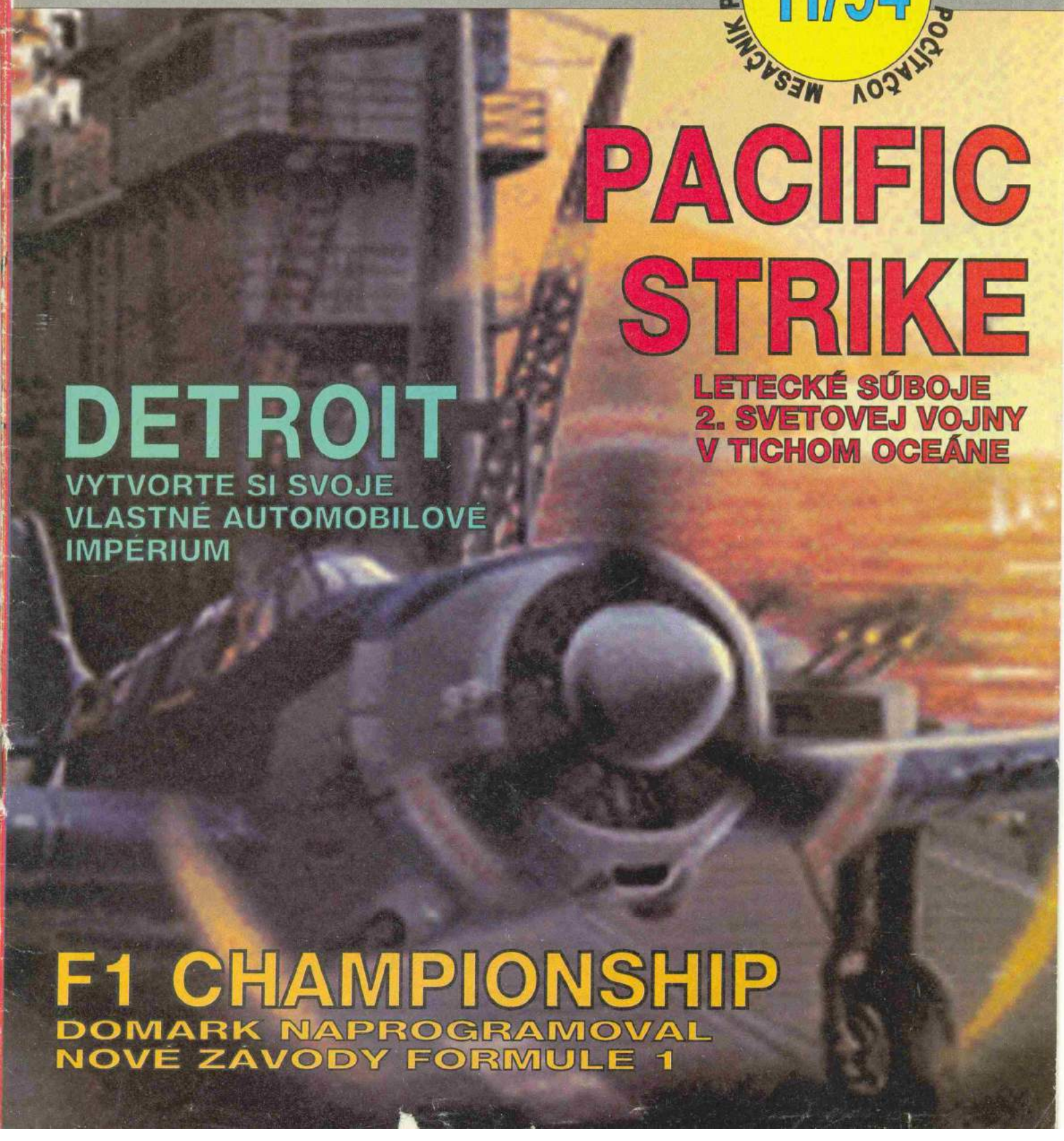
3iT

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

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

11/94



PACIFIC STRIKE

LETECKÉ SÚBOJE
2. SVETOVEJ VOJNY
V TICHOM OCEÁNE

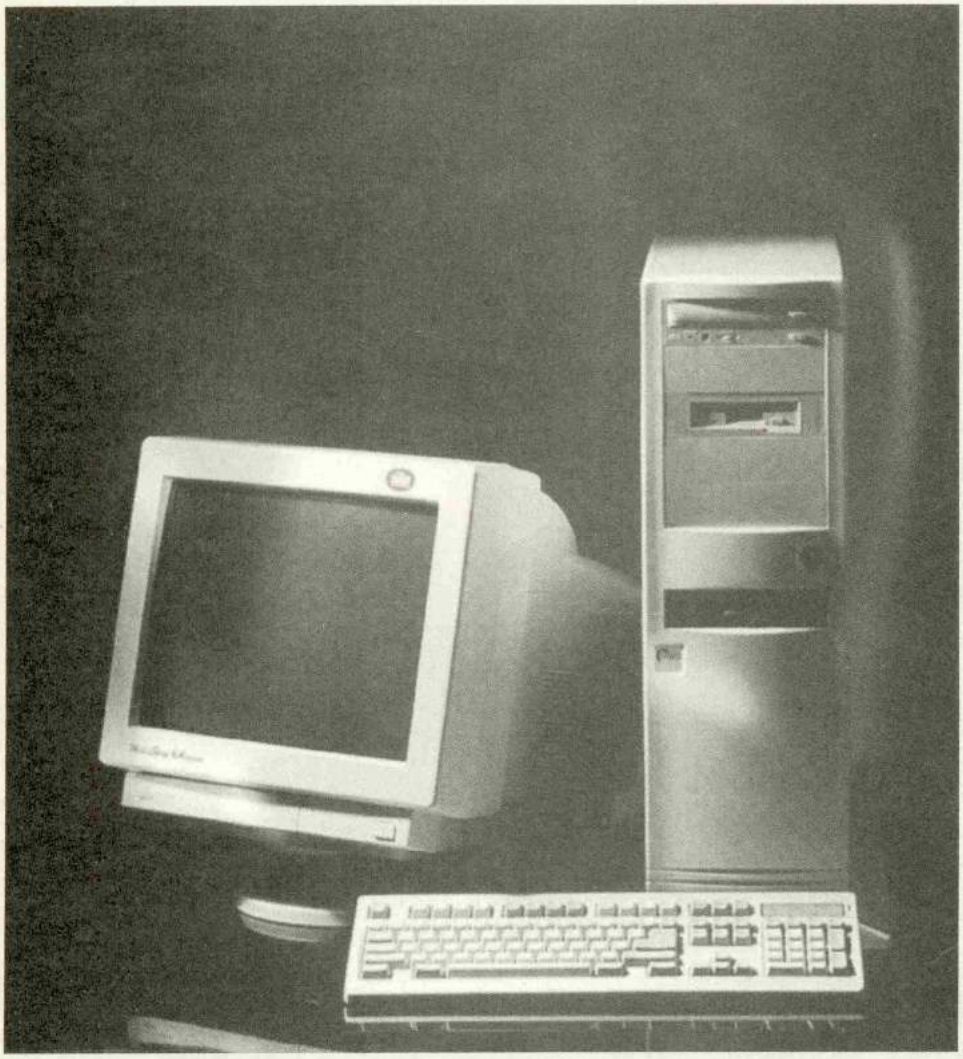
DETROIT

VYTVORTE SI SVOJE
VLASTNÉ AUTOMOBILOVÉ
IMPÉRIUM

F1 CHAMPIONSHIP

DOMARK NAPROGRAMOVAL
NOVÉ ZÁVODY FORMULE 1

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

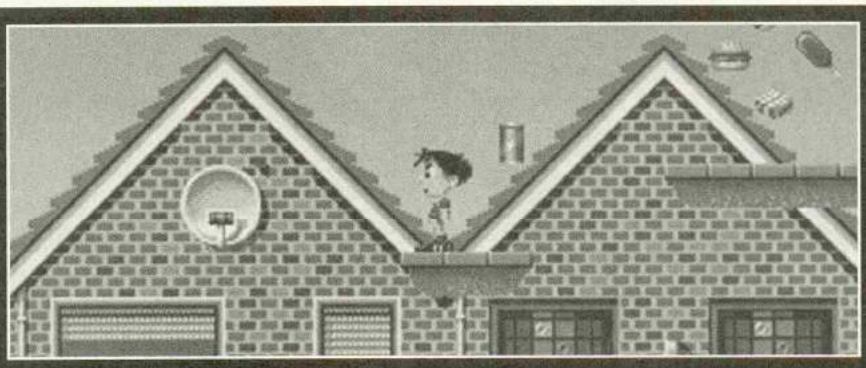
OBSAH ČÍSLA 11/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

05 Čo nás čaká (a neminie?) ..... DETROIT
06 Rebríčky najúspešnejších hier .... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10 Adventure znamená dobrodružstvo ..... POLICE QUEST 1, VEIL OF DARKNESS
14 Návod ku hre ..... FLASHBACK
17 Čo nás čaká (a neminie?)..... OPERATION G2
18 Návod ku hre ..... RED BARON
19 Bleskové recenzie ..... PREMIER MANAGER 2, BBC: MATCH OF THE DAY, CLUB FOOTBALL
22 Návod ku hre ..... LOP EARS
23 Tipy a triky ..... KÓDY DO HIER PRE PC
26 Prvá pomoc ..... PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27 Návod ku hre ..... GOBLINS 2
30 Návod ku hre ..... SUPERFROG
31 Návod ku hre ..... THE TRAIN, MURRAY MOUSE SUPERCOP
34 Zo softwarových kuchýň ..... PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35 Listáreň ..... DOPISY ČITATEĽOV
36 Bleskové recenzie ..... DEPTH DWELLERS, CORRIDOR 7: ALIEN INVASION, SUPER SPEAR OF DESTINY
37 Oprášené programy..... WIZADRY: BANE OF THE COSMIC FORGE
38 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 15

RECENZIE

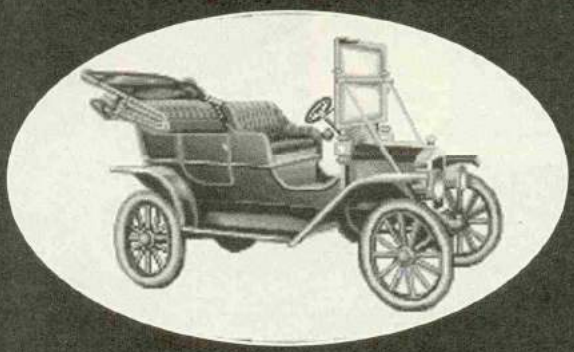
12 FURY OF THE FURRIES
13 SOCCER KID
16 F1 CHAMPIONSHIP
28 RAPTOR
29 SCRABBLE



SOCCER KID

MEGA RECENZIE

08 DARK LEGIONS
40 PACIFIC STRIKE



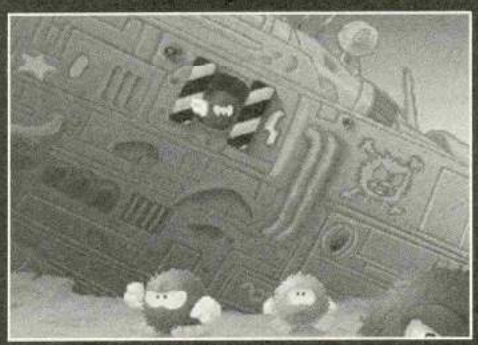
DETROIT



DARK LEGIONS

MAPY HIER

20 LOP EARS (1)
21 LOP EARS (2)
24 PRINCE OF PERSIA 2 (1)
25 PRINCE OF PERSIA 2 (2)
32 MURRAY MOUSE SUPERCOP
33 PRINCE OF PERSIA 2 (3)



FURY OF THE FURRIES

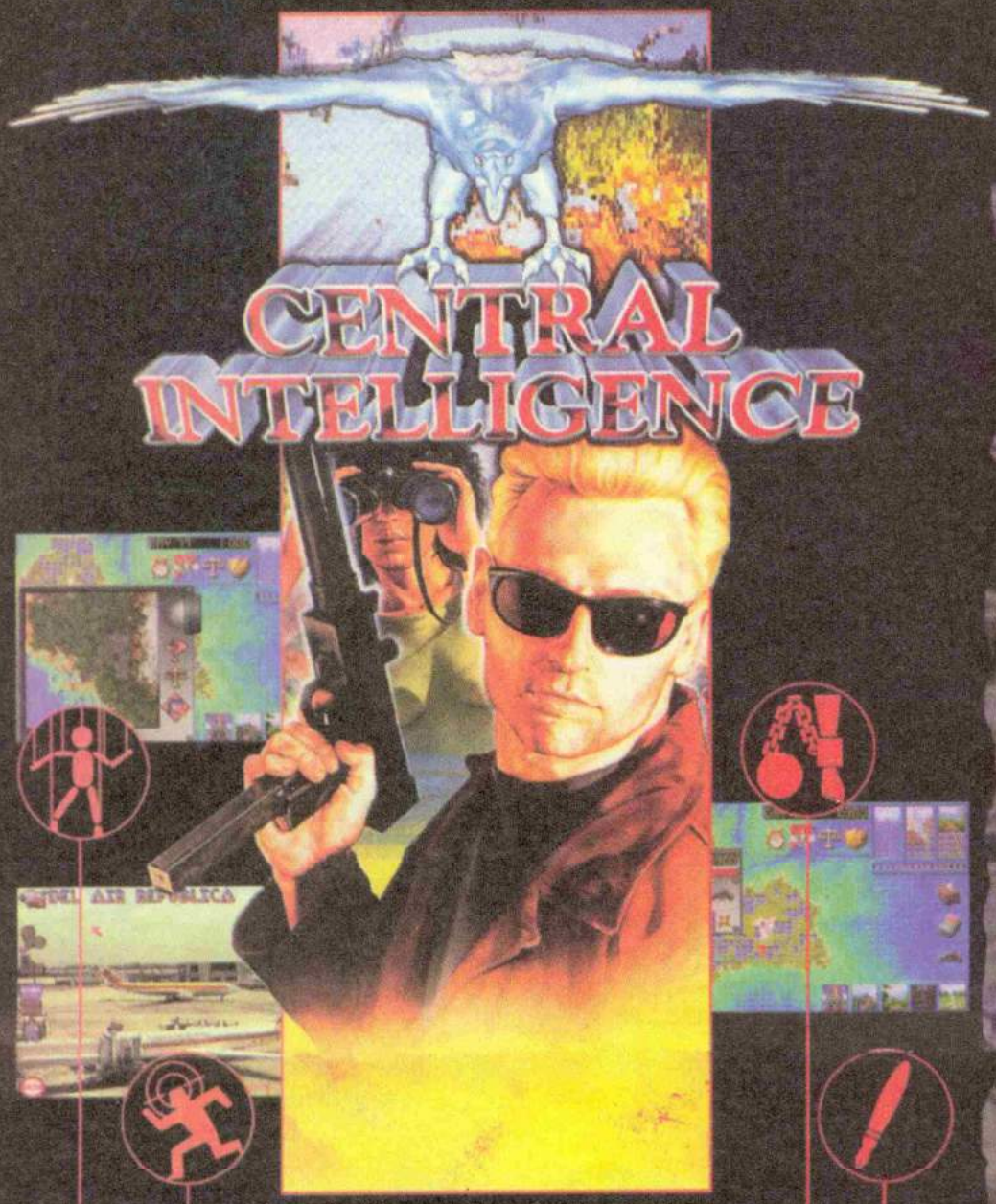


RAPTOR

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 38. číslo (11/94) ● **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, 656 48 Brno 2 ● **Šéfredaktor:** Ľudovít Wittek ● **Redaktor:** Ivo Slávik ● **Grafická a technická úprava:** Viktor Kubal ml. ● **Fotografie:** František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● Redakcia nezodpovedá za obsah inzerátov ● **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 !

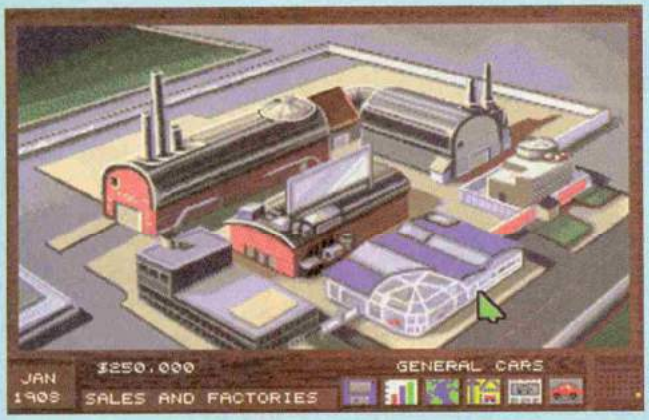
"Mnohostrannosť, pútavosť a vysoká hrateľnosť robí z CENTRAL INTELLIGENCE napínavý a dobrodružný príbeh."
PC PLAYER (hodnotenie ****)

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



IMPRESSIONS

DETROIT

V dnešnej dobe, keď kvalitné počítačové hry chrlí neustále asi tucet výborných, niekoľko desiatok dobrých a niekoľko stoviek priemerných až podpriemerných softwarových firiem, je čoraz ťažšie vymyslieť pre novú hru originálny alebo aspoň neobohraný námet. Firme Impressions sa to kupodivu asi podarilo. Jej programátori si totiž zobrali inšpiráciu z rôznych simulátorov vlakovo-finančných impérií (RAILROAD TYPHOON, A-TRAIN) a vytvorili tentoraz niečo nápadom síce staré ale obsahom úplne nové - simulátor automobilového impéria.

Vašou úlohou je vžiť sa do role majiteľa vznikajúceho automobilového koncernu. Píše sa rok 1908, vy máte vo vrecku smiešny obnos 250$ a pred sebou neľahkú úlohu začať vyrábať a predávať automobily. Prvý krok, ktorý musíte urobiť, je umiestnenie vašej prvej továrne. Keď to urobíte, môžete začať so samotným vývojom a výrobou. Celá hra sa ovláda z hlavného menu, ktoré je vlastne modelom vášho prvého továrenského komplexu. Komplex pozostáva zo šiestich budov, z ktorých každá má svoj špecifický význam. Kliknutím kurzora myši na niektorú z nich sa otvorí príslušné menu, kde potom možno vykonávať činnosti typické pre tú-ktorú budovu. Teraz sa pokúsim o ich stručný popis.

ADMINISTRATÍVA

Keďže s 250 dolármi dieru do sveta celkom iste neurobíte, začať by ste mali práve tu. Pomocou telefónu sa totiž môžete spojiť so svojou bankou a zobrať si úver, ktorý môže byť až do výšky 460.000$. Pri poskytnutí pôžičky si zároveň s bankou dohodnete lehotu návratnosti a výšku jednotlivých mesačných splátok. S takouto hotovosťou sa vám bude už podnikať asi podstatne lepšie. Ďalším krokom je prerozdelenie pracovníkov (na začiatku ich nie je veľa) na jednotlivé práce. Poslednou možnosťou je uloženie rozohranej partie (hra chodí aj na hard disku), reštart alebo ukončenie hry a odchod do operačného systému.

VÝVOJ NOVÝCH ČASTÍ

Toto je veľmi dôležité oddelenie, pretože práve tu vzniká koncepcia nových súčastí automobilu. Ich uplatnenie vo výrobe potom umožní výrobu modernejších a výkonnejších áut. Rovnako tu môžete rozdeliť pracovníkov na vývoj tých súčiastok, ktoré momentálne potrebujete najviac. Vývoj možno zamerať na tieto oblasti:

- rozdelovač
- chladenie
- motor a jeho časti
- brzdový systém
- bezpečnosť vodiča
- luxusné doplnky

DESIGN AUTA

V tomto menu sa už kompletuje celý automobil podľa požiadaviek trhu. V prvom rade je potrebné určiť, o aký TYP AUTA pôjde: športové auto, rodinný sedan, luxusné auto, dodávka, nákladné auto.

Keď máte tento problém vyriešený, musíte sa rozhodnúť aké PREVEDENIE AUTA budete vyrábať: otvorené, kryté alebo pick-up (otvorené nákladné).

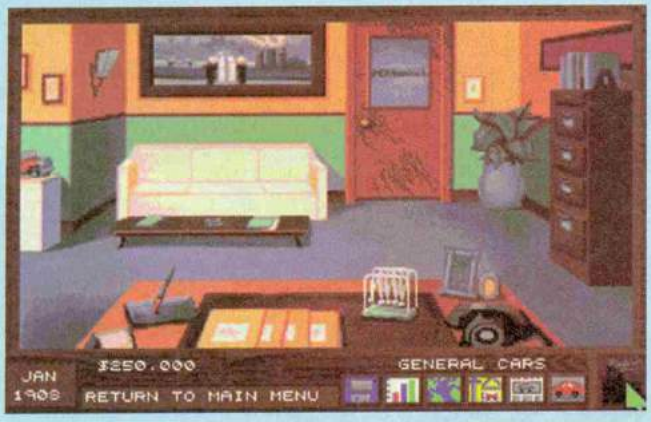
Ďalej môžete meniť ČASTI AUTA a to prednú, strednú a zadnú, čím vám vznikajú nové modely.

Simulátor ide až tak ďaleko, že poslednou možnosťou je určenie FARBY AUTA, pričom k dispozícii je paleta niekoľko desiatok farieb spolu s ich dobovými názvami (cobalt, royal, indigo, violet, pumpkin, sienna).

V tomto menu tiež možno meniť a pridávať nové vyvinuté prvky a vykonávať konečné testy automobilu pred samotnou výrobou. Testovať možno zrýchlenie, brzdnú dráhu, spotrebu, kapacitu a to každú vlastnosť osobitne, alebo uskutočniť kompletné testy.

ARCHÍV

Slúži na uloženie dokumentácie k už vyvinutému automobilu. Z archívu možno dokumentáciu kedykoľvek neskôr vyzdvihnúť pre ďalšie použitie.





VÝROBA A PREDAJ

Po zvolení tohoto menu sa zobrazí mapa sveta s vyznačenými sférami záujmu. Aby sa automobilové impérium úspešne rozrastalo, je nutné neustále otvárať nové továrne, kde sa budú automobily vyrábať, ale zároveň kancelárie a predajne, starajúce sa o stabilný odbyt. Otvorenie pobočky samozrejme tiež niečo stojí a preto treba konať uvážlivo. Neprosperujúce fabriky možno tiež zatvárať a neperspektívne zastúpenia rušiť.

MARKETING A REKLAMA

Tu sa určuje obchodná politika spoločnosti a rozdelujú sa financie na reklamu nových výrobkov. Pre reklamu možno využívať šport, billboardy, rozhlas, televíziu a časopisy. Keďže v demo verzii programu bola táto funkcia naschvál zablokovaná (rovnako ako uloženie rozohratej hry) nebolo možné v podstate nič predať.



Po vykonaní všetkých potrebných aktivít za príslušný mesiac možno kliknutím na ikonu v tvare kalendára posunúť čas o ďalší mesiac. Na konci každého obdobia sa zobrazí vyhodnotenie výdavkov a príjmov, z čoho je možné zistiť, ako vaše priemyselné impérium prosperuje.

Aj keď demo-verzia má niekoľko funkčných chýb, ktoré budú dúfam vo finálnej verzii opravené a neposkytuje možnosť úplného zhodnotenia všetkých možností programu, zdá sa, že DETROIT bude mať pomerne dobrú úroveň. K jeho predajnosti prispeje istotne i fakt, že ho môžu hrať naraz až štyria hráči, pričom každého z nich môže nahradiť počítač.

-luis-

PC 286-586
AMIGA 500/600

SPECTRUM

1.	**SIM CITY** (Infogrames)	⬆
2.	**LASER SQUAD** (Target Games)	⬆
3.	**R-TYPE** (Electric Dreams)	
4.	**LEMMINGS** (Psygnosis)	⬇
5.	**MYTH** (System 3)	⬇
6.	**PITFIGHTER** (Domark)	✶
7.	**SMASH TV** (Ocean)	✶
8.	**TURTLES** (Mirrorsoft)	⬇
9.	**SILENT SERVICE** (Microprose)	✶
10.	**DIZZY 4** (Code Masters)	

COMMODORE 64

1.	**DIZZY 4** (Code Masters)	✶
2.	**PIRATES!** (Microprose)	✶
3.	**MICROPROSE SOCCER** (Microprose)	⬇
4.	**CAULDRON 2** (Palace)	✶
5.	**SHADOW OF THE BEAST** (Psygnosis)	⬇
6.	**STUNT CAR RACER** (Microstyle)	⬇
7.	**ELVIRA** (Accolade)	⬇
8.	**ADDAMS FAMILY** (Ocean)	⬇
9.	**GP CIRCUIT** (Accolade)	⬇
10.	**ONE ON ONE** (Electronic Arts)	⬇

ATARI XE, XL

1.	**KRUCJATA** (ASF)	✶
2.	**ADAX** (Avalon)	✶
3.	**ACE OF ACES** (Accolade)	✶
4.	**MICROX** (K-Soft)	✶
5.	**ATARISTŮV PROTIÚTOK** (Ropa Soft)	✶
6.	**BRUTAL RECALL** (K-Soft)	✶
7.	**NUCLEAR ADVENTURE** (Ropa Soft)	⬆
8.	**FRED** (Avalon)	⬇
9.	**U 235** (Avalon)	✶
10.	**MISJA** (Avalon)	

AMIGA

1.	**CURSE OF ENCHANTIA** (Core Design)	✶
2.	**SETTLERS** (Blue Byte)	⬆
3.	**TURICCAN 3** (Rainbow Arts)	✶
4.	**DUNE 2** (Westwood)	⬇
5.	**PERIHELION** (Psygnosis)	✶
6.	**SYNDICATE** (Electronic Arts)	⬇
7.	**CANNON FODDER** (Virgin)	⬇
8.	**HIRED GUNS** (Psygnosis)	✶
9.	**JURASSIC PARK** (Ocean)	✶
10.	**ELVIRA 2** (Accolade)	✶

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)	⬇

PC 286–586

1.	**DOOM** (ID Software)	
2.	**DUNE 2** (Westwood)	
3.	**CIVILIZATION** (Microprose)	
4.	**X-WING** (Lucas Arts)	✶
5.	**UFO: ENEMY UNKNOWN** (Microprose)	✶
6.	**PREHISTORIK 2** (Titus)	✶
7.	**SIM CITY 2000** (Maxis)	✶
8.	**SYNDICATE** (Electronic Arts)	✶
9.	**PRINCE OF PERSIA 2** (Electronic Arts)	⬇
10.	**NHL HOCKEY** (Electronic Arts)	✶

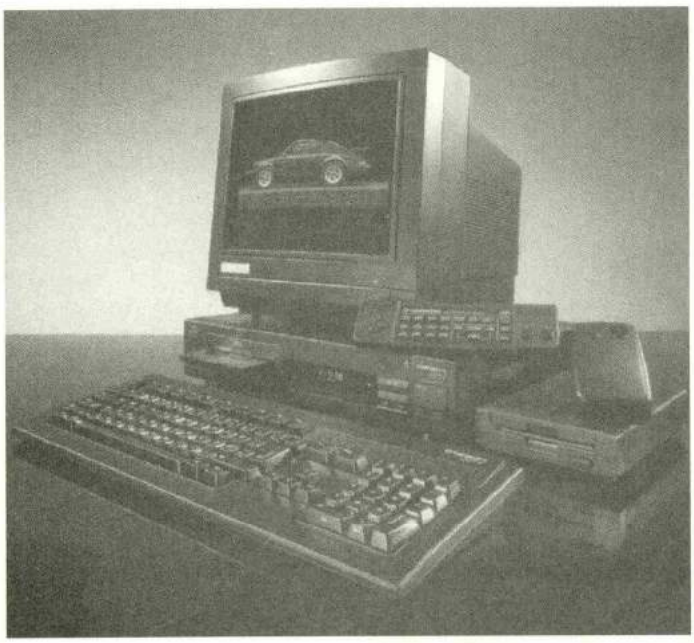
Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

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

Z aktívnych čitateľov, ktorí nám posielajú svoje tipy do rebríčkov, každý mesiac vylosujeme jedného, ktorý získa odmenu vo výške 100 Sk a propagačné materiály od firmy ULTRASOFT.

V tomto mesiaci to je Vlastimil RATVAJ z Michaloviec.

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 11 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) Eye of the Beholder

b) Eye of the Beholder 2

c) Ishar

d) Ishar 2

MEGA RECENZIA

DARK LEGIONS

SSI



Koľko postáv nakúpime za 1000 kreditov?

Všetko sa to začalo v roku 1983, keď na 8-bitové Atari, ZX Spectrum a Commodore 64 vznikla zaujímavá startegicko akčná hra ARCHON. Vystupuje v nej množstvo rôznych postáv so značne odlišnými vlastnosťami. Pravý Archon sa odohráva na šachovnici, kde treba obsadiť všetkých 5 kľúčových bodov. Ak sa na jednom políčku stretnú dve súperiace potvory, hra sa prepne zo startegickej na akčnú a hráč musí preukázať svoju úroveň v konkrétnom boji. Okrem šikovnosti a obratnosti musí dobre poznať prednosti a nevýhody každej postavy.

Nedávno sa SSI prezentovala s hrou ARCHON ULTRA, ktorá je podstatne lepšou konverziou tejto hry na 32-bitové počítače. Nezostalo iba pri ňom. Ich ďalšia hra DARK LEGIONS síce nie je pravý Archon, ale má s touto hrou veľmi veľa spoločného. DARK LEGIONS sa neodohráva na šachovnici, ale na prírodnom bojovom poli, pričom na začiatku je možné zvoliť, aké prostredie si vyberieme. Celkovo je k dispozícii 21 scenárov. Sú medzi nimi malé, stredne veľké, veľké a obrovské scenáre. Princíp hry je podobný Archonu. Ak sa na jednom políčku stretnú dvaja súperi, bude bitka. V DARK LEGIONS je však viac typov postáv, ktoré majú rozsiahlejšie možnosti, špeciálne kúzla, atď. Iný je aj cieľ hry. Neobsadzujú sa nijaké kľúčové body, ale treba zabiť tzv. ORB-Holdera, t.j. postavu protivníka, ktorá má u seba ORB.

Na začiatku si kupujeme postavy za kredity, ktoré máme k dispozícii. Ide o to, aby sme za čo najmenší počet kreditov kúpili čo najsilnejšiu armádu. Ďalej môžeme kupovať čarovné prstene a pasce. Z každého je k dispozícii veľa druhov. Čarovný prsteň môžeme dať niektorej našej postave (s výnimkou ORB-Holdera), ktorej zdvihne určitý parameter. Vďaka tomu môžeme našich bojovníkov urobiť ešte silnejšími, odolnejšími, atď. Pasce treba porozkladať pred začiatkom hry na tie miesta, kde predpokladáme, že by mohol protivník stúpiť. Podľa typu pasce táto ho môže obrať obrať o energiu či iný parameter, alebo ho celkom zlikviduje. V hre existujú postavy, ktoré dokážu pasce detekovať, preto existenciu pascí treba zobrať na vedomie a podriadiť jej stratégiu hry. Pasce samozrejme môže rozostaviť aj súper.

Postavy sú veľmi variabilné čo do ich možností. Každá postava má špeciálnu schopnosť, ktorú smie používať na diaľku a dve bojové zbrane, ktoré sa dajú aktivovať počas boja. Je tomu prispôsobené aj ovládanie: Okrem smerových kláves treba používať dva klávesy 'fire'. Pre ilustráciu teraz popíšem jednotlivé postavy aj s ich vlastnosťami.

DEMON - Je jedna z najsilnejších postáv. Jeho špeciálnou schopnosťou je smrtiaci plač, ktorý ničí všetký protivníkov v určitom okruhu. V boji môže buď pľuvať ohnivé sliny, alebo driapať protivníka svojimi štyrmi rukami.

VAMPIRE - Je jedna z najpohyblivejších postáv, pretože môže lietať a preletieť prekážky. Jeho špeciálnou schopnosťou je premieňať obete na potvory ZOMBI. V boji môže paralyzovať pohľadom, alebo cicať krv.

CONJURER - Špeciálna scopnosť tejto postavy je začarovanie protivníka. V boji dokáže vrhať dva typy bleskov.

WIZARD - Lepší názov pre neho by bol Ľadový čarodejník. Jeho špecialitou je schopnosť zmraziť protivníka na stredné vzdialenosti. Toto kúzlo vydrží niekoľko ťahov. V priamom boji vrhá mrznúce blesky, alebo ľadové kocky.

ILLUSIONIST - Dokáže vyčarovať iluzórnu postavu, ktorá vyzerá rovnako, ako skutočná, ibaže nemá špeciál-



Na červeného obra v pozadí o chvíľu dopadne zmrazujúca ľadová guľa.



Práve sa podarilo vyčarovať iluzórnu postavu.

nu schopnosť a je málo odolná v boji. Ilúzie sú ideálne na mätenie protivníka. Táto postava by sa mala priamym bojom radšej vyhýbať, jej bojová sila je mizerná.

TEMPLAR - Užitočná postava do každej armády. Špeciálna schopnosť je liečenie. Počas boja je vhodné dávať túto postavu za spoločníka postavám typu Wizard, Conjurer a Illusionist. V priamom boji môže používať smrtiaci príboj, alebo úder svojou palicou.

SEER - Postava mimoriadne vhodná na dlhotrvajúce boje. Oplatí sa ju využívať spolu s THIEFom. Jej špeciálnou schopnosťou je detekcia pascí a ilúzií v jej okolí. V boji má zblízka slabý úder a na diaľku môže dezorientovať protivníka, čo však proti počítaču nemá účinok.

SHAPE SHIFTER - Má zázračnú schopnosť zmeniť sa podľa potreby na takú postavu, akú práve potrebujeme. V boji používa tie vlastnosti, ktoré má jej momentálna podoba.

TROLL - Je dobrá defenzívna postava, lebo bojovať vie a je málo pohyblivá. Jej špeciálna schopnosť je premena na skalu, ktorú nemôže protivník spoznať.

THIEF - Dokáže deaktivovať pasce, avšak potrebuje, aby ich SEER predtým našiel. V boji sa dokáže rýchlo pohybovať a na diaľku hádzať nožíky. Je to postava vhodná na boj proti tým protivníkom, ktorí dokážu bojovať iba zblízka.

WRAITH, BERSERKER, ORC, PHANTOM - Tvoria základ armády pre ich solídnu bojovú schopnosť. PHANTOM sa naviac dokáže spraviť neviditeľným a WRAITH sa môže teleportovať na veľké vzdialenosti.

FIRE ELEMENTAL a WATER ELEMENTAL - Obe postavy sú mimoriadne vhodné na útočenie z väčšej vzdialenosti, preto sa s nimi bojuje veľmi dobre proti každému. Ak chceme použiť špeciálnu vlastnosť WATER ELEMENTAL, musí stáť na vode.

Ako vidieť z popisu vlastností postáv v boji a ich špeciálnych vlastností, na DARK LEGIONS nestačia iba šikovné prsty. Treba rozmýšľať aj strategicky. Ako najlepšie eliminovať jednotlivých protivníkov? Ako ich donútiť, aby sa chytili do pasce? Kedy zaútočiť a kedy ustúpiť? Kedy vyčarovať iluzórne postavy? DARK LEGIONS je hrou, ktorá sa začína už voľbou postáv, umiestnením pascí, atď. Podľa toho, na koľko sa cítime v tejto hre zbehlí, môžeme si zvoliť obtiažnosť. DARK LEGIONS má podporu modemu, takže ho môžu hrať aj dvaja hráči proti sebe, každý doma na svojom počítači.

DARK LEGIONS má kvalitné zvuky, ktoré výborne dokresľujú atmosféru hry a veľmi dobrú trojrozmernú animáciu. Keby náhodou niekomu vadila, zobrazovanie sa dá prepnúť aj na pohľad zhora, ktorý sa bežne používa u strategických hier. Má tú výhodu, že vidíme naraz veľký úsek mapy, ale po grafickej stránke je dojem z hry podstatne horší. Osobne si u DARK LEGIONS cením najmä variabilnosť hry čo do výberu scenárov, alebo postáv, čím prekonáva aj ARCHON ULTRA.

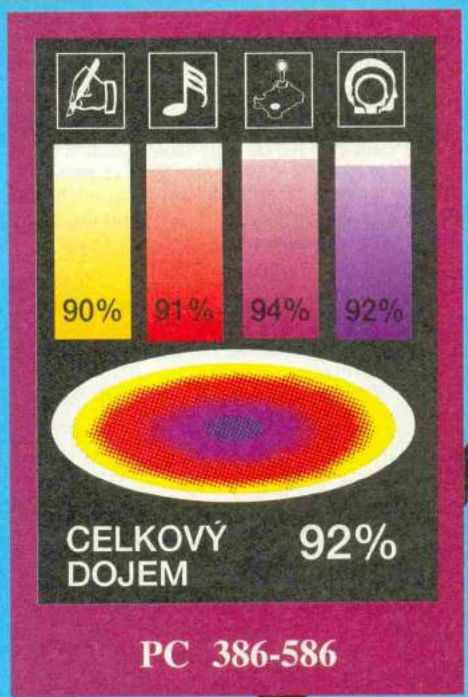
- yves -



Pohľad na mapu. Hra sa dá dobre ovládať aj odtiaľto.



Súboje nápadne pripomínajú ARCHON ULTRA.







POLICE QUEST 1

SIERRA

Po přečtení článků v renomovaných průvodcích o městě Lytton se ocitáš v současnosti v roli policisty.

Na stanici

Po příjezdu na stanici jdi do šatny, otevři svou skříňku (kód 269), vezmi ručník a jdi se osprchovat. Po osvěžující koupeli se oblékni do uniformy a vezmi tonfu se svým zápisníkem a klíče od Camary. Vyjdi ven ze šatny a seber ze stolku vysílačku. Z nástěnky seber klíče od služebního vozidla. Jdi na brífing (dveře nalevo od nástěnky). Seber se stolu noviny a dozvíš se z nich, že během posledních let se ve městě zvýšila zločinnost a že se na ní podílí i gangster pod jménem Death Angel (Anděl Smrti). Mimo jiné si přečteš i o anketě policista roku. Za chvíli přijde seržant Dooley a začne přednášet o ukradených vozidlech. Po brífingu si přečti na nástěnce vzkaz od Steva. Vyjdi ven a jeď autem do Fig Street, mezi 4. a 5. ulicí.

Automobilová havárie

Prohlédni si mrtvolu v aute a promluv si s mladým mužem v červeném tričku. Zavolej vysílačkou seržanta a opusť scénu. Jeď do Carol's baru a posaď se u baru. Promluv si se Stevem a až zazvoní telefon, běž si ho vzít. Promluv si znovu se Stevem a on tě pozve na narozeninový večírek. Jezdi autem po městě, dokud nedostaneš hlášení, že u baru obtěžuje parta na motorkách. Vrať se spět a promluv si s Carol. Vyjdi z baru a projdi mezi domy dozadu. Vejdi do dveří a sejmi tonfou jednoho nevítaného návštěvníka. Promluv si s Marii u automatu a vrať se do baru. Řekni Carol, že je vše zase v pořádku.

Narozeninová oslava

Vrať se na stanici a seber z přihrádky vedle výtahu formulář a vyplň ho. Vejdi do kanceláře seržanta Dooleyho a sleduj jeho zajímavý boj s poplašeným kufetem. Až tě vyhodí, jdi se osprchovat a převlékni se do normálních šatů. Vyjdi ze šatny a vrať na stolek vysílačku, a na nástěnku klíče. Nasedni do modré Camary a jeď do Blue room. Sedni si vedle Jacka a promluv si s ním. Dozvíš se, že jeho malá dcera bere drogy. Po příchodu Keytha se vrať na stanici. Jdi do šatny a převlékni se do uniformy. Vyjdi ven a seber vysílačku a klíče od auta.

Ukradený mercedes

Jdi na brífing a vyslechni si informace o ukradeném Mercedesu. Nasedni do auta a potuluj se po městě. Až dostaneš hlášení, jeď za ukradeným autem. Po zastavení podezřelého auta se ohlaš vysílačkou základně. Prohlédni si z vozu ukradené auto a zavolej rádiem o posilu. Po příjezdu policisty otevři dveře, ozbroj se a promluv několikrát na podezřelého. Až si lehne na zem, vezmi želízka a nasaď mu je. Prohlédni si přední dveře ukradeného vozu a rukou odstraň nános barvy, až objevíš sériové číslo vozu. Sedni si do Mercedesu a z otevřené přihrádky si přečti řidičské průkazy a zápisník. Nasedni do auta a podezřelého zavez do vězení. Ulož zbraň do boxu a zavoň na zvonek. Vězně zavři pod kódy 19221, 21068, 29211, 26504, 13301, 21490, 12509, 349. Řekni podezřelému, ať se přesune ke dveřím. Sundej mu pouta a zavři ho. Jdi ven, vezmi si spět svou zbraň a vrať se na stanici.

Zatykač

Jdi do kanceláře seržanta Dooleyho a přečti si vzkaz od poručíka Morgana. Právě jsi byl přeřazen do protinarkotického oddělení. Jdi do šatny, převlékni se do osobních šatů a vezmi si klíče ze skříňky. Navštiv poručíka Morgana v jeho kanceláři v prvním patře. Jdi do své nové kanceláře a seznam se s detektivem Laurou Wattsovou. Po prohlídce nové kanceláře seber z nástěnky klíče od auta. Jeď do přízemí a vrať klíče od služebního auta na nástěnku. Nastup do bílého auta a jeď k soudu. Promluv si několikrát s vrátným a vstup do soudní síně. Promluv si s prokurátorem a objasni mu, proč potřebuješ zatykač na muže jménem Hoffman alias Taselli (jeden z deseti nejhledanějších překupníků drog na seznamu FBI). Vrať se do své pracovny, otevři kartotéku a seber Hoffmanovu složku. Vrať se k soudu a předej materiály soudnímu úředníkovi. Soudce ti podepíše zatykač, vezmi ho a opusť soudní síň. Vrať se do vězení a dej strážci zatykač.

Překupník drog

Nyní se automaticky vracíš na stanici, kde tě čeká tvoje nová partnerka Wattsová. Nastup do auta a jeď do Bert's parku, kde se má uskutečnit plánovaná drogová transakce. Z parku jdi prostřední cestou dolů a schovej se za keř. Vytáhni zbraň (ťukni s ní na sebe) a čekej. Po dopadení podezřelých promluv „na zákazníka" a zeptej se ho na jméno. Schovej zbraň a nasaď mu želízka. Podaří se to až napodruhé. Prohledej podezřelého a vraťte se k autu. Promluv si s Victorem a jeď do vězení. Zamkni zbraň do boxu a obviněné zavři pod kódy 12755, 308. Promluv si s obviněnými a sundej jim pouta.

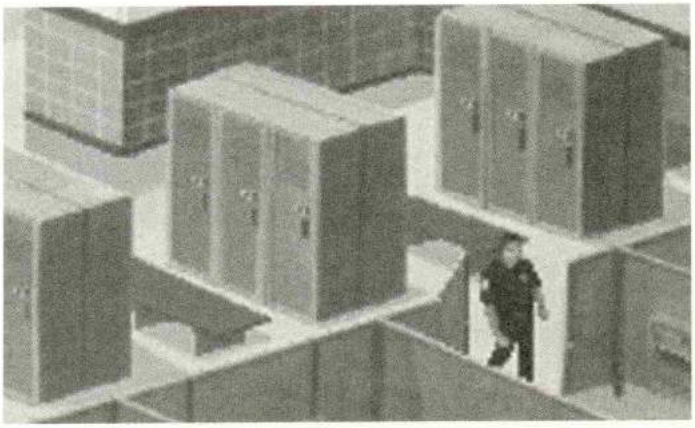
Prošetření Hoffmanova případu

Jeď do Blue room a promluv si s Jackem. Dozvíš se, že jeho dcera byla hospitalizována v nemocnici. Vrať se na stanici a zajdi za poručíkem Morganem. Jdi do místnosti, kde se uschovává evidence a ukaž příslušníkovi Hoffmanovu složku. Zapiš si číslo pistole a přečti si zápisník. Jdi do své kanceláře a sedni si k počítači. Vyber „weapons" a napiš číslo Hoffmanovy zbraně. Odepiš si číslo případu, vyber FBI, naťukej číslo a složku, vytiskni na tiskárně (print file). Seber papír z tiskárny a jdi za Morganem. Dozvíš se o tajné operaci v hotelu Delphoria. Jeď do vězení a promluv si se strážcem. Nabídni Marii dohodu za její pomoc v hotelu Delphoria. Vrať se do auta a po hlášení navštiv Cotton Cove. Promluv si s policisty a prohlédni mrtvé tělo.

Tajná operace

Vrať se na stanici a vyjeď výtahem do prvního patra. Jdi do Morganovy kanceláře. Po krátké poradě se jdi umýt a převléknout do bílého obleku. Jdi zpátky za poručíkem. Zanedlouho přijde seržant Dooley a oznámí ti strašnou zprávu: Jackova dcera před hodinou zemřela v nemocnici na předávkování drogami. Nyní je jen na tobě, zda budou vrazi (překupníci drog) potrestáni nebo ne. Nasedni do auta a jeď do hotelu Delphoria. Vstup dovnitř a zazvoň na zvonek. Vezmi si klíč od pokoje a jdi do baru. Promluv si s barmankou a objednej si drink. Mluv s číšnicí tak dlouho, dokud tě nepozve na partii poker. Jdi s Marii do svého pokoje a zavolej poručíka Morgana (555-3784) a Marii zavolej taxík (nejdříve 411 a pak číslo taxíka). Potom se s tebou Marie rozloučí, její úloha tady skončila. Vrať se do hotelového baru a řekni Alex, ať tě zavede do herny, nejdříve ji však musíš zaplatit. V herně si promluv s muži u předního stolu a odmítni nabídku ke hře. Vrať se do svého pokoje a zavolej znova Morgana. Počkej, až ti doručí peníze a tajnou vysílačku v podobě propisky. Vrať se spět do herny, kde je nyní již soukromnější společnost. Počkej, až přijde Toselli, alias Death Angel a zahraj si poker (není důležité ho dohrat do konce). Až se ti podaří spoluhráče obrat, nabídne ti Death Angel nabídku ke spolupráci. Svez se s ním ve výtahu a až si půjde pro telefon, musíš jednat rychle. Koukni se na telefon u baru a zavolej vysílačkou přepadové komando. Nyní již vlastně končí hra. Ještě zhlédneš, jak ti starosta před novináři gratuluje a předává ti medaili za zásluhy.

P. Gula



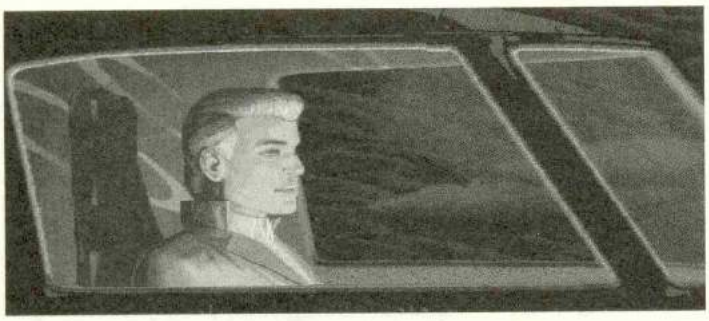
Veil of Darkness

Po pádu letadla se ocitneš v údolí s obyvateli, kteří ve dne v noci bojují s vlkodlaky a jinými přízraky. Na začátku hry se ocitneš v posteli u Kyrila. Popovídej si s jeho dcerou a řekni mu o dýmku. Sluhovi Ivanovi řekni o peníze. Ještě jednou si popovídej s Kyrilovou dcerou a ta ti dá mašli. Teď navštiv bylinářku a kup fenykl, v krámku kup tabák, hřebíky a lampu. Ve starém domě vem páčidlo. Teď jdi do domu mezi bylinářkou a krámkem. Tam najdi na zemi krev, strč do knihovny a v tajné místnosti vem kus košile a kladivo. Jdi ke Kyrilovi. Dostaneš proroctví.

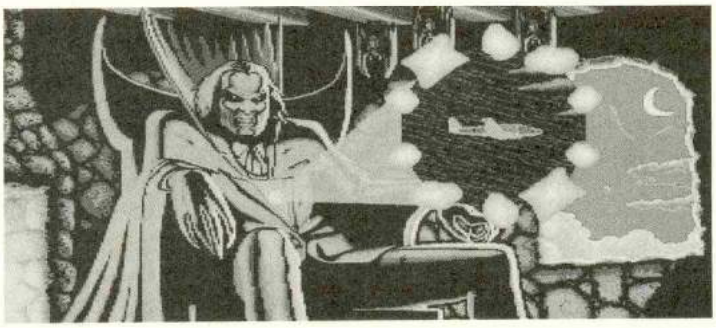
Jdi do hospody, promluv s hostinským a dostaneš sirku. Promluv s lidmi a od nich dostaneš mapu a dozvíš se o farmě. Jdi na farmu podle mapy, promluv s farářem a ze chléva vem vidle. Jdi do hospody a dozvíš se něco o místě nehody. Jdi na místo nehody a nažem zabij vlky. Pak zapal sirkou lampu a promluv si s mrtvým stromem, nato hoď lampu na strom. Vem rostlinky a popel. Jdi do hospody, popovídej si s lidmi. Dozvíš se o kostele. Jdi do kostela, dolů, projdi celý a píšícímu mnichovi si řekni o pero. Vrať se do hospody a dozvíš se o Cikánech. Jdi do jejich tábora a cikánce ve voze vlevo řekni „Eduard". Dostaneš klíč. Obyvatelka vozu vpravo léčí rány. Jdi do vesnice, do sklepa u Eduarda, projdi katakomby. Jdi do vinného sklepa a vem klíč a láhev vína. Jdi do hospody, promluv s hostinským a dej mu víno, dostaneš za něj zlatý pohár. Promluv si s potulným muzikantem. Jdi do kostela a mnicha požádej o znovuoživení (resurection). Potom si promluv se stromo-mužem a dozvíš se o místě, kam bylo odvlečeno letadlo. Jdi do bažin, vem lano, pistoli a zapalovač. U stromu použij lano, vlez do jámy a vem houbu.

Jdi ke svíčkařovi a jeho synovi řekni „Natalie" a potom „Lock" - dostaneš dívčí vlasy. Jdi do hospody a dozvíš se, že potulného muzikanta zabil vlkodlak. Jdi do prvního patra, najdi tělo a vem housle a klíč. Teď jdi do katakomb, klíčem odemkni dveře a potom vem pečetní prsten a jakousi nádobu. Jdi do druhé vesnice, promluv s lidmi a babce v houpacím křesle řekni „Betony". Řekne ti, kde máš tuto bylinu hledat. Promluv si s jejín synem a kup od něj medailon. Ten teď stále noš. Zeptej se ho na všechny syny, poví ti něco o hlubokém lese. Teď jdi za hrobníkem. Ten ti poví o hřbitově. Jdi na hřbitov a levý horní roh hřbitova je naleziště byliny Betony. Tu vem. Jdi k cikánce co léčí rány a řekni ji „Po-tion". Lektvar dej matce Natálie. Za tento dobrý skutek dostaneš ozdobný špendlík. Teď se vrať do první vesnice.

Promluv se starostou, u hrobníka za domem vem lopatu a petržel. Z jeho ložnice vem prázdnou láhev a roztrhanou košili. Jdi k bylinářce a řekni „Parsley". Jdi do hospody a promluv si s lidmi, dozvíš se, kde je jezero a křižovatka. Jdi ke starostovi a promluv s ním.

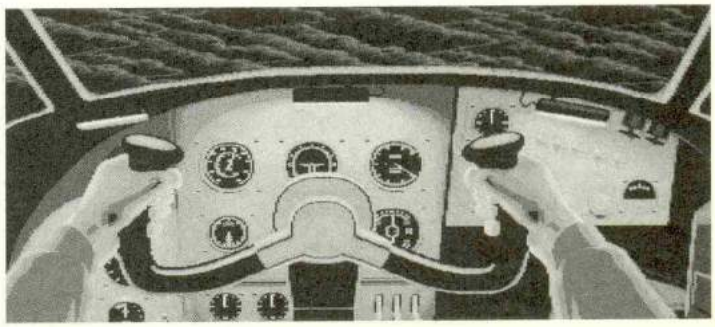


Dozvíš se, že hrobník bude pověšen. Zajdi tedy do jeho domu a vejdi do dveří, u kterých stál. Pak seber knihu duší. Jdi na křižovatku a promluv si s oběšencem. Dostaneš klíč. Jdi do kostela, ve sklepě použij klíč. Potom vem knihu rituálů. Jdi do druhé vesnice a stříbrotepci řekni: „Bell". Jdi do první vesnice ke svíčkaři. Od toho kup svíčku. Jdi do kostela a svíčku nech vysvětit. Teď navštiv hřbitov a u prostředního hrobu použij lopatu - vykopeš hák. Ten seber. Dej tkaničku na zvon. Jdi k hrobce s červeným duchem. Zapalovačem zapal svíčku a hákem udeř do zvonu. Hurá! Červený duch zmizel. Jdi do tmavého lesa. Jdi první cestou vlevo a potom na jih. Na konci cesty ven kovový roh. Potom se vrať na hlavní cestu. Jdi první odbočkou vpravo a potom stále doprava, jak to jde a potom na sever. Jdi do chatrče a vem loveckou čapku. jdi k čarodějnici na křižovatce, ta ti vyryje nápis na kovový roh. Jdi k jezeru, použij roh, promluv s převozníkem. Ten tě veme na ostrov. Tam seber dýku. Vrať se a jdi do zeleného bludiště, vem alespoň 6 hlaviček česneku, na konci je sídlo. Promluv s jeho pánem. Nabídni mu tabák, dá ti za něj svatý symbol. Jdi do posledního patra, použij klíč a v nástavbě vem kord. Jdi do druhé vesnice a dívce v transu řekni „Andrei". Stříbrotepcovi řekni „Silver Sword". Jdi ke Kirilovi a řekni mu „Andrei", jdi do patra a klíčem od něho se dostaň do Andreiova pokoje a příšeru pošli na onen svět mečem od stříbrotepce. Jdi do druhé vesnice a stříbrotepci řekni „Bullets". Jdi na farmu a selce řekni „Were Wolf" a zastřel ji náboji od stříbrotepce. Jdi ke starostovi a promluv s ním. Jdi do hospody, promluv s lidmi, dozvíš se něco o Frankovi. Jdi do prvního patra, promluv s mužem v pokoji a za minci od něj kup zuby. Jdi k cikánce a řekni jí „needs". Dostaneš woodoo panenku. Jdi do Frankova domu (se špendlíkem a panenkou v ruce) a ten tě pošle do jeskyně. Jdi tedy do jeskyně a prohledej ji. Páčidlem „odemkni" zamčené dveře. Promluv s knihou. Jdi do pevnosti (jsou tu kostlivci), vem klíč, otevři dveře a pohni rumpálem. Jdi do haly, do dveří vlevo dole a bouchni do knihovny. Jdi tajným vchodem, znovu bouchni do knihovny a jdi do sklepa. Vem klíč a promluv si s Kirilovou dcerou. Prohledej pevnost a až najdeš Agrippovu knihu, jdi do jeskyně. Otevři knihu a přečti pravé jméno příšery. Jdi k bylinářce a řekni „garlic". Věnec česneku si dej na krk místo talismanu. Jdi k Ivanovi a řekni „hammer". Jdi do kostela a kup svěcenou vodu a jdi do pevnosti.



V pevnosti jdi do sklepa. Rakev zavřeš použitím kladiva a hřebíků. Sněz houbu, která se nachází na vrcholu severozápadní věže. Jdi do pravé věže, promluv s Kairnem a polej ho svěcenou vodou (příjemnou koupel přejí české nebo i slovenské kanalizace). Použij magickou krabičku a potom mu řekni jeho pravé jméno (je v Agrippově knize). Jdi do sklepa k rakvi, promluv naposledy s Kairem a vypni počítač - sedět den u počítače není moc rozumné (lepší je to v noci). Příjemnou zábavu přeje

J. Zoula







KALISTO

Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna planéta, na ktorej žili malí guľatí ľudkovia. Asi takí, ako futbalová lopta s



kratučkými rukami a nohami. Keď ich kráľa uväznil zlý tyran, po krátkej porade sa rozhodli, že ho pôjdu spolu oslobodiť do zámku, kam ho tyran zatvoril.

FURY OF THE FURRIES je produktom francúzskej firmy KALISTO, ktorá sídli v meste Bordeaux. Je to menej známa firma, ako napríklad Coktel Vision alebo Delphine Software, ale je pravdepodobné, že sa týmto úspešným francúzskym firmám časom vyrovná. FURY OF THE FURRIES je hra mierne podobná THE LOST VIKINGS od Interplay.





Podobná v tom, že je tu viac postáv s rôznymi vlastnosťami a že sú tu prvky dvojrozmernej behačky a súčasne aj logickej hry. Akiste si pamätáte, že THE LOST VIKINGS bola mimoriadne úspešná hra, pretože námet sa ľuďom páčil a tri rôzne postavy pomohli zvýšiť variabilnosť logických hádaniek. FURY OF THE FURRIES obsahuje až štyri postavy, keďže toľko sa ich vybralo oslobodiť kráľa. Rozoznať ich môžeme podľa farby: žltá, červená, zelená a modrá. Postava žltej farby dokáže strieľať rôznymi smermi. Čím dlhšie držíme 'fire', tým vypálime silnejšiu ranu. Červená postava dokáže rozbíjať.

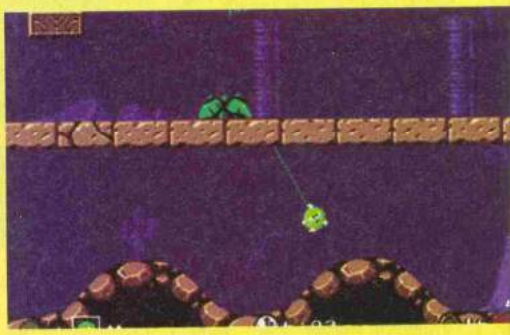




Ak si pozorne všimneme tehly a kamene, zistíme, že niektoré sú popraskané. Tieto sa dajú rozbiť, takže potom môžeme prejsť aj cez také miesta, ktoré sú za iných okolností nepriechodné, napríklad múry. Zelená postava asi hráčov rozveselí najviac. Ak ju máme aktívnu a stlačíme 'fire', vyhodí sa kotvička s lanom a uchytí na mieste, kam sme ju vystrelili. Ak chceme ostať visieť na lane, musíme držať 'fire' stlačené. Na lane sa dá posúvať hore-dolu, alebo hojdať doprava-doľava. Lano sa dá vypúšťať viacerými smermi. Nielen kolmo hore a šikmo hore, ale aj vodorovne doprava či doľava. Vďaka tomu môžeme využiť lano nielen na presun postavy cez prekážky, ale napríklad aj na ťahanie predmetov. Posledná postava má modrú farbu a dá sa využiť najmä pod vodou. Modrá postava sa vie potápať a vypúšťať jedovaté bubliny, pomocou ktorých zabíja dravé ryby.

Štyri rôzne postavy v tejto hre jej dávajú ohromnú zaujímavosť a hrateľnosť. Autori si dali prácu aj s mnohými ďalšími detailami, ktoré síce na obrázkoch nevidno, ale majú značný význam. Ak chceme niekam vyskočiť, treba postavy rozskákať na vyšší výskok. Pri výskoku treba počítať aj s odrazom, ktorý je pre postavy charakteristický, ako aj s istou zotrvačnosťou v pohybe. Postavy teda nielen vyzerajú ako futbalové lopty, ale majú aj podobné vlastnosti.

Celkové spracovanie hry je uspokojivé či už mnohojazyčným prevedením, alebo možnosťou výberu hudby počas hry. Akurát sa mi nepozdáva počet farieb, ktorý je na obrazovke počas hry.



Domnievam sa, že mohol byť väčší. FURY OF THE FURRIES si určite zožeňte. Osobne som presvedčený, že Vás táto hra bude dlho baviť.

- yves -



PC 386–586
AMIGA 500/600

Ak niekto podľa názvu usudzuje, že táto hra je simulátor futbalu, mýli sa. Napriek tomu sa v SOCCER KID s futbalovou loptou stretneme a budeme s ňou môcť vystrájať všelijaké kúsky.



KRISALIS patrí medzi menšie britské firmy, ktorá neprodukuje hry každý mesiac, no darí sa jej slušne existovať už niekoľko rokov. Svoju produkciu mali v minulosti zameranú aj na 8-bitové ZX Spectrum a Commodore 64, v súčasnosti programujú pre PC a Amigu. Ich posledná hra sa stala hitom britského trhu. SOCCER KID je bežná platformová dvojrozmerná behačka, avšak s

KRISALISu sa so SOCCER KIDom podaril skvelý kúsok. Vlastnosti futbalovej lopty sa podarilo perfektne využiť na zlepšenie hrateľnosti. SOCCER KID má vďaka futbalovej lopte také možnosti, ako žiadna iná podobná hra. Lopta sa dá



SOCCER KID

KRISALIS



futbalovou loptou! To tu ešte naozaj nebolo. Na obrazovke vidíme postavičku malého chlapca, futbalového fanatika, ktorý chodí po uliciach domoch a pivniciach a zbiera obrázky futbalistov, sladkosti a iné užitočné predmety. Jeho neodmysliteľnou spoločníčkou je futbalová lopta. Pomocou nej likviduje nepriateľov, ktorými sú psy, bicyklisti, policajti, potkany a podobné indivíduá. Samozrejme, keď si niekto chodí s loptou len tak po uliciach namiesto toho, aby si zakopal na ihrisku, môže sa mu stať, že o loptu príde. A viete si predstaviť, ako ho to potom mrzí... Inak hlavným dôvodom, prečo sa chlapec SOCCER KID vybral do ulíc, je skutočnosť, že na Zem prišli ufóni a ukradli putovný zlatý pohár Majstrovstiev sveta. Jeho úlohou je nájsť všetky jeho časti, aby sa mohol vrátiť na pôvodné miesto.

kopať rôznym spôsbom a dá sa aj rôzne využiť. Kopať možno dohora alebo do strán, pričom musíme brať do úvahy odrazy lopty. Lopta je pružná a ak na ňu skočíme, katapultuje nás do veľkej výšky. Toto všetko sú veci, ktoré by bez futbalovej lopty v hre neboli...

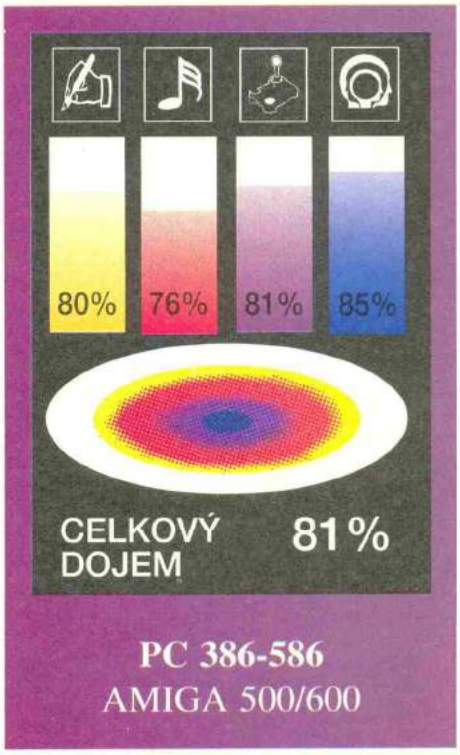


SOCCER KID je postavený na niekoľkých podmienkach. Hra je rozdelená do levelov, na ktoré máme obmedzený čas a obmedzený počet životov. Ku každému levelu máme pridelený určitý počet lôpt, ktoré môžeme stratiť a určitý počet obrázkov futbalistov, ktoré máme pozbierať. Všeobecne platí známa úmernosť, že čím viac predmetov pozbierame, tým vyššie bude skóre.

Námet SOCCER KIDu bude nižším vekovým kategóriám celkom iste veľmi blízky. Hlavnou postavou je typický mestský chalan, na ktorom na prvý pohľad vidieť, že sa chystá vyparatiť nejakú čertovinu. Veď koho iného by napadlo kopať loptu do policajta a potkýnať skateboardistov či cyklistov?

Zvukové efekty aj hudby sú na PC v prípade karty SOUNDBLASTER výhradne samplované. Tieto samplingy bežia v pozadí hry tak, že sa obe činnosti navzájom spomaľujú. Hre to nejak nevadí, ale hudbe veru áno. Skúšal som si ju pustiť osobitne pomocou prehrávača MODov (je to možné, lebo sú v takom tvare) a môžem povedať, že hrali podstatne čistejšie. Ako som sa už vyjadril v minulosti, tento spôsob realizácie hudieb na PC nepovažujem za vhodný, pretože degraduje inak kvalitne nasamplované hudby. Treba používať také spôsoby, ktoré nezaťažujú procesor.

- yves -



NÁVOD KU HRE

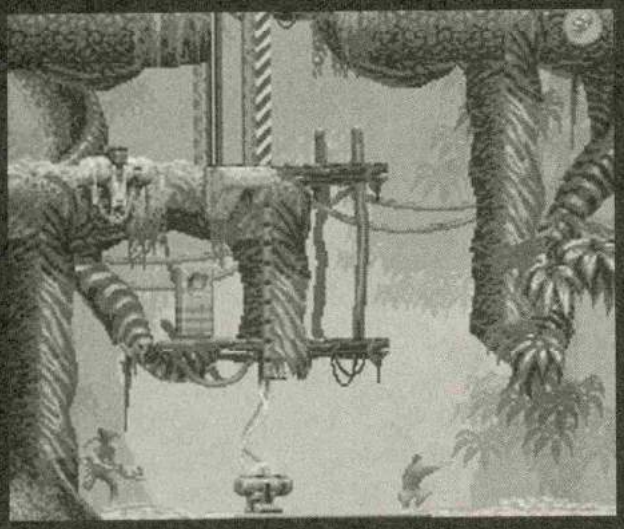
FLASH

Vstupné kódy sú pre počítač Amiga, normal a easy obtiažnosť.

Level 1 - prales (paly, back)

Úlohou tohto levelu je prejsť celým pralesom a získať **660 Cr.** na kúpu antigravitačného zariadenia.

Na začiatku hry zostúp o obrazovku nižšie a zober holografickú kocku. Môžeš si pozrieť aj záznam (kl. F1, potom kurzorom nabehnúť na tú vec, ktorú chceme použiť. Znovu F1 a potom enter).



Vráť sa tam, kde si začínal a prejdi doprava. Tu znič robota, vyskoč hore a z pokľaku znič ďalšieho. Pokračuj doprava. V ďalšej obr. znič domorodca a zostúp o obr. nižšie. Choď doľava a zober **10 Cr. a kameň.** Vráť sa o obr. doprava a tu musíš zničiť aj robota aj domorodca. Najlepší spôsob je tento: Vytiahni pištoľ (space), prejdi až na pravý okraj plošinky a z postoja zídi dole. Dopadneš do podrepu a rýchlo sa prekotúlaj doprava. Po tejto akcii zabehni doľava, ale v ďalšej obr. hneď bež späť. Vytiahni pištoľ a prichádzajúceho robota zneškodni. Znova prejdi doľava a vyskoč o plošinku vyššie. Tu znič domorodca a zober **vybitú batériu.** Zídi dole, vráť sa doprava a s rozbehom vyskoč ku spínaču (stlačiť fire, pohnúť joystickom doprava, vrátiť ho do pôvodnej polohy, musíš stále držať fire). Zneškodni robota a opatrne zostúp dole. Tu zneškodni domorodca a prejdi doprava. Tu ťa čaká plazmový oheň. Vyhneš sa mu tak, že vyskočíš na plošinku nad ním. Prejdi doprava a tu daj pozor na prízemné plamienky. Preskoč ich, prepni spínač, ktorý privolá výťah a vyskoč hore. **Tu dobi energiu a batériu.** Vráť sa doľava a pri priepasti použi **nabitú batériu**. Vytvorí sa most zo **silového poľa**, a tak môžeš prejsť. Najprv samozrejme znič robota. Prejdi doľava a vyjdi výťahom hore. Naľavo od výťahu polož kameň na spínač a napravo, na plošinke výťahu nájdeš teleport. S teleportom sa vydaj doprava, do miestnosti vpravo hore (viď mapa). V miestnosti s výťahmi sa pohraj so spínačmi, vyskáč hore, a potom prejdi doprava. Tu daj teleport starcovi. **Ako odmenu zanechá ID kartu.** Vráť sa doľava do miestnosti za priepasťou so silovým poľom a zostúp dole. V tejto obr. stojí na každej strane domorodec. Zničíš ich tak, že sa medzi nich zavesíš a musíš sa vo vhodnej chvíli vytiahnuť hore. Domorodci po tebe vystrelia, ale ty si sa medzitým vytiahol, čím sa vlastne zničia. V tejto miestnosti si dobi energiu. Pokračuj doprava, preruš oheň a preskoč spínač. Znič robota aj domorodca a zober **100 Cr.** Vezmi kľúč a ďalších **50 Cr.** Pokračuj doprava. Tu je obranný systém, ktorý sa aktivuje v ďalšej miestnosti. Vyhneš sa mu tak, že preskáčeš hore a doprava k dobíjaču. Dobi energiu a vezmi **500 Cr.** Vráť sa k save, zídi dole a použi **ID kartu** na zariadenie pri dverách. Znič domorodca a zostúp dole. Zopakuj fintu s dvoma domorodcami stojacimi proti sebe a choď doprava. Starcovi daj všetky Cr. a dostaneš antigravitačný systém. Skoč do priepasti.

Level 2 - mesto (toit, loup)

Úlohou v tomto leveli je získať financie na kúpu falošného preukazu totožnosti.

Najprv prejdi doprava a zošplhaj dole, tu si dobi energiu. Vyjdi výťahom hore a vyskáč hore, doľava, hore a v obr. vpravo znič dvoch policajtov. Porozprávaj sa so svojím priateľom **IANom** a posaď sa do kresla. Po animovanej sekvencii prehovor s **IANom** ešte raz, otvoria sa ti dvere a získaš silový náramok. Choď doprava, zídi dole a po smrti domorodca nájdeš na zemi poistku. Poistku vlož do prepínača a privolaj výťah. Vyjdi hore a porozprávaj sa s mužom pri vrátnici. Dá ti mapu mesta. Choď dole k metru a dostaň sa do **BARu (America)**. Porozprávaj sa s barmanom a choď doprava. Tu stretneš muža menom **Jack**. Po krátkom rozhovore navštív **radnicu (Africa)**, porozprávaj sa so všetkými zamestnancami a daj svoju ID kartu **guvernérovi.** Dostaneš **pracovné povolenie. Choď do pracovného centra a vlož pracovné povolenie do terminálu** aktívneho počítača. Počítač ti zadá úlohu. Celkove je ich 5.

Úloha 1: Choď do sektoru **Asia**, od ženy zober **balík** a odnes ho do **cestovnej kancelárie v sektore Africa.** Cestou zabi policajta. Vráť sa do pracovného centra a pomocou pracovného povolenia zaháj druhú úlohu.

Úloha 2: Choď do **restricted area 2** (Africa). Tu nájdeš dôležitého vedca, ktorého odtiaľ musíš dostať. Podarí sa ti to len s výťahom, ktorý je navyše zamknutý. **Kľúč** od dverí je v miestnosti vľavo. Ak ho získaš, zídi s výťahom dole a odprevaď vedca do miestnosti vľavo. Dostaneš odmenu a vrátiš sa do pracovného centra.

Úloha 3: Tu musíš zničiť dvoch terminátorov, ktorí sa vymkli spod kontroly. **V bare** si prehovor so zákazníkom. Keď to urobíš, vráť sa k výťahu, zídi dole a **prehovor s policajtom.** Vráť sa do **baru**, choď doprava, rýchlo sa otoč a zastrel domorodca. **Vráť sa k policajtovi, ale teraz ho už musíš zabiť, získaš kľúč,** odomkni dvere za barom a zostúp dole. Ulož pozíciu a **zneškodni dvoch nebezpečných terminátorov.** Ak sa ti to podarí, úloha je splnená.

Úloha 4: Priamo z pracovného strediska sa teleportuj do blízkosti poškodeného reaktoru. Záleží na tvojej rýchlosti, či dobehneš včas. Cestou narazíš na výťahovú šachtu. **Výťah privoláš tak, že vyskočíš na plošinku nad ním.** Teraz ti už okrem času nič nebráni postupu k reaktoru. Keď sa k nemu dostaneš, musíš **vložiť kartu do správneho reaktora**. To znamená, že musíš rýchlo vložiť kartu do úplne pravého reaktora.

Úloha 5: Táto úloha vyžaduje zručnosť. Choď do **restriced area 3** (Europa) a vyčisti celý priestor od všetkých nepriateľov. Používaj **silový nárамok**, je to veľmi užitočné. Keď sa ti to podarí, získaš odmenu a môžeš s prácou skončiť.

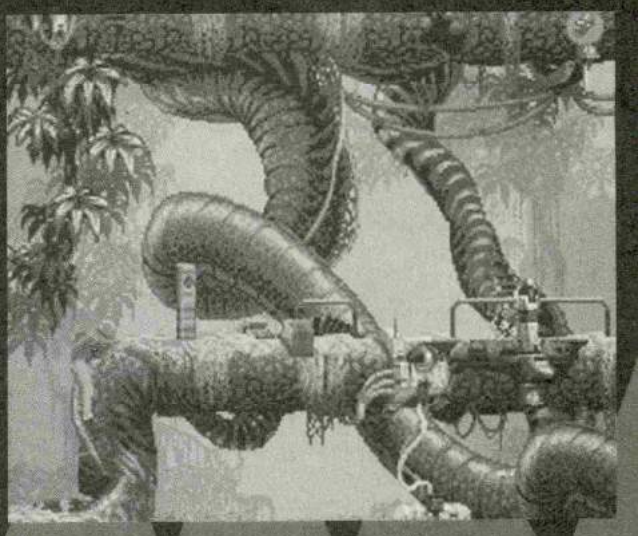
S peniazmi zabehni za **Jackom** a daj mu ich. Získaš tým dôležité dokumenty. Choď ku **veži smrti** (Europa) a odovzdaj doklady mužovi. Dvere sa otvoria a ty môžeš vstúpiť.

Level 3 - veža smrti (zapp, cine)

Tu ti nepomôžu rady, ale iba tvoja zručnosť. Musíš sa dostať až na posledné podlažie tejto veže plnej terminátorov. Stačí vedieť, že vstup do vyššieho poschodia sa otvára spínačom na opačnom konci chodby. Veža má kruhový pôdorys a nebyť prekážok, dalo by sa behať dookola.

Level 4: vôňa domova (lynx, good)

Po úspešnom dokončení súťaže vo veži smrti si vyhral zájazd na zem. Zem je však husto zaľudnená cudzími bytosťami a preto sa nudiť celkom určite nebudeš. Hneď na začiatku daj **ID kartu** vrátnikovi. Ďalší postup je dosť problematický, pretože tu čaká veľa policajtov, lietajúcich gulí a robotov. Keď sa ti ich podarí zničiť, prejdi k nabíjaču a obnov energiu. Pokračuj doprava. Tu ťa čaká policajt. Zneškodni ho a postupuj doprava. Keď sa ti aj tu podarí zničiť policajtov a robota, vráť sa znovu nabiť. Pokračuj doprava a spínačom zavolaj taxi. V animovanej sekvencii uvidíš, ako letíš do centra mesta. Hneď po pristátí ulož pozíciu. Vyskáč hore a s rozbehom preskoč do ďalšej obrazovky. Tu znič lietajúce gule a rozstrel sklenenú výplň. Postupuj doprava a znič všetkých robotov. Získaš kľúč. Ďalej choď doprava, vyskoč hore a daj pozor na auto-obranný systém. Pomocou prepínača odstráň **plazmový oheň,**



BACK



kľúčom odomkni dvere a výťahom sa zvez dole. Zneškodni protivníkov a zaves sa na lampu, čím odstrániš blok na ľavej strane. Ulož pozíciu. S výťahom sa dostaň dole. Hneď v prvej obr. vyskáč hore a choď doprava. Tu si musíš dať dobrý pozor na auto-obranný systém. Musíš prepnúť spínač, čím odstrániš oheň. Vráť sa naspäť a postupuj hore. Po smrti protivníkov je kľúč tvoj. Hore prepni spínač, odstrániš tak blok brániaci východu. Vráť sa celkom dole a odomkni dvere vpravo. Doplň energiu ochranného štítu a vyvez sa výťahom hore. V ďalšej miestnosti sú dvoje padacie dvere pod sebou. Do priestoru medzi nimi sa dostaneš tak, že prejdeš na ľavú stranu dverí, skrčíš sa a skotúľaš sa smerom doprava. Ulož pozíciu, prepni spínač a hlavne - obnov energiu ochranného štítu. Prepadni sa dole, zničobota a zoskoč doľava dole. Otvor dvere, preskoč medzeru, vezmi kľúč a vráť sa späť. Otvor dvere napravo, zlikviduj terminátorov a lietajúce gule. Odporúčam vrátiť sa k save a uložiť pozíciu. Hneď ako preskočíš pískajúcu bombu, objaví sa oheň, ktorý sa neúprosne začne pohybovať smerom k tebe. Musíš byť rýchly, prebehnúť doprava a v tretej obrazovke musíš rýchlo vybrať pištoľ, zničiť lietajúcu guľu a rýchlo sa skotúľať doprava skôr, ako by ťa spálil oheň. Keď si bol dostatočne rýchly, podarí sa ti to a čaká ťa ďalšia zóna.

Level 5: stretnutie (scsi, spiz)

Na začiatku tohto levelu uvidíš v animovanej sekvencii ako si sa po skotúľaní dostal na šachtu. Pod tebou práve prebieha rozhovor o zničení ľudstva. Po krátkom odpočúvaní sa s tebou šachta prepadne a padneš doprostred sprisahania. Nepriatelia ti vezmú pištoľ a pošlú na teba dvoch terminátorov. Prvé, čo musíš urobiť, je získanie pištole. **Zabehni preto doprava, zoskoč dole a zober pištoľ.** S pištoľou už proti tebe terminátori nemajú vôbec žiadnu šancu. Hneď po ich smrti ulož pozíciu. **Vezmi kľúč**, ktorý zostal po terminátorovi. Prejdi doprava a prepni spínač, otvoria sa dvere za stenou. Ďalšie dvere otvor kľúčom a vydaj sa hore - do miestnosti s pohyblivým ohňom a v pravý moment vyskáč hore a doľava. Postupuj doľava, obnov štít, postupuj ďalej doľava a vyhni sa ohňu. Dole zničdomorodca. Po jeho smrti nájdeš dve veľmi užitočné veci. Sú to **prijímač a ovládač teleportu.** Vyskoč hore a zničďalšieho terminátora. Získaš kľúč. Vráť sa späť k pohyblivým ohňom a odhoď prijímač dole. Potom sa pomocou ovládača teleportuj. Zdvihni prijímač, otvor dvere a zničrobota. Postupuj doprava a znovu odhoď prijímač dole a zároveň sa teleportuj. Zdvihni prijímač a bež doľava. Objaví sa za tebou oheň, ktorému sa vyhneš tak, že vyskočíš na plošinku vyššie a oheň pod tebou prejde. Choď doľava a dole. Zabi nový typ nepriateľa - sliz. Najlepšia taktika je taká, že vytasíš pištoľ a v podrepe sa v pravý moment musíš kotúľať a keď vidíš, že sa sliz zhmotnil, strieľaj. Nesmie sa stať, že sa sliz zhmotní pod tebou, preto musíš byť stále v pohybe. Prepni spínač, pokračuj doprava a zabi ďalšie dva slizy, zostúp dole a choď doľava. Odporúčam uložiť pozíciu, pretože nasledujúca obr. je pomerne náročná. Dostaneš sa cez ňu pomocou teleportu. Keď sa ti to podarí, musíš v ďalšej obr. rýchlo vyskočiť hore, spustiť sa dole a dobehnúť pod teleportačný systém vpravo. Najťažšia časť hry je pred tebou.

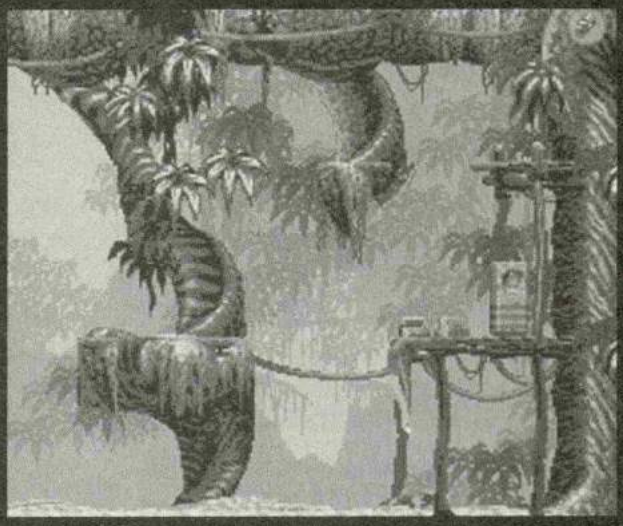
Level 6: planéta slizu (gary, bios)

Posledné dva levely sú pomerne zložité, pretože tu žije veľa slizov.

Choď doprava, likviduj slizy, prepni spínač a choď dole. Daj si pozor na obranný systém. Zoskoč dole a priprav sa na tuhú akciu. Dole ťa čaká trio slizov. Po ich likvidácii by si sa mal vrátiť k nabíjaču obnoviť energiu štítu. V miestnosti, kde si zneškodnil trio slizov, nájdeš aj kameň. Pokračuj doľava, skotúľaj sa otvorom v stene a polož kameň na spínač. Teleportuj sa cez oheň. Naľavo otvor padacie dvere spínačom, strel do dverí dole a prepni spínač, ktorý otvorí dvere hore. Akonáhle sa dvere otvoria, zjaví sa sliz, ktorý zraní muža. Potom sliz zíde dole a ty ho musíš zničiť. **Od umierajúceho muža dostaneš atómovú bombu, ktorá sa ti zíde na samom konci hry.** Pokračuj doľava a **zober zápisník**. Môžeš si tiež prečítať správu o tvojom počínaní. Výťahom sa zvez dole a zabi zmutovaného psa. Otvor padacie dvere spínačom, obnov energiu štítu potom, ako skočíš dole. Choď doprava a po smrti dvoch slizov sa teleportuj dole do priepasti. V tejto miestnosti nechaj prijímač, pretože ak by si to neurobil, nevedel by si sa vrátiť. Ak si odhodil prijímač, môžeš ísť doprava a po niekoľkých mŕtvych slizoch získaš kľúč. Teleportuj sa späť, vyjdi výťahom hore a choď doprava. Otvor dvere nájdeným kľúčom a tým pádom si sa dostal do posledného levelu, kde musíš zničiť srdce planéty a potom ju zneškodniť pomocou atómovej bomby.

Level 7: ničenie planéty (pont, hall)

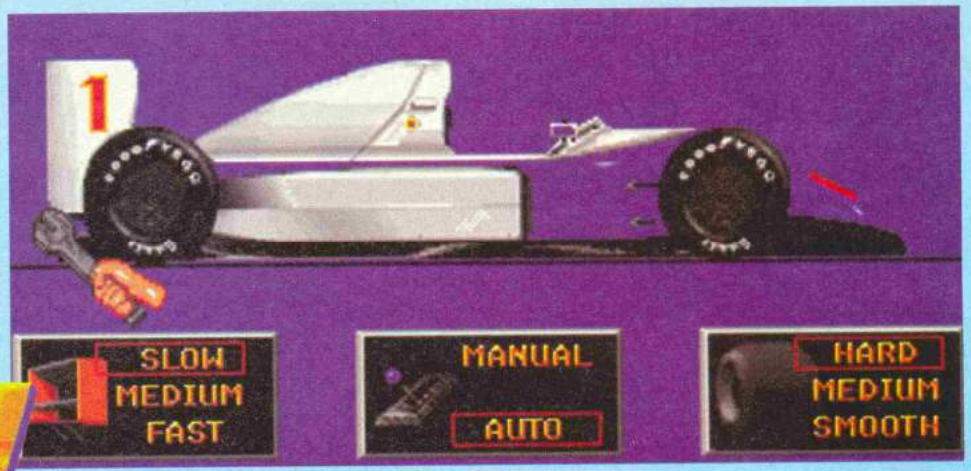
Od štartu choď výťahom hore, zlikviduj slizy a vyskáč hore. Tu sa musíš rozbehnúť a skočiť z kraja plošinky, pretože inak by na teba padli kvapky, ktoré sa skladajú z výbušných hmôt. Keď si to urobil, odhoď prijímač teleportu. Vyjdi výťahom hore, a potom ho pošli späť. Vypneš tak auto-obranný systém. Lepší spôsob je však ten, že po skoku teleport neodhodíš, ale vyjdeš s výťahom hore, teraz ho však nepošleš dole, ale vylezieš hore. Obranný systém ti síce poškodí energiu štítu, ale potom sa ti teleport zíde. Teraz prejdi doľava. Dole je prepínač, ktorý však stráži sliz. Prepni spínač a rýchlo sa teleportuj na miesto, kde si pretým odhodil prijímač. Naľavo dole je dobíjač. Použi ho a potom zneškodni sliz, ktorý strážil prepínač, na voľnom priestranstve. Teraz sa vráť do obr., kde sliz strážil teleport a s vytasenou pištoľou sa prekotúľaj doprava. Obrannému systému sa vyhneš tým, že si v podrepe a výťah je už pristavený. Zídi dole a priprav sa na bitku s dvoma slizmi. Po ich zneškodnení získaš kľúč, ktorým otvoríš dvere vpravo. Vyjdi výťahom hore, potom vyskáč hore a ulož pozíciu. Opatrne prejdi tri plazmové ohne, zídi výťahom dole a odomkni dvere. Zabi zmutovaného psa a pomocou výťahu zneškodni bomby. Odhoď prijímač do otvoru a teleportuj sa dole. Keď sa vysporiadaš so slizom, triafaj do priehľadnej časti gule tak dlho, pokiaľ sa z nej nevyleje kvapalina, ktorá otvorí padacie dvere. Prejdi k ľavej stene tejto miestnosti a odhoď prijímač do otvoru. Teleportuj sa dole a vydaj sa doľava. Cestou si obnov energiu štítu a ulož pozíciu. Na konci, úplne vľavo zídi dole výťahom do jadra planéty. Ulož pozíciu a odhoď prijímač. V ďalšej obr. je srdce planéty. Tvojou úlohou je spôsobiť jeho deštrukciu. Keď vieš ako na to, je to pomerne ľahké. **Musíš sa najprv trafiť do srdca zľava, potom sprava, zľava, sprava, zľava...** Koniec srdca spoznáš tak, že už nebudú rodiť slizy, a taktiež sa ti otvoria dvere vpravo. Postupuj doprava, privolaj výťah, choď doprava, zídi dole, vyvez sa výťahom nahor a zabehni doľava. Vráť sa dole a prichádzajúci sliz bez milosti zneškodni. Kľúčom, ktorý po ňom zostane, otvor dvere. Zídi dole výťahom. Pokračuj doprava a bez rozmýšľania zneškodni dva zákerné, ale zároveň posledné slizy na tejto planéte.



Posledná, ale najdôležitejšia časť hry je pred tebou. Po smrti dvoch úbohých slizov prejdi doprava až k stene a **tu polož atómovú bombu.** Vylaď si joystick, prepni spínač. Akonáhle ho prepneš, máš iba niekoľko sekúnd k opustenej planéty. Musíš rýchlo prebehnúť až ku štartu siedmeho levelu a bežať stále doprava. Ak si prepol spínač, čakajú ťa otvorené dvere, bež ďalej doprava až kým nedobehneš k výťahu. Výťah hneď použi a nechaj sa vyviesť hore. Ak si bol dostatočne rýchly, čaká ťa animovaná sekvencia. Ak ti to nevyšlo, skús to znova. Na druhýkrát sa ti to určite podarí. Týmto je za vami ďalšia perfektná hra z dielne francúzskej firmy Delphine software.

R. Miliczký





F1

DOMARK

Jednou z najobľúbenejších tém pre počítačové hry sú preteky Formule 1. Napriek tomu ani na takých počítačoch, ako je PC a Amiga, nie je kvalitných programov na túto tému obzvlášť veľa, i keď je známe, že hráči ich majú veľmi radi. O určité vyplnenie medzery sa najnovšie pokúsila britská firma DOMARK so svojím F1 CHAMPIONSHIP. Na názov zakúpili licenciu od automobilových asociácií FIA a FOCA.



Rebríček najlepších formulí na PC aj Amige vedie zatiaľ F1 GRAND PRIX od MICROPROSE. Táto hra však už má viac ako dva roky a pravdepodobne je len otázkou času, kedy ju niekto prekoná. Veľmi dobre sa u priaznivcov počítačového automobilizmu zapísala pred rokom americká firma PAPYRUS hrou INDY CAR RACING, ktorá je však pomerne ťažká a nekonkuruje simulátorom F1, pretože sú v nej len americké preteky série Indy Car. Pri príležitosti celkového víťazstva Nigela Mansella urobila svojho času firma GREMLIN hru s názvom NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, ktorá bola originálna najmä tým, že sám majster sveta v nej učil hráčov správne jazdiť. Ako simulátor však neobstojí, lebo zatáčky sa tu dajú jazdiť aj v rýchlosti 300 míľ za hodinu, čo je dosť od veci. NIGEL MANSELL'S W.CH. mi skôr pripomína hry z hracích automatov SEGA, v ktorých ide o veľmi rýchlu jazdu a nie o reálnu simuláciu. V minulosti bola na 16-bitových počítačoch úspešná firma ACCOLADE s hrami GRAND PRIX CIRCUIT (1988) a GRAND PRIX UNLIMITED (1992), ktoré však už takmer upadli do zabudnutia a nie sú určené v prípade PC pre jeho súčasný hardware.

Autori F1 CHAMPIONSHIP si dali námahu urobiť čo do dĺžky veľmi krátku hru na jednu disketu, ale s extrémne rýchlym scrollingom kvôli rýchlej jazde. Aj na Amige, aj na PC je táto hra najrýchlejšia svojho druhu. Neviem síce, ako by sa celková rýchlosť dala zmerať, ale som si istý, že som v živote nič rýchlejšie nevidel. Kvôli rýchlosti autori obetovali aj kvalitu okolitej grafiky, ktorá pozostáva väčšinou z vektorových polygónov, s ktorými sa dá veľmi rýchlo pracovať. Pozadie sa scrolluje horizontálne a je v dobrej bitmapovej kvalite. Aj keď graficky táto hra neprekoná napríklad INDY CAR RACING, ktorá má vektorové polygóny vyplnené bitmapovými obrázkami, dosahuje takú rýchlosť, že z nej mám dobrý dojem. Keby sa táto rýchlosť predsa niekomu zdala malá, F1 CHAMPIONSHIP ju umožňuje zvýšiť zvolením tzv. TURBO módu. V tomto móde je náš monopost menší a proporcionálne sa zmenší aj trať s okolím. Vďaka tomu sa rýchlosť scrollingu ešte zvýši.

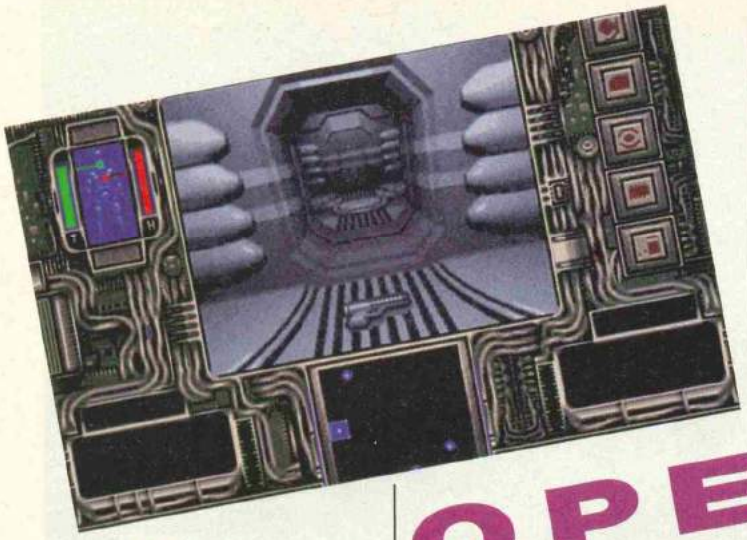
Ďalšou voľbou je možnosť hry dvoch hráčov. V tomto režime sa obrazovka rozdelí na dve polovice, aby každý hráč mohol sledovať trať zo svojho vozidla. Podobne to mal vyriešené napríklad LOTUS ESPRIT. Aj pri voľbe dvoch hráčov je scrolling extrémne rýchly. Ešte viac oceňujem fakt, že obaja hráči môžu ovládať svoje vozy z klávesnice, takže k hre nie je povinný ani joystick, ani myš.



K samotnej hre nemám vážnejšie výhrady. Verzia na Amige je menej farebná, ale evidentne prepracovanejšia. Napríklad pri náraze povedzme do stromu tu odletí z auta koleso, čo na PC nie je. V hre je možnosť jazdiť do boxov a tam meniť pneumatiky a tankovať palivo. Je tu niekoľko režimov pretekania pre jedného a dvoch hráčov, niekoľko stupňov obtiažnosti, ktoré by mali každého uspokojiť. V testovanej PC verzii som však objavil niekoľko menších nedostatkov, ktoré nemajú na hru priamy vplyv, ale rozhodne by sa nemali stávať. Pri manažére QEMM 7.03 hra spoľahlivo zmrzne, takže treba použiť DOSovský EMM386. Pri zvukovej karte SB 16 samplingy zaručene do jednej minúty stíchnu, takže kto chce počuť motor, musí zvoliť horší AdLib. DOMARK zrejme vôbec netrápi, že táto karta je na trhu už viac ako rok a pol. Osobitným prípadom je SETUP, ktorý v menu obsahuje položku RUN F1, ktorý mal pravdepodobne spustiť hru. Nerobí však nič. Hra sa spustí jedine vtedy, ak vyjdeme do DOSu a zadáme F1.EXE. Sú to možno maličkosti, ale svedčia o tom, že PC verzia je šitá narýchlo 'horúcou ihlou'.

- yves -





G2

PSYGNOSIS

OPERATION

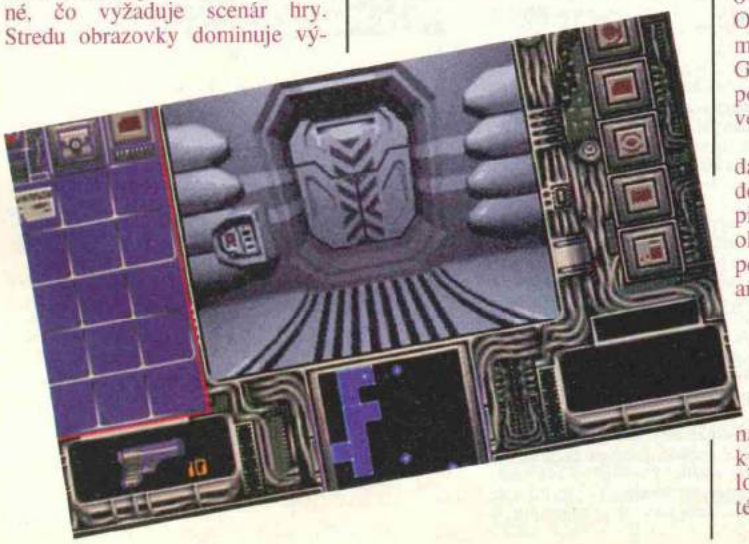


Mnohí z vás si iste spomínajú na pomerne vydarenú hru OBITUS, ktorá bola akýmsi zlúčením hier typu adventure a D&D. Pripravovaná hra OPERATION G2 sa rodí v dielni rovnakej skupiny programátorov a distribúcie sa opäť ujme známa firma PSYGNOSIS. Hra tentoraz čerpá námet z oblasti sci-fi.

Dej odohrávajúci sa v neďalekej budúcnosti je umiestnený do našej galaxie nie príliš ďaleko od Marsu. Kozmický priestor v týchto miestach je preplnený množstvom vrakov kozmických lodí, rakiet a družíc. Pretože mnohé z nich majú nukleárny pohon, je to reálna hrozba pre ďalšie vesmírne výpravy. Úlohou hráča ako člena špeciálnej DE-CON DIVÍZIE je vyloďovať sa na palubu takýchto vrakov, preskúmať ich a nakoniec vyhodiť do povetria. Občas sa tiež vyskytne špeciálna úloha, ako napríklad OPERÁCIA G2, ktorá prebieha teraz. Jej cieľom je preniknúť na kozmickú loď plnú kontrabandu zakázaných liekov a preskúmať ju. Loď je riadená automaticky a nie sú na nej žiadni ľudia, nanešťastie je však chránená jednotkou špeciálnych obranných androidov, známych pod menom Simskin Revenue Protection Droids.

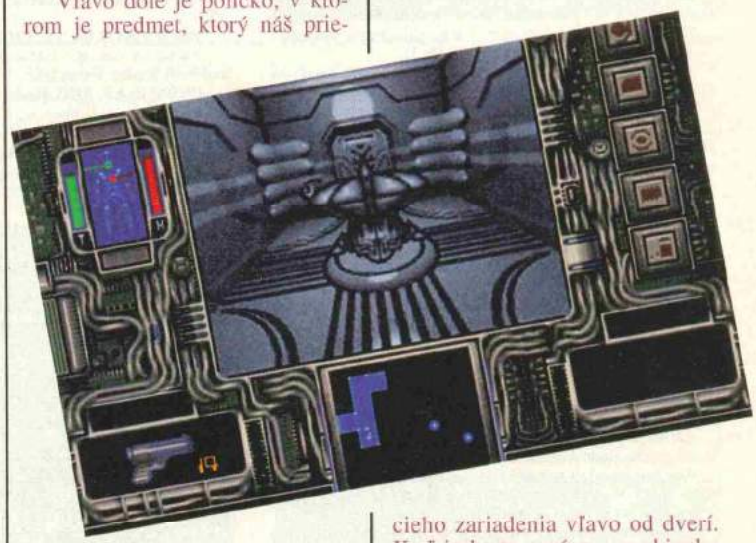
Prevedenie hracieho panelu je podobné ako v hre Obitus, s tým rozdielom, že je futuristicky ladené, čo vyžaduje scenár hry. Stredu obrazovky dominuje výrez, cez ktorý sa hráč „pozerá" do interiéru kozmickej lode. Pohyb je tu riešený veľmi zaujímavo a elegantne. Keďže chodby sú až na drobné zmeny (dvere, elektronické zariadenia) vlastne rovnaké, programátori plynule rozanimovali iba otáčanie sa o 90 stupňov a pohyb o jeden „diel" chodby vpred. Použitím tejto jednoduchej finty vzniká dojem absolútne plynulého pohybu (podobne ako v DOOM). Daňou je však skutočnosť, že žiadna miestnosť nemôže byť širšia ako na „jednu šírku hráča". Na hrateľnosti to však príliš neuberá. Horšie je, že na obetný oltár rýchlosti scrollingu padli aj všetky farby. Interiér kozmickej lode je teda v podstate monochromatický - iba v odtieňoch šedi. Aj tento malý nedostatok sa však dá pri celkovom pohľade blahosklonne prehliadnuť.

Naľavo od stredného pohľadu je umiestnená postavička, po ktorej ľavej strane je zelený stĺpec - indikátor času (klesá neustále) a po pravej strane červený stĺpec - indikátor energie (klesá po zásahu robotom). Na dohranie jednej misie má hráč približne 7 minút, ak mu pravdaže dovtedy vydrží energia. Teda na postávanie rozhodne nie je čas a hráč sa bude mať čo obracať.



Napravo je 5 ikon, znázorňujúcich akésy „vrecká". Každé má špeciálne určenie (napr. „vrecko" na vstupné karty) a do každého z nich sa dá uložiť až 15 predmetov.

Vľavo dole je políčko, v ktorom je predmet, ktorý náš priemajú funkciu spínača a otvárajú uzatvorené dvere. Iné dvere sa otvárajú pomocou magnetických kariet, ktoré sa sporadicky dajú nájsť na zemi. V takomto prípade je potrebné otvoriť „vrecko" s magnetickými kartami a jednu z nich zasunúť do ovládacieho zariadenia vľavo od dverí. Keď je karta správna, v okienku nad zásuvnou štrbinou sa zobrazí číslo. Vtedy možno pomocou zeleného tlačítka dvere otvoriť, alebo pomocou červeného zatvoriť. Ak sa číslo neukáže, karta pasuje do iných dverí a preto treba hľadať ďalšiu.



skumník drží v ľavej ruke a vpravo políčko znázorňujúce obsah pravej ruky. A teraz pozor! Keď má hráč v oboch „rukách" predmety, napríklad v ľavej pištoľ a v pravej pušku, stlačením ľavého tlačítka vystrelí z pištole a stlačením pravého z pušky! (Hurá, hurá konečne niekto zistil, že myš má aj pravé tlačítko! A to moja má prosím aj stredné!). Toto ovládanie je veľmi pohodlné. Ostatné funkcie sa ovládajú takmer zhodne z hrou HIRED GUNS, s tým rozdielom, že pre pohyb dozadu je opäť použité pravé tlačítko myši.

Nesmiem tiež zabudnúť na radar, ktorý je umiestnený v strede dole. Je to vlastne akýsi automaping, na ktorom vidno najbližšie okolie prieskumníka, vrátane jeho polohy a rozmiestnenia strážnych androidov.

Kozmická loď sa skladá z množstva navzájom poprepájaných tunelov a koridorov. Tieto sa na niektorých miestach končia slepou chodbou, na iných sú ukončené automatickými dverami. Podlaha v tuneloch je pokrytá vzormi diskovitého tvaru, z ktorých niektoré

Na zemi sa dajú okrem vstupných kariet nájsť aj iné predmety, ako napríklad pištoľ zo 16 nábojmi, ktorá leží hneď na východzej pozícii, ale tiež rôzne ampulky a iné predmety, ktorých funkciu sa mi zatiaľ nepodarilo zistiť. Záhadné mi zostalo i využitie akýchsi „pisoárov" so zabudovanou elektronikou, ktoré visia na niektorých stenách. Má sa do nich zjavne uložiť jeden predmet, ale za celú dobu hrania pri písaní tejto predrecenzie sa mi nepodarilo zistiť aký. Snáď budem múdrejší pri písaní recenzie na finálnu verziu hry, pri ktorej sa ale stretneme až v niektorom z ďalších čísiel BITu.

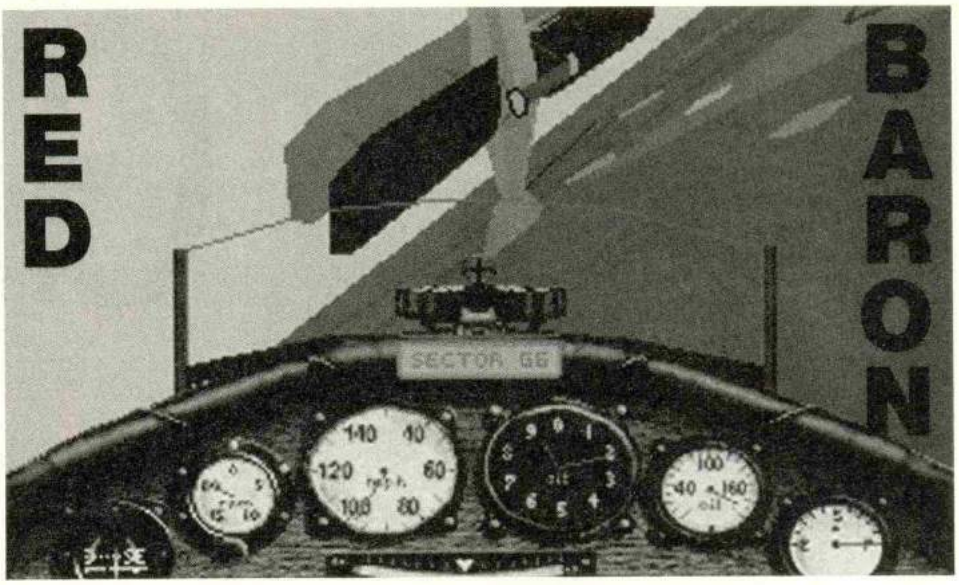
-luis-

PC 286-586
AMIGA 1200
AMIGA 500/600

NÁVOD KU HRE

RED BARON

DYNAMIX



Hlavné menu

DOGFIGHT A FAMOUS ACE (poľovačka na eso):
Tu si môžete vybrať jedno letecké eso.(Eso bol v prvej svetovej vojne každý, kto mal najmenej 5 zostrelených lietadiel), s ktorým si chcete zabojovať. Pri výbere môžete vidieť okrem mena a počtu zostrelov aj autentickú fotografiu a krátku charakteristiku osoby.

FLY SINGLE MISSION (jednoduchá misia):
Hra ponúka 10 jednoduchých misií, v ktorých si môžete zvoliť počasie, typ lietadla, počet lietadiel, formáciu, ako aj za ktorú stranu chcete lietať. Po skončení sa misia vyhodnotí.

VIEW AIRPLANES (prezri lietadlá):
Hra poskytuje aj databázu lietadiel, na ktorých sa v misiách lieta, a to spojenecké, tak aj nemecké a dokonca aj osobné lietadlá jednotlivých es v ich skutočnom sfarbení.

OTHER OPTIONS (ostatné voľby):
Tu sa skrývajú voľby pre ovládanie pomocou joysticku alebo myši, vypínanie, zapínanie zvuku a hudby (to všetko v PREFERENCES). Tu si tiež môžete ešte raz pozrieť výpis autorov programu (CREDITS). Posledná voľba je WATCH DEMO (prezretie dema), ktorou si ešte raz môžete prezrieť všetky pripravené demá (súbory DEMOXXXX.VCR).

MISSION RECORDER (prehrávač misií):
Každú misiu si môžete zaznamenať na disk a neskôr ju aj prehrávať. Práve na to slúži tento prehrávač, ktorý môžete ovládať ako klasické video. Okrem klasických herných pohľadov si môžete navoliť aj ľubovoľné iné pohľady, napr. na lietadlo alebo takzvaný nezávislý pohľad (independent view), ktorým si môžete prezerať prakticky celú krajinu. Pohľady môžete rôzne rotovať.

EXIT TO DOS (späť do DOS-u):
Touto voľbou opúšťate hru.

Kariéra

Zámerne som vynechal jednu položku, aby som ju predstavil trochu podrobnejšie - je to KARIERA:

Kariéra v poňatí tejto hry je akýsi vojenský život s postupom po vojenskom rebríčku (tak podobne ako v iných hrách tohto typu, napr. GUNSHIP 2000).

Kariéru tvoria jednotlivé misie, ktoré sú vždy približne raz do mesiaca. Tieto misie sú skoro tie isté, ako jednoduché, len rozdiel je v tom, že si nemôžete vybrať iný typ lietadla, okrem toho, ktoré má letka k dispozícii, nemôžete meniť počet asistujúcich, počasie a iné činitele. Niektoré z nich však môžete meniť, až keď dosiahnete vyššiu hodnosť.

Tým sme sa dostali k postupu na vyššiu hodnosť. Postupujete nie vždy konštantne po určitom počte odlietaných misií, ale po misii, v ktorej ste si počínali veľmi záslužne. Tak podobne je to i s vyznamenaniami. Môžete ich určite čakať po veľmi dobre odvedenej misii. každá misia je bodovo ohodnotená. Ak by patrila medzi rekordy, hra ju zapíše a neskôr ju môžete nájsť pod kolónkou **BEST MISSION**. Body zo všetkých misií sa sčítavajú a píšu do osobného záznamu. Okrem samotného lietania jednotlivých misií vás hra chronologicky s časom oboznamuje s vedením vojny formou novín alebo informáciami o vývoji vo vojenskej leteckej technike. Tiež sa vám môže stať, že sa po zostrelení ocitnete vo väzení alebo v nemocnici, podľa toho, na ktorú stranu frontu pristanete.

CAREER MENU (menu kariéry):
Toto menu obsahuje tieto položky:

START CAREER (začatie kariéry):
Touto položkou sa zapíšete do zoznamu. Zapisujete svoje meno. Okrem toho hra v zozname uvádza aj stranu, za ktorú bojujete, váš titul (na začiatku 2nd Lt., neskôr 1st LT., Lt a Capt.), obdobie (mesiac, rok). V poslednom stĺpci sa uvádza, či ste už kariéru ukončili alebo ste ešte aktívny. Pri otváraní novej kariéry si vyberáte stranu, za ktorú budete bojovať a obdobie, v ktorom odštartujete. Na výber máte z troch období: začiatok, stred alebo koniec vojny.

CONTINUE CAREER (pokračovanie kariéry):
Túto položku volíte, ak už máte kariéru rozpracovanú a chcete v nej pokračovať.

VIEW TOP ACES (tabuľka najlepších es): Tu sa skrývajú mená tých, ktorí v kariere dosiahli najväčší počet bodov. Môžeme si dokonca pozrieť i ich vyznamenania, letisko, kde pôsobili a iné zaujímavosti.

RETURN MAIN MENU (návrat do hlavného menu)
Ak ste sa už do zoznamu prihlásili, objaví sa nové menu - AERODROME (letisko).

FLY NEXT MISSION (leť nasledujúcu misiu):
Letíte ďalšiu misiu, ktorú vám počítač pripravil.

SQUADRON INFO (informácie o letke):
Podáva informácie o letke, jej pozícii a ak boli v letke v tom čase a na tom mieste historické esá, sú zobrazené.

MAP OF THE FRONT (mapa frontu):
Mapa frontu so všetkými letiskami a informáciami o nich.

REQUEST TRANSFER (navrhni presun):
Ak už ste dosiahli hodnosť 1st Lt., môžete sami navrhnúť svoj presun k inej letke.

PERSONAL AIRCRAFT (osobné lietadlá):
Ak ste dosiahli hodnosť Capt., vlastníte už vlastné lietadlo a môžete si ho aj pomaľovať.

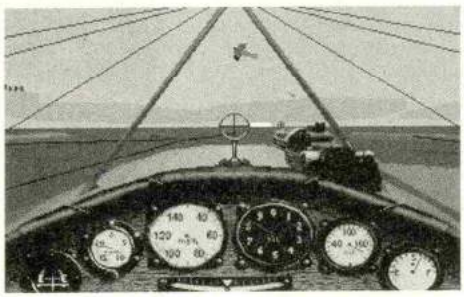
VIEW PILOT RECORD (pozri záznam):
Pod touto položkou si prezeráte aktuálne skóre, ktoré ste nahrali, počet zostrelov, vyznamenania a iné osobné zaujímavosti.

BACKUP CAREER (zálohuj kariéru):
Jedna z najdôležitejších a najviac používaných položiek. Svoj terajší stav kariéry si môžete zálohovať aj na inú pozíciu v zozname.

RETURN TO MAIN (späť do hlavného menu):
Vraciate sa späť do hlavného menu.

Popis misie

Ak chcete hrať ďalšiu misiu v kariére alebo len tak odlietať jednoduchú misiu, prechádzate troma informačnými



panelmi.

Mission assignment:
Túto obrazovku si treba pozorne prečítať a zapamätať, lebo tu je rozpis celej misie. Najprv na navodenie atmosféry je krátky popis situácie na fronte. Potom nasleduje samotný plán, počasie a ešte obdobie letu cez deň.

Flight assignments:
Z tejto obrazovky môžete vyčítať všetko, čo sa týka letovej stránky misie. Sú to: typ lietadla (ten je odvodený od podmienok v tom čase, nemôžete lietať na lietadle, ktoré ešte nebolo vyrobené), použité strelivo (zápalné a normálne), počet letiacich (všetci majú označenie napr. normálny pilot, veterán pilot alebo môže sa stať, že letíte s esom, to je potom pomenované menom).

Realism Panel:
Dôležitá zložka pre nastavenie obtiažnosti. Obtiažnosť sa nastavuje z viacerých hľadísk, ale vždy vidíte percentuálne vyjadrenie obtiažnosti v globále.

Prvé hľadisko je zamerané na šikovnosť hráča a teda i zároveň protihráča (počítač). Vybrať si môžete z NOVICE (začiatočník), INTERMEDIATE (prostredník), EXPERT.

Ďalšie hľadisko je voľba presnosti strieľania na to, aby mohol byť cieľ zasiahnutý. Tu sú na výber voľby EASY (ľahký), STANDARD a HARD (čo je podľa autorov verná kópia toho, čo museli trafiť ozajstní letci v prvej svetovej vojne).

Ďalšie voľby sú už rôzne špeciality: Realistické nástroje, oslepujúce slnko, realistické počasie, guľomet sa môže zaseknúť. Ak sa vo vzduchu zrazíte, znamená to istú smrť. Karburátor môže byť zamrznutý. Munícia je limitovaná. Palivo je limitované. Reálna navigácia (ak ju nepovolíte, v lietadle sa bude ukazovať označenie oblasti, v ktorej sa práve nachádzate) a lietadlo môže byť zničené.

Jednoduché misie

FLY A HISTORIC MISSION (historická misia):
Na výber sa ponúka 8 historických misií. Sú to slávne udalosti zo života slávnych es, napr. Koniec Manfreda von Richthofen, najlepšieho letca prvej svetovej vojny, alebo Immelmanovo prvé víťazstvo a podobne. Pri každej misii je stručný popis udalosti - ako sa odohrala a zároveň aj úloha, ktorú treba splniť.

DOGFIGHT A FAMOUSE ACE (poľovačka na eso):
Známa položka z hlavného menu.

DOGFIGHT A SQUADRON (stretnutie dvoch nepriateľských letiek):
Je to stretnutie dvoch štvoriek lietadiel, pričom na jednej strane je vodca (leader) hráč a na druhej môže byť niektoré známe eso.

PATROL THE FRONT (kontrolovanie frontu):
Prechádzate ponad front cez určené sektory, napr. D-5 do D-8 a ak natrafíte na nepriateľa, treba ho zničiť.

ESCORT A BOMBING RAID (ochrana pre bombardéry):
V tejto misii treba doprevádzať bombardéry k ich cieľu a potom naspäť, pričom na ne útočia nepriateľské lietadlá.

STOP A BOMBING RAID (zabránenie bombardovaniu):
To isté čo predtým, len hráč je na strane útočiacich.

HUNT A ZEPPELIN (zničenie vzducholode):
Tu je potrebné vyhľadať vzducholoď a zničiť ju. Lenže pozor, vzducholoď je ako cieľ iste veľká, ale má aj dobrý guľomet.

ESCORT RECONNAISSEANCE (ochrana pre fotografovacie lietadlá):
Tu platí to isté, čo pri bombardéroch.

BALLOON DEFENCE (obrana balónov): Treba obrániť výzvedné balóny pred útokmi a zničením.

BALLOON BUUSTING (zničenie nepriateľských balónov):
Opäť to isté, len hráč útočí a počítač sa bráni.

Ovládanie

ŠIPKY	- ovládanie lietadla
+	- pridávanie rýchlosti
-	- uberanie rýchlosti
MEDZERA	- strelba
ENTER	- prepína medzi pohľadmi znútra/zvonku
F1	- pohľad dopredu
F2	- pohľad dopredu
F3	- naľavo
F4	- napravo
F5	- hore
F6	- dole
F7	- pohľad na lietadlo z väčšej vzdialenosti
F10	- panel, na ktorom môžete voliť: - časové zrýchlenie - možnosť ovládania joystickom alebo myšou - väčšia/menšia detailnosť
Esc	- po stisku tejto klávesy sa objaví panel, ktorý vás informuje o počte už nahraných bodov a dáva vám možnosť opustiť misiu a vrátiť sa na základňu (ale pozor, len ak práve nebojujete).

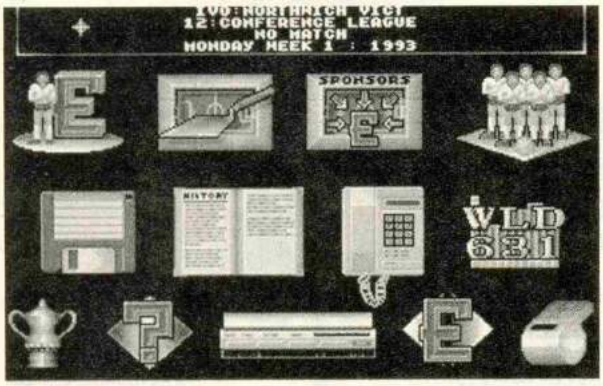
Riadiace klávesy (iba ak ste vodca skupiny - leader)
A - (attack) - útok v prípade, že vidíte nepriateľské lietadlá
R - (return) - návrat na základňu
U - (unblocking) - odblokovanie guľometu, ak sa zasekne.

R. Sninský

BLESKOVÉ RECENZIE

PREMIER MANAGER 2

GREMLIN



Keď pre rokom a štvrť uzrel svetlo sveta PREMIER MANAGER, okamžite sa stal jedným z najpredávanejších programov vo Veľkej Británii a samozrejme aj jedným z najvyhľadávanejších manažérov. Konkurovať mu nedokázal ani v rovnakom čase predávaný CHAMPIONSHIP MANAGER od DOMARKu. Druhý diel PREMIER MANAGER sme teda privítali s radosťou. Je to pravdepodobne najlepší futbalový manažér vôbec a spolu s hrami ZOOL 1 a 2 patrí k najväčší hitom firmy GREMLIN. PREMIER MANAGER je natoľko detailný, že si to málokto vie vôbec predstaviť. Veľmi som bol prekvapený, čo môžeme robiť povedzme so štadiónom. Dá sa tu nielen zväčšovať tribúna na sedenie či státie, ale aj zväčsovať panel pre skóre či dokonca určovať ceny vstupného. Okrem obvyklého predávania a nakupovania hráčov môžeme veľmi veľa parametrov určiť aj pre samotný zápas. Je to napríklad (okrem rozostavenia) taktika mužstva. Môžu hrať na krátke prihrávky, alebo na dlhé pasy. Zaujímavo sú vyriešené aj zápasy. Nevidíme ich priamo, ale na obrazovke sa objavuje stručný popis významných akcií ako text spolu s jednoduchou grafikou. Tak môžeme vidieť, ako sa brankár hádže po lopte a či ju chytil, alebo nie. PREMIER MANAGER má už tradične Gremlinovsky dobrú hudbu pre SoundBlaster, ale grafické prevedenie mierne zaostáva.

VERDIKT: 79%

PC 286-586

BBC: MATCH OF THE DAY

ZEPPELIN



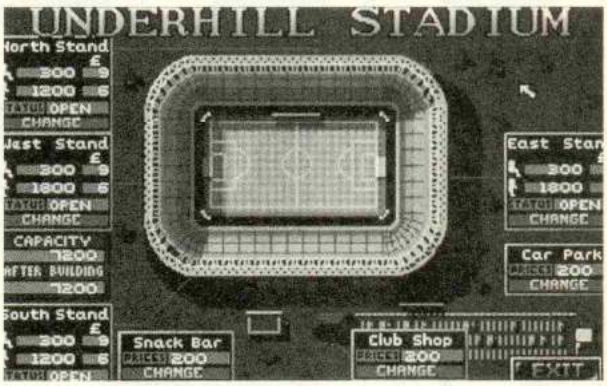
Aj keď posledné hry od ZEPPELIN boli nadpriemerne dobré, aj cenou, aj kvalitou, futbalový manažér MATCH OF THE DAY ma práve nenadchol. Skalní čitatelia BITu si možno budú pamätať, že som svojho času písal o verzii pre ZX Spectrum. Teraz po troch rokoch urobili aj PC verziu tejto hry a môžem povedať, že to nie je oveľa lepšie. Na tom Spectre však viac vynikla tá príšerná grafika, z ktorej mám miestami hrôzu. Ten, čo kreslil obrázky, zrejme nevedel dobre kresliť tváre, asi preto dosiahol taký žalostný výsledok. Je to trochu škoda, lebo v tejto hre je niekoľko rozumných a originálnych nápadov. Zaujal najmä rozvrh na dni a týždne. Robí sa tak, že ikony z pravej strany obrazovky sa presúvajú na voľné miesto v diári. Tým určujeme, čo sa bude v tú či onú hodinu robiť. MATCH OF THE DAY má aj možnosť prezerania zápasov pri pohľade zhora v celkom obstojnom prevedení. Hudbu počuť iba v úvodnom intre, čo nie je práve veľká výhra. Veď načo má byť počas hry ticho? Jedna vec mi však na tejto hre vôbec nie je jasná. Po spustení sa mi ponúkli nemecké mužstvá, ktoré hrali tri nemecké súťaže. Keď hra vznikla v Británii, nechápem, prečo tam dali iba tých Nemcov? Hráči aj mužstvá sa dajú samozrejme editovať a zmeniť, ale tento proces je veľmi zdĺhavý. Zrejme okrem edície Bundesliga existujú aj iné, ale nikde som o tom zatiaľ nečítal.

VERDIKT: 43%

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST
COMMODORE 64
ZX SPECTRUM

CLUB FOOTBALL

TEQUE

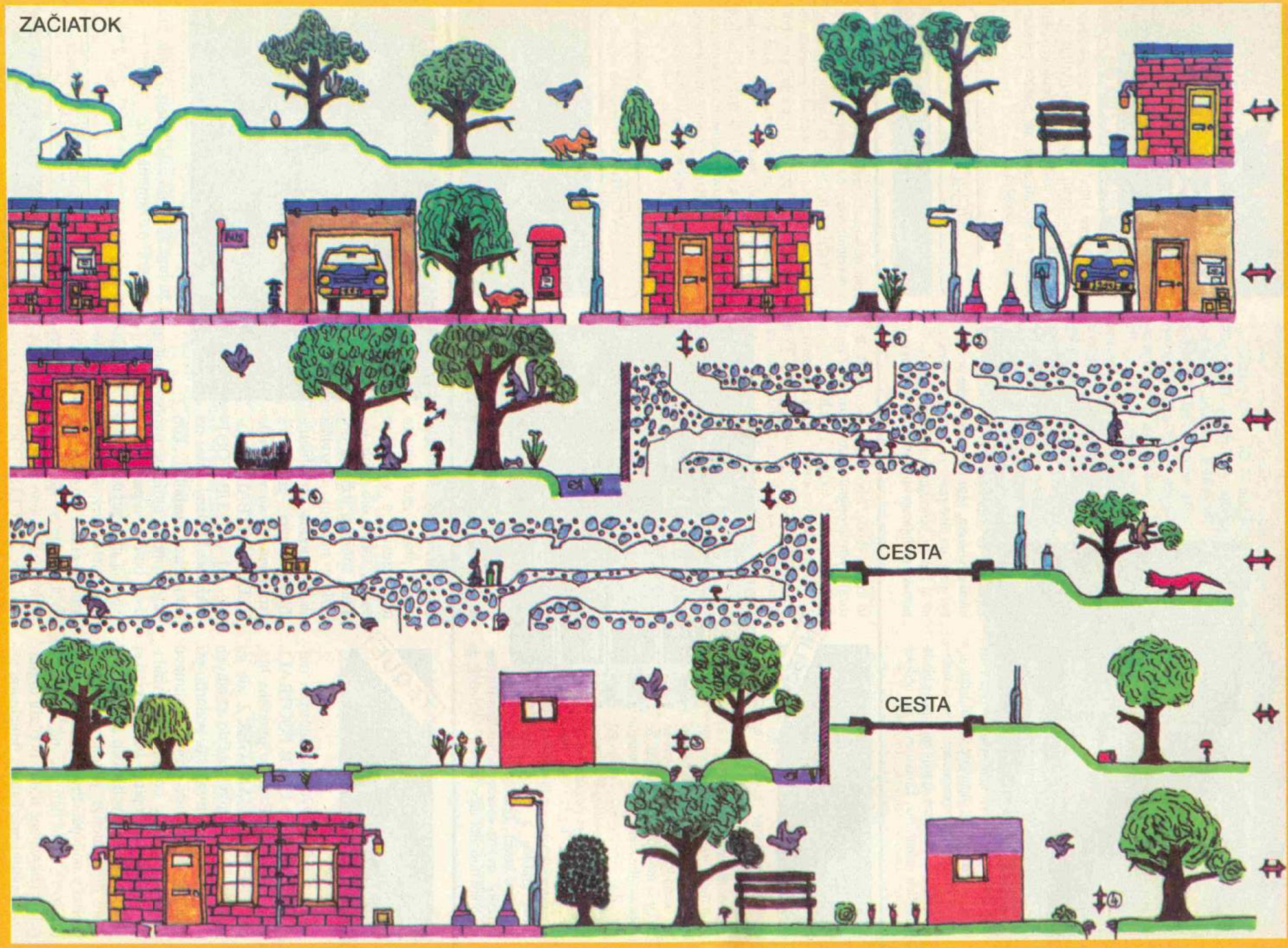


Ďalší z radu nových futbalových manažérov na PC je CLUB FOOTBALL od firmy TEQUE. Je to podobná hra, ako PREMIER MANAGER 2, ale jej možnosti nie sú rozvinuté do až takých detailov. Autorom sa však podarilo pri solídnej obtiažnosti urobiť zaujímavú hru s mimoriadne prehľadným ovládaním, ktorú pochopíme behom krátkej chvíle. Zo všetkých troch manažérov, ktoré tu hodnotím, je tento bezosporu graficky najlepší. Programátori v tomto smere nenechali nič na náhodu a pekne nakreslené ikony doplnili digitalizovanými obrázkami s futbalovou tématikou. Dalo to určite menej práce, ako keby to mali kresliť, a vyzerá to dobre, takže nič proti tomuto spôsobu robenia obrázkov nemám. Obzvlášť ak sa vhodne skombinuje digitalizovaná grafika s kreslenou, čo sa v prípade CLUB FOOTBALL podarilo. Aj v CLUB FOOTBALL je kladený dôraz na parametre štadióna, kde okrem iného môžeme ovplyvňovať aj zisky bufetov a parkoviska... Počas zápasu sa nám nijako graficky nezobrazuje priebeh hry, ale na obrazovke môžeme čítať textový popis akcií. Vypisovanie sa dá zrýchľovať aj spomaľovať. Podobne ako PREMIER MANAGER 2 aj CLUB FOOTBALL môžu hrať až štyria hráči naraz. Vtedy hra naberie na zaujímavosti.

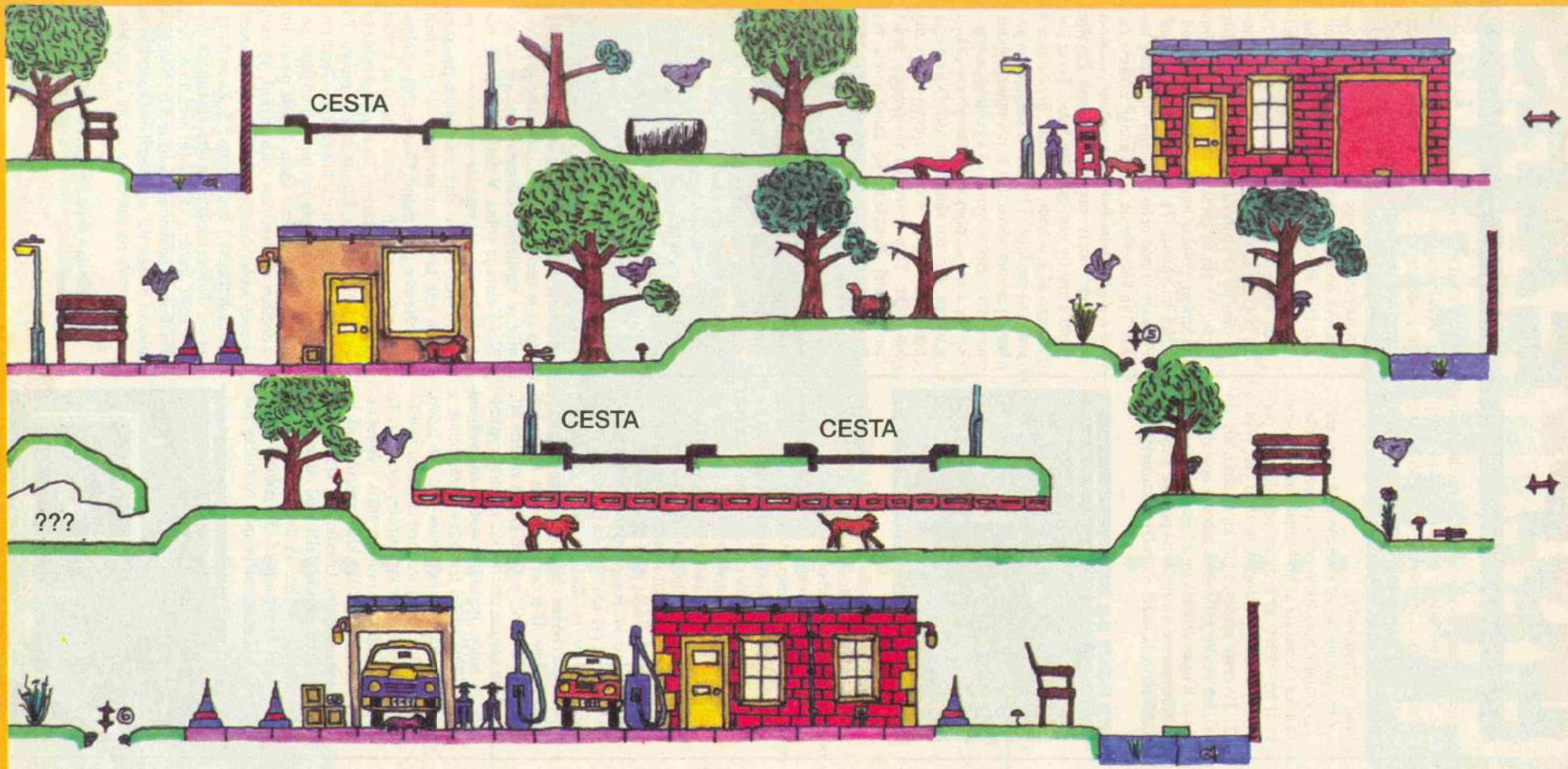
- yves -

VERDIKT: 75%

PC 286-586



LOP EARS 1



LOP EARS 2

- VAJÍČKO
- VEDRO
- KĽÚČ
- KAPUSTA
- PLECHOVKA
- MRKVA
- PUMPA
- NOŽNIČKY
- PILNÍK
- KĽÚČ
- ŽAĽUĎ
- KREDIT K.
- NOŽÍK
- KAHAN
- BALÓN
- KOSŤ
- BALÍK
- OBÁLKA
- LIST
- FĽAŠA
- LOPTA



LOP EARS

PLAYERS 1

Ak ste už hrali dáku hru od firmy Players 1, určite vás veľmi nenadchla, až na výnimky ako séria hier Joe Blade, ktorá je pekne spracovaná a dá sa pri nej stráviť veľa času a užiť si dosť zábavy. Iste mi dáte za pravdu, že sa objavilo niečo nové a navyše kvalitne spracované. Je to hra Lop Ears, ktorá pripomína hru Dizzy. Grafiku stvoril Mike and Russell, hudbu zložil Sonic Graffiti, program Paul Griffits.

Hrdina tejto adventúry je malý zajac, ktorého prenasledovala tlupa miestnych psov tak dlho, až zablúdil a nevedel nájsť cestu späť. Našou úlohou je teda pomôcť zajacovi (nemá ani meno), nájsť cestu do jeho rodného bydliska, kde býva jeho zajačia rodinka. No aby sme to nemali také ľahké, treba počas hry vyriešiť problémy a nebezpečné nástrahy, o ktoré sa postará 69 hracích obrazoviek. V krátkom menu si navolíte ovládanie a už môžete začať hru. Na začiatku sa zajko ukryl v dákej nore. Hneď v úvode sa stretnete s dvoma nedostatkami tejto hry, ale nebuďte smutní. Pre pohyb vpravo, vľavo sa používa normálne ovládanie, ale ak chce zajac zdolať kopec, zastaví sa, pretože pre lezenie šikmo hore musíte použiť smer „dolu". Zvláštnosť je po použití smeru „dolu" na rovnej ploche - zajac veselo poskakuje. Oproti pohybu vpravo, vľavo je to oveľa rýchlejší pohyb. Preto odporúčam používať toto skackanie. Druhým nedostatkom je, že pri schádzaní z kopca zajac občas stojí vo vzduchu (akoby išiel po schodoch). No už stačilo, každý to zbadá sám... Ak počas hry stlačíte tlačítko „fire" - objaví sa menu:

SELECT - výber

RESUME GAME - návrat do hry;

TAKE OBJECT - zdvihnutie predmetu, na ktorom zajac stojí;

DROP OBJECT - položenie jedného z dvoch predmetov (objekt 1,2);

USE OBJECT - použitie jedného z dvoch predmetov;

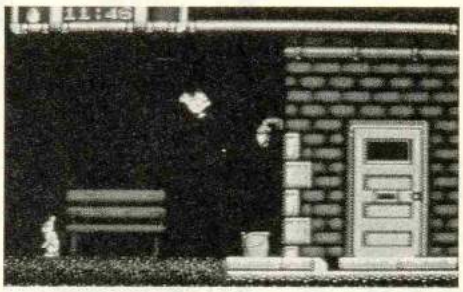
MIX OBJECT - vzájomné použitie 2 predmetov, ktoré máme u seba;

QUIT GAME - ukončenie hry a nový štart.

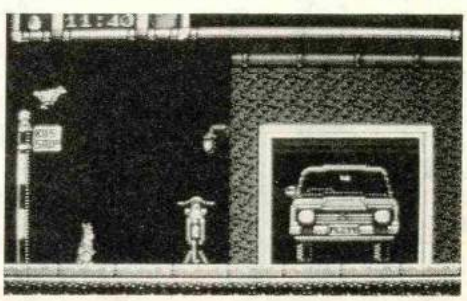
Čo má zajac u seba, keď ukazuje dve zajačie labky vľavo nad hracou obrazovkou? V prvej labke je objekt 1 a v druhej objekt 2. Medzi nimi je bodové score a čas hry. Napravo je charakteristický ukazovateľ zajkovej energie (dlhý rad chutných mrkiev), ktoré po dotyku s nepriateľom ubúdajú. Netreba sa ale obávať, v hre je aj pole, kde sa dajú chýbajúce mrkvy doplniť. Ešte niečo k menu SELECT OPTION. Ak si zvolíme DROP - ukáže sa ďalšie menu, v ktorom si vyberiete, či chcete položiť objekt 1 alebo 2 (1. alebo 2. labka). Podobne je to aj pri USE OBJECT. Ak sa dáka vec nedá nikde použiť, vypíše sa sprava THIS OBJECT IS UNUSABLE AROUND HERE. Treba to skúsiť inde. Ak použijete voľbu TAKE OBJECT a na ničom nestojíte, vypíše sa správa THERE ARE NONE AROUND TO TAKE. Táto veta sa tiež niekedy vypíše aj keď na predmete stojíte. V tom prípade sa posuňte o kúsok ďalej a skúste to znovu. Podobne je to aj s používaním vecí - ak to nejde, posuňte sa kúsok bližšie (hlavne pri malom svietniku, ktorý musíte zahasiť vedrom vody).

Ale venujme sa už konečne praktickej hre:

Vyjdite z nory na kopec a postupujte okolo vajíčka (nemusíte si ho všímať, hra sa dokončí aj bez neho) až k dvom vchodom do podzemných tunelov. Vojdite do toho viac vpravo (2). Po ceste nájdete kľúč, ktorý stráži zlý zajac, ten chytro zoberte so sebou a upaľujte ďalej až k trom debničkám a zajacovi. Tu položte kľúč na zem a vylezte na povrch. Chytro sa rozhliadnite a bežte niekoľko obrazoviek vľa-



vo až kým nájdete plechovku, v ktorej sa nachádza veľmi dôležitá vec, takže ju zoberte so sebou. Vľavo už nechoďte! Čakala by vás tam istá smrť (ak by ste chceli prejsť ďalej cez cestu, prešlo by vás auto). Vráťte sa späť až na mrkvové pole. Tu rastie aj chutná šťavnatá kapusta. Zoberte ju a skočte znovu do podzemia. Postupujte ďalej vpravo, tu stojí zlý zajac a ak mu nedáte to čo má rád, nepustí vás ďalej a ešte vás k tomu aj zabije - môžete začínať od začiatku. Tak mu chytro dajte tú kapustu a on vás na oplátku zasa pustí ďalej a ešte vám k tomu dá pumpu. Pumpu ešte so sebou neberte! Vráťte sa pre kľúč, čo ste položili a choďte vpravo - tu je ďalší východ na povrch. Vyskočte a choďte vľavo okolo zlej veveričky, okolo nožníc až k lavičke, vedľa ktorej leží malý pilník. Teraz položte kľúč a zoberte pilník. Tým otvorte plechovku, z ktorej vypadne prázdny balón. Prevediete to tak, že použijete mix použitie (ďalej len mix). Teraz pilník a balón položte na zem. Ostane vám len balón. Vezmite kľúč, ktorý ste pred chvíľkou položili a choďte vľavo až ku poštovej schránke. Tu za pomoci kľúča otvorte schránku, v ktorej nájdete balík (po použití kľúč zmizol a už ho viac u seba nemáte). Choďte ešte vľavo a tam za zlou líškou nájdete ďalší kľúč od inej poštovej schránky (v hre sú dve). Zoberte ho a vráťte sa až k nožničkám. Tu položte kľúč a zoberte ich. Teraz použite mix. Nožničky roz-



strihnú obal balíka, z ktorého sa vykotúľa lopta. Položte nožnice, už ich nebudete potrebovať a zoberte kľúč. Teraz pokračujte do podzemia až k pumpe, ktorú ste tu nechali. Vyložte všetky veci a choďte si doplniť energiu na mrkvové pole. Potom sa vráťte pre balón. Ak ho máte, vezmite ešte pumpu a použite mix. Balón sa nafúkne. Pumpu položte. Teraz zoberte loptu, choďte až k trom bedniam, ktoré už nestráži žiaden zajac (vchod 3). Tu pokračujte v ceste vľavo až k malému mólu (musíte sa postaviť úplne na kraj). Použite loptu. Ak ste už preskackali po lopte na druhú stranu, položte loptu a poberte sa do vedľajšej miestnosti. Tu na strome rastie žaluď. Postavte sa pod neho a použite nafúknutý balón. Ten vás vynesie až na konár. Zoberte žaluď a skočte dole! Položte nepotrebný balón a za pomoci lopty preskáčte naspäť. Položte loptu a mal by vám ostať len žaluď. Teraz postupujte až k vchodu do tunela. Skočte dnu a vráťte sa pre kľúč. S kľúčom a žaluďom sa poberte smerom vľavo. Na konci tunela vyjdite na povrch. Bežte vpravo až k poštovej schránke. Tu z nej za pomoci kľúča vyberte obálku s listom. Ale ako získať ten list? Dozviete sa neskôr. Pokračuje v ceste vpravo až ku zlej veveričke. Táto veverička vás nebude chcieť pustiť ďalej. Ponúknite jej žaluď a ona vás pustí. A tu sme na brehu jazera. Leží tu kosť, ktorú zoberiete so sebou a vráťte sa až k vstupu do tunela. Tu obidve veci položte. Choďte ešte po vedro, okolo ktorého ste predtým prechádzali. Choďte s ním na miesto, kde ste predtým nechali loptu. Na móle naberte doň vodu. Potom postupujte ešte na mrkvové pole doplniť si energiu. Zoberte si jej, ak máte málo, a ešte si zoberte jednu mrkvu so sebou, aby ste sa nemuseli vracať. Keď máte dosť energie, tak ju neberte - bola by to škoda. S mrkvou a vedrom sa vráťte k miestu s kosťou. Tu položte mrkvu a zoberte kosť. Ak ste netrpezlivý a chcete vidieť čo najskôr koniec, prebehnite okolo psov (však máte so sebou kosť). Kosť nedávajte psom, ani ju neodkladajte na zem, len si ju nechajte u seba. Za psami je miestnosť so zapáleným kahanom. Ten uhaste vodou a cesta je voľná. V ďalšej obrazovke vás čaká sľúbené prekvapenie.

Pre tých, ktorí si chcú ešte trochu zahrať tu mám ešte krátke pokračovanie. Vedro a kosť položte ešte pred psami. Choďte späť a zoberte nožík, pokračujte v ceste vpravo až k trom bedniam s kredit kartou. Tú zoberte a vráťte sa cez tunel k miestu, kde ste nechali mrkvu. Tú zoberte - môžete si doplniť energiu. Teraz položte kartu a zoberte list (mixom otvorte), položte nožík a zoberte kartu. Skúste použiť list a dočítate sa rôzne rady v hádankách. Ale vám poradí lepšie časopis „Bit". Ďalej za kredit kartu dostanete v bankomate 5 $. Za ne dostanete v ďalšom bankomate olej, ale najskôr musíte nájsť prázdnu nádobu (to nechám na vás). Pri druhom bankomate použite mix. Nádobu s olejom môžete dať zajačiemu oteckovi. Ten ju možno predá na autoburze a kúpi si ojazdené auto.

Veľa šťastia a úspechov pri riešení zajacovej cesty domov!

L. Kain

DO HER PRO PC

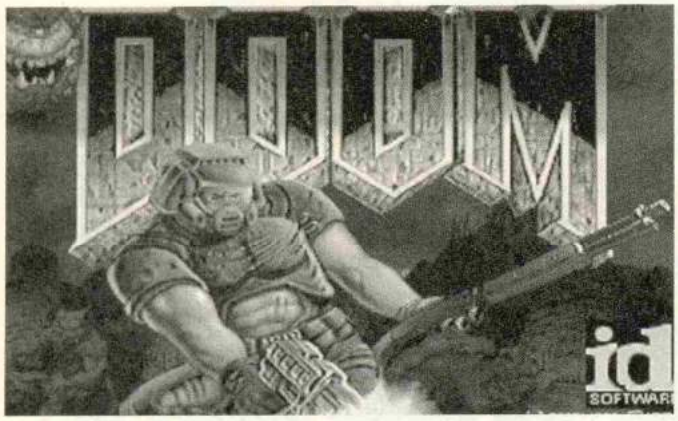
TIPY A TRIKY

DOOM:

IDDOD - nesmrtelnost
IDSPISPOPD - procházení zdí
IDBEHOLD - zobrazí menu, pak vybrat S, V, I, R, A, L
IDDT - zobrazte mapu (tab), potom opakovat
IDKFA - získáte všechny zbraně atd.
IDMYPOS - zobrazí vaši pozici
IDCLEV29 - procházení mezi levely - 2-číslo epizody, 9 - číslo levelu
IDCHOPPERS - získáte motorovou pílu

BATTLE ISLE II:

1. .....
2. JOGRWAI
3. GEGIDOS
4. WABODAE
5. BUFASWE
6. GEHAUWA
7. OLARIBU
8. FITORGE
11. GEEUSAT
12. KAIMAWA
13. SIETIBU
14. GEDEROM
15. ULVAGRE
16. ABUNDWA
17. LANADGE
18. WAFETAL



9. DAFATWA
10. WABIKPO
19. BUSALUC
20. GEKEFZU

SYNDICATE:

Napište jedno z těchto jmen týmu:

- NUK THEM
- ROB A BANK
- TO THE TOP
- WATCH THE CLOCK
- COOPER TEAM
- DO IT AGAIN

Na misi, kterou ještě správně nemůžete dělat, zajeťte kurzorem a zmáčkněte ENTER (možná i vícekrát).

WOLFENSTEIN 3D:

Hru spusťte - NEXT
Ve hře stikněte TAB+CTRL+ENTER
Kombinace kláves je potom následující:
TAB+G - nesmrtelnost
TAB+I - zdraví, náboje, zbraně
TAB+N - procházení zdí
TAB+W - skok do libovolné úrovně
TAB+O - pohled zhora

PRIVATEER:

Přejmenujte File TABNE.VDA na ADVENT.BAT, zahrajte si adventure.

ALIEN BREED:

1. .....
2. AAJIGHDDC
3. CGGHDGGDG
4. HDICICCII
5. IDHEHDGCC
6. IJIIDIHEC
7. CFDFEFEFJ
8. JIIJIIIIC
9. AAAABAAAA
10. CCGBGBBBB
11. HHIAAJJIG
12. GGDDJJHFD
13. JIECBFGEF
14. HGGEDDCCB
15. HHHGFGDOC
16. IHDCHGHFF

BATTLE ISLE 93:

1. LUMIT
2. LUNAR
3. LUTOF
4. SONIX
5. SOWYN
6. SOSOO
7. SONAF
8. RACHE
9. RAMPE
10. RANGG
11. FILMO
12. FIEST
13. FINXT
14. EBENE
15. EBSYL
16. EBONY
17. EBTAR
18. KARST
19. KANTO
20. KAROT
21. KAISR
22. SYBIL
23. SFINX
24. SINOM

IN EXTREMIS:

Kompletní kódy:

A002 - CJBAIK
B101 - JBHGAD
B111 - JEAGHI
C204 - KADBEI
C214 - EFGHJC
D317 - JFBADG
F518 - AEDKGB
G620 - KCFGIB
H719 - KFGCJD
H725 - CDAJKE
A009 - IBGJAF
B103 - FIJCAD
B113 - AIDCJF
C207 - CHIGAK
D305 - JDKCHB
E406 - JDEKBA
F526 - EFIBAG
G623 - HEFDKB
H721 - HEAJDF
I822 - GDEAJF
A012 - ABFEKI
B108 - HDGJAE
C200 - Najdete v manuálu
C210 - AFBJDH
D315 - IJHGBA
E416 - EIABDC
F528 - HJKDCF
G624 - FKIEJG
H724 - JGCDIB
I827 - BHAJKG

YO! JOE!:

Napište během hry WELTRAUMKAKALAKEN. Pomocí klávesy L budete přeskakovat úrovně.

M. Habán



PRINCE OF PERSIA 2

PREDKOLO:

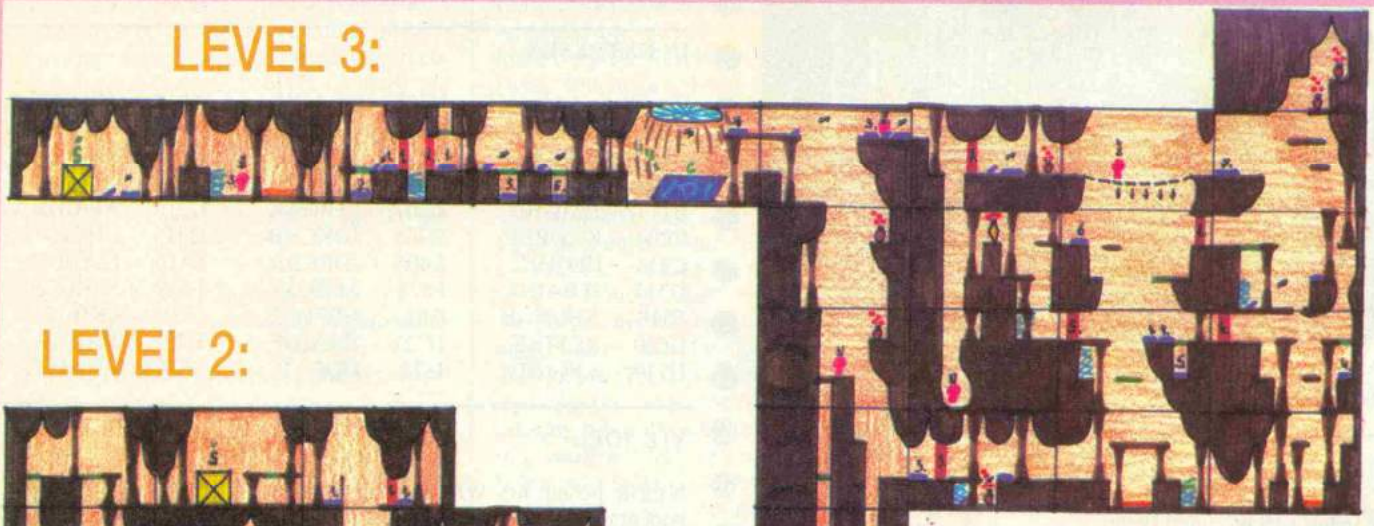


NA OSTROVE:

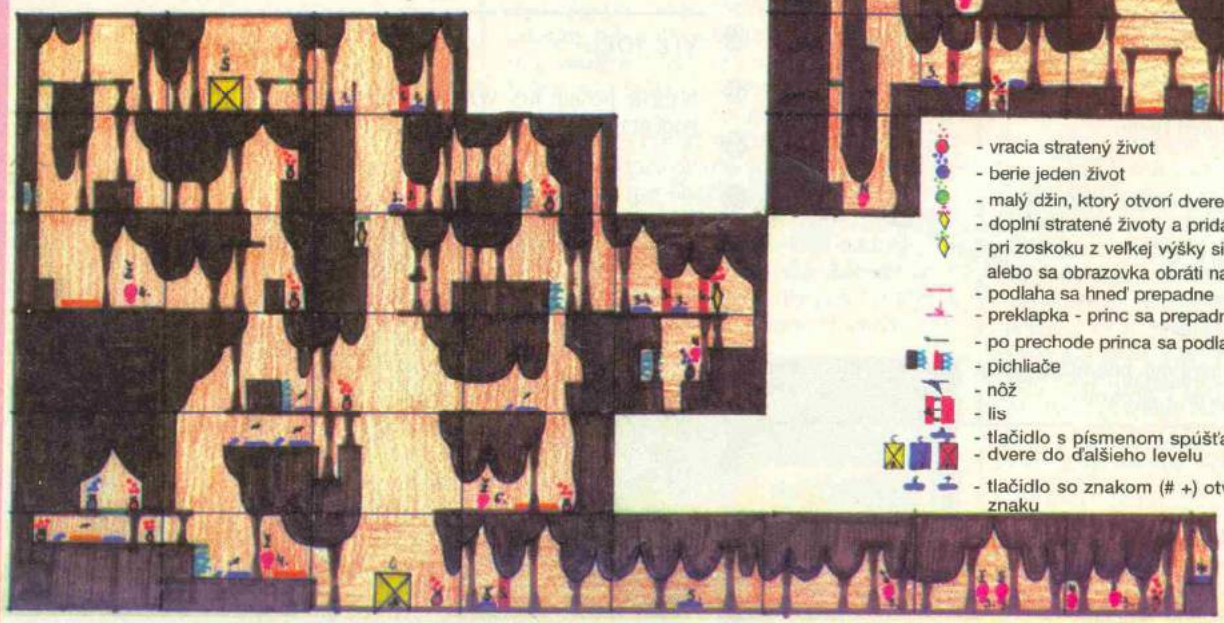


LEVEL 1:

LEVEL 3:



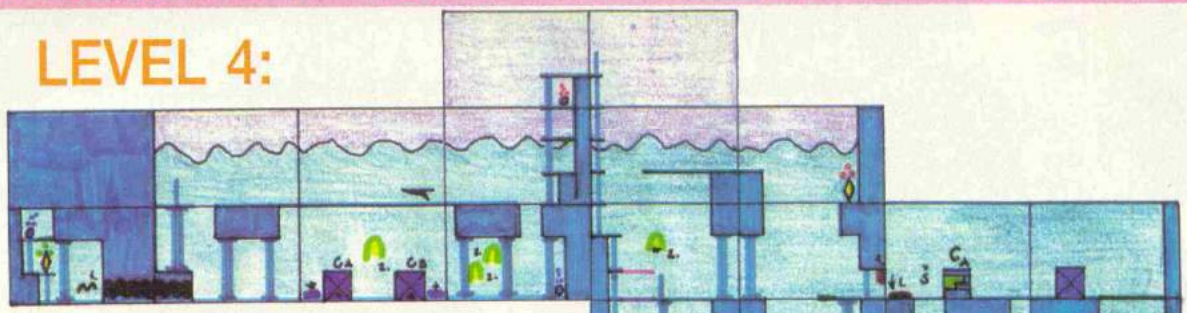
LEVEL 2:



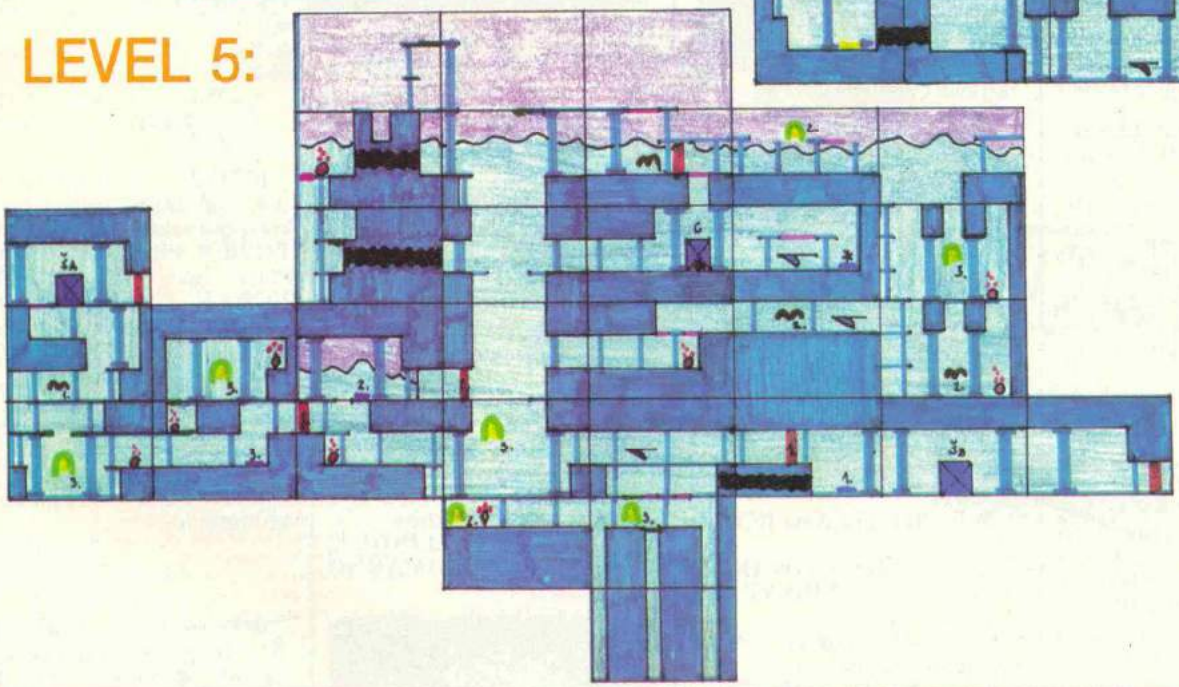
- vracia stratený život
- berie jeden život
- malý džin, ktorý otvorí dvere do ďalšieho levelu
- doplní stratené životy a pridá jeden navyše
- pri zoskoku z veľkej výšky si princ neublíži (level 2), alebo sa obrazovka obráti naopak (level 4)
- podlaha sa hneď prepadne
- preklapka - princ sa prepadne
- po prechode princa sa podlaha prepadne
- pichliače
- nôž
- lis
- tlačidlo s písmenom spúšťa lis toho istého písmena
- dvere do ďalšieho levelu
- tlačidlo so znakom (# +) otvára dvere toho istého znaku

PRINCE OF PERSIA 2

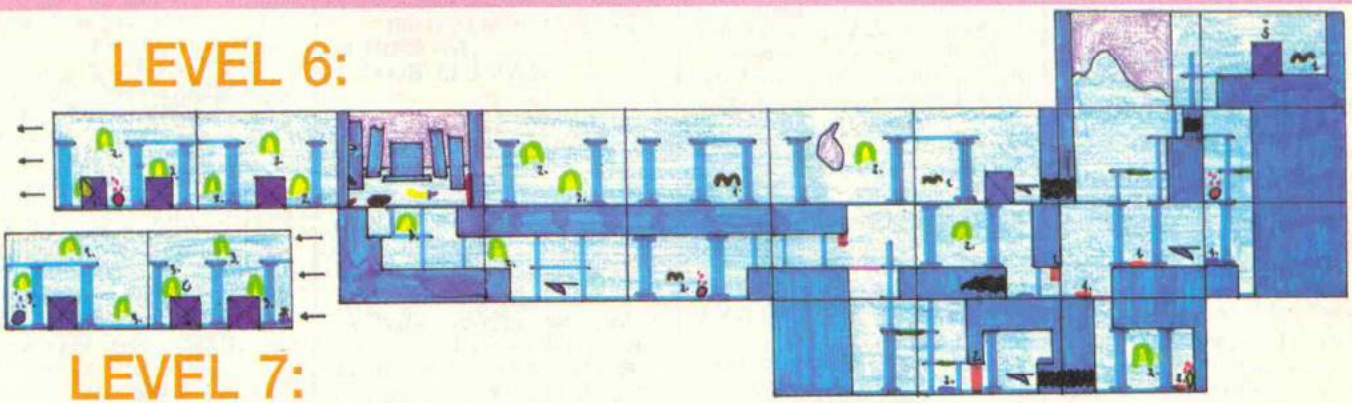
LEVEL 4:



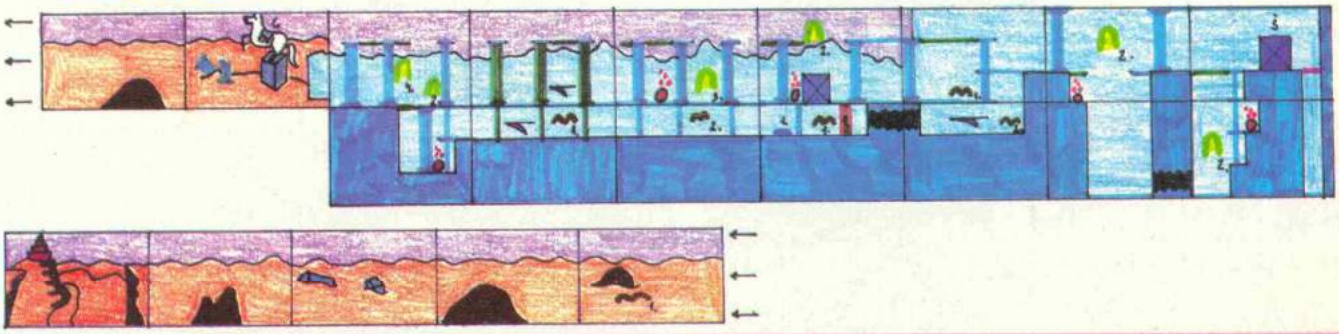
LEVEL 5:



LEVEL 6:



LEVEL 7:



- kamenné dvere a mreže
- tlačítko s číslom otvára mreže, alebo kamenné dvere s tým istým číslom
- tlačidlo s číslom zatvára mreže s tým istým číslom
- prechod v stene
- hady (číslo udáva počet hadov)
- horúca láva
- začiatok levelu
- koniec levelu
- neživý kostlivec
- živý kostlivec (číslo udáva počet životov)
- lebka (číslo udáva počet životov)
- bojovník (číslo udáva počet životov)
- zrkadlové obrazy zlého Jaffara
- po stlačení tlačidla uberie jeden život
- meč
- ohnivý meč (pre princa nebezpečný)



ČO JE CIEĽOM HRY TRANTOR?
AKO VOJSŤ DO DOMU V HUGO'S HORROR HOUSE?
ČO S KOSTROU V PRINCE OF PERSIA?

OTÁZKY

B312: Vlastním C64 a neviem, ako postupovať v hre KING OF CHICAGO. Prosím poraďte mi.

Ivan OČADLÍK, NOVÉ ZÁMKY

B313: Som majiteľom DIDAKTIKu M. Píšem, pretože mám problémy s týmito hrami:
a) RYCHLÉ ŠÍPY 2 - Pristihne ma jeden Vont a chce akési slovo v manuáli. Ale aké?
b) TRANTOR - Ako sa hrá a čo je cieľom?

Martin BENČÍK, ŠAĽA

B314: Mám počítač DIDAKTIK M a tieto problémy:
a) Keď v hre DIRT RACER prídem do 6-eho levelu a do cieľa, hra nejde ďalej. Je to koniec hry, alebo sa to nejako dá?
b) Ako sa hrá PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU?
c) Čo je cieľom CAULDRON 2 a ako sa hrá?

Radovan KOPÁČ, LAKŠÁRSKA NOVÁ VES

B315: Som vlastníkom C64 a nedávno som si zakúpil hru ELVIRA 1. Neviem sa v nej ani pohnúť. Prešiel som všetko okolie zámku, no nenašiel som žiadny predmet. Proti nepriateľovi viem bojovať, ale vždy mi uberie viac ako polovičku života. Ja neviem, kde sa dá doplniť.

Vladimír MICHULEK ml., BREZNO

B316: Vlastním počítač C64 a neviem si rady v týchto hrách:
a) F-18 HORNET - neviem meniť misie
b) SF HARRIER - neviem vystreliť rakety, naberať palivo a pristávať.

Martin ŠIMČÍK, KOMÁRNO

B317: Vlastním počítač DIDAKTIK M a nevím:
a) Jak se v INDIANA JONES 3 dostat přes hady
b) Co se má dělat ve hře ROBIN OF THE WOOD
c) Co je cílem ve hře DICTATOR
d) Co je cílem ve hře DAN DARE
e) Co mám dělat ve hře FANTASTIC VOYAGE

Jaromír POŘÍZKA, BRNO

B318: Mám PC a dva problémy:
a) Ako v SPACE QUEST mám prejsť cez močiar, priepasť a ako sa mám dostať z klietky. Aké sú kódy do počítača, ktoré zastavia odpálenie strely?
b) Ako v POLICE QUEST naložiť s pankáčmi?

Ivan BAČA, BRATISLAVA

B319: Vlastním počítač C64 a disketovú mechaniku. Mám niekoľko problémov:
a) Neviem, ako sa hrá ANOTHER WORLD a čo je jeho cieľom
b) V THE TRAIN som sa pohol s lokomotívou a prešiel do ďalšej miestnosti. Opäť som vo vlaku a neviem, čo ďalej.
c) Neviem hrať hru VENDETTA
d) Existuje cheat na ROBOCOP 1,2,3?

Ján SCHWARTZ, PRIEVIDZA

B320: Mám Amigu 1200 a problémy s hrami:
a) CANNON FODDER - Ako mám v misii 11 phase 6 of 6 zničiť továreň? Sú tam dve delá, ale jedno je na samostatnej továrni a druhé je príliš ďaleko. Tiež neviem, načo sú zelenožlté terčíky na snehu a vrtuľník na streche továrne, ktorý na mňa neútočí a ani moji vojaci s ním nemôžu lietať?
b) LEMMINGS 2 - Načo slúži a ako sa používa SUPERLEM?

Miroslav VAJAŠ, BRATISLAVA

B321: Vlastním počítač Atari 800XE. Prednedávnom som si kúpil hru F15 STRIKE EAGLE. Lietať som sa už ako tak naučil, ale narazil som na problém. Ako sa dá zmeniť zbraň napríklad na rakety? Doteraz som zostreľoval lietadlá guľometom. Ďalej neviem, čo znamená hlásenie GNBS, ktoré sa objaví po stlačení streľby na druhom joysticku.

Slavomír PETRÍK, SPIŠSKÁ NOVÁ VES

B322: Mám PC a problémy s hrou PREHISTORIK 2. V BITe 4/94 ste uverejnili, že kód do last action level je 4099, ale tento kód mi nefunguje. Väčší problém je však level 6. Dostal som sa k nejakému cieľu, kde je napísané FOR WOMAN, ale potom som zistil, že to cieľ nie. Neviem, či s tým niečo nesúvisí. Zapaľovač na ukončenie levelu som nenašiel.

Ľuboš GURKA, PRIEVIDZA

B323: Vlastním PC a mám problém nájsť kľúč a dostať sa do domu v hre HUGO'S HORROR HOUSE.

Slavomír LÁTKA, ČAŇA

B324: Mám PC 386SX a problém s hrou PRINCE OF PERSIA 2. Neviem, čo mám spraviť, keď prejdem lietajúcim kobercom. Dostanem sa aj ďalej, ale neviem, ako treba zabiť kostru, ktorá je na pohyblivom moste. Keď ju nezabijem, zatvorí mi dvere. Keď sa most zrúti, tak sa neviem zachytiť a spadnem aj s tou kostrou.

Regina KLEINOVÁ, KOMÁRNO

ODPOVEDE

3245: KRAKOUT má 100 levelov a potom sa opakujú.

Ján SMREK, STARÁ ĽUBOVŇA

4253b: Aby si mohol ísť ďalej, musíš s autom rozstreliť zátarasy.

Ján SMREK, STARÁ ĽUBOVŇA

4256c: Niečo (asi mapu) zoberieš zo steny v dome tak, že sa ku tomu postavíš a stlačíš súčasne HORE+FIRE.
d: Treba do nej stále strieľať, až kým bude zničená. Všetky príšery zničíš, keď do nich budeš strieľať. Niektoré vydržia viac, iné menej.

Ján SMREK, STARÁ ĽUBOVŇA

6268: Navarený nápoj polož pred ZAKSom a choď o jednu miestnosť doľava. Tam vyskoč hore vpravo a choď doprava. Keď budeš na kraji, hra skončí. S loďkou pohneš tak, že pri nej použiješ nožnice, ktoré nájdeš tak, že lopatku položíš medzi dva stromy v miestnosti, kde je trampolína, pavúk a padajúce jablko. Prepadneš sa dole a tam nájdeš nožnice.

Ján SMREK, STARÁ ĽUBOVŇA

6270: Do hrobu sa dostaneš tak, keď na neho položíš meč (A SHARP GLASS SWORD), ale zober si aj potápačské okuliare, lebo bez nich dynamit nezískaš.

Ján SMREK, STARÁ ĽUBOVŇA

6274b: Cez vodu vpravo prejdeš, keď zničíš duchov pomocou posilňujúcej tabletky (THE POWER PILL), ktorú nájdeš vľavo hore vo veži (THE WATCH TOWER). Ak máš tabletku, dotkni sa ducha a je po ňom. Potom Ti stačí skákať po vodných rastlinách až na druhú stranu.
d: Ten strašiak je prievozník a chce od teba mýto. Daj mu zlatý nuget, ktorý nájdeš v jaskyni. Do nej sa musíš prekopať krompáčom.

Ján SMREK, STARÁ ĽUBOVŇA

6277: V hre METAL MUTANT v poslednej fáze, kde je hlboká voda, sa postav na okraj brehu. Keď skočíš do vody, v tom momente, keď sa začneš potápať, vystrel z ruky lano a keď sa zaháknes, tak ťa to automaticky vytiahne hore a odskočíš.

Peter BEŇA, VEĽKÉ ĽEVÁRE

8289b: Ak nevlastníš manuál k TURTLES 2, je úplne zbytočné lámať si hlavu nad tým, aký kód je potrebné k hre napísať. Vlož tam napr. 1234 a po vypísaní hlásenia, že kód je zlý, môžeš začať hrať, samozrejme od začiatku do konca hry. Spomínaný kód slúži na jednotlivé vstupy do hry. Totiž každá časť hry má svoj kód, napr. ulica, základňa, atď. Všetky sú pravdepodobne uvedené len v manuáli.

Radoslav HOLOŠKA, SVIT

8292: Po nahratí hry SHADOW OF THE BEAST choď stále doľava (cestou zabíjaj nepriateľov). Po chvíli prídeš ku stromu s nápisom 'HOME' a blikajúcim šipkám. Vojdi dnu a stlač 'fire' na joysticku. Potom môžeš nahrať druhý level. Kompletný návod bol v BITe 3/93.

Radoslav HOLOŠKA, SVIT



GOBLINS 2

NÁVOD KU HRE

Fingusom sa postav za dedinčanov, k fľaši. Winklom sa pokús zobrať slaninu a v momente, keď dedinčania prepadnú smiechu, Fingusom zober fľašu. Choď k fontáne, na ktorej Fingusom stlač tlačidlo a Winklom naplň fľašu vodou. Vodu použi na žabu. Zober kameň. Fingusom hoď kameň na mechanizmus na dome. Stiahni rebrík a Winklom v tom okamžiku vylez na strechu a skoč do komína. Vlez do domu. Winklom sa dotkni tigrieho chvostu a Fingusom zober zápalky. Tie opätovne použi na šporák a do nádoby nalej vodu. Keď sa na stene zjaví kľúčik, Winklom sfúkni oheň a Fingusom zober kľúčik. Použi kľúčik na kukučkové hodiny a dotkni sa ich. Hneď ako z hodín vyjde kukučka, Winklom hoď do nej kameň a zober kľúč. Vyjdi z domu a pomocou kľúča otvor vináreň. Zober víno. Choď do dediny. Polej kvety a Fingusom daj jednu tlstému dedinčanovi. Winklom sa postav na plošinku a Fingusom stlač tlačítko. Winklom zober slaninu. Choď k obrovi. Winklom chytaj sliepku a v momente, keď sa bude drhnúť, Fingusom ju ovaľ slaninou. Fingusom zober vajce. Fingusom daj slaninu do diery. Keď bude pes v bezvedomí, Winklom prebehni okolo neho. Skoč do diery v strome. S obidvoma škriatkami prejdi cez vzniknutý otvor. Fingusom zapáľ raždie a použi naň vajce. Obrovi daj slaninu a víno.

Choď ku Kaelovi. Winklom oblej nymfu vodou a daj ju Kaelovi. Vylez mu na ruku. Fingusom choď na malý kameň pod stromom. Winklom sa dotkni vetvy. Fingusom vhoď list do poklopu a hneď ho zatvor. Fingusom vylez na veľký kameň a Winklom otvor poklop. Fingusom vysadni na včelu a daj nymfe med. Po opelení zober Winklom hríb, zaklop na dvere a supovi ukáž hríb. Fingusom sa postav na plošinu pod supa v klietke. Winklom zober červíka z pohára a zapni horný stroj. Rýchlo daj červíka supovi. Mäso daj rybe v akváriu a zober kosť. Winklom daj hríb do dolného stroja, zapni ho Fingusom a choď sa postaviť na kôš vedľa sediaceho supa. Winklom mu ponúkni kosť. Zober elixír a štipec. S Winklom aj Fingusom naplň fľašu tekutinou, ktorá kvapká zo stroja. Štipec použi na ľavú trubicu. Winklom strč ruku do pravého otvoru a zober paličku. Fingusom si zaskáč na strune. Keď sa objaví pumpa vedľa bubnistu, strč Winklom ruku do prvého otvoru. Choď si zaskákať obidvoma škriatkami na strune. Winklom chyť roh pomocou paličky. Fingusom skoč do diery a Winklom do otvorených dverí. Porozprávaj sa s gitaristom. V momente, keď mu z gitary budú vychádzať noty, Fingusom ich chyť rohom. Winklom použi pumpičku na saxafonistu a Fingusom zober komára rohom. Fingusom napumpuj saxofonistu a opätovne zober notu Winklom pomocou rohu. Fingusom daj komára do diery a Winklom zober poslednú notu. Hoď kameň na basketbalovú loptu. Winklom vlez do dverí, kde stojí chlapec a v tej chvíli, keď sa znova objaví, Fingusom vlez za ním na tom poschodí, na ktorom si hodil kameň do lopty. Loptu daj basketbalistovi. V momente, keď lopta skáče po obruči koša, skoč Winklom za ňou. Fingusom vypusť noty do dolného domu, zaklop u hodinára a zober presýpacie hodiny. Choď k zámku. Fingusom vbehni do vežičky pre bombu. V tej chvíli, keď ju bude držať Fingus v ruke, ju Winklom zapáľ zápalkami. Po výbuchu hoď hodiny do jamy.

Fingusom zober zo zeme majonézu a Winklom buchni do Rustika. Keď sa nôž zabodne do Stalopicusa, rýchlo mu Fingusom zober z úst žuvačku. Tú hneď môžeš použiť na trezor. Na zem polož majonézu tak, aby na ňu Fingus skočil, a tým vytlačil jej obsah na Gromelona. Hneď ako sa ti to podarí, zober mu Winklom pílku. Choď ku kováčovi. Fingusom zober stoličku a postav sa pod Focusa. Winklom naň vytlač majonézu, a v tej chvíli mu Fingusom zober mäso pomocou stoličky. Fingusom choď hore do rohu domu a Winklom dotieraj do Ota. Ak vareška bude vpravo, zober ju Fingusom. Winklom daj kováčovi kľúčik a pílku. Keď bude pílka na žeravých uhlíkoch, Fingusom skoč na fúkadlo. Zober kovadlinu a kľúč. Pomocou kľúča otvor trezor a obidvoma škriatkami zober z neho skafander. Mäso daj Amidalovi na zuby. Choď k oblude. Winklom prejdi cez vchod a stlač tlačítko. Winklom zdvihni sekeru a Fingusom stlač druhé tlačítko za sekerou. Fingusom vlez do vchodu a keď začne obluda brblať, vlez Winklom do obludy cez dvere. Rýchlo Fingusom pomocou stoličky zhoď povraz pri Schwarzovi a Winklom ho zubami poťahaj. Hoď naň kovadlinu. Obidvoma škriatkami skoč do otvorenej diery, pomocou skafandra.

Winklom choď na stožiar a Fingusom zapni lampu. Winklom okamžite zober svetielkujúcu rybku. Choď k morskej panne. Fingusom vlez do hornej diery. Winklom sa dotkni mušle. Hneď, ako bude hore, Fingusom ju chyť. Winklom choď k mušli a Fingusom vysadni na morského koníka pomocou stoličky. Fingusom vlez do diery vpravo. Winklom hoď mušľu na utekajúcu bielu rukavicu a zober ju. Bloba zakry rukavicou a obidvoma škriatkami sa dotkni fľaše. Zober si naspäť rukavicu. Choď zase k vraku lode. Fingusom sa postav na lastúru, Winklom zapni lampu a zatoč kormidlom. Winklom použi svetielkujúcu rybku na tri otázniky a morskú hviezdicu na truhlicu. Keď je truhla otvorená, dotkni sa Fingusom papagája. Winklom prejdi cez dvere a Fingusom hoď pílku po lebke. Zober si perlu a choď naposledy k morskej panne. Daj jej diamant, perlu a chobotnici listinu. Zober si stoličku.

Fingusom pichni rybu do oka a zober soľ. Fingusom otvor veľký hrniec a Winklom hoď doň soľ. Z hrnčekov zober pilník. Fingusom choď k lanu, vpravo dole a Winklom vľavo hore. Lana sa dotkni najprv Fingusom a potom Winklom. Fingusom použi pilník na klietku a zober pripináčku. Choď ku kuchárovi. Winklom posyp zemiaky soľou a postav sa na mriežkovaný otvor. Až bude kuchár lietať v povetrí, Fingusom mu pre radosť daj pripináčku na bedňu. Winklom oblej elixírom zemiaky. Choď k trónu. Zober korenie. Winklom použi stoličku na rímsu a Fingusom mu vyskoč na ruku. Fingusom stlač tlačítko na stene a Winklom prejdi otvorom. Fingusom prejdi cez ucho a v okamžiku, keď bude v uchu, Winklom potiahni za malý jazyk vľavo hore. Objaví sa chrobák. A teraz konaj rýchlo. Fingusom sa postav k pravému otvoru a Winklom k ľavému. Winklom sa pozri do otvoru a hneď na to Fingusom použi rukavicu na pravý otvor. Winklom stlač tlačítko na stene a Fingusom prejdi otvorom. Obidvoma škriatkami prejdi cez ucho a choď k rytierovi. Fingusom zober rytierovi pierko a namoč ho do farby pri maliarovi. Chrobáka daj do malej diery a potri ho pierkom a oblej elixírom. Choď k trónu. Zober ďalšieho chrobáka takým istým spôsobom. Polož ho do diery vpravo a oblej ho elixírom. Osloboď Bouffona a choď k rytierovi. Bouffonom sa dotkni stroja a obidvoma škriatkami skoč pod zmenšovač. Bouffonom sa opäť dotkni stroja. Bouffonom kopni do oka a Fingusom zober rozbité sklíčko. Winklom sa dotkni truhlice a po prílete muchy zober Fingusom z knihy záložku. Záložku použi na sviečku a Fingusom použi sklíčko na svetlo. Zober vosk a daj ho do listu. Vzniknutým čudom otvor truhlu. Semiačko zasaď do mapy. Obidvoma škriatkami aj s princom sa spusť po rastline.

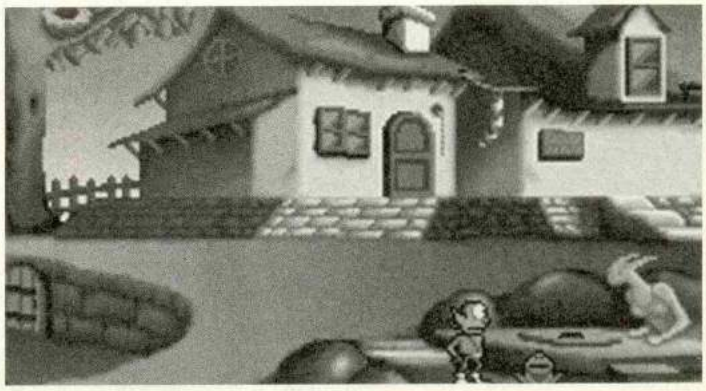
Winklom vlez do diery v strome. Zober si banán. Otvor poklop a Winklom daj banán trpaslíkovi. V momente, keď sa budú biť o banán, Fingusom zober trpaslíkovi čiapku. Winklom buchni do jablka zo stromu. Winklom a Fingusom zober lampu. Fingusom buchni do kuželiek a v tej chvíli, keď bude guľa skákať na mieste, skoč Winklom na hviezdu. Winklom polož guľu na bedňu a ostaň na nej. Fingusom skoč na strunu nad kuželkami. Až špendlík preskočí na rolety, opäť získaj guľu. Winklom opäť polož guľu na bedňu a skoč na hojdačku. Fingusom si zaskáč na strune. Fingusom si stúpni na malú plošinku. Winklom skoč na strunu vedľa špongie a hneď zoskoč a choď si zaskákať na strunu nad kuželkami. Fingusom zapoj anténu a skoč na bublinu. Keď sa bublina dotkne debny, rýchlo Winklom skoč na strunu. Zober si špendlík a zoskoč. Tento postup opakuj ešte raz až sa obidvaja škriatkovia dostanú hore. Fingusom sa postav k anténe a Winklom stlač tlačítko. V momente, keď bude princ v bubline, zapni Fingusom anténu. Princom prepichni bublinu špendlíkom. Princom sa postav na prednú časť hojdačky, Winklom na zadnú a Fingusom stlač tlačítko. Keď doznie hudba, Winklom stúpni na katapult. Choď ku skalám. Zdvihni guľu jedným škriatkom a druhým ju vynes o poschodie vyššie. Týmto spôsobom vynes guľu až na druhé poschodie. Winklom sa postav na hlavu leva a Fingusom hoď guľu na levov chvost. Winklom buchni do hlavy na palici. Zober guľu na prvé poschodie. Winklom sa postav na hlavu leva a Fingusom šuchni kameň o levov chvost. Winklom prelez cez dieru v obrovom ramene a Fingusom stúpni levovi na hlavu. Winklom drgni do hlavy. Fingusom skoč na tri výkričníky. Keď sa kameň s Fingusom ocitne na najnižšom mieste, skoč naň Winklom. Winklom sa dotkni kamienka vedľa klietky a Fingusom rýchlo prebehni cez Winkla. Na klietku s vtákmi použi pilník. Zober kľúč a choď ku Kaelovi. Dvere otvor kľúčom.

Zober ceruzku a Winklom trikrát počarbaj po tabuli. Zober si špongiu. Bouffonovi daj zázračný nápoj. Fingusom počmáraj obraz. Až dedo hodí po tebe bumerang, Winklom skoč na kreslo a zober ho. Winklom použi nápoj na deda. Keď mu vyletí zub, Fingusom doň hoď bumerang. Zober zub a daj ho Winklom kostre. Použi špongiu na vodu. Winklom fúkni do fajky a Fingusom použi dym na špongiu. Obidvoma škriatkami prejdi cez dieru v kresle. Fingusom sa postav na oko a Winklom skoč na tri výkričníky. Zober myš. Myš ukáž krokodílovi a hneď naň vylez. Po prílete hneď hoď bumerang na zuby. Až z diery vylezie príšera, skoč Fingusom na tri výkričníky. Fingusom polož mokrú špongiu na veľký kameň. Bouffonom sa postav na oko a Winklom skoč na tri výkričníky. V momente, keď začne stekať voda po kameni, použi Fingusom ceruzku na kameň. Winklom otvor dvere.

A to je už koniec hry.

-Fire-





RECENZIA

APOGEE

RAPTOR: CALL OF SHADOWS



Každý, kto sa zaujíma o sharewarové hry, nepochybne pozná americkú firmu APOGEE. Tá je v oblasti sharewarových hier absolútnym kráľom. V poslednom čase však prechádza na systém, ktorý úspešne praktikuje ID Software so svojím DOOMom a predtým WOLFENSTEINom a SPEAR OF DESTINY. To znamená, že každá hra existuje v dvoch verziách: sharewarovej a registrovanej. Obe verzie sa dosť líšia.



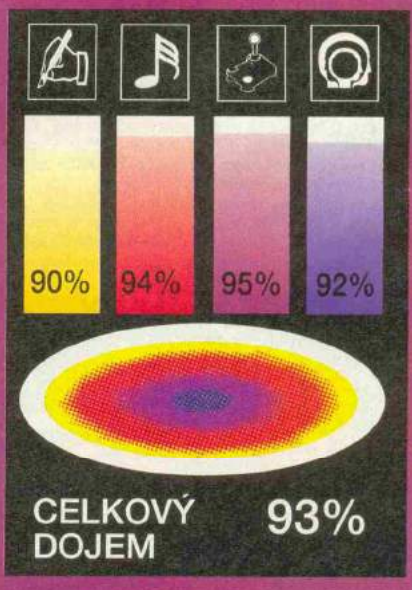
Sharewarová verzia obsahuje iba jeden level, alebo jednu epizódu z podstatne rozsiahlejšej hry. Je to voľne šíriteľná verzia, ktorú smie nakopírovať každý každému a bežným užívateľom je dostupná napríklad na BBS, odkiaľ si ju môžu stiahnuť cez modem. Táto voľne šíriteľná verzia slúži na čo najväčšiu propagáciu hry a na to, aby si potenciálny zákazník vyskúšal, či sa mu oplatí hru kúpiť. Ak sa rozhodne pre zakúpenie hry, objedná si tzv. registrovanú verziu. Je to kompletná hra so všetkými levelmi alebo epizódami, ktorá je zaregistrovaná pod svojím sériovým číslom a nesmie sa šíriť ani na BBS, ani medzi známymi ľuďmi pri výmene dát a programov. Platia teda na ňu rovnaké obmedzenia, ako na hry, ktoré sa predávajú v obchodoch. Zdá sa, že časy voľne šíriteľných kompletných hier sú preč. Ak sa na sharewarovom trhu objaví nejaká čo i len trochu dobrá hra, je isté, že nie je šírená v kompletnej verzii. Je to preto, lebo ľudia by za hry inak nezaplatili, ak by k tomu neboli prinútení. Na druhej strane, tento spôsob prezentácie je nesmierne férový. Ak si prejdeme jeden level z hry, je nám jasné, s čím máme do činenia, akú si dal programátor námahu s prevedením, atď. Ak sa rozhodneme neskôr pre zakúpenie registrovanej verzie, nebudeme kupovať 'mačku vo vreci', teda niečo, čo sme videli v nejakom časopise na obrázku.

RAPTOR je svojím spôsobom ojedinelá hra. Je to typická strieľačka, niečo na spôsob XENON 2 od Bitmap Brothers z roku 1989. Ide o to, že najmä v časoch procesorov 286 na PC strieľačky príliš často nevznikali, lebo na týchto počítačoch bol pomalý scrolling obrazovky. Odvtedy sa zvýšila jednak rýchlosť a výkonnosť procesorov, ale aj rýchlosť grafiky. Procesor 486DX je úplne bežný skoro na každom počítači a 32-bitové local-bus karty sa stali štandardnými. Keďže sú 2,5-krát rýchlejšie, ako klasické 16-bitové karty, je to veľmi významný posun vpred. Aby som však záujemcov o RAPTORa nestrašil, zdôrazňujem, že táto hra chodí vynikajúco aj na 386DX/40 s bežnou 16-bitovou VGA kartou.

S príchodom 32-bitových počítačov prakticky padla 640kB bariéra, ktorá sa zavŕtala s prvým MS-DOSom 1.0. Bežné DOSovské programy aj naďalej využívajú len 640kB a to čo je naviac, je len na odkladanie dát. Existujú však aj tzv. extendéry (napríklad DOS4GW od RATIONAL SYSTEMS), ktoré pre určité programy sprístupnia všetku voľnú pamäť ako jeden celok. Tento extendér využíva aj RAPTOR a práve vďaka nemu je hra taká rýchla a dobre hrateľná. RAPTORa naprogramovali programátori z CYGNUS SOFTWARE, ktorí pre APOGEE naprogramovali pred dvoma rokmi skvelú strieľačku GALACTIX. Obzvlášť treba vyzdvihnúť prevedenie zvukových efektov a hudieb, ktoré sú na Soundblasteri nesktočne dobré napriek tomu, že všetko je samplované. Súčasne s hrou dokáže RAPTOR prehrávať až 8 samplovaných kanálov.

RAPTOR obsahuje rôzne epizódy, ktoré môžeme hrať na rôznych obtiažnostiach. Po prejdení levelu sa za získané peniaze môžu nakupovať zbrane a energia. Rozohrané hry sa dajú uchovávať na disk. RAPTOR je zatiaľ po všetkých stránkach najlepšia strieľačka, aká kedy na PC bola vyrobená. Ja len dúfam, že budú nasledovať aj ďalšie podobné hry, či už od APOGEE, alebo iných firiem.





PC 386-586

SCRABBLE

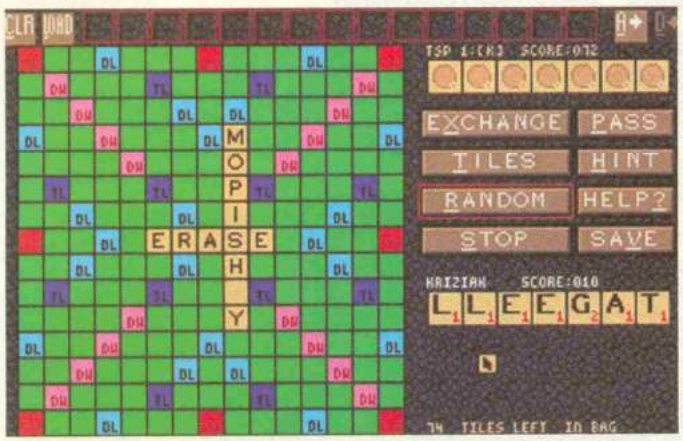
U.S.GOLD

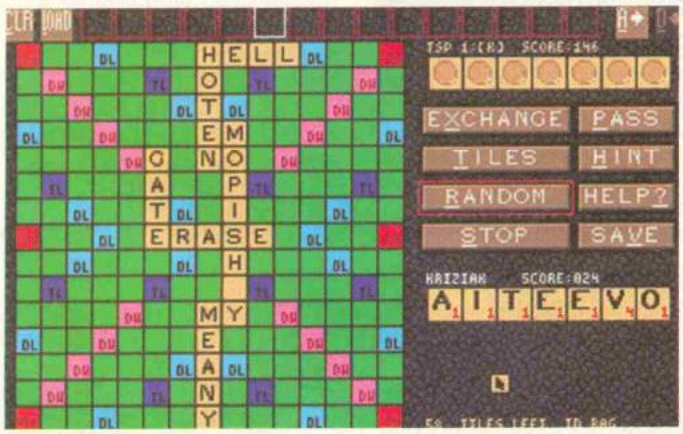
Hľadáte hru na dlhé zimné večery? Viete aspoň pasívne anglicky a chcete sa v tomto jazyku zdokonaliť? Máte radi krížovky a podobné logické hry? Vlastníte počítač AMIGA alebo PC? Ak je vaša odpoveď iba na jednu z týchto otázok nie, môžete kľudne túto recenziu preskočiť. Ak však všetky štyri vaše odpovede zneli áno, potom to čo hľadáte je práve hra SCRABBLE.

A čo to vlastne SCRABBLE je? Dovoľte mi doslova citovať z manuálu k hre:

Scrabble je slovná hra pre 2, 3 alebo 4 hráčov. Hra spočíva v zostavovaní a vzájomnom spájaní slov krížovkovým spôsobom na hracej ploche, používajúc písmená s rôznymi hodnotami skóre. Každý hráč sa snaží dosiahnuť čo najvyššie skóre čo najlepším kombinovaním hodnôt písmen a zároveň využívaním prémiových štvorcov na hracej ploche. Celkové dosiahnuté skóre sa môže pohybovať v rozpätí od 400 do 800 bodov i viac v závislosti od úrovne hráča.

Toľko manuál k hre a ja ešte podotknem, že Scrabble je stolná hra masovo rozšírená najmä v Anglicku a Amerike (podobne ako Dungeons & Dragons alebo Trivial Pursuit) a podobne ako tieto hry, u nás takmer neznáma. Hra sa pre svoju obľúbenosť stala predlohou pre počítačové spracovanie, ktorého sa zhostila veľmi úspešne firma SPEAR'S GAMES. Predaj produktu zabezpečuje firma U.S.GOLD.







Keďže hru pravdepodobne väčšina z vás nepozná, nebude iste na škodu rozpísať sa o nej trochu podrobnejšie. Po navolení bežných úvodných parametrov ako je napríklad monitor monochromatický/farebný, hudba/nehudba, 2/3/4 hráči, meno hráča a podobne, sa dostávame k najdôležitejšiemu menu, ktoré určuje počet používaných slov a obtiažnosť hry. Je len na chválu autorov, že hráč si môže vybrať až z 12-tich obtiažností, ktoré sú pre prehľadnosť označené písmenami A-L.

A - používa sa 2400 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 8 bodov za ťah.

B - používa sa 2400 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 10 bodov za ťah.

C - používa sa 3200 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 13 bodov za ťah.

D - používa sa 3200 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 16 bodov za ťah.

E - používa sa 3200 krátkych veľmi známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 20 bodov za ťah.

F - používa sa 26800 známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 25 bodov za ťah.

G - používa sa 26900 slov zahrňujúc 100 slov nepoužívaných bežne, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 35 bodov za ťah.

H - používa sa 26900 slov zahrňujúc 100 slov nepoužívaných bežne.

I - používa sa 28400 slov zahrňujúc 1500 slov nepoužívaných bežne.

J - používa sa 28400 slov zahrňujúc 1500 slov nepoužívaných bežne, pričom počítač používa stratégiu, snažiac sa obsadiť všetky prémiové štvorce.

K - používa sa 134900 slov zahrňujúc všetky akceptovateľné 1-9 písmenové slová.

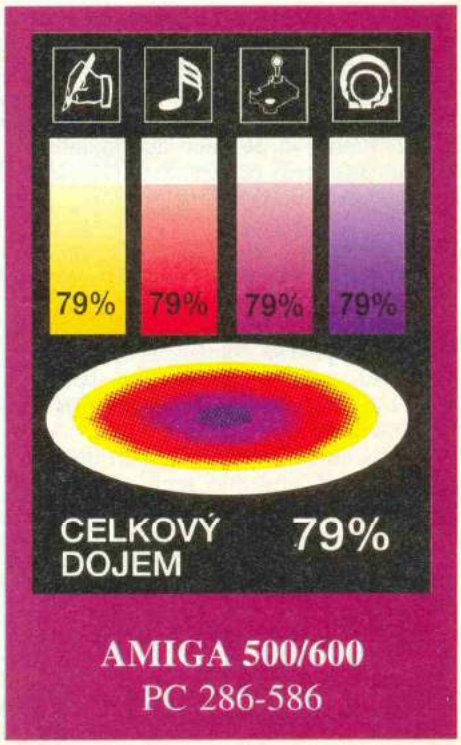
L - používa sa 134900 slov zahrňujúc všetky akceptovateľné 1-9 písmenové slová, pričom počítač používa stratégiu, snažiac sa obsadiť všetky prémiové štvorce.

Po tejto voľbe sa ešte môžeme rozhodnúť, či budeme hrať tréning alebo „na ostro" a už sa začína samotná hra.

Pri hre je obrazovka rozdelená na dve časti. Na ľavej strane je samotná hracia plocha a na pravej ovládacie funkcie. Hra sa dá ovládať klávesnicou, joystickom aj myšou, komu čo najlepšie vyhovuje. Na začiatku sa obom hráčom zo zásobníka písmen pridelí po sedem písmen, pričom súperove písmená hráč nevidí. Prvý hráč zo svojich písmen zostaví ľubovoľné (ale zmysluplné) slovo a umiestni ho do hracej plochy. Nasledujúci hráč postupuje obdobne, pričom však musí využiť minimálne jedno písmeno zo slov, ktoré sú už na hracej ploche. Platný je iba taký pokus, pri ktorom všetky písmená v oboch smeroch (vodorovne i zvislo) vytvárajú reálne slová. Za použité písmená dostane hráč náhodne vybrané nové zo zásobníka. Hra končí vtedy, keď sa jednému z hráčov podarí minúť všetky písmená zo zásobníka vrátane siedmich, ktoré vidí. Každé písmeno má inú hodnotu a jeho použitím sa o toto číslo zvyšuje hráčove skóre. Veľký podiel na dosiahnutom skóre majú aj prémiové štvorce z nasledujúcim významom: DL - dvojité skóre písmena, DW - dvojité skóre slova, TL - trojité skóre písmena, TW - trojité skóre slova. Po minutí všetkých písmen sa zráta celkové skóre a vyhráva samozrejme ten hráč, ktorý ho má vyššie.

Rozdiel medzi skutočnou hrou a tréningom je v tom, že pri tréningu hráč vidí súperové písmená, v prípade chybného ťahu môže ťahať znova a v prípade, že si už naozaj nevie rady, môže o pomoc požiadať počítač, ktorý mu po zvolení funkcie HINT poradí niekoľko navýhodnejších ťahov.

-luis-



NÁVOD KU HRE

SUPERFROG



Po spustení známej zvučky firmy CRYSTAL a nahratí, vám na monitore začnú poskakovať oči. Čie asi sú? Niektorí si už iste domysleli, že to nebude nik iný ako SUPERŽABA! Áno, je to nová superbehačka od TEAMU 17. Naša žabka musí prejsť cez 6 svetov a v každom je po štyroch leveloch. Hra obsahuje aj jeden medzilevel, takzvaný projekt F.

Vidíte oči a niekto zrazu zasvieti. Teraz máte dve možnosti, stlačiť fire, navoliť si options a hrať alebo nechať bežať program. No uvidíte tam len malichernosti ako mená programátorov, tabuľku predmetov, krátke demo. Potom už len štart game.

Náš hrdina spadne odkiaľsi zhora. Je tam viacero hláv, zrejme naše životy, a hra sa začína! Dôležité je všimnúť si čas v pravom hornom rohu a číslo v pravom dolnom rohu, ktoré udáva minimálny počet mincí (sú žlté a rotujú okolo vlastnej osi), sú potrebné na prejdenie levelu. Ak tam nemáš EXIT, potom sa do neho nedostaneš. Na vchode máš vtedy červený kríž. Ovocie nemusíš zbierať, no vylepšuje to skóre.

ZOZNAM:

Ostne - sú zo všetkého najhoršie - vezmú život!

Včela a všetko, čo sa pohybuje - uberá energiu, dopĺňa sa oranžovou fľaštičkou.

(Väčšina týchto nepríjemných stvorení - bohužiaľ podobných nám - sa dá zničiť skokom na hlavu.)

Modrá hmota, slimák - ľahko zničiteľný.

Ježko, kŕik pľuvajúci tenisové loptičky, lietadlo červenej farby s balónikmi - nezničiteľné.

Všetky **červené písmenká** niečo uberajú (S-rýchlosť) a všetky **zelené písmenká** niečo pridávajú.

Muchotrávka červená - postav sa pod ňu a skáč hore - získaš mince.

Trampolína - vysoko vyskočíš, pozor, niekedy sú nad ňou ostne.

Krídla - môžeš lietať - vyskoč a rýchlo stláčaj fire.

Žabia hlava - môžeš strieľať, využi to, že hlava sa vždy vracia rovno k tebe.

Tajné miestnosti - postav sa k stene a vraz do nej.

Po prejdení každého levelu môžeš vojsť do GAMBLE. Aktivovať môžeš len to, čo ti bliká. Stlač štart, ak máš šťastie, vyhráš. Nie vždy sa do GAMBLE oplatí ísť. Ak nepôjdeš do GAMBLE, získať 5000 bodov za credit. Ak ti začne blikať HOLD, môžeš ho stlačiť, kruh sa nepohne. Po minutí creditov, alebo získaní level codu (boli v BIT-e 6/94) ideš do ďalšieho levelu. Level cod - tri plechovky naraz.

Červená guľka - urobí vás na chvíľu neviditeľným, odolnosť voči všetkému, okrem ostňov. Exit má viacero podôb, no vždy je to nejaký otvor.

Opica - nezničiteľná - spoznáš ju podľa červenej čiapky a veľkých očí.

V ďalších leveloch budete do skóre zbierať nielen ovocie, ale aj šperky (za najväčšiu korunu môžete získať až 50 000). Mince môžu byť ukryté aj v žabkiných obrazoch, včely nahradili netopiere, ježka akási zelená rúra. Stena s tvárou vypúšťa ohnivé gule, poskakuje tam pavúčik. Musíte prepnúť všetky páčky smerom dole. Pozor na zásuvné plošiny, po chvíli na to, čo na ňu skočíte sa zasunie a vy spadnete.

Duch - nezničiteľný, nebezpečný, lebo sa väčšinou pohybuje nad ostňami, stačí sa ho dotknúť a napichnete sa na ostne.

Sliz - šmýka sa na ňom. Po strate života sa vám stratia aj všetky použiteľné predmety (hlava, krídla). Mince môžete získať aj z kovového svietnika, obruče na stene, žabinej sochy.

Oheň - vezme život.

Skákajúci rytier - nezničiteľný.

Ruka s pištoľou - náboj uberá energiu.

Fontána /trampolína/.

Červené ryby - pozor, vyskakujú.

Korytnačka - ľahko zničiteľná.

Korytnačka s ostňom - nezničiteľná.

Červík - ľahko zničiteľný.

Lienka - zničiteľná len ak je na zemi.

Acme - prenesie ťa na iné miesto.

Lad - šmýka sa.

V pyramíde: tri dierky v zemi - vysunú sa stade pichliače - uberú energiu.

Oko v stene - púšťa strely.

Vypuklina v stene - vypúšťa oheň.

Valiace sa gule - uberajú energiu.

Múmia - nezničiteľná.

Z modrého štítu sa tiež dá niečo vyraziť.

Kváder v stene - zrazu sa zosunie, urobí vám masáž hlavy, a keďže nič nie je zadarmo, uberie si z vašej energie.

Snehuliačik - nezničiteľný.

Tučniačik - nezničiteľný, hádže po vás snehové gule.

Ľadový kváder - kváder v stene.

Voda - v cirkuse sa FROGY vody nebál, aj keď v nej plávali ryby, ale táto je ľadová.

Kvaple padajú zo steny.

Metač snehových gulí (guľomet) - odreagúva sa strieľaním snehových gulí.

Modrý mužíček - veľmi rýchly, nezničiteľný.

PROJECT F - pozor na rakety, strieľajú.

Maličký Walker - ak má na chrbte žltú skrinku, strieľa, nezničiteľný.

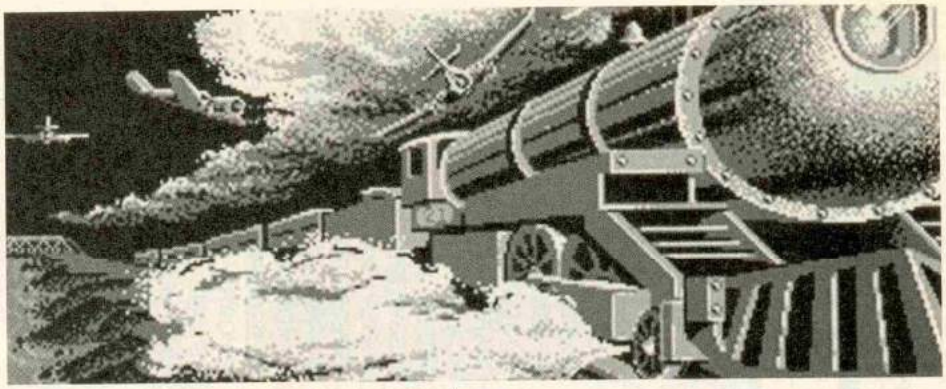
Delo - nezničiteľné.

Žlté delo - vie vás zamerať, nezničiteľné.

Žlté guľaté potvorky - vedia lietať a strieľať z nôh guľky. Tieto potvorky sú rozdeliteľné a na hlavu skočiteľné. Radím skákať podľa šipiek, ak sú tam dve, skáč podľa GOOD. Bad vás zabije. Finálna potvorka je trochu väčšia, ale dá sa zabiť. Musíte však mať žabiu hlavu. Nezľaknite sa, ak na prvý zásah nezomrie. Po neúnavnej paľbe ju však dorazíte. Ďalej je len jedna vec - END.

Hra má slušnú hudbu, no keďže je dosť dlhá, omrzí. Zvukové efekty sú prepracované. Ak žabka vezme spomaľovač (červené), ozve sa EE. Pri doplňovaní energie (fľaškou) v domnení, že žiadna z prítomných potvor neovláda pravidlá slušného správania, si odgrgne! Po prebúraní tunela si zaujúka. Najkrajšia hudba je v ľadovom leveli. Inak sa hra nelíši od ostatných behačiek.

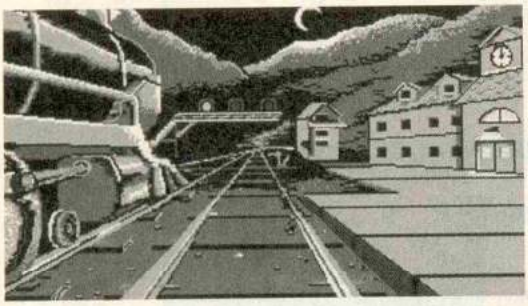
A. Hriciga



THE TRAIN

2. svetová vojna. Hitler obsadil Francúzsko. Už len pár miest v krajine sa bráni - a tu sa začína náš príbeh. Ste členom francúzskeho partizánskeho oddielu a nachádzate sa na vlakovej stanici mesta Metz, ktoré Nemci obsadili. Máte jedinú úlohu: ukradnúť im pancierový vlak a dostať sa s ním na ešte francúzsku Riviéru. Veľmi tým pomôžete vašim kamarátom povstalcom a možno sa vám aj podarí zvrátiť priebeh vojny vo váš prospech. Takže veľa zdaru!

V 1. fáze hry musíte s guľometom kryť vášho kamaráta, ktorý sa pokúša preniknúť dovnútra stanice. Nie je to ľahké, veď môže chytiť olovo od esesákov, ktorí sa zbabelo skrývajú za oknami a odtiaľ po ňom pália. Vy máte za úlohu im túto nekalú činnosť prekaziť. Je to jednoduché: stačí strieľať do práve osvetleného okna na staničnej budove. Váš priateľ beží tým rýchlejšie, čím vy rýchlejšie stláčate streľbu. Nezabudnite však, že akonáhle trafia vášho kamoša alebo nebodaj vás (to ste potom pekné drevo), hra sa končí. Ak váš priateľ dobehne celý a zdravý dovnútra, prvú časť hry máte



za sebou. Teraz len stačí prehodiť výhybku. To sa robí pohybom joysticku doľava a doprava. Voľbu potvrdíte streľbou. Každá poloha výhybky určuje inú trasu vlaku a tým aj obtiažnosť hry (easy = najľahšia).

V 2. fáze hry už riadite vlak. Máte k dispozícii nasledujúce ovládacie prvky:

1 - THROTTLE

Nachádza sa v ľavom hornom rohu a slúži na reguláciu rýchlosti vlaku.

2 - FURNACE DOOR

Sú umiestnené pod THROTTLE a sú to dvierka do pece, kam musíte prikladať lopatou uhlie, aby ste mali dostatočný tlak pary. Toto robíte nastavením šipky na dvierka a kombinácia joystick vľavo a vpravo + streľba.

3 - FORWARD REVERSE LEVEL

Prevodovka. Nachádza sa v pravom dolnom rohu. Má len 2 rýchlosti - dopredu a dozadu.

4 - STEAM BLOOF

Ventil. Nachádza sa tam, kde prevodovka. Slúži na zníženie tlaku pary, aby vám neroztrhlo kotol.

5 - BRAKE

Brzda. Je na ľavej strane prevodovky.

6 - WHISTLE

Píšťalka. Ak máte dobrú náladu, napískajte si. Nachádza sa v pravom hornom rohu.

Dole sa nachádzajú ukazovatele:

PSI - tlak pary

MPH - rýchlosť vlaku

TEMP - teplota v kotloch.

Nezabudnite, že tieto hodnoty musia zostať v medziach normy, inak bude zle. Ak sa budete počas jazdy hrať s prevodovkou, zablokuje sa (GEAR STRIPPED). Občas sa vyskytne na trati výhybka. Jej prehodenie docielite zapískaním na píšťale. Z vášho vlaku sa možno dívať rôznymi smermi, pričom môžete používať aj guľomety proti občasným náletom lietadiel (ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT).

1 - pohľad dopredu + guľomet
2 - pohľad dozadu + guľomet
3 - strojovňa
4 - mapa.

Občas sa vám objaví na obrazovke správa ENEMY BRIDGE/STATION BETTER STOP a vzdialenosť od tejto stanice, alebo mostu (bridge = most, station = stanica). Túto výzvu radšej poslúchnite a zastaňte presne pri vzdialenosti 0.

BRIDGE:

Strieľate delom po bojových člnoch na rieke a ony po vás tiež. Kto prežije, ten vyhráva.

STATION:

Zopakujete si dobíjanie stanice. Keď ju dobijete, môžete si zatelegrafovať:

REPAIRS - oprava vlaku, ak je poškodený, dosť dlho trvá.

TAKE STATION - priatelia vám zničia nasledujúcu stanicu, ktorá vám stojí v ceste.

TAKE BRIDGE - spravia to isté s mostom.

NO MESSAGE - žiadna správa.

Potom idete ďalej. Ak sa dostanete na riviéru, ste hrdina, a môžete si zvoliť vyššiu obtiažnosť.

Ešte chcem dodať, že tento návod je napísaný pre COMODORE 64. Prajem vám príjemnú zábavu.

M. Šimlaštík

MURRAY MOUSE SUPERCOP

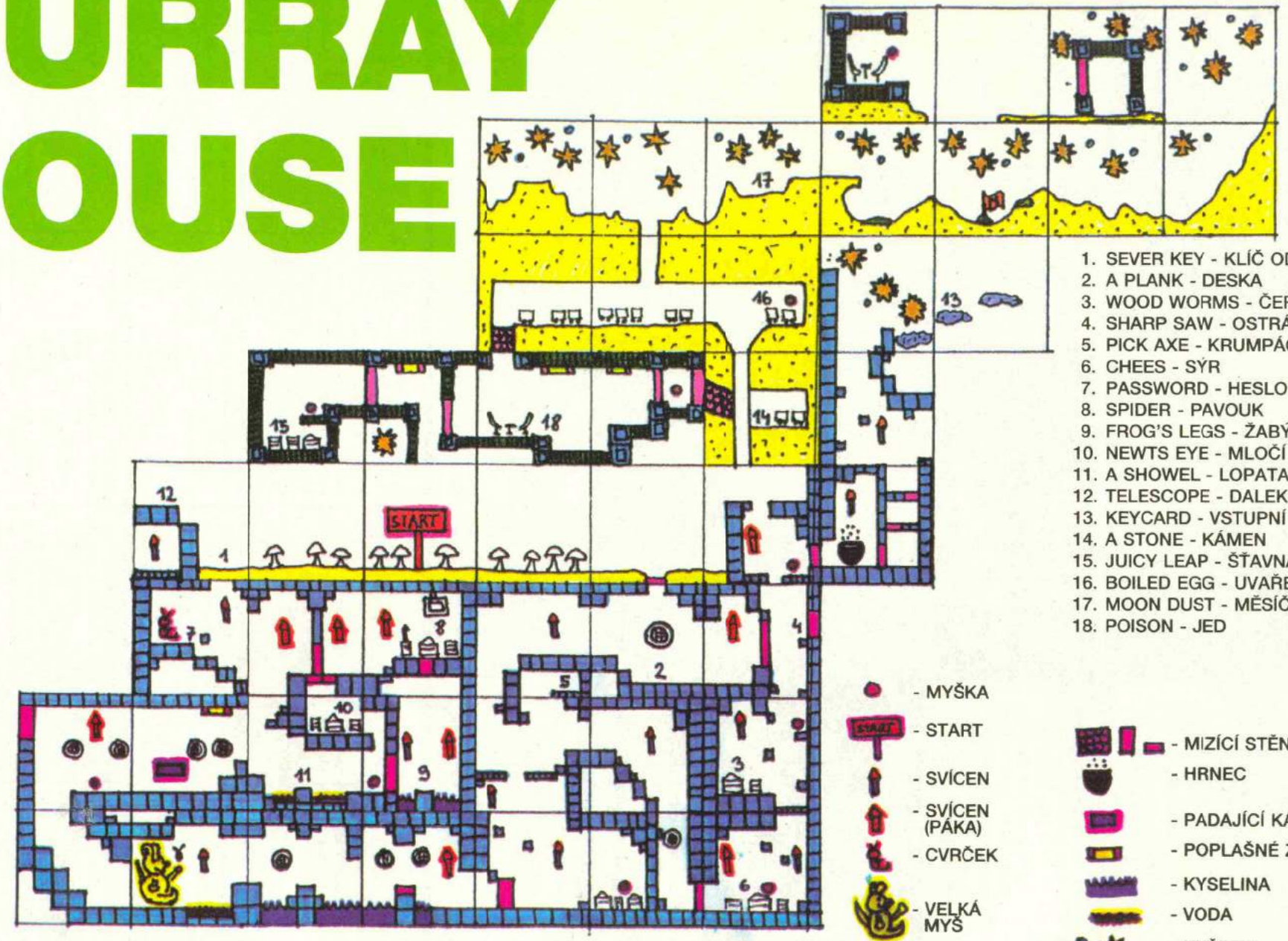
Tato skvělá hra nás zavede do starého kanálu, ve kterém žijí mírumilovné myšky. Jednoho dne se však do kanálu nahrnuly nepřátelé - zlé kočky. Octnete se v úloze myšáka MURRAYE, který chce zlé kočky zničit, a do kanálu vrátit pořádek a mír. Jeho úkolem je zachránit 10 myšek a zlikvidovat kočičí pasti. Podaří se mu to? To záleží jen na vás, hráčích. Do toho!

Jdi do leva pro klíč od kanálu (SEWER KEY) a použij ho u kanálu a skoč dolů, vezmi desku (A PLANK) a jdi doprava, kde se napíše „ALL IS NOT WHAT IT SEAMS TO BE". Stoupni si pod svícen a skoč směrem doprava, a tím svícen odjistíš (tak to dělej vždy). Skoč si pro pilku (SHARP SAW) a spadni dolů. Vezmi červotoče (WOOD WORMS), vezmi myšku a vyskáč spět nahoru. Dej se vlevo až k propasti a skoč dolů, spadneš na rozbitý most, protože však máš desku, můžeš ho spravit. Na plošince vezmi krumpáč (PICK AXE), dej se vlevo a napíše se „DEEP AND DARK". Skoč dolů a u dveří použij nádobu s červotoči (červotoče jsou asi hladní, protože dveře sní, a my můžeme dál). Odjisti levý svícen, vezmi sýr (CHEES) a myšku. Tajným vchodem, co se objevil, vyskáč nahoru a stejnou cestou, jako na začátku, jdi k mostu a použij na něm pilku. Spadni dolů, vpravo vezmi myšku a vrať se do levé místnosti a u kamene použij krumpáč. Otevřel jsi si cestu dál. Odjisti svícen a o kus dál přibude kachlička. Přeskáč kyselinu přes dva stupínky až k obrovské myši, a protože tě nechce pustit dál, tak jí dej sýr. Ona si pochutná a zmizí. Běž dál a po schodkách vyskáč nahoru a dej se vpravo. V místnosti s padajícím kamenem vyskoč na stupínek v pravém rohu a z něho skoč doprava a zase doleva a jseš v cvrčkově skrýši. Schoval se zde před kočkami a nabízí svou pomoc, vezmi heslo (PASSWORD). Z posledního schodu skoč doprava a tím jsi odjistil svícen, jdi vpravo do další místnosti a odjisti svícen (ale pozor - musíš při tom stále skákat, protože při přejití jedné dlaždice by se uvolnila past, a ty by jsi spadl dolů). Vezmi pavouka (SPIDER) a teprve teď skoč do propasti. Měl jsi štěstí - spadl jsi zrovna na kámen. Není však z něho lehké se dostat. Proto pozor - vezměte žabí nohy (FROG'S LEGS) - a teď pozor - musíte odjistit pravý svícen a hned změnit směr joysticku a skočit spět na kámen. Chce to trochu zručnosti a štěstí, a jistě se to povede. Pokud se povedlo, tak skočte do výklenku vlevo, který se otevřel. Vezměte myšku a jděte k padajícímu kameni a projděte pod čidlem tak, aby kámen ležel na zemi. Pak skočte z něho vlevo, a tím odjistíte svícen. Vemte myšku a jděte po stupíncích, které se objevili a u stěny se objeví další tajný vchod. Vejděte a objevíte se v místnosti, v které jste už byly. Skočte na nejvyšší levý stupínek a skočte směrem doprava a hned změňte polohu joysticku vlevo. Octnete se v místnosti pod svícnem. Odjistěte ho, a otevřenou cestou skočte na hrnec. Vhoďte do něj žabí nohy a pavouka a objeví se nové cesty vzhůru, chybí však ještě jedna. Položte si zde heslo a vraťte se spět po mločí oko (NEWTS EYE) a pro lopatu (A SHOWEL). Obě věci najdete o jednu místnost vpravo od padajícího kamene. Jděte spět k hrnci a vhoďte do něj mločí oko a otevře se poslední tajný otvor. Vezměte heslo a vyskáčte nahoru, až k širému nebi, kde vidíte hvězdičky. Skočte vpravo pro dalekohled (TELESCOPE), nad ním na mráčku leží vstupní karta (KEY CARD), proto si pro ni skočíme ze stupínku a vrátíme se na něj a použijeme zde dalekohled, a objeví se další hvězdička. Skočíme tedy na ni a po hvězdičkách vyskáčeme až na měsíc a zde se napíše „WELCOME TO CHEESE MOON". Dejte se vpravo až k díře a skočte do ní. Spadli jste do měsíčních dolů, dejte se vpravo až k další díře, přeskočte ji a vemte myšku. Přeskočte propast spět a dejte se vlevo až k závalu a tu použijte lopatu a závalem se prokopete až na měsíční základnu. Na zemi leží jed (POISON), ale ten nám na nic nesloužil a proto jděte vpravo a u dveří použijte vstupní kartu a dveře se vám otevřou. Za nimi se skrývá myška, vemte jí a jděte dál vpravo. Při styku s dalšími dveřmi se dveře uvolní a zával, který za nimi byl, se rozsypal a vy můžete dál. Jděte si pro kámen (A STONE). Jděte stále vlevo až k propasti, tu přeskočte a dveře otevřete heslem. Vejděte do dveří a vezměte myšku. Je tu ještě šťavnatý list (JUICE LEAF), ale ten nám nesloužil na nic, stejně jako uvařené vejce (BOILED EGG). Jděte vpravo a spadněte do propasti. Přes kanál se vraťte na měsíc a u vlajky použijte kámen. Tím tlakem spadla raketa a my se po ní dostaneme na plošinu, z které se po hvězdičkách dostaneme vlevo, do další plošinky, na které leží předposlední myška. Nyní zbývá spadnout z měsíce a v kanálu najít poslední myšku, která je v místnosti nalevo od kotle. A to je všechno, zlé kočky jste vyhnali a v kanále vládne zase klid a mír...

K. Dědeček

MURRAY MOUSE

SUPERCOP



1. SEVER KEY - KLÍČ OD KANÁLU
2. A PLANK - DESKA
3. WOOD WORMS - ČERVOTOČE
4. SHARP SAW - OSTRÁ PÍLA
5. PICK AXE - KRUMPÁČ
6. CHEES - SÝR
7. PASSWORD - HESLO
8. SPIDER - PAVOUK
9. FROG'S LEGS - ŽABÍ NOHY
10. NEWTS EYE - MLOČÍ OKO
11. A SHOWEL - LOPATA
12. TELESCOPE - DALEKOHLED
13. KEYCARD - VSTUPNÍ KARTA
14. A STONE - KÁMEN
15. JUICY LEAP - ŠŤAVNATÝ LIST
16. BOILED EGG - UVAŘENÉ VEJCE
17. MOON DUST - MĚSÍČNÍ PRACH
18. POISON - JED

- MYŠKA
- START
- SVÍCEN
- SVÍCEN (PÁKA)
- CVRČEK
- VELKÁ MYŠ
- VLAJKA
- HOUBY

- MIZÍCÍ STĚNY
- HRNEC
- PADAJÍCÍ KÁMEN
- POPLAŠNÉ ZAŘÍZENÍ
- KYSELINA
- VODA
- HVĚZDY
- MRAK
- DŮLNÍ VOZÍK

PRINCE OF PERSIA 2

LEVEL 9:

LEVEL 10:

LEVEL 12: - PODSVETIE

PRÍCHOD DO PALÁCA:



LEVEL 11:

LEVEL 8:



ĎALŠÍ HIT OD EA SPORTS BUDE GOLF

MERIT SOFTWARE KÚPIL ZEPPELIN

50 NAJLEPŠÍCH HIER V HISTÓRII PC

★ Čoskoro po tom, ako sme sa my, počítačoví športovci začali tešiť z FIFA INTERNATIONAL SOCCER od EA SPORTS (Športová pobočka Electronic Arts), máme tu ďalšiu športovú hru od tejto firmy. Volá sa PGA TOUR GOLF 486 a ako názov napovedá, minimálny systém, na ktorom hra bude fungovať, je 486. Grafika je 'fotorealistická' a vyzerá lepšie, ako doteraz najlepší LINKS PRO 386 od ACCESS. Čo je lepšie, ako EA SPORTS?

★ TEAM 17 urobili OVERDRIVE po verzii na Amige najnovšie aj na PC. Hry TEAM 17 stoja zhruba polovicu toho, čo musíme zaplatiť za hry iných firiem, ale na druhej strane mám dojem, že aj graficky za ostatnými zaostávajú. Konverzie pre PC nesú príliš významnú pečať amigistického pôvodu.

★ Ak máte radi 3D hry v štýle DOOM, zrejme bude pre vás vhodný THE FORTRESS OF DR. RADIAKI, najnovší titul z produkcie MERIT SOFTWARE. Som veľmi zvedavý na celkovú rýchlosť programu, keďže grafika vyzerá na obrázkoch vynikajúco. MERIT sa chcú v Británii a v Európe presadiť výraznejšie, ako doteraz a už urobili jeden významný krok. V júni tohto roku kúpili firmu ZEPPELIN GAMES za 2200000 libier! Zeppelin Games zamestnáva nádejné programátorské talenty, čoho dôkazom je hra SINK OR SWIM, alebo PETE SAMPRAS TENNIS pre MEGADRIVE.

★ Približne na vianočnom trhu by sa mohla objaviť nová hra od SIDa MEIERa COLONIZATION, ktorou by MICROPROSE radi nadviazali na obrovský úspech Sidovej predchádzajúcej hry CIVILIZATION.

★ VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT sa začínajú výrazne zlepšovať. Darí sa im aj v oblastiach, ktorým sa v minulosti takmer vôbec nevenovali, ako sú povedzme napríklad simulátory. Po úspešnom OVERLORDe s rýchlou SVGA grafikou sa o našu priazeň uchádzajú so simulátorom vrtuľníka KA-50 HOKUM. Je to dielo programátorov zo SIMIS, ktorí v minulosti naprogramovali AV8B HARRIER ASSAULT pre DOMARK. Dá sa tu lietať na týchto vrtuľníkoch: THE KAMOV WEREWOLF KA-50 HOKUM, THE KAMOV HIP HI-8, THE BELL SUPER COBRA AH-IW a THE WESTLAND ARMY LYNX. Každý z nich je simulovaný osobitne doteraz nevídaným grafickým realizmom s využitím textúrového mappingu objektov. Autentické modely vrtuľníkov boli upravované podľa rád skúsených pilotov. Veľkou výhodou tejto hry bude nesporne hra dvoch hráčov, z ktorých jeden bude pilot a druhý kopilot, alebo prepracované strategické plánovanie letu.

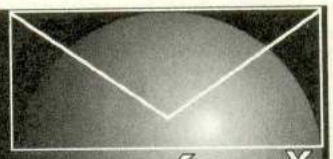
★ Londýnska firma MARIS (nie Maxis) urobila zaujímavý projekt pre PC a MAC na CD-ROM. Volá sa RADSHIFT a je to najlepšie planetárium, aké bolo kedy urobené na osobný počítač. Obsahuje 300 tisíc vzdialených hviezd a galaxií s plnou dokumentáciu a obrázkami, vyše 2000 astronomických výrazov z astronomického slovníka a mnoho ďalších informácií. To všetko sa predáva za 80 libier, čo je približne hodnota dvoch nových hier.

★ Každý mesiac sa vyhodnocujú rôzne rebríčky hier, ako sú najpredávanejšie hry v USA, v Nemecku, v Británii, rebríčky čitateľov, rebríčky CD-ROM, rebríčky pre hracie konzoly, rebríčky pre osobitné typy hier, ako sú akčné, strategické, dungeony, simulátory, atď. Takéto rebríčky nájdete v každom časopise a spravidla sa týkajú hier z posledného roka. Málokedy sa však stane, že niekto zostavuje najlepšie hry všetkých čias a málokedy sa to podarí k spokojnosti väčšiny. Naposledy sa o niečo podobné pokúsili v britskom časopise PC GAMER a aj keď s niektorými ich názormi celkom nesúhlasím, považujem ich PC rebríček všetkých čias za veľmi dobrý.

TOP 50 PC GAMES OF ALL TIME

PORADIE A NÁZOV HRY	FIRMA	UVEDENIE NA TRH
50. UNNECESSARY ROUGHNESS	ACCOLADE	2. 1994
49. MICRO MACHINES	CODE MASTERS	6. 1994
48. LEMMINGS	PSYGNOSIS	12. 1990
47. PINBALL FANTASIES	21ST CENTURY	2. 1994
46. TFX	OCEAN	11. 1993
45. F1 GRAND PRIX	MICROPROSE	12. 1992
44. WIZKID	OCEAN	2. 1993
43. STUNT ISLAND	DISNEY	6. 1993
42. SHADOW CASTER	ORIGIN	12. 1993
41. STARTREK: JUDGEMENT RITES	INTERPLAY	12. 1993
40. DUNE 2	VIRGIN	9. 1993
39. STAR CONTROL 2	ACCOLADE	12. 1992
38. MONKEY ISLAND	LUCASFILM	10. 1990
37. NHL HOCKEY	ELECTRONIC ARTS	10. 1993
36. FURY OF THE FURRIES	KALISTO	11. 1993
35. LANDS OF LORE	WESTWOOD	10. 1993
34. PGA TOUR GOLF PLUS	ELECTRONIC ARTS	6. 1989
33. FRONTIER	GAMETEK	10. 1993
32. UFO: ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE	4. 1994
31. HARPOON 2	ELECTRONIC ARTS	7. 1994
30. SSN-21 SEAWOLF	ELECTRONIC ARTS	5. 1994
29. BUZZ ALDRIN RACE INTO S.	INTERPLAY	4. 1993
28. SPEEDBALL 2	BITMAP BROTH.	12. 1991
27. D-DAY	IMPRESSIONS	6. 1994
26. THE SETTLERS	BLUE BYTE	6. 1994
25. DAYS OF THE TENTACLE	LUCAS ARTS	6. 1993
24. D/GENERATION	MINDSCAPE	3. 1992
23. FLASHBACK	DELPHINE	7. 1993
22. INCREDIBLE	TOONS SIERRA	1. 1994
21. PACIFIC STRIKE	ORIGIN	6. 1994
20. CHESSMASTER 4000 TURBO	SOFT.TOOLWORKS	12. 1993
19. INTERN. SENSIBLE SOCCER	RENEGADE	6. 1994
18. SPACE HULK	ELECTRONIC ARTS	6. 1993
17. CANNON FODDER	VIRGIN	6. 1994
16. INDIANA JONES 4 (ADV.)	LUCAS ARTS	6. 1992
15. ULTIMA 8: PAGAN	ORIGIN	6. 1994
14. BATTLE ISLE 2	BLUE BYTE	5. 1994
13. OVERLORD	VIRGIN	6. 1994
12. SYNDICATE	ELECTRONIC ARTS	6. 1993
11. INDY CAR RACING	VIRGIN	12. 1993
10. SAM & MAX HIT THE ROAD	LUCAS ARTS	11. 1993
09. ALONE IN THE DARK 2	INFOGRAMES	1. 1994
08. CIVILIZATION	MICROPROSE	12. 1991
07. 1942: PACIFIC AIR WAR	MICROPROSE	6. 1994
06. ULTIMA UNDERWORLD 2	ORIGIN	12. 1993
05. MONKEY ISLAND 2	LUCAS ARTS	12. 1991
04. SIM CITY 2000	MAXIS	2. 1994
03. THEME PARK	ELECTRONIC ARTS	6. 1994
02. TIE FIGHTER	LUCAS ARTS	7. 1994
01. DOOM	ID SOFTWARE	12. 1993

PREČO NEMÁ BIT 8 STRÁN PRE DIDAKTIK?
MÁ VÝZNAM KUPOVAŤ SI AMIGU 600?
JE TO PRAVDA, ŽE FIRMA COMMORE KRACHUJE?



Vážená redakcia BITu!

Váš časopis sa mi veľmi páči a preto si ho už dlhší čas pravidelne kupujem. Nedávno ste písali o výbornej hre JURASSIC PARK, ktorá ma zaujala. Chcel by som si ju kúpiť, lenže neviem, aké sú hardwarové nároky. Týmto Vás prosím, aby ste mi poradili. Mám 386SX s 1MB RAM. Tá RAM-ka je asi málo.

Tomáš VACULKA, GBELY

Máš pravdu je to málo. 2MB RAM je u tejto hry minimum, ale pri tejto pamäti treba dosť laborovať s CONFIG.SYS. Procesor, ktorý máš, síce postačí na spustenie, ale bude to pomalé. Tvoj počítač treba od základu prerobiť. Procesor potrebuješ aspoň 486DX a RAM 4MB aleb 8MB. Na 4MB skoro všetko spustíš, ale dnes už je to málo a tie programy nechodia obzvlášť dobre. Buď im to nestačí a vyrobia si SWAPovací súbor na HD, ako to robí napríklad WINDOWS, alebo stačí, no už nemáme kam nahrať CACHE pre HD. Ak by si sa rozhodol riadiť sa podľa mojich rád, upgrade na 386 už nekupuj, ani DX/40MHz. Zaplatiť za to musíš a aj tak ti veľa nových hier pôjde nehrateľne pomaly, preto taký malý upgrade nemá skoro žiadny význam.

Vážená redakce BITu!

Jsem majitelem počítače DIDAKTIK M. Neliší se mi, že ubývá čím dál tím více her z DIDAKTIKu. Já vím, že Didaktik je sice starý počítač, ale každý nemá na to, aby si kupoval lepší. Myslím si, že když BIT má 48 stran, tak proč by z toho nemohlo být pár stránek pro DIDAKTIK. Časopisů pro DIDAKTIK stále ubývá a nahrazuje se PC nebo Amigou. Tak aspoň vy by ste mohli mít pár stránek pro DIDAKTIK. Nelíbí se mi ten papír, na který píšete. Měli jste zůstat u toho tvrdého. Přidejte aspoň 8 stránek pro DIDAKTIK.

Vojtěch NĚMEC, PARDUBICE

Ja Ťa plne chápem - DIDAKTIK, DIDAKTIK, DIDAKTIK. Objektívne sa však zamyslime nad súčasnou situáciou. ULTRASOFT predáva tuzemské hry pre tento počítač. Zopár hier predávajú aj iné firmy, ale tu im nemáme záujem robiť neplatenú reklamu, ak nás v tomto zmysle sami neoslovili. Existuje a predáva sa nejaká hra od ULTRASOFTu, o ktorej sme v BITe nepísali? Asi ťažko. Ak nejaká vznikne, hneď o nej píšeme. Ak je tu nejaký problém, zrejme to bude tým, že vzniká v našom štáte málo hier na DIDAKTIK, ktoré by boli vhodné na predaj. Za to nemôžeme. Zoberme si situáciu v zahraničí. Vznikajú tam hry na ZX SPECTRUM? Asi sotva, nie je ich komu predávať. Ani za to nemôžeme. Ty po nás chceš, aby sme 8 strán venovali DIDAKTIKu. Dúfam, že každému je jasné, že novými hrami, alebo inými programami, sa toľko miesta v časopise zaplniť nedá. Jedna možnosť ešte zostáva, sú to staré hry. Všetky dobré hry sme za tie tri roky existencie BITu už spomenuli buď v recenziách, alebo v návodoch. Pritom nikto nevie, že som tie hry musel zháňať 'po všech čertech', ako sa u vás občas hovorí, aby som Vám, majiteľom DIDAKTIKu, vyšiel maximálne v ústrety. Archív hier na kazetách ktorý máme v redakcii, sme prakticky vyčerpali. Väčšina našich známych, ktorí kedysi Spectrum mali, ho už dávno nemajú a v zahraničných skladoch sú staré hry dávno vypredané. Na záver sa teda pýtam, ako máme zaplňať mesačne 8 strán časopisu? Veď časopisy sú podľa mňa na to, aby písali o nových informáciách a netreba si ich mýliť s archívom či múzeom hier pochádzajúcich z minulého desaťročia. Na to by stačilo vydať knihu o starých hrách a nie mesačný časopis. Bohužiaľ, takýto je skutočný stav vecí a záujemcovia o nové hry sa mu budú musieť prispôsobiť, aj keď hry a počítače sú drahé.

Vážená redakce BITu!

Vlastním A500 s 1MB RAM. Vyplatilo by se mi koupit A600? Mají Amigy alespoň jednu výhodu proti PC? Je pravda, že firma Commodore krachuje?

P.S.: BIT je lepší než jeho čeští konkurenti.

Jiří BARTÁK, ÚNANOV

A600 si rozhodne nekupuj. Sú tam určité problémy s kompatibilitou (je tam iná ROM-ka), preto sa čoskoro stiahla z výroby. Navonok je to A500 bez numerického keypadu. To by nebol upgrade, ale skôr downgrade. Na otázku, či je pravda, že firma COMMODORE krachuje, odpovedám nie. Ona už totiž skrachovala, ak máš na mysli americkú pobočku, teda COMMODORE US. Pokiaľ viem, čaká sa na to, kto ich kúpi. Vôbec sa tomu nečudujem, lebo urobili tú istú chybu, ako svojho času Apple. Boli 'zavesení' na procesory MOTOROLA, ktoré prestali vyrábať radu MC68xxx a prešli celkom na POWER PC. Apple urobili aspoň to, že zachytili nástup POWER PC a vyrábajú počítače s týmito procesormi. Druhá najvážnejšia chyba je presne to, čo sa u počítačov Apple a Amiga uvádzalo ako prednosť, tj. sada podporných čipov, koprocesorov, ktoré boli v každom modeli iné. Tým sa stali tieto počítače uzavretými systémami. Vždy som tvrdil, že napriek tomu, že koprocesory urýchlujú beh programov odťahčovaním procesora, nestojí to zato. Ak sa pýtaš na výhodu Amigy oproti PC, treba otázku preformulovať. Aká Amiga, aké PC? Máš na mysli zrejme A500. Ak by sme za PC považovali staré XT alebo AT286 bez zvukovej karty, potom by sa zopár výhod našlo. Ale oproti dnešným najpredávanejším 486, ak majú dobrú zvukovú kartu a prípadne CD-ROM, skutočne neexistuje jediná vlastnosť, ktorou by ju A500 prevyšovala. Takéto porovnanie nie je vôbec z časového hľadiska korektné, pretože A500 vznikla pred viac než 8-imi rokmi a zostava PC, ktorú som opísal, je pomerne nový multimediálny počítač. Inak by zase samozrejme dopadlo zrovnávanie s AMIGOU 1200 alebo 4000. Myslím si, že aj keby skrachoval britský a nemecký COMMODORE, ktoré začiatí fungujú, hráčov sa to nijak zvlášť nedotkne. Hry budú vychádzať naďalej dovtedy, kým bude o ne záujem. Veď si stačí spomenúť na Cliva Sinclaira a jeho ZX Spectrum. Najlepšie hry na tento počítač vznikli v rokoch 1987-1989, teda v čase, keď už SINCLAIR RESEARCH dávno neexistoval po krachu v roku 1986.

Vážená redakcia BITu,

chcem sa Vás opýtať na jeden program. Vlastním C64 a kamarát mi vravel, že existuje nejaký program na C64, kde sa dajú brať aj hry z Didaktiku. Je to pravda?

Ivan OČADLÍK, NOVÉ ZÁMKY

Nie je to pravda. Každý z týchto počítačov má iný procesor, teda strojové kódy sú odlišné. Mimochodom, načo by potom vznikali osobitné verzie hier pre C64 a pre ZX Spectrum? Keby to bola pravda, vznikala by len jedna verzia a bol by pokoj.

Vážená redakcia,

aký software používate na grafické spracovanie Vášho časopisu?

Tibor FEHÉR, MALACKY

To my nerobíme, na grafické spracovanie je zaplatené DTP štúdio. Majú tam počítače Macintosh, ale neviem, aký software používajú.

Vážená redakcia časopisu BIT,

vlastním počítač PC XT a vy uverejňujete len hry od 286 po Pentium. Ja viem, že XT už nie je moderný typ, ale niečo sa s ním dá robiť. Mimochodom, dá sa vymeniť grafická karta? Ak nie, môžem niečo urobiť so starou grafickou kartou (mám CGA)?

Ladislav HVIZDÁK, KOŠICE

Asi Ťa nepoteším, ale s tým počítačom sa nedá robiť naozaj nič. Venuj ho mladšiemu bratovi, alebo ho vyhoď. Hry na taký procesor a grafické karty vznikali v rokoch 1982 až 1988. To je dosť dávno, aby sme niečo také uverejňovali, nie? Výmena grafickej karty Ti nepomôže. Toho prahistorického počítača sa musíš zbaviť ako celok. Moja odhadová cena za celý komplet, ktorý máš je cca 1.5 až 2.5 tisíc.

- yves -

BLESKOVÉ RECENZIE

DEPTH DWELLERS

TRISOFT



Po tom, ako ID SOFTWARE uviedli na trh WOLFENSTEIN, SPEAR OF DESTINY a najmä DOOM, veľa firiem sa pokúša o podobný typ hier. Buď to riešia priamo nákupom rutín od ID SOFTWARE a programujú iba scenáre (napr. BLAKE STONE), alebo robia aj vlastné rutiny, čo je prípad DEPTH DWELLERS.

Táto hra je produktom sharewarovej firmy TRISOFT, ktorú tvorí manželská dvojica BRADLEY BELL a ELIZABETH PIEGARI. Firmu založili iba v roku 1993, takže sú pre nás zatiaľ neznámi. Keď si však uvedomíme, že BRADLEY BELL pracuje v NASA na implementácii virtuálnej reality do trenažérov pre výcvik amerických astronautov, je nám jasné, že tento človek musí mať vysokú úroveň vo svojom obore. Zatiaľ mu zrejme chýba nápad, keďže sa pustil po osvedčenej ceste napodobovania úspešného DOOMa, ale čo nie je, môže byť. Nebudem čitateľov zaťažovať so story, ktorá predchádza hre - tú si môže každý prečítať. Skôr ide o hodnotenie prevedenia. Každopádne táto hra má veľmi rýchle rutiny pre trojrozmernú grafiku, ktorá je naviac mimoriadne kvalitne nakreslená. Na rozdiel od DOOMa sú však miestnosti len pravouhlé a aj schody mi tu chýbali. Aj obtiažnosť sa mi zdala extrémne vysoká. Ovládanie je podobné, ako používa ID SOFTWARE, akurát pribudli klávesy 'F' a 'D' pre skok a plazenie.

VERDIKT: 69%

PC 386-586

CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

CAPSTONE



Ďalším príspevkom k Wolfensteinovským a Doomovským hrám je CORRIDOR 7 od CAPSTONE. Táto firma sa na rozdiel od TRISOFTu o vlastné rutiny nepokúšala, ale pre istotu ich kúpila od ID Software. Tí im však predali len svoje staršie rutiny, ktoré poznáme z Wolfensteina, takže aj tejto hre chýbalú okrúhle a viacposchodové miestnosti.

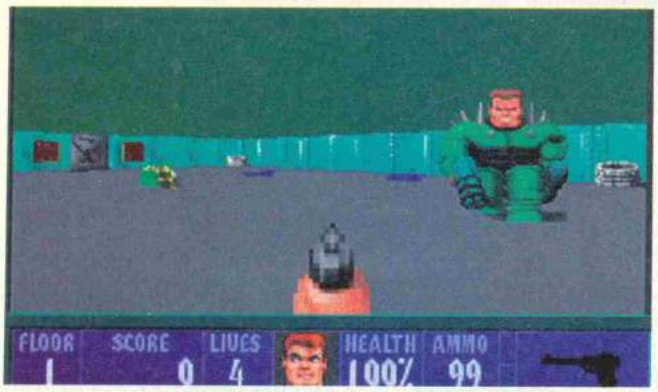
ID SOFTWARE vcelku chápem, že svoje najlepšie veci nepredá nikomu, aby im nekonkurovali, ale pre hráčov je to však škoda (i keď sa medzi ľuďmi šíri množstvo amatérskych nových levelov do DOOMa). Ukazuje sa, že CAPSTONE pristúpili k tvorbe o niečo profesionálnejšie, ako TRISOFT. Majú podstatne lepšie scenáre a zvukové efekty. Obzvlášť zaujímavý je dokonalý štekot samopalu, ktorý v CORRIDOR 7 nahradil DOOMovskú brokovnicu. Streľba tu pôsobí človeku doslova radosť. Je tu aj množstvo tajných chodieb, bez ktorých sa hra na rozdiel od DOOMa nedá vyhrať. CAPSTONE už vydali aj verziu pre CD-ROM a pomocnú knižku ku hre, tzv. 'hintbook'. Reklamy na CORRIDOR 7 sa objavili vo všetkých významných počítačových časopisoch, preto si myslím, že hra bude mať úspech a že sa jej predá mnohonásobne viac, ako napríklad DEPTH DWELLERS.

VERDIKT: 79%

PC 386-586

SUPER SPEAR OF DESTINY

FORMGEN CORP. & ID SOFTWARE



Svojrázny nápad dostala pred pár mesiacmi firma FORMGEN CORPORATION. Posúďte sami: Predávajú pôvodný SPEAR OF DESTINY od ID SOFTWARE spolu s generátorom misií! Na štyroch inštalačných disketách nájdeme kompletný SPEAR OF DESTINY, ako ho urobili ID SOFTWARE (ktorý nás časom omrzí) a generátor misií. Keď tomuto generátoru zadáme požadované parametre, dokáže vygenerovať úplne nové levely pre všetky poschodia. Celý proces trvá iba pár sekúnd.

Generátoru treba zadať, akú obtiažnosť má hra mať, koľko má byť v hre bossov a koľko normálnych vojakov a ako si to predstavujeme so zbieraním predmetov (pre vylepšovanie zdravia a náboje). Celý proces je teda nielen veľmi rýchly, ale aj veľmi jednoduchý, takže ho môže každý zvládnuť. Rozhodne je generovanie levelov oveľa prijateľnejšie, ako rôzne generátory scenárov. Tie sú nielen pracné na výrobu, ale majú zásadnú nevýhodu, že ich ako autori poznáme. Generátor vytvorí pre nás neznáme levely, ktoré môžeme postupne objavovať. Vďaka generátoru od FORMGEN môžeme do SPEAR OF DESTINY vytvoriť prakticky nekonečne veľa scenárov, takže o zábavu máme postarané.

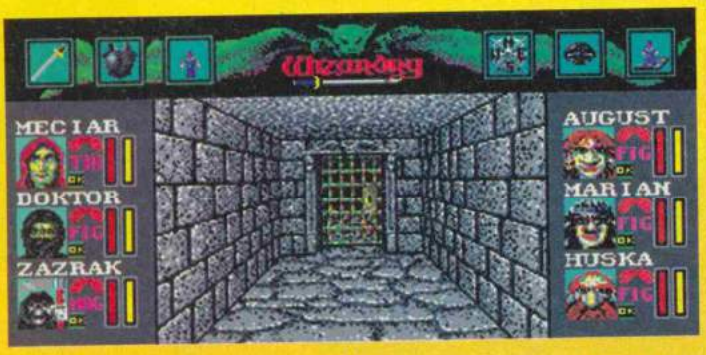
VERDIKT: 83%

PC 286-586

WIZARDRY: BANE OF THE COSMIC FORGE

U.S.GOLD /SIR-TECH

OPRÁŠENÉ PROGRAMY



Počítačové hry v štýle D&D neboli vždy natoľko rozšírené ako v posledných rokoch. Priekopníkom v tomto smere bola popri známych BEHOLDERoch od SSI aj známa séria WIZARDRY od SIR-TECH. Keďže tieto programy stoja určite aspoň za zmienku a zatiaľ sa na ne nedostalo, tentoraz sa pozrieme na šiestu časť série, ktorá zahajuje novú generáciu hier WIZARDRY. Len pre zaujímavosť uvediem, že séria hier WIZARDRY za 14 rokov svojho trvania vyhrala množstvo cien a v celom svete sa jej predalo už viac ako 2 milióny kusov. Takýto úspech už iste o čomsi svedčí.

Čaro hier WIZARDRY spočíva hlavne v tom, že sú naprogramované takmer presne podľa pravidiel D&D. Týmto sa líšia od všeliakých tieždungeonov, ktoré sa predávajú v poslednej dobe a ktoré majú so skutočnými D&D hrami okrem spôsobu zobrazovania len pramálo spoločné. Hra sa predáva od roku 1990, ale ešte i dnes znesie porovnanie s produktami podobného druhu.

Ako vo väčšine D&D hier si na začiatku musí hráč vygenerovať družinu postáv, s ktorými sa pustí do nasledujúceho dobrodružstva. V tejto hre je možné družinu zostaviť až z 6 členov. Po voľbe mena postavy a zvolení jej portrétu (výber je skutočne široký) nasleduje jej zaradenie medzi určitý druh bytostí. Okrem človeka je tu k dispozícii ešte elf, trpazlík, gnome, hobbit, faerie, jašteročlovek, drak, felpurr, vlkodlak a mook. Ďalšia voľba určí pohlavie postavy, ktoré môže byť mužské alebo ženské. Poslednou voľbou je povolanie, pričom možno voliť medzi bojovníkom, mágom, kňazom a zlodejom (to posledné povolanie je u nás najrozšírenejšie). Po uskutočnení týchto volieb možno prejsť k určovaniu úrovne jednotlivých vlastností. Úroveň príslušnej vlastnosti je znázornená číselnou hodnotou. Tieto číselné hodnoty možno upravovať smerom hore, ale len do výšky hodnoty prideleného bonusového zásobníka. Vlastnosti, ktoré sú v hre označené trojpísmenovými skratkami sú nasledovné: sila, inteligencia, pieta, vitalita, obratnosť, rýchlosť a osobnosť. Poslednou vlastnosťou je karma, ktorá určuje pomer šťastia a nešťastia v živote postavy, toto číslo sa však generuje náhodne.

Po navolení týchto parametrov ešte nasleduje výber zbraní, s ktorými má postava vedieť najlepšie zaobchádzať, napr. luk, obojručná sekera, meč, dýka. Výber zbraní je veľmi dôležité dobre zladiť s charakterom a profesiou postavy, ktorá ju bude používať. Nakoniec si ešte možno kúpiť zopár základných kúziel a postava je vygenerovaná. Veľkou výhodou hier WIZARDRY je to, že takýchto postáv si možno vygenerovať prakticky neobmedzený počet a uložiť si ich na floppy alebo hard disk pre neskoršie použitie.



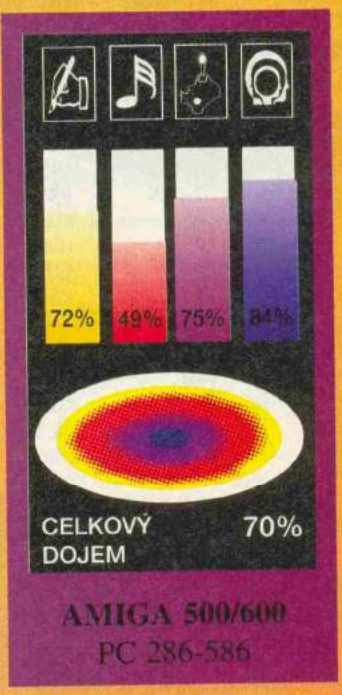


Keď sú postavy vygenerované, nezostáva už nič iné ako zložiť šesťčlennú družinu (postáv v družine môže byť aj menej, neodporúčam to však, pretože to podstatne zvýši obtiažnosť hry) a vydať sa do hlbín prastarej pevnosti za novým dobrodružstvom.

Prevedenie hry sa výrazne nelíši od ostatných D&D hier. Obrazovke dominuje stredná časť v ktorej je vidieť interiér hradu z pohľadu hráča. Po ľavej i pravej strane sú rozmiestnené portréty členov družiny spolu s indikátormi základných životných funkcií, primárnou a sekundárnou zbraňou, ktorú postava používa a skratkou povolania. Spodná časť obrazovky je zase vyhradená pre písomné správy, príkazy pre postavy alebo kurzorové šípky pre ovládanie pohybu. Tieto funkcie sa automaticky prepínajú podľa vzniknutej situácie. Napríklad ak sa má hráč niečo dôležité dozvedieť (čo počuje, cíti...) vypíše sa o tom dole správa. V prípade, že sa hráč stretne s nepriateľom, kurzorové šípky zmiznú a hráčovi teda neostáva nič iné len bojovať (či už pomocou sily zbraní alebo kúziel).

Hra BANE OF THE COSMIC FORGE má i po štyroch rokoch istotne svoje čaro hlavne pre milovníkov D&D, fantasy a role-playing hier. Na svoju dobu je veľmi detailne prepracovaná a najmä animácie nepriateľov sú i dnes ešte stále na veľmi dobrej úrovni.

-luis-



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 15

PRVKY

Minule sme si výnimočne ukázali najprv dekomprimačnú rutinku s tým, že ste si mali na domácu úlohu rozmyslieť ako asi bude vyzerať a čo všetko musí vykonať komprimačná rutinka. Táto rutinka sa musí najprv pozrieť, či za sebou nasledujú aspoň tri rovnaké bajty. Ak nasledujú, tak ich musí spočítať, ale iba do hodnoty 128. Potom uloží počet týchto bajtov do špeciálneho bajtu (siedmy bit tohto bajtu bude 1) a celý algoritmus sa opakuje od začiatku. Ale ak za sebou nenasledujú tri rovnaké bajty, tak potom musí spočítať koľko ich nasleduje nerovnakých. To znamená, že akonáhle narazí na prvé tri rovnaké bajty, tie už nesmie zarátať do počtu. Tiež musí kontrolovať počítanie bajtov iba do hodnoty 128. Potom aj v tomto prípade uloží počet do toho špeciálneho bajtu (siedmy bit bude 0) a celý algoritmus ide odznova. Samozrejme, že počas tohto všetkého treba testovať či sme už spracovali celý pôvodný blok - ak áno potom treba činnosť algoritmu vhodne ukončiť.

Prečo práve tri rovnaké bajty ? Pretože až komprimácia troch rovnakých bajtov prinesie úžitok - skrátenie skoprimovaného bloku.

Ako vidíme, algoritmus komprimácie je pomerne jednoduchý. Avšak jeho realizácia už bude jednoduchá trochu menej... Ale keď si všimneme našu dnešnú rutinku a pozorne si ju prejdeme, tak určite nebude problém pochopiť do detailov ako pracuje.

Určite ste si v minulej lekcii všimli, že v popise rutinky sa spomínajú dve počítadlá. Presne také isté počítadlá sú aj v dnešnej rutinke. Prvé, nazvané hlavné počítadlo slúži na odpočítavanie počtu bajtov - koľko nám ešte zostáva dekomprimovať alebo skomprimovať. Je to vlastne počítadlo dĺžky pôvodného bloku. Druhé počítadlo je nazvané minipočítadlo a slúži na odpočítavanie hodnoty v nižších siedmych bitoch špeciálneho bajtu (pri dekomprimácii) alebo na výpočet hodnoty týchto siedmych bitov (pri komprimácii).

```
kom   ld   hl,#4000     začiatok bloku
      ld   de,#8000     kam uložit tento blok
      ld   ix,#1b00     dĺžka bloku
rec   ld   a,xh         kontrola hl. počítadla na nulu
      or   xl           ak je počítadlo nulové
      ret  z            tak hotovo a návrat
      ld   b,#80        inicializácia minipočítadla
      call zisti        sú tu aspon 3 bajty rovnaké ?
      jr   nz,nek       ak nie tak sa nebude komprimovať
      inc  de           ale ak áno tak ich treba spočítať
      ld   (de),a       uloženie hodnoty samotného bajtu
      dec  de           DE bude ukazovať na „počet“ bajtov
kk2   inc  hl           ukazovatel bloku na další bajt
      dec  ix           a zmenšenie hlavného počítadla
      ex   af,af        úschova hodnoty bajtu
      ld   a,xh         nedošli sme medzitým na koniec
      or   xl           zdrojového bloku ?
      jr   z,kk3        ak áno tak prestaneme počítat bajty
      ex   af,af        obnova hodnoty bajtu
      inc  b            zväčšenie minipočítadla, ak pretieklo
      jr   z,kk3        tak potom tiež prestaneme počítať
      cp   (hl)         porovnanie či ešte nasleduje taký
      jr   z,kk2        istý bajt, ak áno počítame ďalej
kk3   ld   a,b          bajty sme dopočítali, preto teraz
      or   #80          treba uložiť stav minipočítadla
      ld   (de),a       do skomprimovaného bloku
      inc  de           presun ukazovateľa
      inc  de           na voľnú pozíciu
      jr   rec          a znovu skok do hlavnej slučky
                        Ak sa nenašli rovnaké bajty:
nek   ld   (pocet+1),de úschova pozície minipočítadla
      inc  de           a ukazovateľ na voľnú pozíciu
kk4   call zisti        idú za sebou tri rovnaké bajty ?
      jr   z,kk5        ak áno treba skočiť
      ld   (de),a       uloženie jedného bajtu
      inc  de           posun ukazovateľov
      inc  hl           pre ukladanie rôznych bajtov
      dec  ix           test či sme už prešli celý
      ld   a,xh         blok
      or   xl           ak áno tak tiež musíme skočiť
      jr   z,kk5        ukladanie rôznych bajtov
      inc  b            zväčšíme minipočítadlo
      jr   nz,kk4       ak pretieklo, tiež musíme skočiť
kk5   ld   a,b          koniec ukladania rôznych bajtov -
      and  #7f          uloženie stavu počítadla rôznych
pocet ld   (#5555),a    bajtov do skomprimovaného bloku
      jr   rec          a skok na začiatok hlavnej slučky
                        Test či sa v bloku nachádzajú
zisti ld   a,(hl)       za sebou tri rovnaké bajty
      inc  hl           - vezme prvý bajt
      cp   (hl)         porovná s druhým
      jr   nz,zzno      ak nezhoda tak hneď koniec
      inc  hl           ak zhoda tak sa ešte
      cp   (hl)         porovná s tretím
      dec  hl           Obnova začiatočného stavu
zzno  dec  hl           ukazovateľa do bloku
      ret               a návrat
```

Ako vidíme aj v tejto rutinke sa dĺžka pôvodného bloku netradične vkladá do registra IX. Ak chcete mať dĺžku v inom registri, určite už viete čo máte robiť (ak nie pozrite sa do minulej lekcie).

Všimnime si v rutinke jednu zaujímavú vec: inštrukciu LD (pocet+1),DE. Na tejto samotnej inštrukcii ešte nie je nič zaujímavé. Ale teraz sa pozrime na návestie „pocet“ - a vidíme že je v programe a ukazuje na inštrukciu LD (#5555),A !!! Táto inštrukcia má operačný kód dlhý presne jeden bajt a za týmto operačným kódom nasleduje dosť nepochopiteľné číslo #5555. Keď si lepšie všimneme prvú inštrukciu LD (počet+1),DE zistíme, že táto inštrukcia zapisuje register DE práve na tú adresu pamäti, kde sa nachádza toto nepochopiteľné číslo. Čiže vlastne pri písaní rutinky je úplne jedno akú hodnotu napíšete namiesto #5555, aj tak sa táto hodnota v priebehu práce programu modifikuje.

Práve toto zaraďuje našu rutinku do triedy tzv. „samomodifikujúcich sa programov“ - to znamená, že kód rutinky sa v priebehu práce mení. To ale tiež znamená, že táto rutinka by nemohla fungovať keby bola v romke alebo v ramke so zakázaným zápisom.

Verím, že vám tieto lekcie programovania v asembleri Z80 ukázali ako vyzerá programovanie v praxi a dali vám mnoho nápadov ako písať rôzne strojové programy pre procesor Z80 a že prípadne i niektoré rutinky ktoré sme si tu ukázali využijete v bohatej programátorskej praxi, ktorá sa pred vami práve otvára...

- busy -

ÚDAJE

X-MÓDY PRE VGA KARTU NA PC

V poslednej dobe sa zvykne často v odborných kruhoch vyskytovať slovo x-módy. Ako programátor na PC som sa postupom času aj ja dozvedel čo-to o týchto grafických módoch pre kartu VGA a pochopil som, že je veľmi potrebné tieto módy ovládať. Prečo ?

Čo to sú x-módy a aké majú výhody ? X-módy sú grafické módy VGA karty, ktoré majú niekoľko spoločných rysov. Hlavným znakom x-módov je to, že sú použiteľné na KAŽDEJ VGA (aj 256kB) kompatibilnej karte. Ďalej, pri týchto módoch sa zobrazuje 256 farieb a je možné používať viac „video-RAMiek". V tom je najväčší rozdiel oproti klasickému 13h BIOS módu (320x200 bodov 256 farieb jedna stránka). Základné x-módy sú :

320x200 štyri stránky
320x240 tri stránky
320x400 dve stránky (napr. hra RAVENLOFT)

Existujú aj ďalšie, ale vždy sa jedná v podstate len o iné rozlíšenie a iný počet video stránok. X-mód bol použitý napríklad aj v hre DOOM.

Keď som už poznal možnosti x-módov, bolo mi jasné, že bez nich by sa programovali kvalitné grafické demá veľmi ťažko, tak som začal zháňať popis programového ovládania týchto módov. Svoje poznatky som zhrnul do nasledujúceho celku.

Pri x-módoch je video pamäť v segmente 0a000h. Jeden bod je reprezentovaný jedným bytom, ktorý vyjadruje číslo farby. Ľahko si spočítate, že štyri stránky po 64000 bodoch by sa Vám tam nezmestili. Video pamäť je preto zložená zo štyroch bajtových rovín, ktoré sú „na sebe" poukladané. Preto jeden OFFSET v rámci video segmentu ukazuje na ŠTYRI body. Pred zápisom (čítaním) do pamäte teda musíme najprv karte povedať, ktorú bajtovú rovinu(-y) ideme meniť, alebo čítať jej obsah. Tento systém má aj svoje výhody, ale aj nevýhody. Pokiaľ pracujete len s jednotlivými bodmi, tak sa operácie predlžujú o nastavenie správnej bajtovej roviny. Ale ak potrebujete zaplniť štyri body naraz, stačí Vám meniť obsah pamäte len RAZ, čiže v takom prípade je rutina 4x rýchlejšia, ako v klasickom 13h BIOS móde. Čítať môžeme naraz samozrejme len jeden bod. Výpočet adresy jedného bodu teda prebieha takto :

Šírka obrazovky delená štyrmi (lebo jeden offset adresuje štyri body) - to sa vynásobí Y-ovou súradnicou. K tomu pripočítame X-ovú súradnicu tiež vydelenú štyrmi. A máme adresu bytu vo video pamäti (tzv. OFFSET). Teda na adrese {0a000h : (výsledok predchádzajúceho výpočtu)} sa nachádza štvorica bodov, ktorá obsahuje aj ten hľadaný. Ďalej si vezmeme zvyšok po delení X-ovej súradnice. Ak ideme čítať bod, tak číslo bajtovej roviny musí byť v rozsahu 0 až 3, pričom 0 označuje bod úplne naľavo. (1 označuje bod druhý zľava, atď...) To znamená, že pri čítaní bodu netreba robiť so zvyškom žiadnu matematickú operáciu, stačí ho priamo vyslať na port karty ako číslo bajtovej roviny. Inakšia situácia nastane pri zápise bodu. Pri zápise bodu musíme karte povedať (myslené samozrejme obrazne, v skutočnosti jej len pošleme nejaké číslo na port), ktoré body pri zápise čísla do pamäte sa zmenia a ktoré si uchovajú svoju pôvodnú hodnotu. Tieto body označíme karte tak, že v binárnom čísle nastavíme na jednotky práve tie bity, ktoré označujú zmenené body. Napríklad chceme zmeniť prvý, tretí a štvrtý bod na adrese 0. Číslo pre kartu potom bude vyzerať takto :

00001101 b (binárne) (= 0d hexadecimálne = 13 decimálne)

Čize bude nastavený prvý bit (prvý bod), tretí bit a štvrtý bit (tretí a štvrtý bod)

Toľko z teórie o výpočte adresy bodu. (prax nechajme na neskôr, teraz sa pozrime, ako to je s jednotlivými stránkami)

Pri x-módoch v skutočnosti žiadne stránky neexistujú !!! Ale VGA karta umožňuje označiť miesto v pamäti, odkiaľ sa má zobrazovať video pamäť. Toto miesto musí byť vždy v segmente 0a000 h. To znamená, že ak máme pri móde 320x200 dosť miesta pre štyri obrázky (jeden má 320x200/4 bytov = 16000 a jeden segment pamäte má 65536 bytov), môžeme nakresliť obrázok do voľného miesta a označiť karte začiatok obrázku, čím sme si pôvodný obrázok nezmazali. A ak prepnete na ďalší obrázok až po jeho dokreslení, bude to vyzerať, že sa priamo „objavil" ! Tento systém samozrejme umožnuje umiestniť novú obrazovku napríklad do polovice starej. Dá sa to využiť pri tzv. „scrollingu", keď sa celý obraz plynule hýbe smerom dole a hore po ľubovoľnom počte bodov. Stačí len pod (nad) aktuálny obrázok vykresliť nové riadky a potom posunúť ukazovateľ začiatku obrazovky. V prípade pohybu do strán (vľavo a vpravo) sa vyskytne väčší problém. Keďže jeden offset obsahuje štyri body, posunutie ukazovateľa o jeden byte by posunulo obrázok o štyri body ! Preto má VGA karta ešte jeden pomocný register pre jemné doladenie ukazovateľa. Ale to už je ďalšia kapitola ovládania VGA karty, ktorú zatiaľ necháme bokom. Hodnota ukazovateľa sa teda rovná adrese prvého bodu, ktorý sa zobrazí na obrazovke.

Už vieme teda vypočítať adresu bodu a ukazovateľ obrazovky. Teraz ostáva len jediný problém, ako tieto čísla využiť v programe. Preto teraz uvediem výpis rutín, ktoré tieto adresy a čísla využívajú ...

```
SetPage PROC NEAR
;bx - ukazovateľ na obrázok vo video RAM pamäti.
mov   ch,bl
mov   cl,0dh
mov   bl,0ch
mov   dx,03d4h
mov   ax,cx
out   dx,ax
mov   ax,bx
out   dx,ax
ret
SetPage ENDP

SetBitPlaneForRead PROC NEAR
; ah - number of bitplane [0 - 3] Číslo bajtovej
  roviny (bodu) pre čítanie
mov   dx,03ceh
mov   al,04h
out   dx,al
inc   dx
mov   al,ah
out   dx,al
ret
SetBitPlaneForRead ENDP

SetBitPlaneForWrite PROC NEAR
; ah - číslo bajtovej roviny [jednotlivé bity znamenajú
; jednotlivé roviny] resp. číslo označujúce,
  ktoré body sa pri
; zápise do pamäte zmenia.
mov   dx,03c4h
mov   al,02h
out   dx,al
inc   dx
mov   al,ah
out   dx,al
ret
SetBitPlaneForWrite ENDP
```

A ešte rutinu na inicializáciu x-módu :

```
InicXMod PROC NEAR
  pusha
; Vlastníci procesora 8086 a 8088 musia zmeniť
  niektoré
; inštrukcie za ich ekvivalenty ...
; pusha uloží všetky základné registre na zásobník.
; Možno ju nahradiť jednotlivými PUSH všetkých
  registrov, ktoré
; sa v podprograme menia ...
; mimochodom, vo svete coderov sa začína javit procesor
  80486DX2
; na 66MHz ako pomalý ... rozmýšľali ste už nad tým,
  že máte doma
; exponát vhodný akurát do múzea ?
mov   ax,0013h
int   10h       ; Klasika 13h BIOS mód 320x200
                  1 stránka
mov   dx,03ceh  ; port - 03ceh „Graphics address
                  register"
mov   al,5
out   dx,al     ; Register grafického módu ...
inc   dx        ; port - 03cfh „Other Graphics
                  Registers"
in    al,dx     ; načítanie pôvodnej hodnoty registru
and   al,11101111b ; vynulovanie 5-teho bitu
out   dx,al     ; nastaví register na novú hodnotu
dec   dx        ; port - 03ceh
mov   al,6      ; „miscellaneous register"
out   dx,al
inc   dx
in    al,dx     ; načítanie registra
and   al,11111101b ; vynulovanie 2-hého bitu
out   dx,al     ; nastavenie ...
mov dx,03c4h    ; port - 03c4h „Sequencer Address
                  Register"
mov   al,4      ; 4 - register „Memory mode"
out   dx,al
inc   dx
in    al,dx     ; načítanie registra
and   al,11110111b ; Vynulovanie 4-tého bitu
or    al,4      ; nastavenie 3-tieho bitu
out   dx,al     ; nastavenie registra
mov ax,0A000h ; do ES sa uloží segment VRAM
mov   es,ax
xor   di,di
mov   ax,di
mov   cx,08000h
rep   stosw     ; Vymazanie prvej stránky
mov   dx,3d4h
mov   al,14h
out   dx,al
inc   dx
in    al,dx
and   al,10111111b
out   dx,al
dec   dx
mov   al,17h
out   dx,al
inc   dx
in    al,dx
or    al,01000000b
out   dx,al
popa
RET
; V komentároch sú použité štandartné anglické názvy registrov
; VGA-karty. Skratka VRAM znamená Video RAM, t.j. pamäť, kde je
; uložený obrázok. K použitiu týchto rutín je nutné mať priemerné
; znalosti Assembleru na počítači PC. Ak teda máte nejaké
; problémy, skúste požiadať o radu niekoho skúsenejšieho,
; prípadne sa obráťte priamo na mňa. Tému som v podstate len ; „naškrtol", pretože téma x-módy je príliš rozsiahla na jeden ; článok. Možno sa dočkáte detailov v ďalších článkoch o PC.
; Poskytujem Online help cez e-mail na adrese HELCO@DURO.UPJS.SK
InicXMod ENDP
```

Vysvetlivky :

V článku sa objavil nový pojem „Bajtová rovina". Kto pozná EGA „bitové roviny" už asi vie, o čo pôjde. V bitových rovinách je jeden bod reprezentovaný jedným bitom. Tu je jeden bod reprezentovaný jedným bajtom, preto som použil názov bajtová rovina (to bol nápad Busyho). Jedna obrazovka je tvorená zo štyroch bajtových rovín. Prvý bod z ľava na obrazovke je v prvej rovine, druhý v druhej, atď. a piaty bod je opäť v prvej. (tzv.0)

Mr.PED

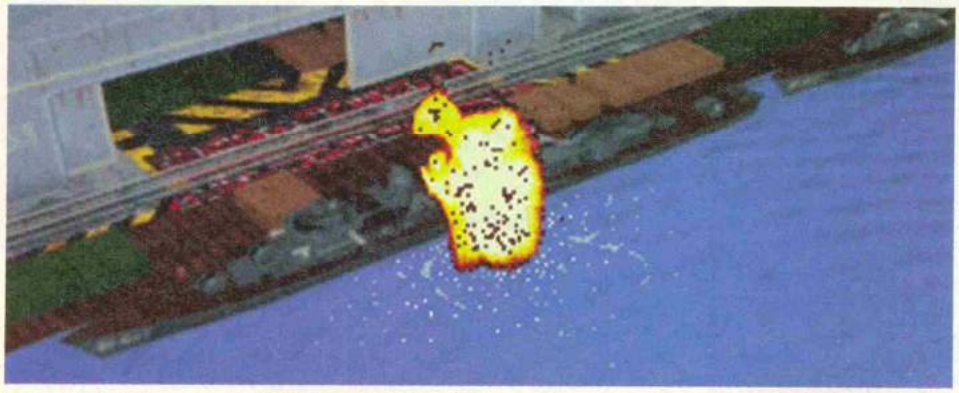


PACIFIC STRIKE

ORIGIN



Úvodné intro je už tradične veľmi kvalitné.



Japonský kamikadze si to namieril rovno na americkú loď. Ako dopadol, vidíte sami.

Jednou z najvýznamnejších leteckých bitiek počas druhej svetovej vojny boli stretnutia v Pacifiku v roku 1942 medzi Japonskom a USA. Patrí medzi ne aj slávny japonský nálet na základňu v PEARL HARBOUR, kde zahynulo veľmi veľa američanov a kde bolo zničených veľa lodí a lietadiel. Neskôr sa ukázalo, že Japonské víťazstvo v tejto bitke bolo víťazstvom Pyrrhovým. Japonci vojnu prehrali a naviac na ich územie padli dve atómové bomby... To je však už iná kapitola.

PACIFIC STRIKE je ďalší letecký simulátor, ktorý sa zameriava na obdobie druhej svetovej vojny. Pozoruhodné je najmä to, že v poslednom čase od dvoch rôznych firiem prišli na trh dve podobné hry. Prvou je 1942: PACIFIC AIR WAR od MICROPROSE a druhou PACIFIC STRIKE od ORIGIN. Obe hry sú veľmi vydarené a ťažko by sa dalo jednoznačne povedať, ktorá z nich je lepšia. Ak chceme poznať vznik a vývoj PACIFIC STRIKE, musíme sa vrátiť o dva roky dozadu. Vtedy sa v ORIGIN pracovalo na veľkom projekte s názvom STRIKE COMMANDER. ORIGIN túto hru uviedli na trh po viac ako roku intenzívneho programovania a testov. Bola to graficky najprepracovanejšia stíhačka, aká kedy bola na trhu hier pre PC, ale niesla to so sebou jednu veľkú nevýhodu - obrovské nároky na hardware PC. ORIGIN patria medzi firmy, ktoré sa snažia robiť hry vždy na tie najlepšie počítače, aké na trhu momentálne sú. Keď prišiel WING COMMANDER 2, väčšina z nás mala iba 286-tky, ale táto hra chodila uspokojivo len na 386-tkách. STRIKE COMMANDER na plnú detailnosť potreboval 486-tku s local-busovou grafickou kartou v čase, keď takéto základné dosky iba prichádzali na trh a mali ich iba tí, ktorí si práve kupovali nový počítač. Okrem toho na vtedajšie hry bohate stačila 386-tka s frekvenciou 40MHz. Kto teda chce hrať kvalitné hry od ORIGIN, je neustále tlačený na upgrade svojho počítača. Ak si k tomu pripočítame, že distribučná firma ELECTRONIC ARTS zdražela hry od ORIGIN na cca 50 libier, ľahko si spočítame, že do hier a do počítača treba vrážať riadny balík peňazí...



Výber tréningových misií.

PACIFIC STRIKE nie je stíhačka blízkej budúcnosti, ako STRIKE COMMANDER, ale ovládanie a rutiny má tie isté. Rozdiel je akurát v tvare kokpitov, v scenároch a v typoch písma. Z tohto dôvodu vývoj PACIFIC STRIKE netrval tak dlho, ako vývoj jeho predchodcu, STRIKE COMMANDERa. Keď sa s odstupom času pozerám na spôsob zobrazovania grafiky, ktorý sme videli už v STRIKE COMMANDER, zisťujem, že ORIGIN predbehli svoju dobu. Zatiaľ iba ich letecké simulátory majú natoľko reálnu grafiku, že kopce vyzerajú naozaj ako kopce a mestá ako mestá - teda aspoň z diaľky. Keď priletíme nižšie nad mesto, grafika sa stáva zrnitejšou. V iných hrách však stále vládne vektorová grafika bez textúry. Lietadlá už vyzerajú z externých pohľadov celkom dobre, ale grafika okolia je dosť biedna. ORIGIN tiež používajú na objekty vektorovú grafiku, ale dokážu ju pokrývať textúrou, ktorá im dodá lepší vzhľad - pochopiteľne za cenu vyššieho nároku na procesor a grafickú kartu.

PACIFIC STRIKE je z grafického hľadiska veľmi pekný simulátor a môžem povedať, že nie je ťažký ani na ovládanie. STRIKE COMMANDERa som síce príliš nehral, ale aj tak som nadobudol dojem, že PACIFIC STRIKE je pre hráča ľahšie zvládnuteľný a že tu nie sú prebytočné ovládacie prvky. Posun k lepšiemu je zrej-

mý, lebo PACIFIC STRIKE navyše nemá ani také problémy s kompatibiltou, ako jeho predchodca.

Keď si po prvýkrát spustíte hru, odporúčam zvoliť v menu položku INSTANT ACTION. Vzápätí budeme vyzvaní na výber jednej z troch možností, podľa toho, či chceme útočiť na pozemné ciele, hladinové ciele, alebo vzdušné ciele. Potom modifikujeme misiu podľa potreby a podľa našich momentálnych schopností. Ľahko zistíme, že rovnako ako v 1942:PACIFIC AIR WAR aj tu môžeme nastavovať, koľko lietadiel má letieť (aby nám nebolo smutno). Nasleduje výber typu misie, napríklad eskortovanie lodí či lietadiel, útok na pozemné ciele s ľahkými zbraňami, útok na pozemné ciele s ťažkými zbraňami, útok na lode s torpédami, atď... V misii sa naučíme ovládať lietadlo a súčasne musíme získať pre každý typ misie určitý fortieľ, aby sme hru zvládli aj 'naostro'.



Vonkajší pohľad na americké lietadlo.



Útok na japonskú loď.



Pohľad z lietadla pred útokom na pozemný cieľ.

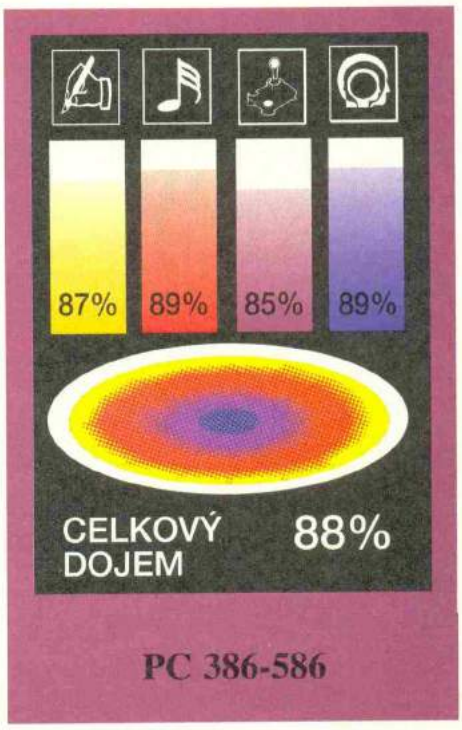
K výberu typu misie neodmysliteľne patrí aj výber strany, za ktorú chceme bojovať (USA alebo Japonsko) a výber typu lietadla. Ak zvolíme USA, môžeme si vybrať niektoré z týchto typov: Wildcat, Hellcat, Corsair, Devastator, Dauntless, Avenger, Helldiver a Bearcat. Ak hráme naostro, treba mať hodnosť 'lieutenant', aby sme si mohli vyberať ľubovoľne.

Ak letí viac našich lietadiel vo formácii, môžeme použiť rádio na dorozumievanie. Spájať sa môžeme s jednotlivými lietadlami, so základňou, alebo s celou leteckou jednotkou naraz. Môžeme sa opýtať, aký je ich momentálny status, dať rozkaz na zmenu formácie, rozkaz na návrat na základňu, atď. Myslím, že iné hry dorozumievanie medzi lietadlami na takej dobrej úrovni, ako má PACIFIC STRIKE, zatiaľ nemali. Keď si však spomínate, ORIGIN sú na toto experti. Veď vzájomná komunikácia bola jednou z vlastností, kvôli ktorým bol WING COMMANDER taký úspešný. Na rozdiel od tejto hry v PACIFIC STRIKE nekomunikujeme s nepriateľom a nevidíme nijaké tváre.

Opäť nám ORIGIN predviedli hru, ktorá má veľmi dobré úvodné intro s vynikajúco nasamplovanými hlasmi - v podobnej kvalite je nasamplovaná aj ich ďalšia tohtoročná hra ULTIMA 8:PAGAN. Obovské animácie mimiky tváre sa nápadne podobajú na STRIKE COMMANDER a PRIVATEER, veď ich aj kreslil ten istý človek. Podobnosť STRIKE COMMANDERa a PACIFIC STRIKE však podľa môjho názoru nie je na závadu. Dobré nové veci nemôžu asi vznikať každý deň. Napriek veľmi nákladnej reklame PACIFIC STRIKE vôbec nie je natoľko očakávaná hra, ako bol kedysi STRIKE COMMANDER, aj keď je podstatne lepšia vďaka skúsenostiam, ktoré ORIGIN získali od hráčov, ktorí si STRIKE COMMANDER kúpili. PACIFIC STRIKE je lepší a hrateľnejší simulátor, ako jeho predchodca. Simulátorov je však na trhu dosť a naviac mu vynikajúco konkuruje MICROPROSE so svojím 1942:PACIFIC AIR WAR. Možno je aj trocha na škodu, že obe hry s podobným námetom prišli na trh takmer súčasne, pretože väčšina zákazníkov sa s najväčšou pravdepodobnosťou rozhodne len pre jednu z nich. Každá firma však podniká na vlastnú päsť a s nikým svoju tvorbu nekoordinuje.

A aký počítač si treba kúpiť, aby sa PACIFIC STRIKE dal solídne hrať? Hra sa rozbehne aj na 386-tke so 4MB RAM. Na tomto počítači však musíme drasticky znížiť grafické detaily, takže prídeme takmer o všetky grafické prednosti tejto hry. Rozhodne by som takúto konfiguráciu neodporúčal. Treba mať aspoň 486/33MHz, najlepšie s local-busovou grafickou kartou. V krajnom prípade vystačíme aj bez nej. Odporúčaná veľkosť pamäte je 8MB, pretože hra vyžaduje asi 4.5MB EMS, aby sme mohli počuť všetky zvukové efekty. Pri 4MB sa hrať síce môžeme, ale všetky efekty jednoducho nebudú môcť byť spustené. Hra je nainštalovaná na harddisku v pakovanej forme, takže pri naťahovaní súborov sú veľké časové straty. Pri 8MB RAM sa odporúča vyhradiť 2MB pre softwarový cache.

- yves -



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
ESPAŇA 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
ESPAŇA 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 34 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/496 496

ZX SPECTRUM o 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 tajupinom 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 PRE DIDAKTIK (SPECTRUM):

_ 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 ANGLICKÉ PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 42-43 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT

KS	TITUL	FORMÁT

Programy vrátane manuálu v angličtine si objednávam v tomto formáte (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát"):
C64/KAZETA, C64/DISK, ATARI ST, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, CD 32, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25, PC CD-ROM

..... 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

POZOR! ZMENA V SPÔSOBE OBJEDNÁVANIA PREDPLATNÉHO ČASOPISU BIT POZOR!

Pre zjednodušenie objednávania časopisu BIT sme zaviedli nasledujúci postup:
1. Na poštovú poukážku typu „C" (je k dispozícii zadarmo na každej pošte), napíšte čitateľne vaše meno a adresu. Smerovacie číslo uveďte na všetky diely zloženky!
2. Vypíšte sumu podľa druhu predplatného 288 Sk (Kč) - ročné 150 Sk (Kč) - polročné. Iné sumy ako 288 Sk alebo 150 Sk nám neposielajte.
3. Na opačnú stranu zloženky do kolonky „správa pre prijímateľa" uveďte: a) druh predplatného („ROČNÉ PREDPLATNÉ BIT" alebo „POLROČNÉ PREDPLATNÉ BIT"
   b) mesiac začiatku predplatného (napr. „OD ČÍSLA 1/95")
   c) vaše rodné číslo (pre počítačovú evidenciu)

Posielajte nám sumy len za ročné (288) alebo polročné (150) predplatné. Staršie čísla objednávajte nasledovnou objednávkou a peniaze neposielajte dopredu!

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO STARŠIE ČÍSLA BIT NA DOPLNENIE ROČNÍKA:

❑4/92 ❑5/92 ❑7/92 ❑8/92 ❑9/92 ❑10/92 ❑11/92 ❑12/92 ❑1/93 ❑2/93 ❑3/93 ❑4/93 ❑5/93 ❑6/93 ❑7/93
❑8/93 ❑9/93 ❑10/93 ❑11/93 ❑12/93 ❑1/94 ❑2/94 ❑3/94 ❑4/94 ❑5/94 ❑6/94 ❑7/94 ❑8/94 ❑9/94 ❑10/94

Priezvisko | Meno | Ulica | PSČ | Miesto bydliska

Rodné číslo | Dátum 1994 | Vlastnoručný podpis

Cena čísiel ročníku 1992 je znížená na 10 Sk(Kč) za kus a ročníku 1993 je na 15 Sk(Kč) za kus. Ročník 1994 sa predáva za pôvodnú cenu 25 Sk(Kč).

Iné čísla, než sú vyznačené, si neobjednávajte, pretože sú beznádejne vypredané. Všetky staršie čísla posielame poštou a k cene účtujeme poštovné za dobierku, preto nám neposielajte žiadne peniaze dopredu

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES 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 ○

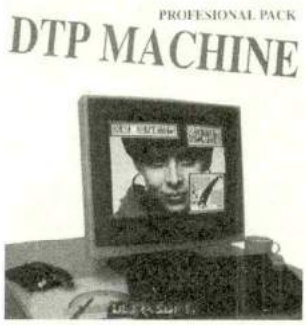
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámikov, semigrafiky)

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.

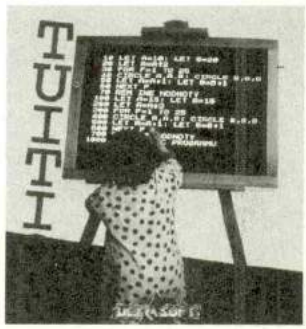
Cena 199,- Sk

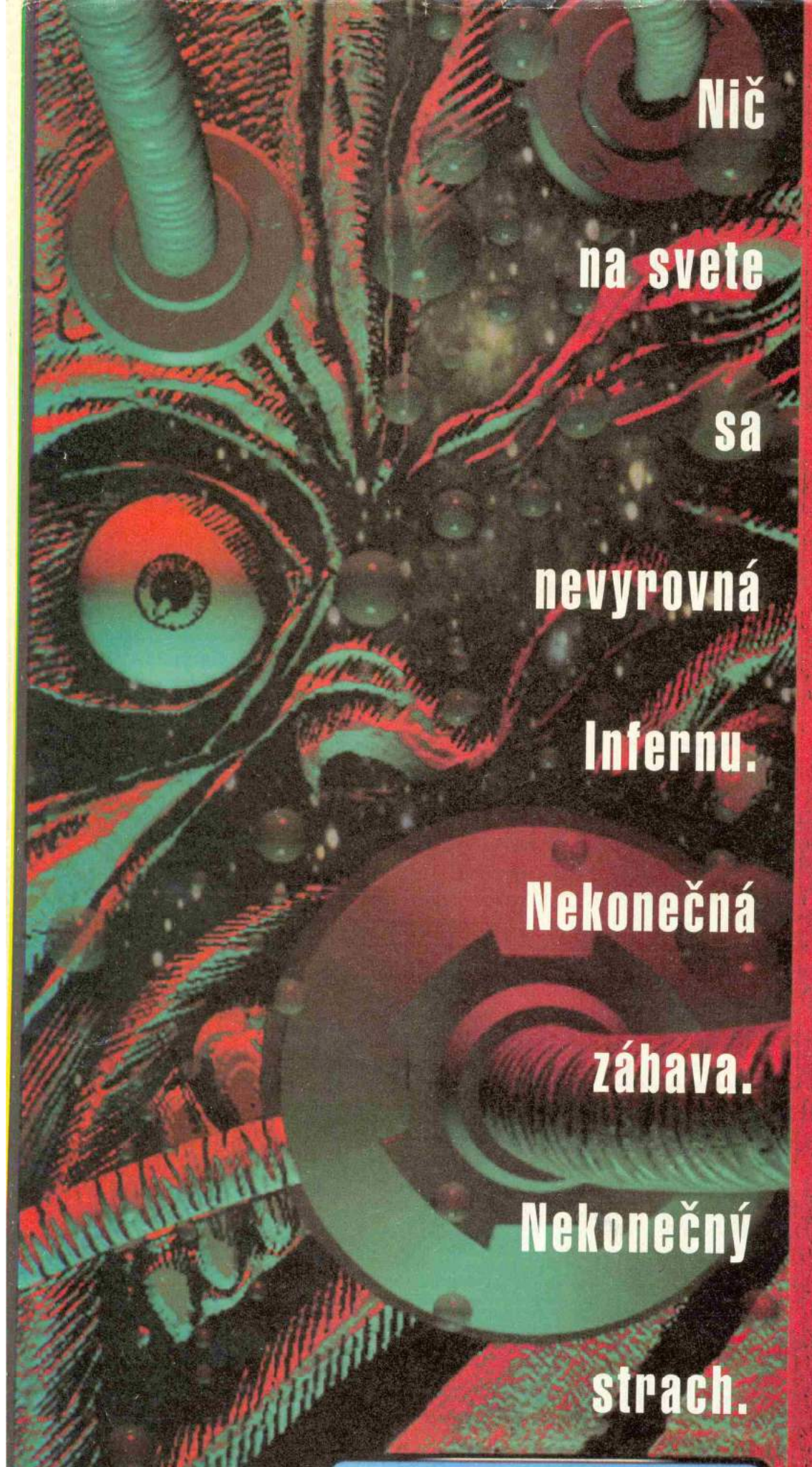


TUITION

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

Cena 199,- Sk





DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean®

ULTRASOFT®

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/498 46