

BIT

NAJČÍTANEJŠÍ ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH HIER
NA SLOVENSKU!!!

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

25 SK / 25 Kč

MESACKA PRE POUŽIVATEĽOV DOMÁCICH Počítačov
10/94

ISHAR 3
TRETIA ČASŤ D&D
TRILÓGIE JE
NAJLEPŠIA

SETTLERS

OSADNÍCI SA USADILI
AJ V POČÍTAČOCH PC

MULTIMÉDIÁ NASTUPUJÚ
AJ U AMIGY

CD-ROM ZAPPO
PRE A1200

HIRED
GUNS
PODROBNÝ
NÁVOD K SCI-FI
TRHÁKU

COMPUTER

časť



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

časť

Povaznícka 4
Bratislava

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

RECENZIE

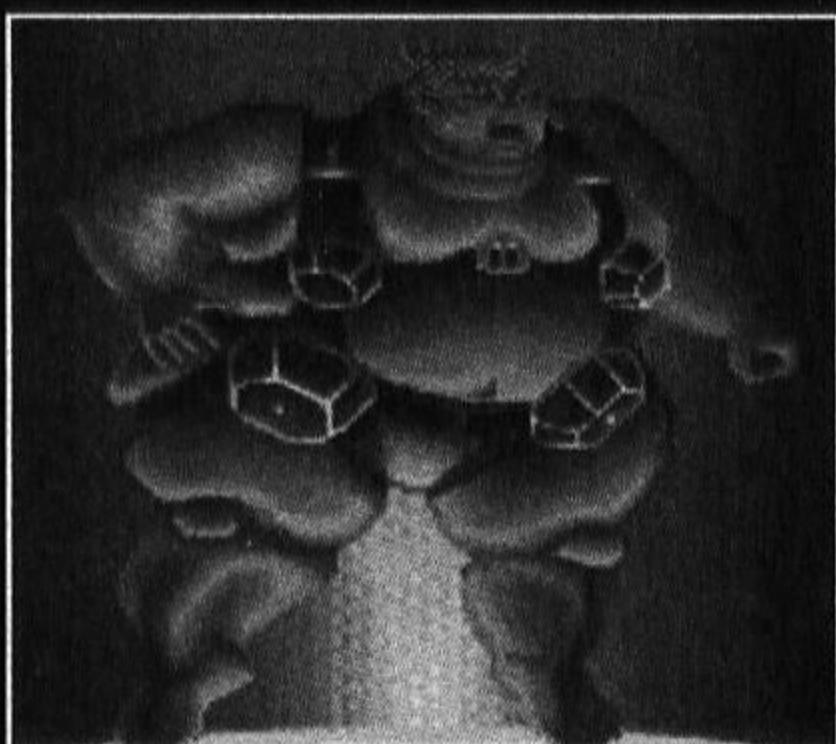
- 12 CANNON FODDER
- 13 1942: PACIFIC AIR WAR
- 16 FANTASTIC DIZZY
- 28 THE HORDE
- 29 UNNECESSARY ROUGHNESS



F14 FLEET DEFENDER

MEGA RECENZIE

- 08 F14 FLEET DEFENDER
- 40 SETTLERS



DUNE



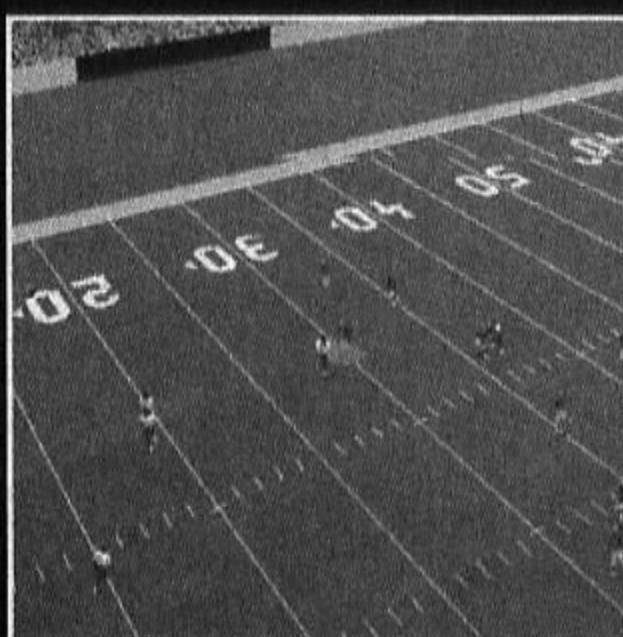
THE HORDE

MAPY HIER

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



INCA 2: WIRAKOCHA



UNNECESSARY ROUGHNESS

AK ZLYHÁS...

**NIKDY SI
NEEXISTOVAL**

*U*platnením všetkých výhod

CD-ROM sa podarilo

skonštruovať rozsiahle

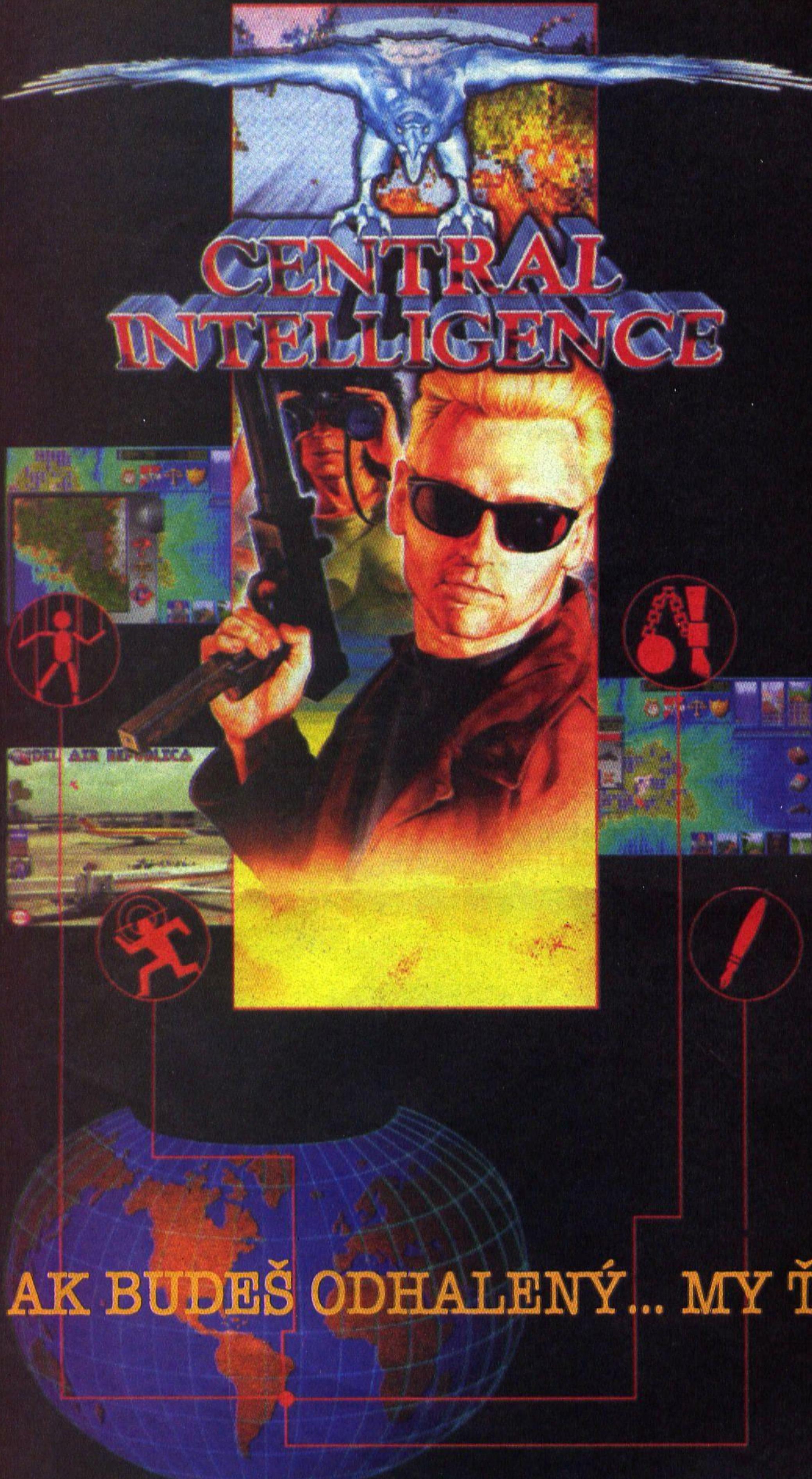
a realistické scenáre.

CENTRAL INTELLIGENCE

je záverečným testom tvojich
strategických sôchopnosti.

*I*ntegrovaným ovládaním
troch oblastí: propagandy,
armády a politiky môžeš
dosahovať svoje ciele v štýle
tajných akcií CIA. Vyberaj svoje
kroky obozretne... Môžeš sa
poistit pre prípad protiútoku.

*T*isíckrát opakované divadlo
môže začať svoje ďalšie
dramatické predstavenie.



AK BUDEŠ ODHALENÝ... MY ŤA NEPOZNÁME !

"Mnohostrannosť, pútavosť
a vysoká hratelnosť robí
z CENTRAL INTELLIGENCE
napínavý a dobrodružný
príbeh."

PC PLAYER (hodnotenie **)**

ocean



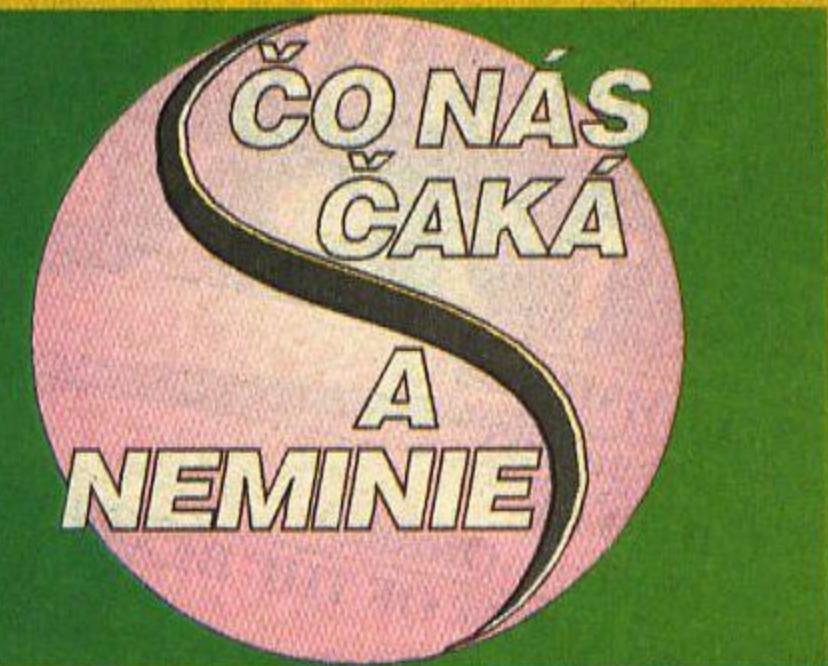
ULTRASOFT



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

V poslednom čase sa venujú najmä experimentom s virtuálnou realitou, v ktorej dosiahli slušný pokrok. Ten sa zreteľne prejavuje v posledných hrách firmy SILMARILS, ktoré sú ISHAR 3 a ROBINSONS REQUIEM. Prvá z nich celkom určite urobí radosť tisíciam priaznivcom RPG hier, ktorí si sériu ISHAR veľmi oblúbili. SILMARILS nedávno dokončili tretí

kými krídlami menom WOHRATAK. Takže ak chceme krajine pomôcť, opäť stojí pred nami veľmi ťažká úloha... Ak sa pozrieme na panel predchádzajúcich hier ISHAR a tretieho dielu, vidíme nápadnú podobnosť. SILMARILS to podľa môjho názoru po grafickej stránke dosť prehnali. Zrejme v snahe uchvatíť zákazníka grafickou úpravou urobili hru trocha neprehľadnou a miestami prečačkanou. Oveľa lepšie majú tieto veci vyriešené firmy WESTWOOD a SSI, ktoré dali prednosť účelnej jednoduchosti. Každopádne je zaujímavé, že k dispozícii máme až päť postáv v partii, ktoré majú rôzne vlastnosti a hra o nich eviduje veľmi slušný počet parametrov. Parmetre postáv sú rozdelené do dvoch skupín: osobné vlastnosti a bojové vlastnosti. Osobné vlastnosti sú rozdelené do dvoch podskupín. V prvej sú level, expe-



nožík a preto je na to osobitný parameter. Zvlášť sa eviduje aj streľba, alebo ak chceť, presnosť streľby. Týka sa to napríklad strieľania šípov pomocou kuše. Medzi tieto vlastnosti boli zaradené aj schopnosti otvoriť neznámy zámok bez klúča a spôsobilosť na prvú pomoc, aj keď to nie sú typické bojové vlastnosti.

ISHAR 3 zaujme v prvom rade svojou grafikou prostredia, v ktorom sa pohybujeme. Tá sa skutočne veľmi blíži realite. Keď vezmeme do úvahy, že hra eviduje čas (večer začne obrazovka tmavnúť a čoskoro nie je vidieť ani na krok), uvedomíme si, že SILMARILS v ISHAR 3 urobili značný pokrok v RPG hrách, vedľa v tejto hre je naozaj všetko ako živé. To isté, čo v grafike, chce SILMARILS dosiahnuť aj vo zву. Hru sprevádzajú samplované zvuky



The Seven Gates of Infinity

SILMARILS



diel ISHARA a v plnej príprave sú aj práce na ISHAR 4! O štvrtom diele sa vie zatiaľ toľko, že SILMARILS zakúpili program 3D STUDIO od AUTODESKU a v tomto programe pripravujú vynikajúce animácie príšier a postáv, ktoré sú charakteristické pre RPG hry. Ak to všeto SILMARILS zvládnu, ISHAR 4 nepochybne zatiaľ všetky doterajšie hry od tejto firmy.

Vráťme sa však späť ich novinke ISHAR 3. Hra je postavená na udalosti, pri ktorej bolo na kráľovstvo KENDORIA uvalené zlé kúzlo od zloducha, čarodejníka SHANDARA. Tento podliak sa v ISHAR 3 reinkarnoval ako drak s gigantic-

rience, vitality, physical, psychological a cohesion, v druhej zasa strength, constitution, agility, intelligence a wisdom. (Ospravedlňujem sa čitateľom, že písem názvy po anglicky a najmä tým, ktorí nerozumejú, ale mám pre to svoj dôvod. Niektoré z týchto slov nemajú do slovenčiny jednoznačný preklad a vzhľadom na to, že sa v každej hre vyskytujú po anglicky, predpokladám, že hráči RPG hier tieto názvy dôverne poznajú a anglický názov im povie viac, ako slovenský.) Medzi bojové vlastnosti patria lockpicking, perception, first aid, one-handed weapon, two handed weapon, throwing weapon a firing. Tieto vlastnosti sa počas bojov môžu neustále zlepšovať. Pozoruhodné vari je, že hra zvlášť eviduje schopnosť zaobchádzať zo zbraňou do jednej ruky a zvlášť s obojručnou zbraňou. Ako vidieť, v hre sú aj zbrane určené na hádzanie, napríklad malý

dám, že hráči RPG hier tieto názvy dôverne poznajú a anglický názov im povie viac, ako slovenský.) Medzi bojové vlastnosti patria lockpicking, perception, first aid, one-handed weapon, two handed weapon, throwing weapon a firing. Tieto vlastnosti sa počas bojov môžu neustále zlepšovať. Pozoruhodné vari je, že hra zvlášť eviduje schopnosť zaobchádzať zo zbraňou do jednej ruky a zvlášť s obojručnou zbraňou. Ako vidieť, v hre sú aj zbrane určené na hádzanie, napríklad malý

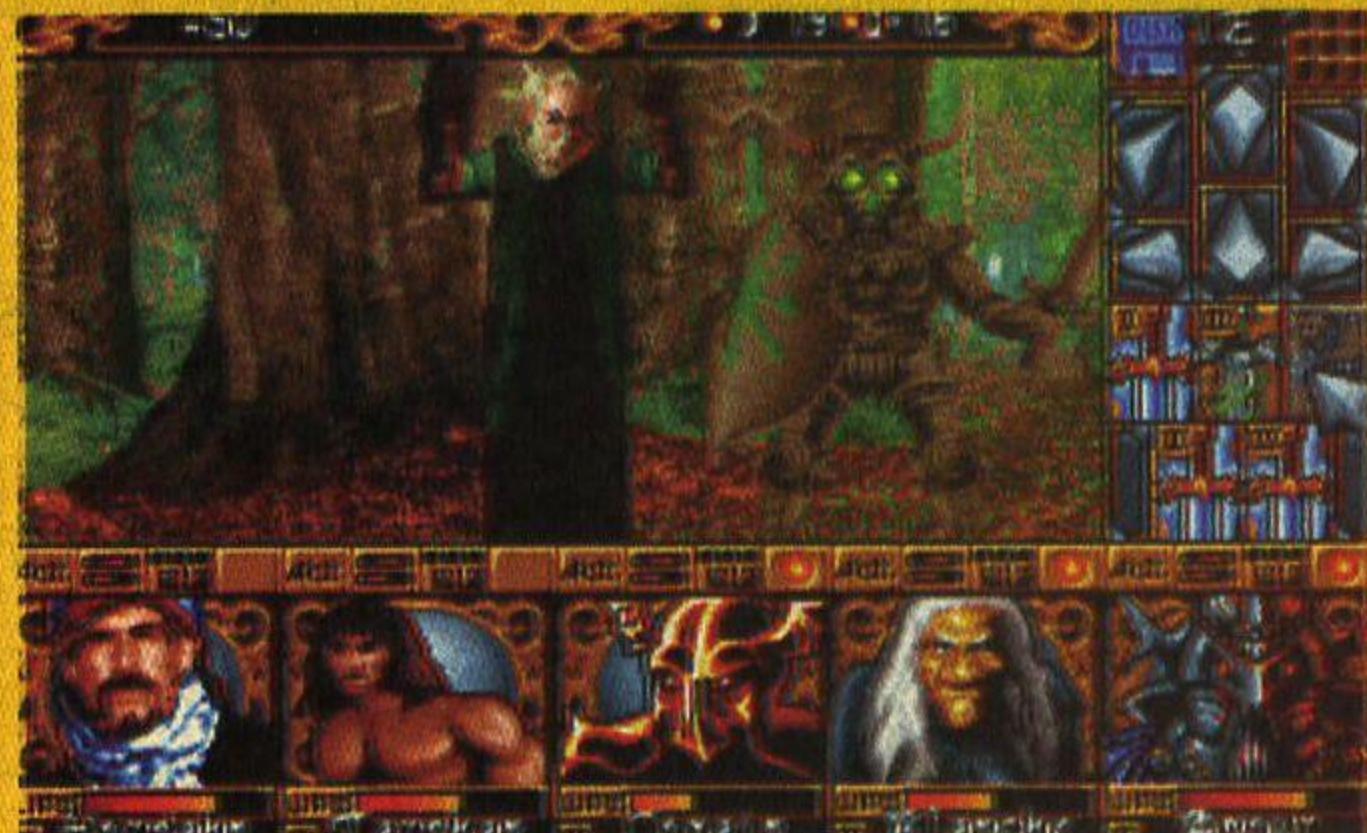
prírody, ako je napríklad šum vetra či spev vtákov rôznych druhov. Samplingy však SILMARILS nikdy nemali obzvlášť kvalitné a nie je tomu tak ani tentokrát. Zo všetkých zvukových kariet podporuje ISHAR 3 iba Soundblaster a aj v ňom iba samplované efekty a nie FM hudby. Je to akýsi zlý návyk ešte z Amigy, ktorého sa na PC nezbavili. Je to škoda, pretože inak vyzerá ISHAR 3 veľmi nádejne.

- yves -

PC 386-586

AMIGA 1200

AMIGA 500/600



SPECTRUM

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

PC 286-586



Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám poslete 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

COMMODORE 64

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

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

V tomto mesiaci to je Tomáš FILÁKOVSKÝ z Prešova.

AMIGA

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

ATARI ST

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

ATARI XE, XL

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

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU

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 akéj 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



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

ktorých sme už v BÍTe 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.



BIT

Súťažný kupón opäť nájdete na strane 46 dolu. Súťaž prebieha po celý rok. V decembrovom čísle verejnime 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 verejnime zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte. Aj keď na to neustále upozorňujeme, stále nám niektorí tvrdohlaví čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac osobitne.

Súťažná úloha číslo 10 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Desert Strike
- b) Tomahawk
- c) Gunship 2000
- d) Comanche



F14

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

Aj keď MICROPROSE občas urobia aj iný program, ako letecký simu-

smerom k lepšiemu. Vezmime si napríklad taký F15-2 alebo F19. Tieto hry majú čisto vektorovú grafiku, s



Výber zbraní pre F14.

ktorou by dnes na trhu vôbec neuspeli. Bolo to dané tým, že v tom čase boli počítače oproti dnešným veľmi pomalé. Súčasné simulátory, ako sú F15 STRIKE EAGLE 3 alebo najnovšie F14 FLEET DEFENDER, majú vektorovú grafiku kombinovanú s bitmapovou a mnoho efektov, ktoré sme v minulosti nepoznali, napríklad rôznorodá obloha, let v oblakoch a preťaženie, výborné more s vlnkami, atď., ktoré robia simulátory oveľa reálnejšími a atraktívnejšími. Zrejme nie je ďaleko doba,

k e d y

budeme mať simulátory na úrovni vojen-ských trenažérov, aké používa americká armáda na výcvik svojich pilotov.

Kedže leteckých simulátorov už existuje mnoho, dalo by sa očakávať, že v nich už nie je možné nič nové vytvoriť okrem lepšej grafiky. Aj keď vzhľadom na účely použitia leteckej techniky nie je možné popúštať uzdu

fantázii, ako v iných hrách, predsa každý letecký simulátor oslovuje iných hráčov, iný typ ľudí. Niektoré simulátory sú veľmi ťažké, majú vysoký stupeň reálnosti, atď. Na to si však laik sotva v krátkom čase privykne. Iné sú zasa jednoduché, nestavajú na precíznosti ovládania lietadla a môže si ich zahrať každý. Najväčšiu radosť som vždy mal z takých simulátorov,

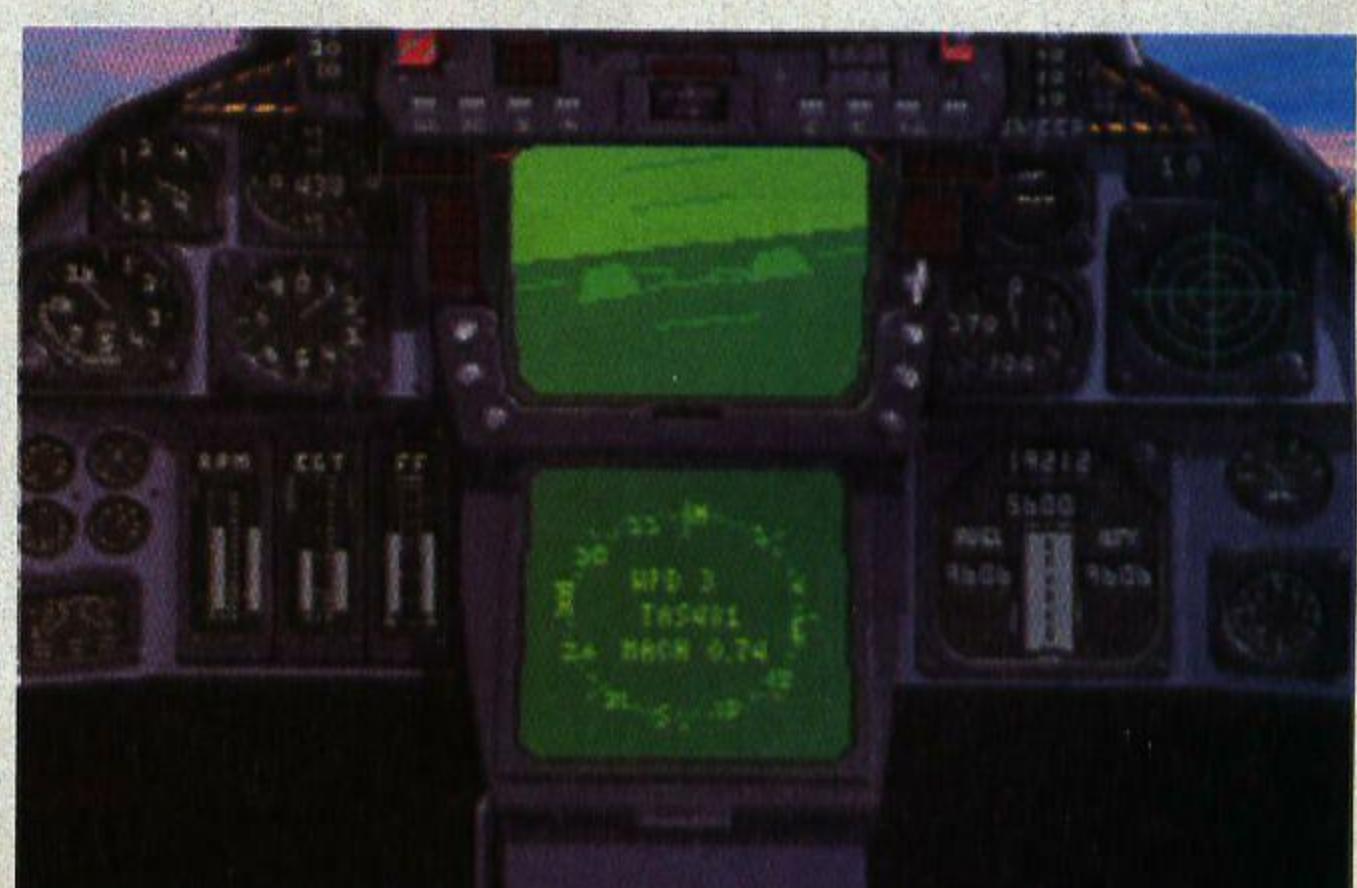
ktoré umožňovali zapínaním a vypínaním určitých funkcií plynule meniť obtiažnosť. Medzi ne patrí aj F14 FLEET DEFENDER.

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



Zaujímavý pohľad na pilota počas letu.

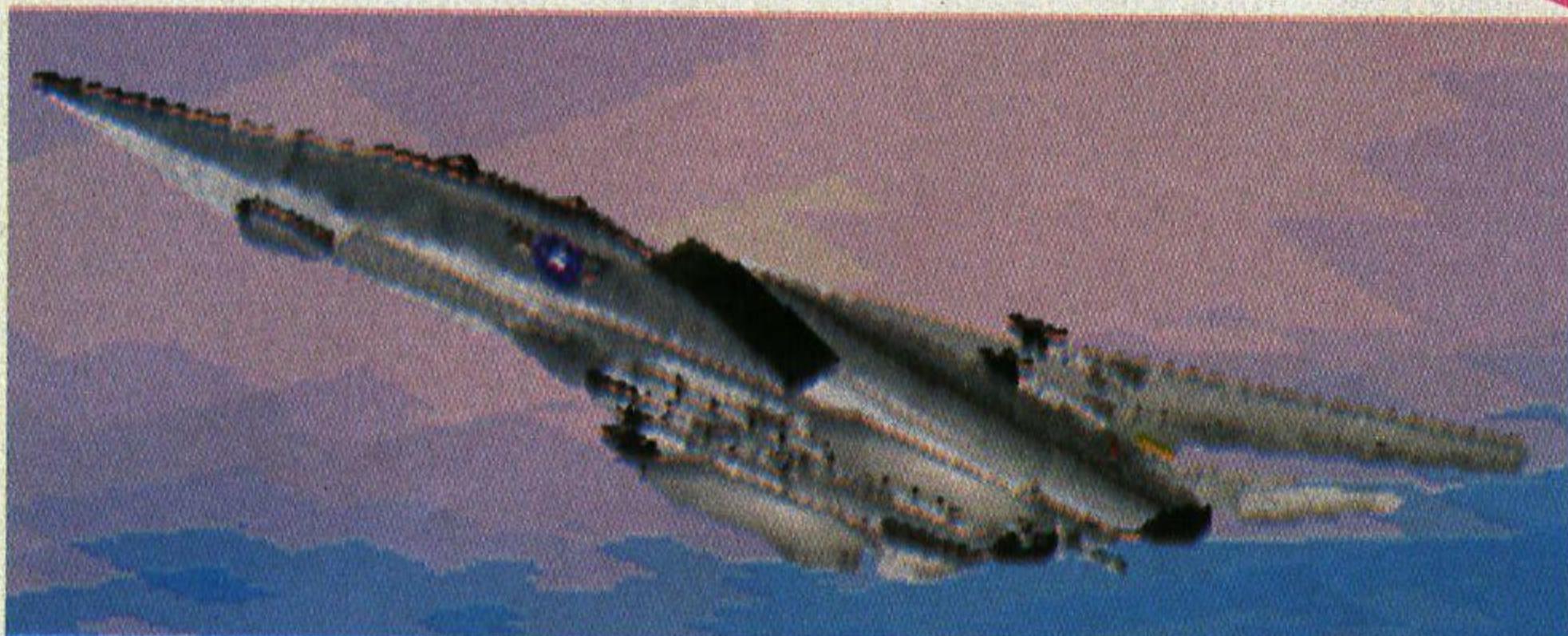
látora, naďalej tento druh programov v ich tvorbe dominuje. Dôkazom toho sú aj ich posledné hry F14 FLEET DEFENDER a 1942: PACIFIC AIR WAR. Tí, ktorí spomedzi ostatných hier preferujú letecké simulátory, určite už majú vo svojej zbierke programov také hity od MICROPROSE, ako boli F15 STRIKE EAGLE 2 a 3, F19 STEALTH FIGHTER, F117 NIGHTHAWK, A.T.A.C., KNIGHTS OF THE SKY, DOGFIGHT, HARRIER JUMP JET, B17 FLYING FORTRESS, GUNSHIP 2000 a ďalšie. Za tých pár rokov, čo sa MICROPROSE venujú leteckým simulátorom, sa vela zmenilo



Takto vyzerá prístrojová doska.

FLEET DEFENDER

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



Na letiace lietadlo môžeme pozerať pod akýmkolvek uhlom.

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

F14 FLEET DEFENDER je jeden z mála simulátorov, v ktorom sa neútočí na pozemné ciele. Ako už napovedá názov, F14 je lietadlo určené na ochranu konvojov lodí a flotíl. Väčšinou lieta nad morom a je vyzbrojené dobrými raketami. Preto už z diaľky môže likvidovať nepriateľské lietadlá. Ak teda patríte k vyznávcom útokov zo vzduchu na pozemné ciele, potom F14 FLEET DEFENDER asi nebude presne ten typ hry, ktorý hľadáte. Ak sa však vyžívate vo veľkých rýchlosťach a dramatičnosti, aké majú vzájomné vzdušné súboje, potom by ste nad kúpou tejto hry mali uvažovať. Pre zaujímavosť, v čase písania tohto článku sa F14 FLEET DEFENDER stala najpredávanejšou hrou v USA. Prekvapilo Vás to? Priznám sa, že mňa áno. Hra ktorá dostávala v časopisoch od 72

do 75%, prekonala v popularite oveľa hodnotnejšie hry. Keď sa však pozrieme bližšie, zistíme, že F14 FLEET DEFENDER má všetky predpoklady stať sa oblúbeným. Prvý dôvod som už spomenul. Je to veľká prispôsobivosť z hľadiska obtiažnosti. Každý si v tejto hre nájde presne tú úroveň a ten počet lietadiel, ktorý mu vyhovuje na to, aby sa dobre zahral. Druhým dôvodom je grafika. Hra na obrázku aj v skutočnosti má také pohľady, ktoré vyzerajú naozaj geniálne. Ak ak si niekto v obchode nebodaj vypočuje zvuky, potom ho sotva niečo odradí od toho, aby si hru kúpil. Krásne stereofónne hudby, samplované dialógy pilotov počas letu pri spojení so základňou alebo vzájomných rozhovorov, to je naozaj to pravé, čo hráč potrebuje.

Úvodnom inre sú aj dobré animované filmy, ktoré reálne zachytávajú život pilotov F14. Pritom celá hra sa predáva iba na štyroch inštalačných disketách, čo je pri dĺžkach ostatných podobných programov skôr rarita ako bežný jav.

Nemôžem povedať, že by som v živote nevidel lepší simulátor, ako je tento, ale som

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

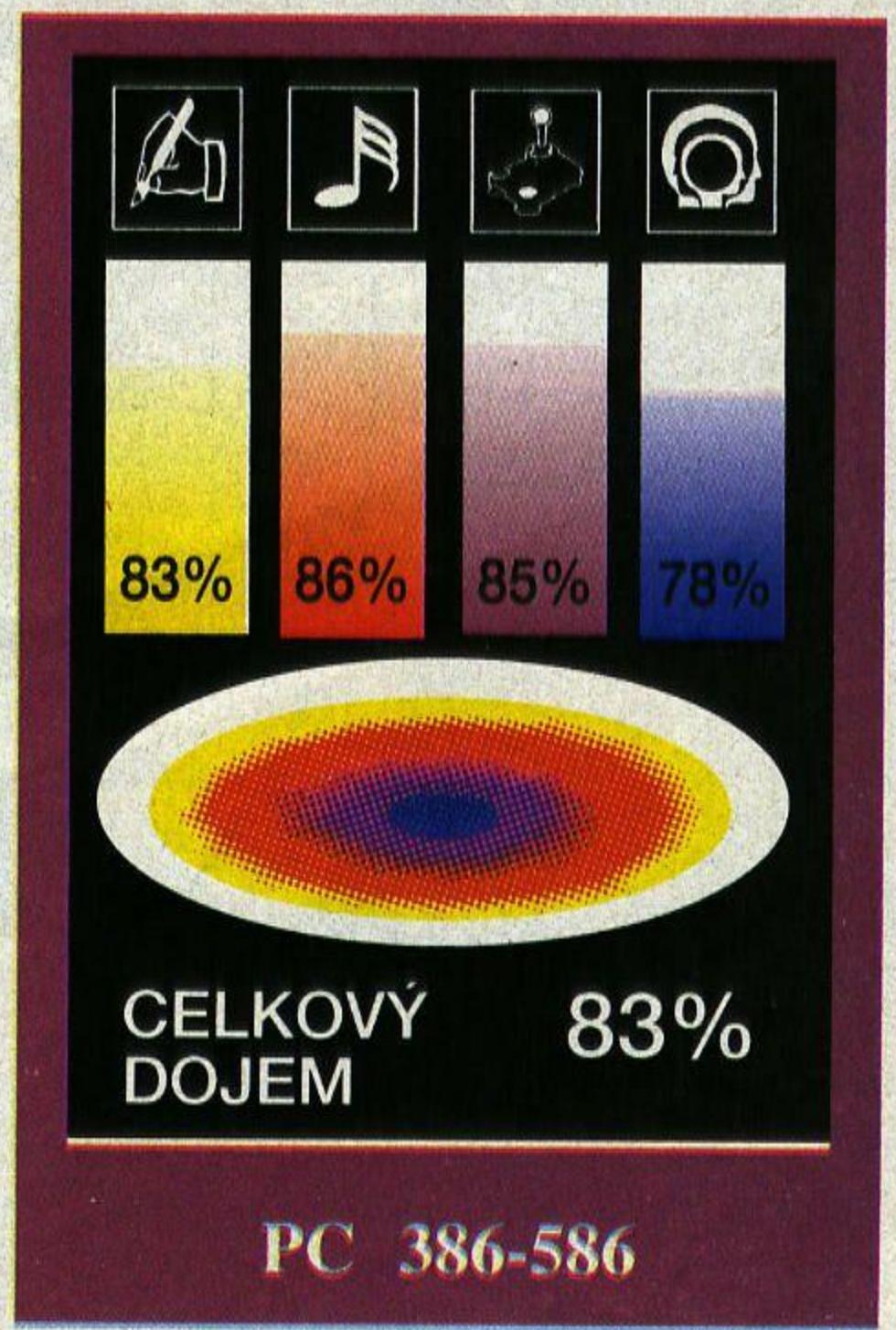
- yves -



Pristátie na lietadlovej lodi sa dá pozorovať z kapitánskeho mostíka.



Menu pre nastavenie obtiažnosti simulácie.





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

Pomoc:

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

Texty v zátvorkách:

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

Už úvod naznačuje, o čo v hre vlastne ide - vyptárať vraha mladej ženy. Po prečítaní listu od inšpektora Lestrada, v ktorom nás žiada o pomoc, začneme pátranie, ako ináč, na mieste činu za divadielkom (ALLEY), dôkladne si prezrieme obet (Look Corpse, Look Knife Wounds) a porozprávame sa s inšpektorom Lestradom. Potom zoberieme železnú tyč pri schodoch (Pick Up Iron Bar), lístok do divadla a cigaretový ohorok pri drevenej krabici vľavo. Vojdeme do dverí a ocitneme sa v miestnosti, kde sedí svedkyňa vraždy. Samozrejme, porozprávame sa s ňou, ako aj s mužom, ktorý opravuje dvere - zdá sa, že ich nemôže otvoriť. Preto mu dáme pružinu, ktorú nájdeme pod skriňou.

Zoberieme aj kvet a kartu, ktorá je v kvetoch a parfém zo stola. Predmety dôkladne prezrieme a porozprávame sa s verným Watsonom, ktorý nám dá ukludňujúce prášky pre Miss Parkerovú, odovzdáme jej ich a zároveň sa s ňou porozprávame o obete (Sarah Carroway).

Budovu divadla opustíme a vydáme sa do bytu obeť (SARAH CARROWAY'S FLAT).

Pohovoríme si s Watsonom a zdvihneeme dáždnik zavesený pri dverách.

Vypadnutý klúč zdvihнемe a v izbe sa ešte poobzeraťe najmä v koši na prádlo (LOOK Laundry Basket). Vytiahneme z neho rugbyový sveter, z ktorého sa dozvieme opis osoby, ktorá ho nosí a názov klubu, ktorému patrí.

Miestnosť opustíme a ihned zájdeme na ihrisko, kde klub trénuje (SOUTH KENSINGTON FIELD). Tu sa pobavíme s nervóznym trénerom, ktorý nám ani za svet nechce dovoliť porozprávať sa s hráčmi. Preto odídeme späť domov (221B BAKER STREET) a chlapca Wigginsa si najmeme, aby pre nás pracoval. Dáme mu kvet z divadla, aby našiel miesto, kde

ich predávajú, ale on nám ho vráti so slovami, že ten kvet je obyčajný, a že potrebuje čosi viac. Preto vojdeme do nášho bytu a kvet položíme na laboratórny stôl, ktorý sa nachádza v pravom rohu pri kozube (Use Flower On Lab Table). Tu položíme kvet na mikroskop, zapálime kahan (Use Matches) a vložíme kvet do skúmak (Use Flower On a Flask), čím získame kvet s jódom zafarbenými lupeňmi. Tento kvet dáme Wigginsovi, ktorý odide hľadať kvetinárstvo a my sa prejdeme do divadla, kde zistíme, že Scotland Yard už mítvu odpratal. Preto odídeme do márnice (SOUTHWARK MORGUE) vo východnej časti mesta. Od doktora dostaneme púder, ktorý bol nájdený v kabáte obete a máme ho doma zanalyzovať. My chceme vziať aj osobné veci Sarah (obete), čo nám však doktor nedovolí. Preto sa s dôverou obrátime na prítomného inšpektora Gregsona, ktorý nás pošle na (SCOTLAND YARD) za inšpektorom Lestradom. Konštábel Lewis (pri dverach) nás však nechce pustiť dovnútra, preto pôjdeme domov a na laboratórnom stole zanalyzujeme púder podobne ako kvet. Výsledky chemickej analýzy si prezrieme a poinformujeme o nich doktora v márnici. Tu požalujeme inšpektoru Gregsonovi, čo sa nám stalo, ten sa nahnevá, vezme nás na (SCOTLAND YARD) a s konštáblom Lewisom si to „vybaví“. Inšpektor sa vráti do márnice a my získame voľný vstup do (SCOTLAND YARDU). Vnútri poprosíme seržanta Duncana, aby nám zavolal inšpektora Lestrada, avšak nevyhovie nám, preto vyjdeme na ulicu za „slepým“ predavačom. Požiadame ho o pomoc, ale on chce finančnú odmenu. My však výdedukujeme pravdu o jeho „slepote“, preto nám dá potrebnú informáciu zadarmo - dozvieme sa, že seržant Duncan má rád poklony. Znovu vojdeme do budovy a porozprávame sa s Duncanom „v inom tó-

ne“. Ten nám okamžite zavolá inšpektora Lestrada, ktorý mu prikáže vydať nám doklad o tom, že si hocikedy môžeme vypožičať predmety, ktoré mala pri sebe obet. S týmto povolením sa vrátime do márnice a dáme ho doktorovi. Ten nám však umožní zobrať si jedine klúč (Large Key). My sme však spokojní a odchádzame späť domov, kde nás čaká Wiggins s dobrou správou - našiel hľadané kvetinárstvo! Patrične sa mu za to „podáujeme“ a odídeme do divadla. Tu použijeme klúč (Large Key) do dverí a tak sa dostaneme znova dovnútra. Porozprávame sa s Henrym Carruthersom a pomocou druhého klúča (Brass Key) otvoríme zásuvky v stolíku pod oknom. V hornej zásuvke nájdeme lístky do opery, ktoré si ponecháme a dozvieme sa, že sestra Sarah Carrowayovej - Anna vystupuje v Londýne ako operná speváčka. Odídeme z divadla a namierime si to rovno do opery (CHANCERY OPERA HOUSE). Tu sa pohádame s manažerom Frederikom Epsteinom, pretože nám nechce umožniť vstup do šatne Anny Carrowayovej, o ktorej sa dozvieme, že nie je v opere, ale ani nikto nevie, kde býva. Radšej dáme lístky vrátnikovi a po schodoch celkom vpravo vybehneme do lóže. Staršej dáme Mrs. Worthingtonovej podáme tiež lístky a ona sa s nami pustí do reči o sestrách Carrowayových a povie nám meno priateľa Sarah - James. Nakoniec ju požiadame o pomoc a ona nám dá povolenie na prehliadku šatne Anny. Toto povolenie (note) dáme manažérovi a on nás zavedie do jej šatne. Lenže na prehliadku prísné dohliada (nedá sa nič vziať), preto zo šatne odídeme. Watson predloží plán odlákania manažéra a do šatne sa vrátime. Potom sa už len stačí opýtať čo Watsona, ten odláka manažéra a my v klúde otvoríme zásuvky (Open Drawers). Zo strednej zoberieme zväzok klúčov. Potom sa budeme snažiť zobrať hocjakú inú vec, Dr. Watson s manažerom sa vrátia a my opustíme budovu opery. Ďalej sa vydáme na cestu do kvetinárstva (COVENT GARDEN). Najprv kúpime od predavačky Lesley kvety (3), aby sme od nej mohli dostať nejaké informácie. Poviem, že hľadáme muža, ktorý u nej nedávno kupoval kyticu karafiátov (2) a nechal si od nej nápisť kartu (4), ktorú jej vzápätí ukážeme (našli sme ju v divadle). Dievča si na muža spomenie a prezradí nám, že mu vtedy padli cigarety do suda. My neleníme (chceme sa presvedčiť), vezmeme košík s kvetinami zo suda, kvety vysypeme a položíme drôtený košík na sud (Use Wire Basket On Barrel). Vytiahneme manžetový gombík (Cuff Link) s výrytými iniciálkami (G.B.) a odídeme vľavo do (Passage). Tu sa porozprávame so starou veškyňou, ale nič zaujímavého sa nedozvieme, preto odídeme do krčmy oproti

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

(Moontage Pub). Najskôr zdvihнемe pierko (Feather) pri bare a barmana sa spýtame na manžetový gombík a on nám prezradí meno a adresu jeho majiteľa (Mr. Blackwood). Barmana „viac pritlačíme“ a vyzveme ho, aby si s nami zahral šípky (ked vyhráme, dostaneme samozrejme informácie). On však chce, aby sme najprv v šípkach porazili troch mužov z krčmy. Preto si to rozdáme najskôr s chlapíkom v modrom, ktorý sa opiera o stôl, potom s chlapíkom v modrom, ktorý sedí za stolom a s chlapíkom v červenom a nakoniec s barmanom. Cieľom hry v šípky je znížiť 301-bodové konto presne na nulu.

Jednotlivé úseky terča majú rôznu hodnotu (1, 2, 3-násobok zasiahnutej sumy).

Dosiahnutá suma sa z konta odráta a kto dosiahne prvý nulu - vyhráva. S troškou šikovnosti a tréningu ich určite všetkých porazíte (odporúčam hrať túto pašáz na klávesnici). Po víťazstve nad barmanom si vezmeme šípku (Feathered Dart), vypýtame si od neho slúbené informácie a dozvieme sa o „lekárni“, kde ihneď zájdeme (HATTINGTON STREET CHEMIST). Kúpime si tam všetky lieky, ktoré môžeme a presvedčíme lekárnika, aby nám dovolil hovoriť s jeho pomocníkom. Tomu prezradíme, že Miss Carrowayová je mŕtva a odíde do trafiky (BRADLEY'S TOBACCO SHOP). Tu vyspovedáme predavača Alfreda a posúvame tri krabice od cigariet pod sobiu hlavu pri obraze (Move a Cigar Crate - dvakrát každú). Vystúpime na postavenú pyramídu a posunieme sobiu hlavu, čím sa dozvieme adresu firmy, kde bola vypcháta. Samozrejme, okamžite tam skočíme (OXFORD TAXIDERMY) a preparujúceho Lrsa sa povypytujeme na Mr. Blackwooda. Zoberieme zásteru (Smock) a nožík (Knife), dobre si ich poobzerať a spýtame sa naň Lrsa. Ten nám vysype, že Mr. Blackwood je v lodenici, posúvame sa ešte s Watsonom a zájdeme ku starému kámošovi (OLD SHERMAN'S) (na mape vpravo dole), ktorý nám požičia obojok (Leash) a štvornohého piateľa Tobyho, na ktorého obojok použijeme.

Potom sa vydáme do lodenice (toto miesto sa na mape nezobrazí) a tu správime nasledovné: z kôlničky za nami zoberieme lano a zvnútra kladivo, posunieme pravý sud ku dverám, zoberieme vedro na špagáte, sud dáme na pôvodné miesto, zdvihнемe modrú handru, do vreda naberieť vodu (rieka THAMES), namočíme handru, utrieme ňou zašpinené okno a konečne sa pozrieme dnu. Zistíme, že vnútri sú dvaja ľudia, preto použijeme kladivo na dvere a zažijeme veľké ACTION dolapenia Mr. Blackwooda. Potom sa ocitneme doma, od Watsona sa dozvieme, že Blackwooda zavreli do väzenia, preto ideme za ním (BOW STREET POLICE COURT). Strážca (Pass) nás však nechce pustiť k celám, preto si to odídeme vybaviť na (SCOTLAND YARD), s povolením (Pass) sa vrátíme späť a dáme ho strážcovi. Od Blackwooda sa dozvieme, že smrť Sarah Carrowayovej bola len nehoda, že hľadal len list a že vraždu len narafičil ako Jack Rozparovač a ukradol jej šperk, ktorý potom predal. Aby sme sa dozvedeli čosi viac o Sarah, vydáme sa na rugbyové ihrisko hľadať jej snúbencu Jamesa. Tréner však chce vedieť, aké cigarety fajčí ten dotyčný, preto odídeme do obchodu (BELLE'S PARFUMERIE), kde majiteľka opíše nami hľadaného športovca, o ktorom predpokladáme, že kupoval parfém, ktorý sme našli v divadle. Povíeme, že používa Macasorový olej na vlasy (2), že je veľmi vysoký (3), že nie sme si istí jeho šírkou (3) a že má čierne vlasy (1). Predavačka si na neho spomenie, ale nepamätá si jeho číslo na dres. Kúpime si všetky možné parfémy - pri štvrtom parfume (La Cote D#Azur) majiteľka na chvíľu odíde a my sa posúvame s upratovačkou (zistíme, aké cigarety fajčí ten chlapík). Vrátime sa na ihrisko a posúvame sa s trénerom, ktorý zavolá Jamesa Sandersa. Ten však popiera, že pozná Sarah, pre-

to mu dáme ako dôkaz fľaštičku parfemu, ktorú sme našli v divadle. Sanders odbehne a my za ním (EATON DORMITORY). V rozhovore s ním sa dozvieme, že nám neverí, že Sarah je mŕtva, preto musíme priniesť dôkaz. Ideme teda domov a od novinára Jonasa si vypýtame včerajšie vydanie The TIMES, v ktorom bolo písané o vražde. On

ho však nemá, ale doporučí nám úrad, kde ho majú. Chceme si na to najaa Wigginsa, ale ten nás prekvapí a včerajšie noviny nám predá. Potom rýchlo bežíme k Sandersovi a dáme mu noviny so smutnou správou, za čo z neho „vypáčime“ informácie o Sarah, jej sestre a jej snúbencovi Antonovi, ktorý rád hráva Billiard.

Spomenie aj park, do ktorého chodili spolu na piknik (PICNIC SITE AND PLAYGROUND). Zájdeme tam a všimneme si chlapca úplne vpravo. Zabehneme domov a od Wigginsa odkúpíme hračku (Gyroscope). Vrátime sa do parku a hračku použijeme na chlapca (Use Gyroscope On Solitary Boy). Potom mu ju darujeme a on nám poradí, že Anna býva niekde vo východnom Londýne. Vezmeme si jeho čiapku, dobre ju prezrieme (zájdeme na nej adresu obchodu) a odídeme do clubu (ST. BERNARD'S PUBLIC HOUSE) vo východnej časti Londýna. Tu sa pre dobro veci posúvame so všetkými a o všetkom (aj viackrát) a necháme sa „dobehnúť“ dvoma podvodníkmi. Rozprávať sa musíme vytrvalo najmä s hrácom v žltom (Jack Mahoney), keď je na rade a pod vplyvom vydierania nám prezradí adresu snúbencu Anny - Antonia Carusa. Okamžite k nemu zájdeme (ANTONIO CARUSSO'S FLAT), dozvieme sa od neho adresu Anny a poobzerať sa po jeho byte, v ktorom však nenájdeme nič zaujímavé. Preto odídeme k Anne (ANNA CARROWAY'S FLAT), použijeme najprv zvonček, a pretože nám nikt neotvorí, pomôžeme si zväzkom klúčov z opery, ktorý použijeme na dvere. Z okrúhleho popolníka na stole si vezmeme dve navštívenky (prezrieme ich) a zákerne vysypeme zem z kvetináča pri schodoch (move Plant). Potom sa vyberieme na poschodie a posúvame sa s domácou, ktorá odíde dolu upratovať. Jediné, čím sa v tejto miestnosti dá pohnúť, je soška v rohu, pod ktorou je kniha. Túto zoberieme, preštudujeme a zistíme, že je to denník Anny Carrowayovej. Z neho sa dozvieme, že si Anna najala detektívov, aby našli ukradnutý šperk jej mŕtvej sestry. O šperku sa posúvame s Mr. Blackwoodom vo väzení, ktorý nám prezradí, že ho dal chlapíkovi, ktorý bol s ním v lodenici. Keďže nám prezradí aj to, kde ho nájdeme (JAIMSON'S BUYING AND SELLING), nič nám nebráni v tom, aby sme ho navštívili. Viackrát sa ho musíme snažiť posvedčiť, aby s nami spolupracoval (1), (3) a nakoniec nám povie, že šperk predal jednému detektívovi. Povie nám aj meno iného chlapíka, ktorý sa pýtal na ten šperk - Robert Hunt. My sa podárikujeme a odídeme do detektívnej kancelárie (MOOREHEAD AND GARDNER DETECTIVE AGENCY). Po rozhovore so sekretárkou, ktorej dáme našu kartu - navštívenku a s Watsonom vieme, že Mr. Gardner sa mal stretnúť s Annou v ZOO na severe mesta (THE LONDON ZOOLOGICAL GARDENS). Pri vchode do ZOO sa však stretneme s policajtom, od ktorého sa dozvieme, že sa tu našlo mŕtve telo nejakého muža. Po vojení dnu pôjdeme doprava, dôkladne prezrieme mŕtvolu (aj jej zlomenú nohu), vyčerpáme všetky možnosti rozhovorov so živými a vojdeme do úradu riaditeľa ZOO. V krátkom rozhovore s ním sa dozvieme meno a adresu zamestnanca, ktorý kŕmi zvieratá a čistí ich klietky. Predtým však ako ho navštívime, zahneme pri slonej klietke do lava, prezrieme si leviu klietku (Shiny Object) a pohovoríme si s Watsonom. Zo Zoo odídeme za západ (SIMON KINGSLEY'S FLAT). Tu sa najprv rozhliadneme (čižmy opri kozube a veľký obraz pri dverách a potom Simona Kingsleya riadne vyspovedáme. Prezradíme mu, že lev Felix nezabil Mr. Gardnera, ale že to bola vražda, a preto si dohodneme stretnutie v ZOO pri

levej klietke. Po príchode už Simon drží Felixa a my môžeme z klietky zobrať (Shiny Object), ktorý dôkladne prezrieme a nájdeme papierik s číslami. Vrátime sa do detektívnej kancelárie, všetko si riadne posúvame, posúvame sa so sekretárkou a zdvihнемe písací stroj, pomocou ktorého sa vymeneme do vtedajšej miestnosti. Potom uvidíme vraždu Mr. Mooreheada v priamom prenose (Live) a ocitneme sa doma. Vrátime sa do detektívnej kancelárie, kde máme nájsť nejaký trezor (Safe). Odsunieme kreslo, zdvihнемe papier, odsunieme knihu z pravého dolného rohu knižnice (Move a Shelf Of Books) a pomocou papieriku s číslami otvoríme trezor, z ktorého vytiahneme prívesok. Tento si poriadne posúvame a prečítame si aj usvedčujúci list, ktorý v ňom nájdeme. Kreslo dáme na pôvodné miesto a odídeme do väzenia a posúvame sa s Robertom Huntom, ktorý však všetky obvinenia z únosu Anny Carrowayovej popiera a zatíka. Preto sa vyberieme do (LAW OFFICE OF MR. JACOB FARTHINGTON), kde sa dozvieme trochu viac o rodine Carrowayových a o istom lordovi Brumwellovi, o ktorom však nevieme, kde býva. Preto navštívime (EDDINGTON'S EQUESTRIAN SHOP), ktorého adresu sme sa dozvedeli z Paulovej čiapky. Tu sa s predavačom posúvame, čiapku mu ukážeme, ale on nám nebude chcieť prezradíť meno a adresu zákazníka,

ktorý ju kúpil. Preto mu nevhodnými poznámkami odoženieme zákazníkov (Look Coat Of Arms) a on nám „s radostou“ dá potrebné informácie. Navštívime teda lorda Brumwella (LORD BRUMWELL'S MAISON). Potiahneme šnúru - zvonec naťavo, pokačíme si s lokajom a vyčkáme, kým nás neprijme lady Brumwellová. Presvedčíme ju, že musíme súrne hovoriť s jej manželom a vojdeme do jeho pracovne. Lordas Brumwella vyzveme, aby išiel s nami na políciu, ale on nás „dobehne“ a zamkne nás vo svojej pracovni, predtým však prezradí adresu Roberta Hunta. My však posuníme lavý meč na stene (Move a Persian Sword) a otvoríme obraz (Open a Large Painting). Z trezoru vyberieme klúč, ktorý použijeme na dvere a odídeme. Lady Brumwellová nám oznámi, že jej manžel ušiel a my sa vydáme hľadať ho. Nemusíme však ísť ďaleko, hned vonku ho zbadáme a pokúsime sa ho zachrániť pred samovraždou - mŕne. Znova sa ocitneme doma, ale ešte stále nevieme, kde je Anna Carrowayová, preto odídeme do bytu Roberta Hunta (ROBERT HUNT'S FLAT), kde otvoríme malú knižku vľavo pri posteli, vyberieme z nej záložku (Bookmark) a knižku preštudujeme. Ešte otvoríme bedničku stojacu pred posteľou, zistíme, že má dvojité dno, a preto použijeme na ňu železnú tyč (Iron Bar). Pozrieme sa, čo sme vykonali a vytiahneme veľký dokument. Dokument aj záložku preštudujeme a evidentne zamierime do obchodu (JAIMSON'S BUYING AND SELLING). Záložku - záložný lístok dáme obchodníkovi a on nám dá za to karty, ktoré prezrieme a objavíme v nich klúč. Ideme teda navštíviť madame Rouse (COVENT GARDEN - Passage), ale zistíme, že nie je prítomná. Túto skutočnosť patrične využijeme a potiahneme lavú sviečku (Move Large Candle), na čo sa nám „otvorí“ knižnica. My však použijeme klúčik z kariet na zásuvku v stolíku napravo, túto otvoríme a vyberieme strieborný klúčik (Silver Key), ktorý použijeme na škatuľku za knižnicou. Túto otvoríme, vytiahneme pergamen, ktorý preštudujeme a poponáhľame sa do prístavu (SAVOY STREET PIER). Pozrieme sa cez okno a zistíme, že Anna je vnútri vo veľmi nepriaznivej situácii. Preto pozbierame všetky sily, pomocou železnej tyče otvoríme dvere a heroicky zachráníme Annu Carrowayovú. Tým sa naša „práca“ skončila a už iba v klude dopozérame resp. dočítame záver tejto celkom vydarenej adventurky.

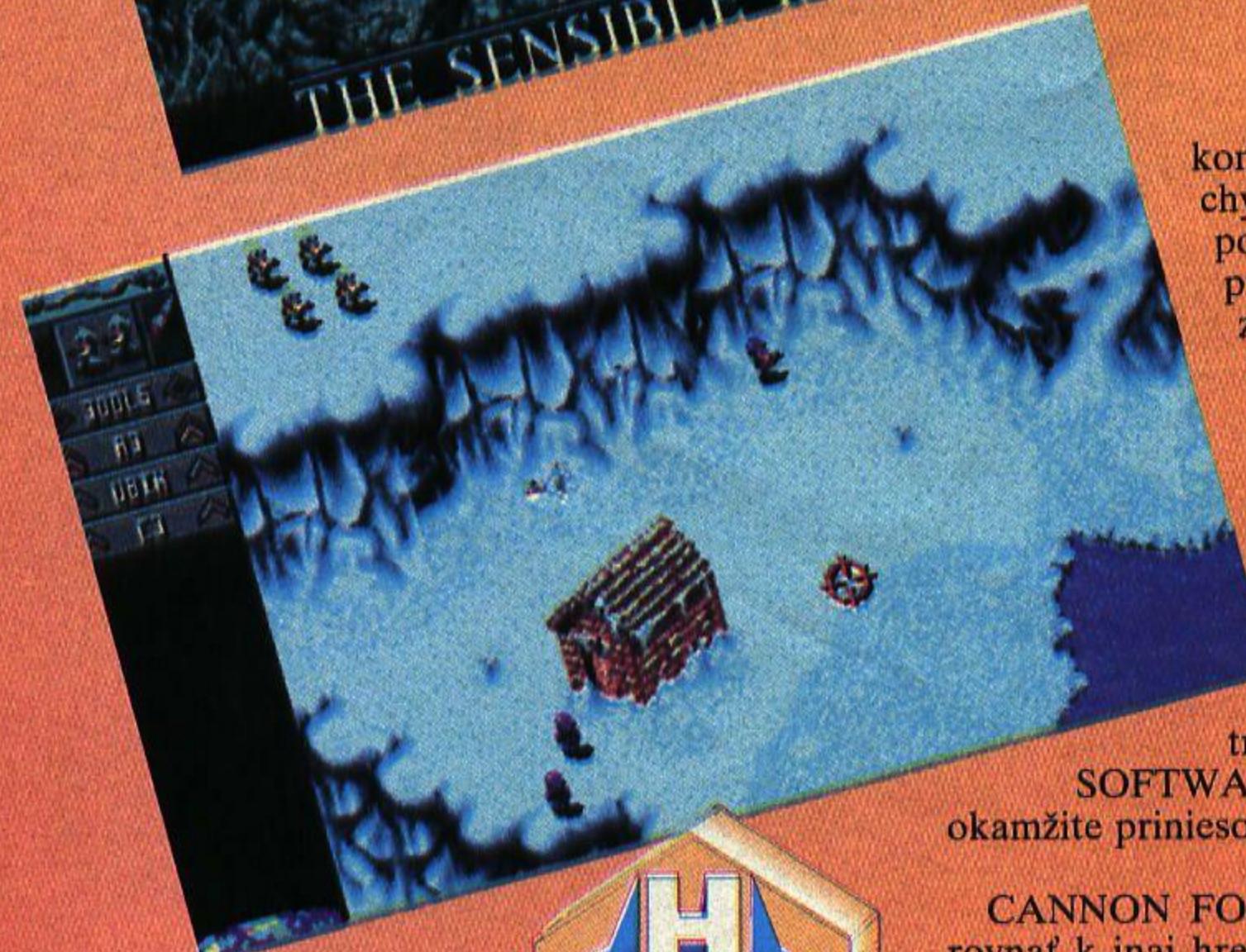
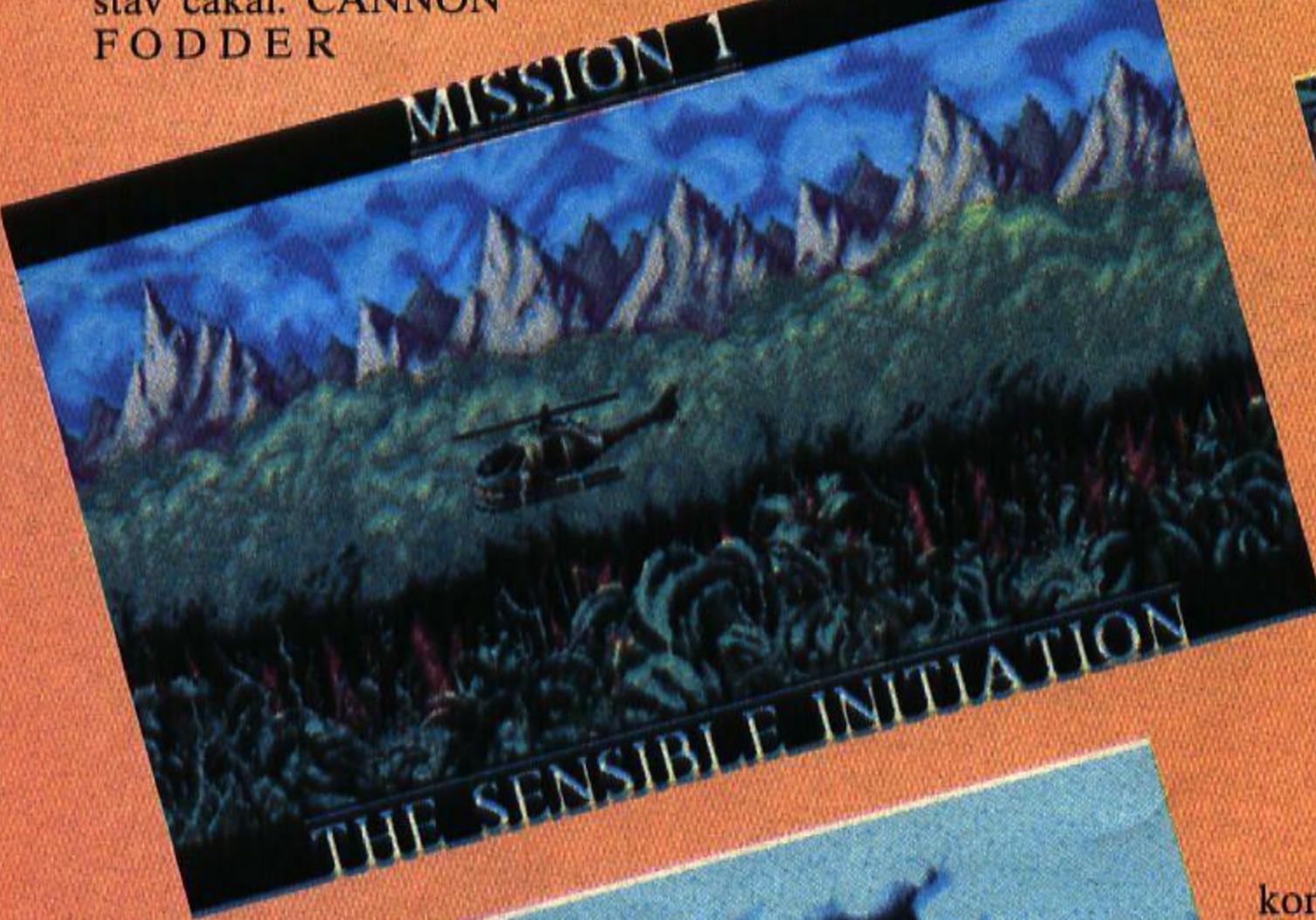
I. Hansko

RECENZIA



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

To, čo dokážu SENSIBLE SOFTWARE vo svojich hrách, nemá obdoby. Priam sa vyžívajú v extrémne malých postavách, aby sa na obrazovku vošlo veľa detailov. Pritom každý ich produkt má úžasnú hratelnosť, ktorá by sotva niekto od ovládania tak miniatúrnych postáv čakal. CANNON FODDER

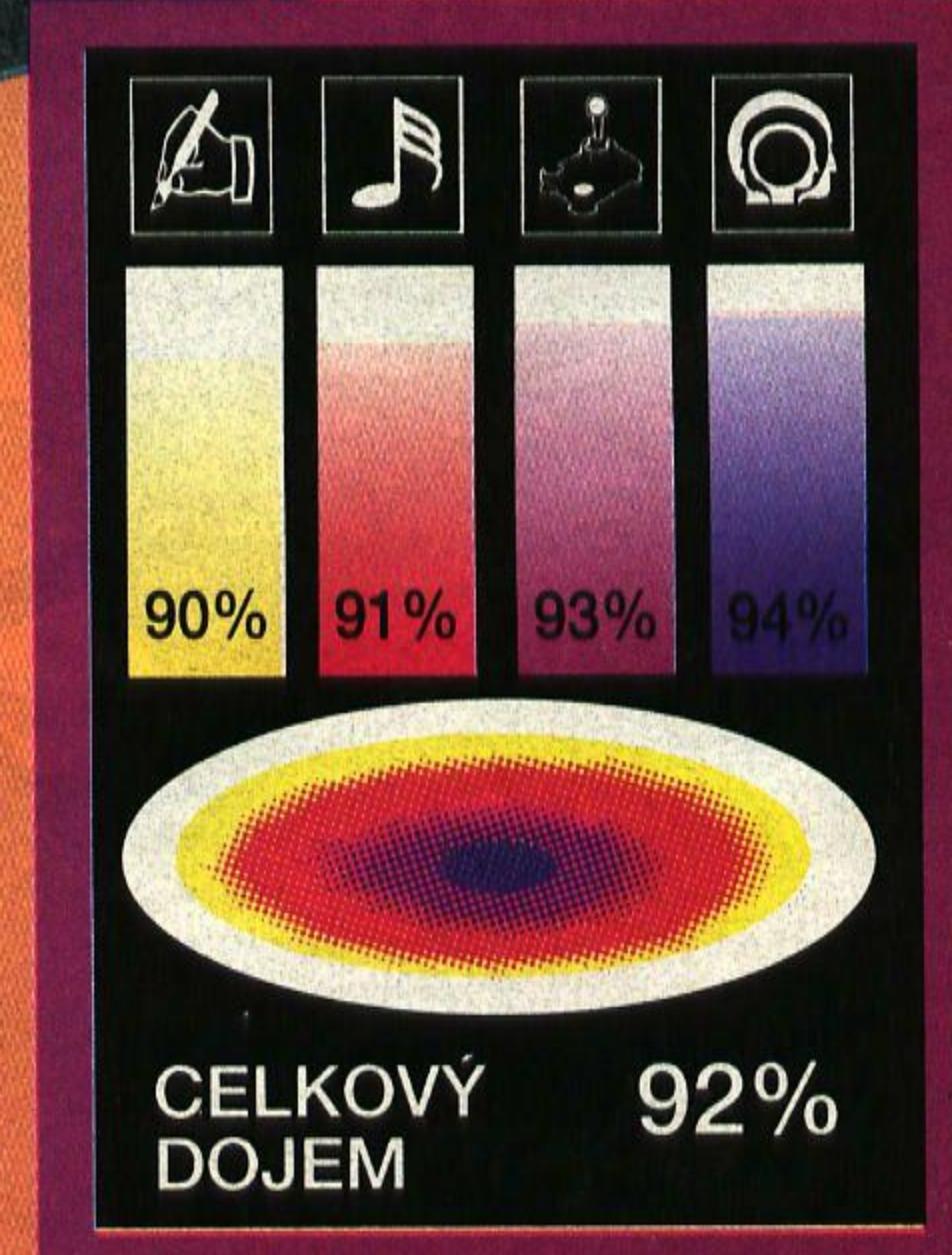
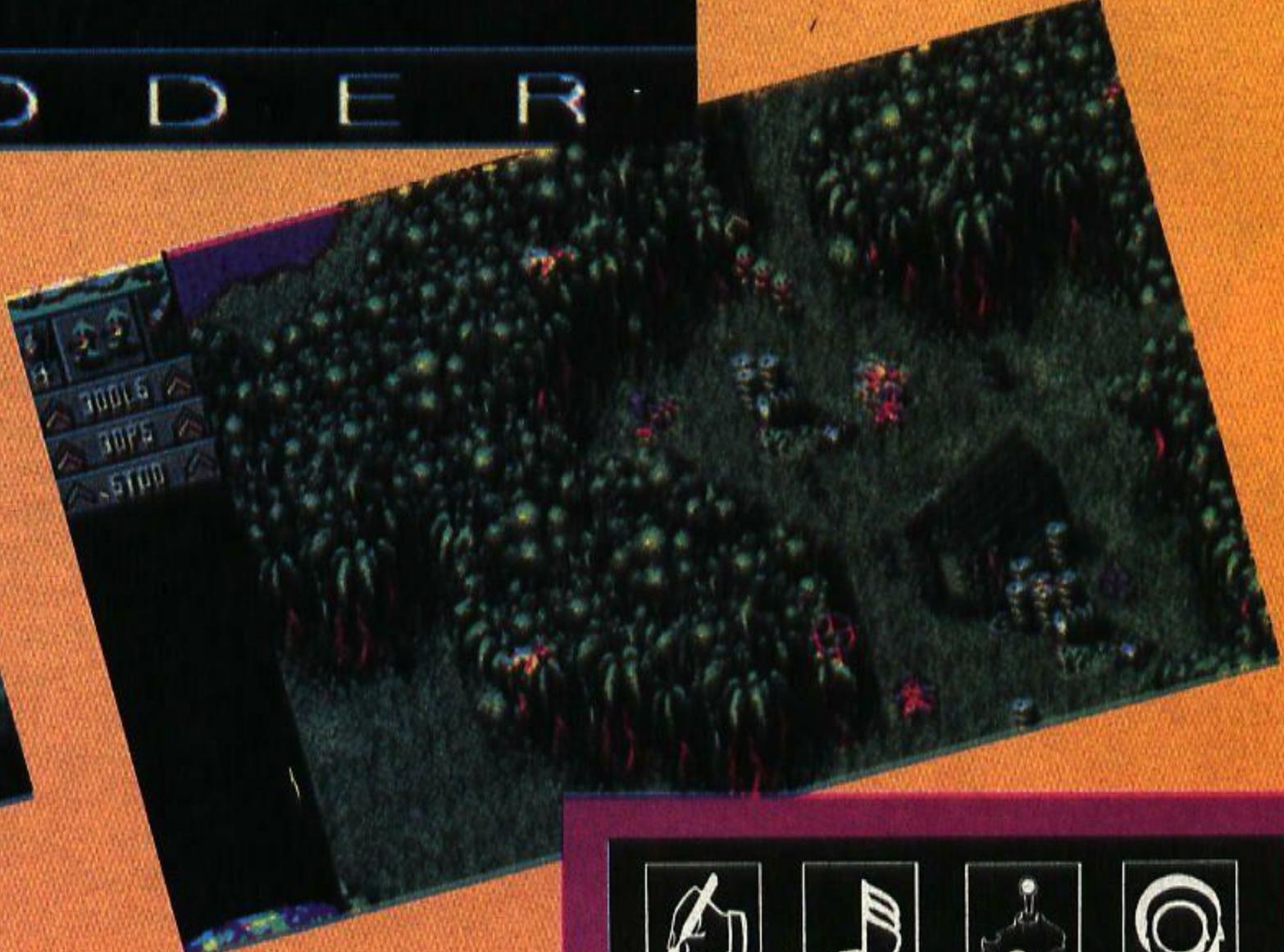
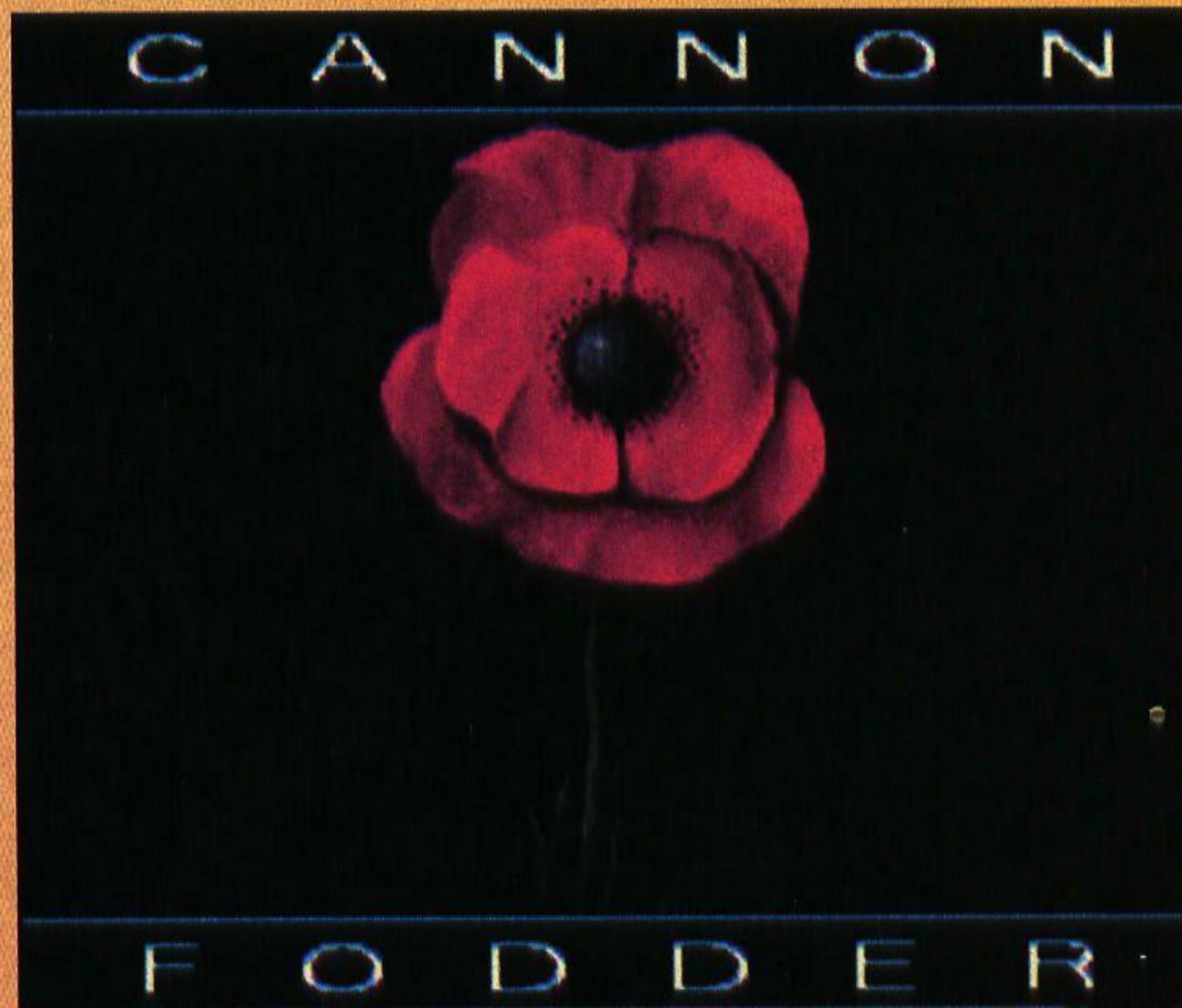


má tak malé postavy, že menšie už ani nemôžu byť a predsa je výsledok vynikajúci, z čoho vyplýva, že úspech a kvalita vôbec nezávisia od veľkosti postavy. Vôbec všetky hry od tejto firmy sú miniatúrne - okrem postáv aj celkovou dĺžkou. Opäť nám vychádza zaujímavý záver, že kvalita hry vôbec nezávisí od jej dĺžky. Ak si niekto v dobrej viere myslí, že čím väčšiu hru kúpi, tým bude lepšia, SENSIBLE SOFTWARE ho veľmi rýchlo vyvedú z omylu. Pre úspešné dokončenie hry sú dôležité v prvom rade hodiny a hodiny testovania, zdô-

dať vojenskú čatu, ktorá je vyzbrojená puškami a granátmi, s pomocou ktorých má splniť misiu. Úlohy bývajú rôzne: pozabíjať všetkých nepriateľských vojakov, vyhodiť do vzduchu nejaké budovy, atď. Každopádne čím je level vyšší, tým sú misie ľahšie, lebo protivník kladie čím ďalej, tým väčší odpór. Čatu môžeme ovládať buď ako celok, alebo po častiach. Ak necháme čatu spojenú, všetci vojaci kráčajú za veliteľom. Keď čatu rozdelíme, môžeme vojakov dostať na rôzne miesta. Pohyb vojakov nevyžaduje od hráča nič špeciálne. Na obrazovke vidíme presne to, čo by sme videli v skutočnosti, ako vojaci kráčajú, ako sa brodia vo vode, atď. Nad krajinou pokojne poletujú divé kačice, akoby ani nebola vojna a všetko tu vyzerá ako skutočné.

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

- yves -



konačovania, opravovania chýb. Iná cesta nevedie, jedine poctivá práca na každom programe, keď si autori dajú záležať na každom detaile, vrátane navonok nepodstatných maličkostí. To je krédo SENSIBLE SOFTWARE. Jednu hru robia približne jeden rok, skôr sa predávať nezačne. Keďže ich projekty nebývajú rozsiahle, môže sa to niekomu zdať trochu veľa. SENSIBLE SOFTWARE tento prístup k práci okamžite priniesol úspech, slávu a peniaze.

CANNON FODDER sotva môžeme prirovnáť k inaj hre. Je to sympatická vojnová strieľačka s pohľadom na bojisko z vtáčej perspektívy. Na zemi sa dajú zretelne rozoznať vojaci, tanky, stromy a kríky, budovy, rieky a jazerá, munícia, atď. Hráč má za úlohu ovlá-

PC 386-586
AMIGA 500/600

1942 The Pacific Air War™

Známa americká firma MICROPROSE vydala v tomto roku dva simulátory vo veľmi krátkom čase. Prvým z nich je F14 FLEET DEFENDER a druhým 1942: PA-

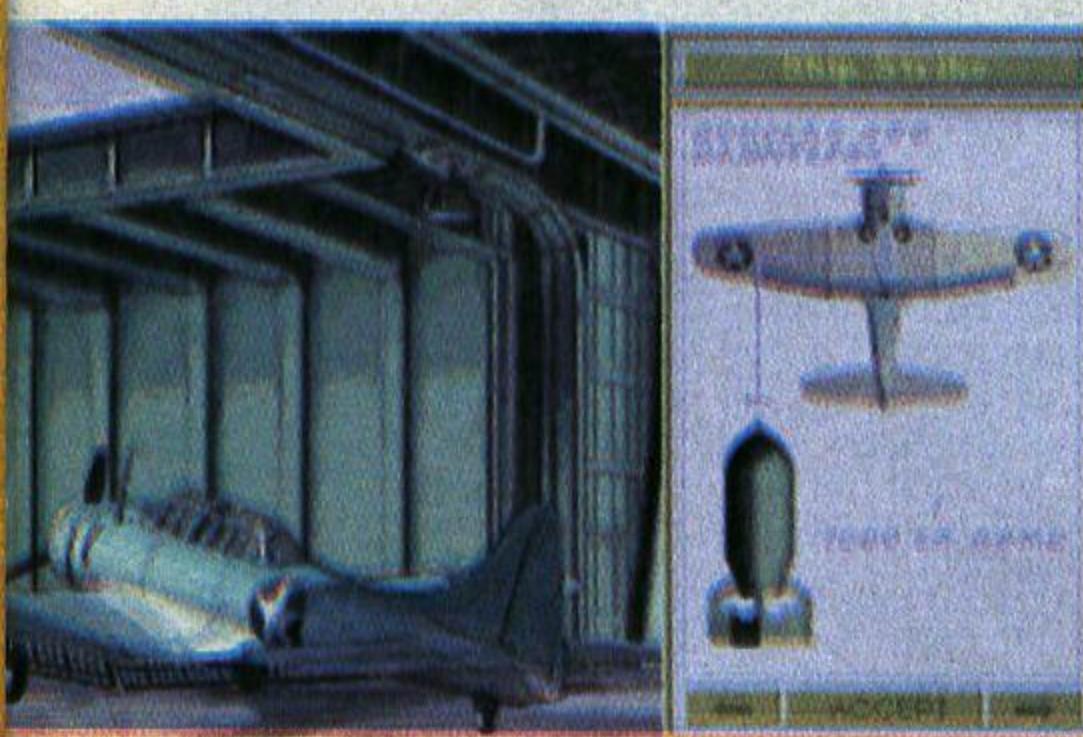
to vojna sa stáva naozaj svetovou a ich zásah na pomoc spojencom je naozaj potrebný.

MICROPROSE

jú letecké sily, akamžite začajujú palbu z protiletadlových kanónov rôznych typov. Najcennejšia funkcia sa však skrýva pod klávesom F8. Ak letí viac lietadiel v skupine, môžeme sa pomocou F8 prepínať do kokpitu iného lietadla a bojať s ním. Takto sa môžeme zúčastniť boja povedzme v štyroch lietadlách a vychutnávať tak najzaujímavejšie pasáže hry, alebo vymočiť tam, kde nás najviac treba.

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

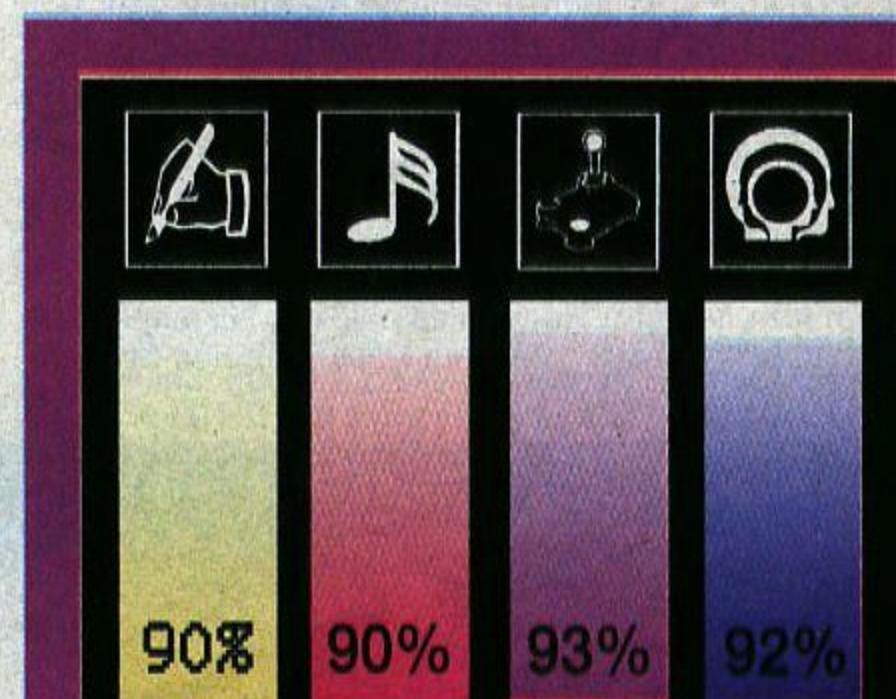
Veľkou prednosťou 1942 sú misie, ktorých máme okamžite k dispozícii veľké množstvo s rôznym zameraním. V niektorých letíme sami, v iných skupinovo bojujeme proti nepriateľovi. V ďalších máme za úlohu eskortovať loďstvo, ktoré ohrozujú vzdušné sily protivníka, alebo sprevádzať tažké bombardéry, ktoré sa pri možnom vzdušnom konflikte nemôžu bezpečne brániť. Nechýbajú ani misie, pri ktorých bombardujeme protivníkovi loďstvo, alebo strategicky významné pozemné ciele. Ak by sa to časom niekomu zdaľo malo, hra obsahuje tzv. MISSION BUILDER, v ktorom môžeme vytvárať vlastné misie. Osobne ma veľmi potešilo, že každá misia sa dá kompletne uchovať do súboru ako film a neskôr sa dá nielen prezerať, ale aj kedykoľvek do nej vstúpiť a pokračovať v rozohranej misii naostro. 1942 obsahuje skutočne pestré druhy bojov s veľmi vysokou dávkou reálnosti, vďaka čomu má táto hra veľmi dobrú atmosféru. Nejde iba o zameranie na vzdušné súboje, ako to má F14 FLEET DEFENDER. Počas bojov môžeme vidieť, že ak na zemi, alebo na mori zbadá-



CIFIC AIR WAR. O oboch píšeme v tomto čísle.



1942 je simulátor bojov v Pacifiku počas druhej svetovej vojny. O nadválu nad týmto oceánom sa snažili vojská USA a Japonska. Ako iste z dejepisu viete, Japonsko bolo v tom čase fašistické a spolupracovalo s Nemeckom. USA vstúpili do vojny až neskôr, keď sa ukázalo, že tá-



CELKOVÝ DOJEM

PC 386-586

NÁVOD

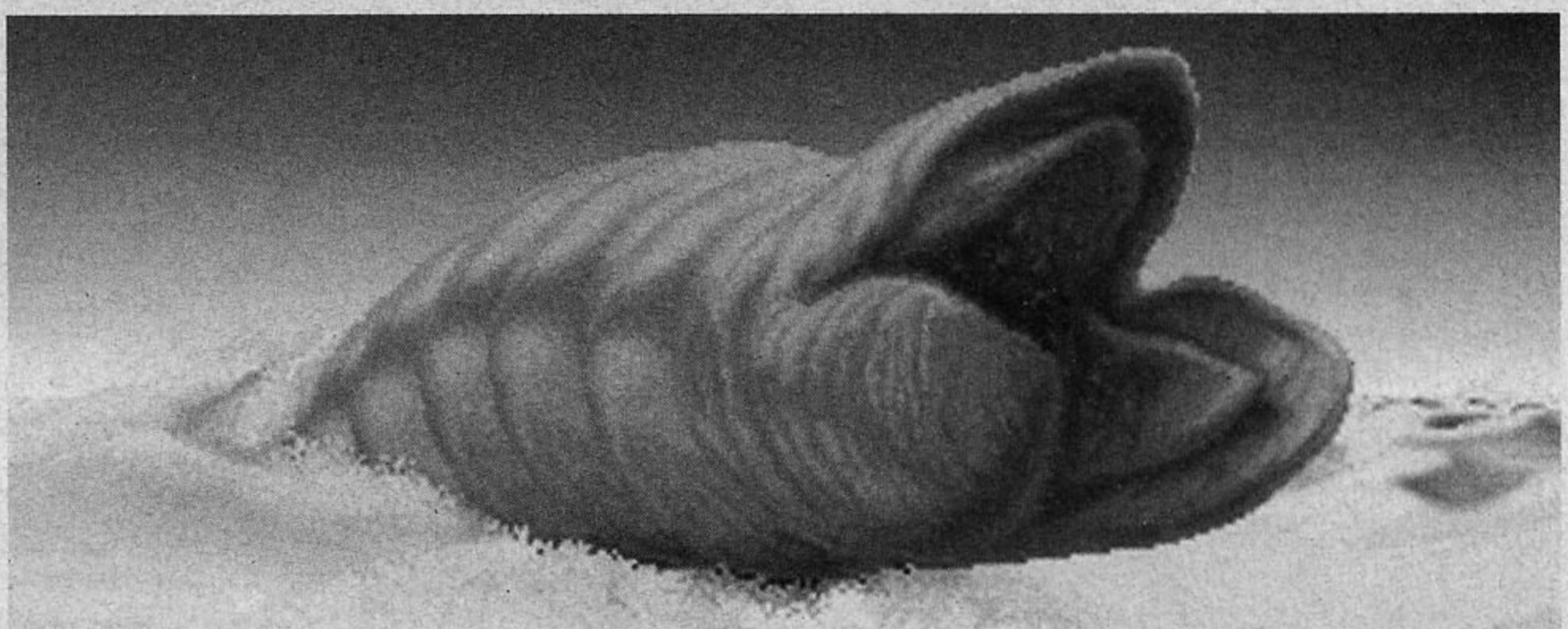
KU HRE

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

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

Si v hlavnej miestnosti paláca Carthag. Porozprávaj sa s otcom „DUKE LETO ATREIDES“. Dozvieš sa, že po príchode na Arrakis objavili tvoji ľudia tri síč (jaskyne, v ktorých žijú Fremen). V jednom sa nachádza aj tvoj poradca GURNEY HALLECK. Pohovor si s matkou a zistíš, že miesto, kde sa nachádza G. Halleck je súčasť Karthag-Tuek. Podme teda na vec, nasadni do ornitoptéra a let do určeného síču. Vychutnaj si prvý let ponad púšť a po pristátí vojdí do otvoru do jaskyne. Porozprávaj sa s G. Hallekom a zober ho so sebou. On ti povie, že Fremen žijú hlboko v púšťach, v jaskyniach. Prenajmi si na ťažbu spice prvého Fremen „WORK FOR ME, GIVE ORDERS TO TROOP, SELECT TROOP... SPECIALIZE IN SPI-CE, NO MORE ORDERS“. Let do Cartha-Timin. Tomuto Fremenovi sa veľmi nepozdávať, a preto odmieta spolupracovať. Neváhaj. Let teda do Carthag-Harg. Prenajmi si aj tohto Fremen a opýtaj sa G. Hallecka, čo ďalej. Let do paláca. Stretneš sa tu s novou osobou. DUNCAN IDAHO, dohliada na ťažbu spice a informuje ňa o jeho stave v silách. Porozprávaj sa s matkou, dozvieš sa niečo o spice. Otec ňa upozorní na špeciálny skafander, ktorý používajú Fremen „STILLSUIT“. Máš isto do síču Carthag-Tuek a pokúsiť sa nejaké získať. Po pristátí si pohovor s Fremenom. Podá ňa informáciu, že na východe „EST-WARDS“ sa nachádza nejaký sín. Neváhaj preto ani chvíľu, a let na východ. G. Halleck by ti mal po chvíli zahľať, že uvidel sín. Let na toto miesto „GO TOWARDS THIS PLACE“ a vojdí dnu. Fremen, ktorého tám nájdeš, ti dá nejaké skafandre a vysvetlí ňa, ako fungujú. Povie ňa o ďalších dvoch miestach, kde žijú Fremen. Nezabudni si ho prenajmi, zadaj voľbu „MODIFY EQUIPMENT“ a daj mu HARVESTER (obrovské vozidlo na ťažbu spice). Nedaj mu ale ornitoptér, lebo to je tá, na ktorej lietaš, hoci by ju veľmi potreboval. Vyjdi von zo síču a cúvni o niečo dozadu, a uvidíš harvester pri ťažbe spice. Let do síču Tuono-Tuek. Prenajmi si aj tohto Fremen. Na mapke však pracovať nebude. K tomuto problému sa dostaneme neskôr. Let do síču Carthag-Tuek. Prenajmi si aj tohto Fremen, ktorý tiež nebude pracovať. Odleť do Carthag-Timin. Ak sa pamätaš, Fremen nemal záujem o spoluprácu. Tentoraz ho už prehovoríš. Povie ňa, že je „spice - prospektor“. Jeho skupina ľudí sa zaoberá kontrolou územia pred ťažbou spice. Ak chceme ťažiť a územie nie je prekontrolované, Fremen ťažiť nebudú (vidno to na mapke). Na mapke sa ti objaví „spice - density“ - hustota spice v piesku. Štyri ob-

DUNE



lasti sú už preverené, a zvyšné dve sú zafarbené na šedo. To znamená, že nemáš informácie o tom, kolko spice sa tu nachádza. Zadaj MOVE TROOP a ukáž prospektorom tri miesta, kam majú ísť vykonať kontrolu. Zadaj „EXIT MAP“. Vyjdi von a let do paláca. Gurney ti oznámi, že skafandre boli uložené v tejto miestnosti. Prehovor si s otcom. Povie ňa, že nie ste v paláci dlho, a že tvoja matka vie nejaké tajomstvo. Malo by sa to týkať tajných dverí. Skúste ich spolu nájsť. Vojdi do miestnosti so skafandrami a chod' vľavo a potom dopred. Klikni kurzorom na matku a dozvieš sa, že si v nejakej komunikačnej miestnosti. Matku nechaj tu. Duncan Idaho ti prezradí niečo o harvestoch. Máš získať ďalšie harvestre a posielaj ňa preto do síču Tuono-Tabr. Let tam, Fremen ti prezradí, že harvester má zo síču, ktorý sa nachádza na severovýchode v kráteri. Nasadni do orni a let na tote miesto. Gurney by ňa mal upozorniť, že zbadal sín. Budeš prekvapený, ale nenájdeš tu nikoho. Ale pozri sa za seba, sú tu dva perfektné harvestre, ktoré urýchlia ťažbu spice. Let do Tuono-Tuek a pozri sa na mapu „SEE DU-NE MAP“. Nehybnejšia panáčika pošli do síču Tuono-Hark. A to tak, že na neho klikneš a zadaj „MOVE TRO-OP“, označ miesto, kam má ísť. Let do Carthag-Tabr a tak isto pošli Fremen do síču Tuono-Hark. Let do Tuono-Hark a obom Fremenom daj harvester „MODIFY EQUIP-MENT“ a pošli ich späť na svoje miesta. Ked' prospektori dokončia svoju prácu, pošli ich prekontrolovať územie do Tuono-Hark. Aby som to nemusel stále pripomínať, vždy keď objavíš nové síču, pošli tam prospektorov, aby si sa dozvedel o stave spice. Kým teraz prospektori dokončia svoju prácu, môže počkať jeden - dva dni. Vojdi kúsok od síču do púšte a zadaj „WAIT FOR...“. Potom odleť do paláca. Duke ti povie jeden výrok z legendy „Spáč sa musí prebudit“. Je to vlastne časť fremenského tajomstva. Vojdi do komunikačnej miestnosti a vyzdvihni si prvú správu „VIEW NEW MESSAGES“. Nie je to nikto iný ako imperátor Shadam IV. Horív, že ta čoskoro požiadá o prvú dávkhu spice. Pohovor si s Duncanom. Vraj mu Fremen z Tuono-Tabr rozprával o oblasti bohatej na spice. Neváhaj a let tam. Dozvieš sa, že smer je juhovýchod „SOUTH-WEST“.

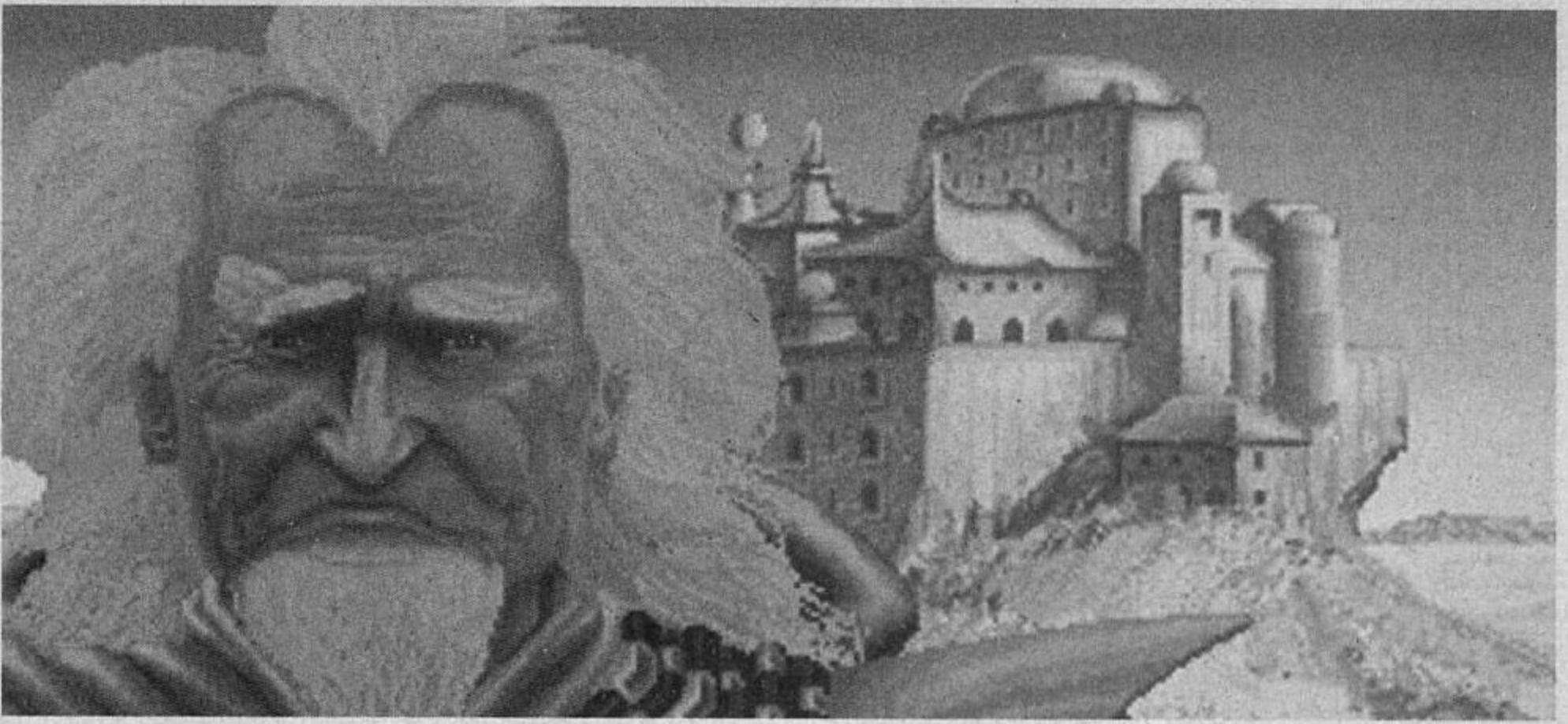
Let týmto smerom ornitopterou. Nájdeš tu fremenské dievča Harah. Prezradí ňa tri nové oblasti, kde žijú Fremen. Zober ju so sebou, vyjdi von a pozri na mapu. Let do Habbanya-Tabr. Žije tu Fremen, ktorý ti nedôveruje a preto odmieta spoluprácu. Nachádza sa tu však harvester. Let do Habbanya-Tuek. Prenajmi si Fremen a zadaj mu „GO AND SE-ARCH FOR EQUIPMENT“. Chod' si zaobstaraj zariadenie. Pôjde ňa do síču Tuono-Timin zobrať harvester. Let do Habbanya-Timin. Prenajmi si aj tohto Fremen a takisto ho pošli, aby si zohнал zariadenie potrebné na ťažbu spice. Pôjde ňa harvester zobrať do Habbanya-Tabr. Nájdi prospektorov, prileť do síču, kde sa nachádzajú a pošli ich do síčov Tuono-Timin, Habbanya-Timini, Habbanya-Tuek. Let do paláca. Porozprávaj sa s Duncanom. Povie ňa niečo o gigantických púštnych červoch, ktorí žijú hlboko v púšťach. Ich veľkosť presahuje 400 metrov. Vedla urobil pri ťažbe spice veľké škody. Na tieto miesto ich pritahujú rytické vibrácie harvester. Preto ňa pošle, aby si pozábal nejaké ornitoptery. Tie zahľásia príchod červov. Predtým sa predíde sa tak strate techniky i ľudí.

Prehovor si s Jessicou. Povie ňa, aby si íšiel hlbšie do púšte a na chvíľu sa sústredil. Máš isto úplne sám. Nechaj teda svojich spoločníkov v paláci a chod' do púšte. Budeš mať vžie, v ktorých ti tvoj otec oznámi, že do paláca prišla správa. Chod' do komunikačnej miestnosti a pozri si novú správu. Imperátor žiada od teba dávkhu spice. Zájdi za Duncanom. Akceptuj zásielku a chod' s ním do komunikačnej miestnosti. Počkaj na imperátorovu reakciu a vyzdvihni si správu. Ďalšia zásielka bude o niekoľko dní neskôr. Zájdi do hlavnej miestnosti. Prebehni dialógy. Dozvieš sa, že sa strati Gurney Halleck. Prehovor si s Jessicou, ktorá ti povie, že si schopný kontaktovať Fremenov z blízkej vzdialenosťi. Preto už nemusíš chodiť z jedného síču do druhého, ale stačí kliknúť na mapu a privolať Fremenov. Pozor, zatiaľ to ide len v krátkej vzdialenosťi. Neskôr sa bude tvoja schopnosť zvyšovať, a o nejaký čas budeš schopný kontaktovať Fremenov na celej planéte. Pohovor si s Letom, ktorý ti rádi, aby si našiel s matkou tajné dvere. Po nájdení dverí vojdí do tajnej miestnosti, kde nájdeš zraneného G. Hallecka. Nechaj matku tu a chod' za otcom. On ňa pošle za našim mentatom Thufir Hawatom. Zájdi za ním a zober ho so sebou do ďalších tajných dverí. Zaved' tam aj G. Hallecka. Thufir ti prezradí niečo o vodcovi Fremenov. Zober so sebou len Harah a porozprávaj sa s ňou. Ona sice pozná fremenského vodcu, ale zabudla jeho meno. Chod' do Carthag-Tuek. Dozvieš sa o novom síču na juhozápade „SOUTHWESTWARDS“. Let týmto smerom. Je to súčasť Habbanya-Clam. Sú tu tri použiteľné ornitoptery. Jedna tvoja, harvester a laserové delo. Odlet do Habbanya-Timin. Fremenovi z Habbanya-Tuek zadaj „GO AND SEARCH FOR...“. Fremenovi z Habbanya-Timini zadaj to isté. Fremenovi z Carthag-Tuek zadaj „MOVE TROOP“ do Habbanya-Clam. Prospektorov pošli na všetky doteraz nepreskúmané územia. Počkaj, kým príde Fremen z Carthag-Tuek do Habbanya-Clam. Daj mu harvester, ornitopteru a laserové delo. Nechaj ho tam, začne ťažiť po odchode prospektorov. Potom prehľadaj všetky síče, ktoré ti jeden z Fremenov neprezradí meno ich vodcu. Dozvieš sa, že jeho meno je STILGAR. Oznám to Harah, ktorá si spomene na cestu. Chod' podľa nej do síču Sihaya-Clam. Potom ti prezradi, že máš letieť do miesta na severozápade - NORTH-WEST. Po zahliadnutí síču pristaň, a zober so sebou Stilgara. Odteraz ňa budú všetci Fremen oslovovať menom MUAD - DIB. Prenajmi si Fremen a začni jeho skupinu specializovať na vojenský výcvik. Pri voľbe MODIFY EQUIPMENT mu daj primitívnu zbraň - nôž. Táto zbraň je vyrobená zo zubov púštneho červa SHAJ-HULUDA „starec púšte“. Let do Ergsun-Tabr. Prenajmi si tohto Fremen na ťažbu spice a daj mu harvester a ornitopteru. Let do Ergsun-Tsymi. Je to prázdný sín, v ktorom sa nachádza nôž. Let do Ergsun-Tuek. Tomuto Fremenovi zadaj vojenský výcvik a pošli ho do Ergsun-Tabr. Tak isto tam pošli Fremen z Ergsun-Timini. Let do Ergsun-Tsimi. Fremen ti prezradí sín na juhu. Daj mu nôž a pošli ho tiež do Ergsun-Tabr. Let na východ a vojdí do síču. Malá poznámka: ak by si nezadal presný smer, môže sa stať, že hľadaný sín minie; nemusí sa to týkať len tohto. Preto, ak by ti to nevyšlo, skús sa vrátiť na pôvodné miesto a letieť týmto smerom znova, pokiaľ možno čo najpresnejšie. Tohto Fremen si tak isto prenajmi na vojenský výcvik a pošli ho tiež do Ergsun-Tabr. Všetky tieto územia by bolo dobré prekontrolovať z hľadiska hustoty spice. Preto sem všade pošli prospektorov. Let do paláca.

Je už dosť pravdepodobné, že budeš mať nové vžie o správach od imperátoru. Musíš mu rýchlo poslať čo žiada, lebo ináč by si nečakane hru dohrál. Treba preto vytiažiť čo najviac spice. Príde do hlavnej miestnosti paláca. Z dialógu sa dozvieš, že Fremen v Stilgarovej oblasti boli týraní



Harkonenmi, že Stilgara všetci Fremenii rešpektujú, lebo je ich vodca a množstvo zaujímavých vecí. Zober so sebou aj G. Hallecka a odlet do sícu Ergsun-Tabr. Tam ho opust a nechaj ho, aby trénoval našich prvých bojovníkov. Lef do Habbanya-Tabr a prenajmi si tohto Fremenia, ktorý už buď presvedčený o tom, že by mal s tebou spolupracovať. Zadaj mu, nech faží spice, pošli ho niekde do oblasti Ergsun, tam, kde je najväčšia hustota spice, ale cestou mu nalož laserové delo nedaleko v síci Habbanya-Clam, ktoré nech odovzdá v síci, kde sú vojaci. Tam potom najpočetnejšej skupinke Fremenov daj laserové delo, ktoré ti veľmi pomôže. Chod do paláca. Zistíš, že Duke-Leto podnikol výpravu proti Harkonenom, Jessica ti oznámi, že si schopný kontaktovať Fremenov na väčšie vzdialenosť. Dostaneš správy od tvorov úhlavných nepriateľov „Barón Vladimír Harkonnen a Feyd Rauth Harkonen“. Thufir ti poradí, aby si začal s útokmi na pevnosť Harkonenov v regióne Ergsun, v Stilgarovej rodnej oblasti. Tvoja armáda by mala byť dostatočne vyzbrojená na útok. Preto zadaj jednému vojakovi funkciu „ESPIONAGE“. Po tomto príkaze vojací pod vedením tohto Fremenia opustia síč a začnú hľadať prív pevnosť Harkonenov. Ked' nájde pevnosť, mal by to byť Bledan-Tuek, vráť ho späť do síci. Ked' sa vráti, pošli všetky jednotky vojakov na túto pevnosť. Na mapke môžeš sledovať, ked' začnú vojaci útok, či pretláčia červená ruka modrú, alebo je to naopak. Ak pretláčia červenú ruku modrú, znamená to, že Atreidovia a Fremenii vyhľávajú nad Harkonenmi, v opačnom prípade je to naopak. Ak budeš niekedy dobijať pevnosť a budeš prehľávať, stiahni radšej všetkých vojakov z útoku a pošli do niektorého sícu. Dá sa to zistí aj tak, že klikneš na útočiaceho vojaka, kde sa ti vypíšu stručné informácie. Ak uvidíš, že zabil viac Harkonenov ako stratil svojich bojovníkov, pevnosť je už na 99,9 percenta tvoja. Zadaj „EXIT MAPS“ a po vyhľatenej bitke vo vízii uvidíš radosť Fremenov z víťazstva. Prenajmi si každého Fremenia, ktorého v týchto pevnostiach nájdeš a daj mu príslušné zariadenia. O niekoľko dní Fremenii dobitú pevnosť premenia na nádherný síč. Nikdy neútoč na pevnosť, kde sa na mapke nachádza jeden alebo viac modrých panáčikov (ďalšie legie Harkonenov, ktoré bývajú zväčša veľmi silné). Túto pevnosť dobijaj až medzi poslednými, ked' budeš mať atómové zbrane. Tak isto si nechaj nakoniec aj pevnosť okolo Arrakeenu (paláca Harkonenov), ktoré sú tiež veľmi dobre opevnené. Stáva sa, že Harkonen opäť zaútočia na síč, ktorý premenia na pevnosť. Vtedy musíš zmobilizovať veľkú armádu a dobit pevnosť späť. Po dobití prvej pevnosti lef do paláca a pohovor si s Duncandom. Povie ti niečo o dedinách a obchodníkoch. Klikni na Stilgara. Hovorí, že v dedinách žijú emigranti, ktorí prišli na Arrakis z inej planéty. Sú to obchodníci, ktorí lén nakupujú a predávajú tovar. Fremenii do týchto dedín nechodia, iba v špeciálnych prípadoch, keď si majú ísť zobrať kúpený prístroj. Klikni na Harah, ktorá si spomienie na povest o dedine v rybích ústach. Nasadni na ornitoptéru, pozri na mapu a lef do rybích úst juhôzápadne od paláca. Zahliadneš prív dedinu. Ak chceš, tak nakúp prístroje, ktoré ti obchodník „SMUGGLER“ ponúka. Zaplatí mu ich u Dunca v kg spice. Potom do dediny pošli Fremenia, ktorý bude tieto nakúpené prístroje potrebovať. „Go and search for equipment“. Leť do svojej prvej dobitej pevnosti. O nejaký čas ta Harah poprosí, aby si ju odviezol do jej rodného síču. Neváhaj a urob čo chce. Potom ti Stilgar prepradí ďalšie tajomstvá. Leť podľa jeho informácie do síci OXTYN-TABR. Nájdeš tam pekné fremenské dievča Chani. Zaľúbiš sa do nej na prvy pohľad. Stilgara nechaj v síci a chod s ňou večer sám do púšte. Po romantickom večeri ti Chani prepradí veľké oblasti na spice. V síci Habbanya-Harg sa dozvieš o ďalšom fremenskom tajomstve. Nájdeš tu obrovskú nádrž s vodom v podzemí. Si prvy cudziniec, ktorý o tom vie. Dozvieš sa, že Fremenii chce jedného dňa, keď bude dosť vody, zmení tvár Arrakis. Je to veľký sen Fremenov. Stilgar ti vysvetlí, že na to, aby sa zachytávala v nádržiach, je potrebné vybudovať akýsi filter „WINDTRAP“. Prepradí ti, že takýto nádrž sú na Arrakise tisíce. Navrhne ti, aby si sa tejto vody napił. Zatial to neskúšaj ani náhodou, lebo sa otráviš. Zadaj „REFUSE“. Dobijaj ďalšie pevnosti a faž spice. Neskôr dostaneš správu o zavráždení Leta. Pohovor si s Jessicou, s Thufírom a so Stilgarom. Budeš môcť ovládať pústneho červa. Zajazdi si na ňom do najbližšieho síču a vráť sa späť. Stilgar ti povie, že už vieš o Fremenoch všetko, hoci to nie je celkom pravda. Prehovor si s Jessicou, so Stilgarom a s Thufírom. T. Hawat ti povie niečo o špeciálnej zbrani proti Harkonenom. Zatial však netuší čo to je. Vie iba, že je to v našom paláci. S matkou nájdi tajné dvere. V tejto miestnosti nájdeš rastliny najrozličnejšieho druhu. Dozvieš sa, že



Fremenii chce zmeniť pústnatú planétu na lesy. Chcú úplne zničiť fažbu spice. Tam, kde sa nachádza voda, neexistuje viac ani kvapka spice. Zistíš, že práve vegetácia je zbraň proti Harkonenom. Oči všetkých užívateľov tejto drogy sa upnú na Arrakis, a dokonca aj sám cisár bude nýtený vyjednať. Ked' úplne zastaví fažbu spice /pozor, týka sa to aj Harkonenov, čiže musíš zničiť všetky ich pevnosti/, čaká ňa už len jeden ciel - dobiť palác Harkonenov. Chani ti niečo povie o svojom otcovi, ktorý je ekológ. Lef s ňou do síci kam ti povie a tam sa jej optyraj čo ďalej. Lef na západ za kamennú čiaru, za ktorou naraziš na ďalší síč. Stretnieš sa tu teda s novou postavou Liet-Kynes. Povysvetlujie ti, čo je jeho cieľom a ukáže ti svoje plantáže s rastlinami. Prepradí ňa štyri nové miesta, prelet ich rad za radom a všetkých Fremenov si prenajmi na ekológiu a pošli do síci ku Kynesovi. Na týchto územiacach sa nachádzajú obrovské nádrže s vodom, preto tu neposielaj žiadnych prospektorov. Potom zalet ku Kynesovi, on ti povie, že za nejaký čas bude mať pripravené prvé rastliny, ktoré sa budú dat vysádzat do púšte. Taž zatiaľ ešte nejaký spice a pobijaj pevnosti. Ak ti už zostane málo pevností, môžeš fažbu spice úplne zastaviť a prespecializovať týchto Fremenov na ekológiu a armádu. Môže sa ti stať, že vo vízii ti Fremenii zahľásia, že došali epidémiu „EVERYBODY IS ILL HERE, WE NEED HELP“. Musíš tam poslat Chani na niekoľko dní. Potom je však veľké riziko, že Chani unesú Harkonen. Ak sa to stane, budeš sa musieť pridržiavať 2. varianta finálneho útoku (o tom neskôr). Po vyliečení Fremenov leť rýchlo do tohto síču. Ak Chani neunesli, zober ju rýchlo so sebou. Ak by ju uniesli, klesla by na dlhší čas motivácia Fremenov, čo by trochu spomalilo tvoj postup. Vykonávaj si ďalej svoju bojovú úlohu. Ked' budeš mať hotové prvé rastliny, zadaj štyrom Fremenom - ekológom - „MODIFY EQUIPMENT“ - daj im zelený stromček. Potom ich pošli do síčov, kde je už WINDTRAP a veľké zásoby vody. Ak by niekde neboľa vybudovaná windtrap, pošli tam Fremenov - ekológa a zadal mu „ASSEMBLY WINDTRAP“ a o niekoľko dní sa tu začne zachytávať voda. Ked' prídu títo štyria Fremenii na svoje miesta, zadaj každému „ASSEMBLY WINDTRAP“ a oni tu začnú vysádzat prív vegetáciu. Ak prídeš na tieto miesta, uvidíš okolo seba prvé stromy. Pozor, ak sa vycerpá voda, Fremenii s vysádzaním prestanú a rastliny začnú vysychať. Potom chvíľu počkaj, kým sa nazberá voda a sadieto rastliny ďalej. Preto posielaj na túto robotu do každého síču len jedného Fremenia. Ked' ti Jessica oznámi, že sa jej podarilo pretvoriť vodu života, skús sa jej napíť. Po troch hodinách (v hre) zistíš, že to prežiješ, hoci predtým veľa ľudí zahynulo. Naplní sa ďalšia časť legendy - „späť sa prebulil“. Orientuj sa teraz hlavne na dobijanie pevností a ekológiu. V spice silach by si mal mať už dosť zásob spice pre imperátora (ešte na takých pät dávok).

Dobijanie pevností:

Pošli vojakov zaútočiť na pevnosť. Ak sa nachádza v niektorom z blížších síčov k tejto pevnosti, nasadni si na červíka a vtrhni do hlavnej bitky „SELECT DESTINATION ON MAP“ - tu označ pevnosť, kam išli bojať vojaci. Uvidíš boje medzi Fremenmi a Harkonenmi. Zadaj jednu z volieb „MASSIVE ATTACK“ - masívny útok alebo „FIGHT FOR WHOLE DAY“ - bojuj celý deň. Pevnosť máš na 99 percent dobitú. Môže sa však stať, že nepriateľ je až veľmi silný a ani útok červa na Harkonenov ti

nepomohol. V takomto prípade, keďže sa nachádza približne na bojovom poli, zahynieš aj ty. Preto odporúčam uložiť si pozíciu predtým na harddisk. Okrem tejto tragickej možnosti ti útok Shai-Hulúda len pomôže k dobitiu pevnosti. V pevnosti môžeš nájsť aj zajatcov. Musíš ich predtým spútať. Na to potrebuješ jedného alebo dvoch pomocníkov (Stilgar a Gurney) a zadaj „OVER POWER THE PRISONER“. Potom ti prepradí informáciu o ďalšej pevnosti. Ušetrí ňa tak zbytočnú funkciu ESPIONAGE.

Odosielanie spice cisárovi:

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

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

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

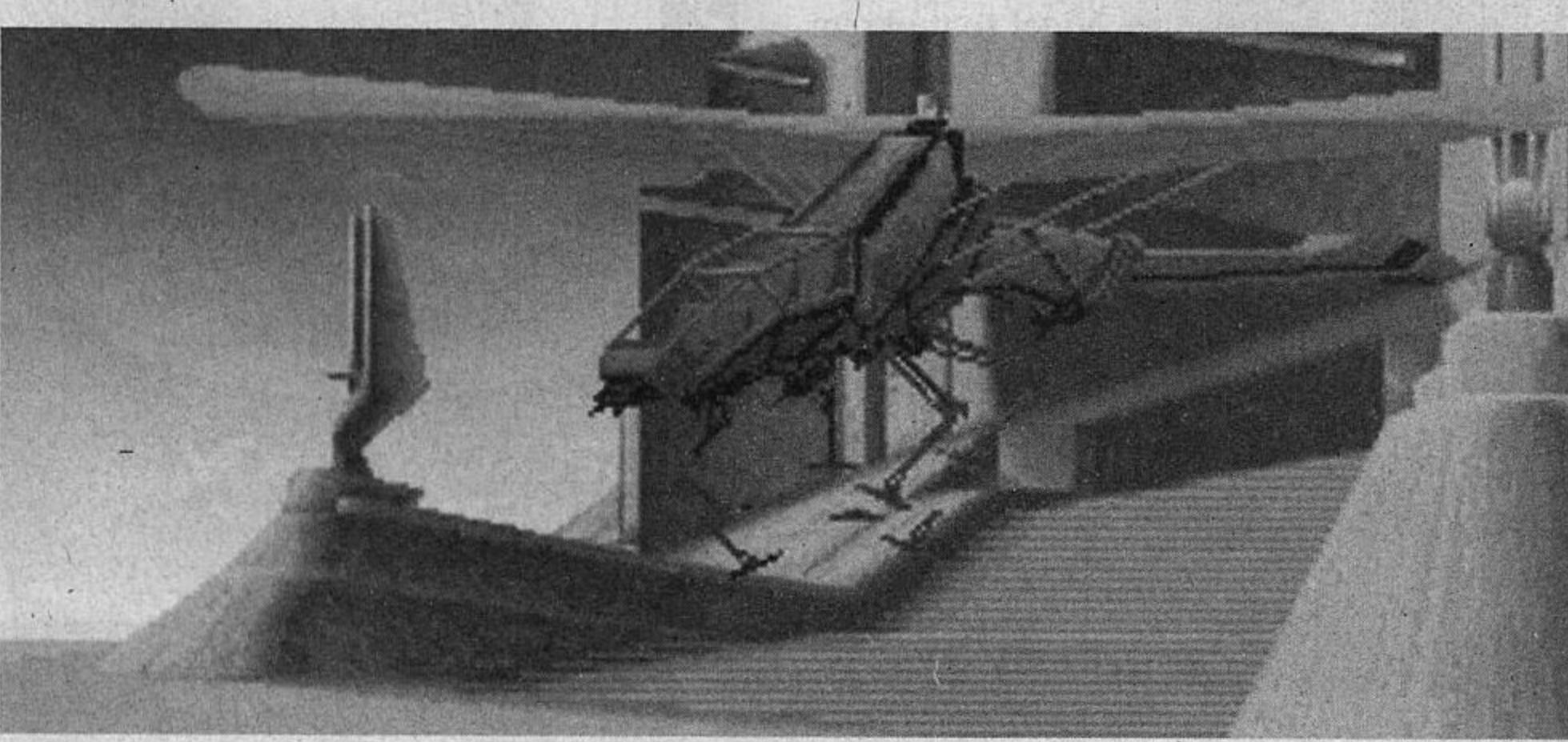
Po dobití všetkých pevností zostal už len palác Harkonenov - Arrakeen. Oznámi ňa aj Stilgar, ktorý ňa pošle za Thufírom. Ak neunesli Chani, budeš sa mať o niečo jednoduchšie. Ulož hru na harddisk. Chod za Thufírom. On ti povie, že treba zhromaždiť v najblížom síči Arrakeenu asi desaťtisícovú armádu s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

Niekteré ďalšie síče:

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

Regióny:	Pristroje:	Postavy:
Arrakeen *	Harvester	Lady Jessica
Haga *	Ornitoptéra	Duke Leto Atreides
Tuono *	Nože	Paul Atreides
Oxtyn *	Laserové delá	Emperor Shadem IV.
Sihaya *	Bojové moduly	Baron V. Harkonen
Tsympo *	Atómové zbrane	Feyd Rautha
Carthag	Rastliny	Duncan Idaho
Habbanya	Fremenii	Thufír Hawat
Celimyn	Žltí - fažba spice	Gurney Halleck
Cielago	Červení - armáda	Harah
Bledan	Zelení - ekológia	Chani
Ergsun		Kynes
		Harkonen captains
		Fremens
		Smugglers

* - majú aj dediny „PYONS“



RECENZIA

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

Priznám sa, že som si ešte nedávno mysel, že CODE MASTERS sa už na túto tému nebudú angažovať, pretože aj keď to neboli zlé

ale pamäťam si na jeho premiéru. Pôvodne ho vymyslel programátor Oliver TWINS a prvý diel uzrel svetlo sveta v roku 1987. Na tú dobu to bola bomba. Každý obdivoval jemnú grafiku, super hrateľnosť a nevídane dobre sklenené akčné prvéky s prvkami adventúr. Na úspech v DIZZY nestačili iba šikovné prsty, ale aj schopnosť logicky používať predmety. DIZZY mal oproti ostatným hram ešte jednu zásadnú výhodu. Kedže je to v podstate 'živé vajce', každému sa okamžite zapáčili jeho kotrmelce a srandovná chôdza. Bohužiaľ, Oliver TWINS robil iba prvé tri časti a potom pravdepodobne prestal programovať hry na bežné počítače, lebo som od neho po roku 1989 už nikdy žiadnu hru nevidel. CODE MASTERS však ďalej pokračovala v DIZZYovskej tradícii a iní programátori pracovali na ďalších dieloch,



prístup k programovaniu a dosiahnu ešte lepšie výsledky.

FANTASTIC DIZZY je pomerne zábavná hra, ktorú napriek veľmi malej celkovej dĺžke dát nie je treba podceňovať. Obsahuje množstvo všakovavých miestností a predmetov. DIZZY má za úlohu pozbierať 250 hviezdic a



CODE MASTERS



hry, čo je veľa, to je veľa. Po ich nerozhodných vyjadreniach sa však z tvorby ďalších DIZZYoviek veselo pokračuje ďalej, aj keď na 16 a 32-bitových počítačoch. Je to samozrejme dobrá správa pre tých, ktorí sa v minulosti radi hrávali na 8-bitových počítačoch tiež adventúry a aj keď tieto počítače už nepoužívajú, radi by občas mali nového DIZZYho. DIZZYho história je veľmi dlhá,

ktoré už neboli také dobré, ako prvé tri od Olivera TWINSA, ale až tak nezaostávali a keďže na trhu sa predávali veľmi lacno (okolo 3 libier), každý si ich mohol dovoliť. Za zmienku ešte stojí fakt, že DIZZY sa dostal aj na hracie konzoly SEGA, čo je na hru za nižšie ceny (ostatné hry stáli oveľa viac) ojedinely úspech. CODE MASTERS sa pokúšali neskôr preraziť aj s inými postavami, napríklad so SEYMOUROM, ale ako sami viete, nebolo to ono.

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

oslobodiť DAISY, ktorú zajal čarodejník ZAKS. Uvidíme, či sa mu to podarí, keďže pred ním to nikto nedokázal...

- yves -



PC 286-586
AMIGA 500/600



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

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

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

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

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

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

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

Dostaneš sa do úkrytu do jaskyne. Zober všetky predmety napravo na poličke. Prejdi vľavo ku zásuvkám. Dostaň sa k zásuvke - nezabudni prerazť lano. Teraz otvor zásuvku, ale nejde to. Tak skús očistiť klúče o piesok. Vnútri v zložkách nájdeš plánik, na ktorom je bumerang. Je tu aj kód do trezoru - I, 8, 3. Prejdi k trezoru, kolieska polej olejom a na-

stav kód. Vnútri nájdeš plány. Behom dvoch týždňov opravíš raketu a môžeš vyleťieť. Rozdelíte sa a Keltovi dás príkaz, aby zatial robil nové lode a cvičil nových pilotov. Zapni svoj stroj a vlož crystal na miesto pod mapkou. Na mape vyber bod B. Nasleduje vesmírny súboj s Aguirrem, ktorý by nemal byť problémom. Pristaneš na planéte, kde nájdeš zhorené zvyšky toho, čo tam ostalo. Vydáš sa k útesu. Tu na teba čaká stúpanie po skale. Daj kolík do veľkého kameňa a pribi ho kladivom. Potom hod vlákno cez koreň. Dole na neho naviaž lano, potiahni ho a druhý koniec priviaž ku kolíku.

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

Nastáva jeden z najfajzších bojov v celej hre, kde musíš byť veľmi taktickí. Najlepšie je, keď hned na začiatku boja vystrelíš zo zbrane pod klávesou F 4. Tieto zbrane sú veľmi účinné a mal by si traftiť do najväčšieho chumfu, čím niektorých nepriateľov zlikviduješ. Nezabudni sa stále pohybovať a dávať si pozor na nepriateľov z tylu. Pravdepodobne budeš potrebovať aj viac pokusov. Ale nestrácaj nádej, všetko sa pomaly ale isto blíží ku koncu.

Objavíš sa na ďalšej planéte s rozmanitou vegetáciou. Pokial by si na mapke u priateľky vybral bod A, letel by si najprv na túto planétu. V každom prípade však zájdì ku stromom. Zober palmové listy a práve tam, kde prebehol pavúk, odkry pomocou listov stopu. Zavedú ťa do Mangrove. Zober ustricu, ktorá je pod stromom, daj ju na plochý kameň, buchni po nej kladivom a zober z nej magickú perlu. Zober ďalšiu ustricu a hoď ju po opici, ktorá svojím krikom vyplaší vtáka. V jeho hniezde nájdeš zelené vajíčko, na ktoré použiješ magickú perlu. Na-

NÁVOD



chádzaš sa pred krokodílom a domorodcom, ktorý ti pomôže nájsť cestu. Musíš však najprv pomôcť krokodílovi. Pomoc je veľmi jednoduchá. Daj krokodílovi do jedného oka vajíčko a do druhého perlu. Potom ta domorodec zavedie ku kráteru. Napravo pri vchode zober dva špice. Vojdi dovnútra, rozbi kladivom kameň a zober obe jeho polovičky.

Potom sa vráť ku stojanom v kráteri, obe špičky postav na stojany, polovicu kameňa, ktorý si zobil v jaskyni a druhú polovicu daj do prieplavy nad jaskyňou vľavo. Svetlo sa odraží a rozbieje guľu. Kameň, ktorý si ziskal, polož na stojan. Krokodíl ti pomôže odletieť z planéty. Vo Vesmíre vyhrajete v jednoduchom súboji.

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

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

A až teraz si pokojne vychutnaj záver tejto vynikajúcej hry!

J. Kovárik



INCAS: WIRAKOCHA

EXTERNÁ JEDNOTKA CD-ROM ZAPPO PRE AMIGU 1200

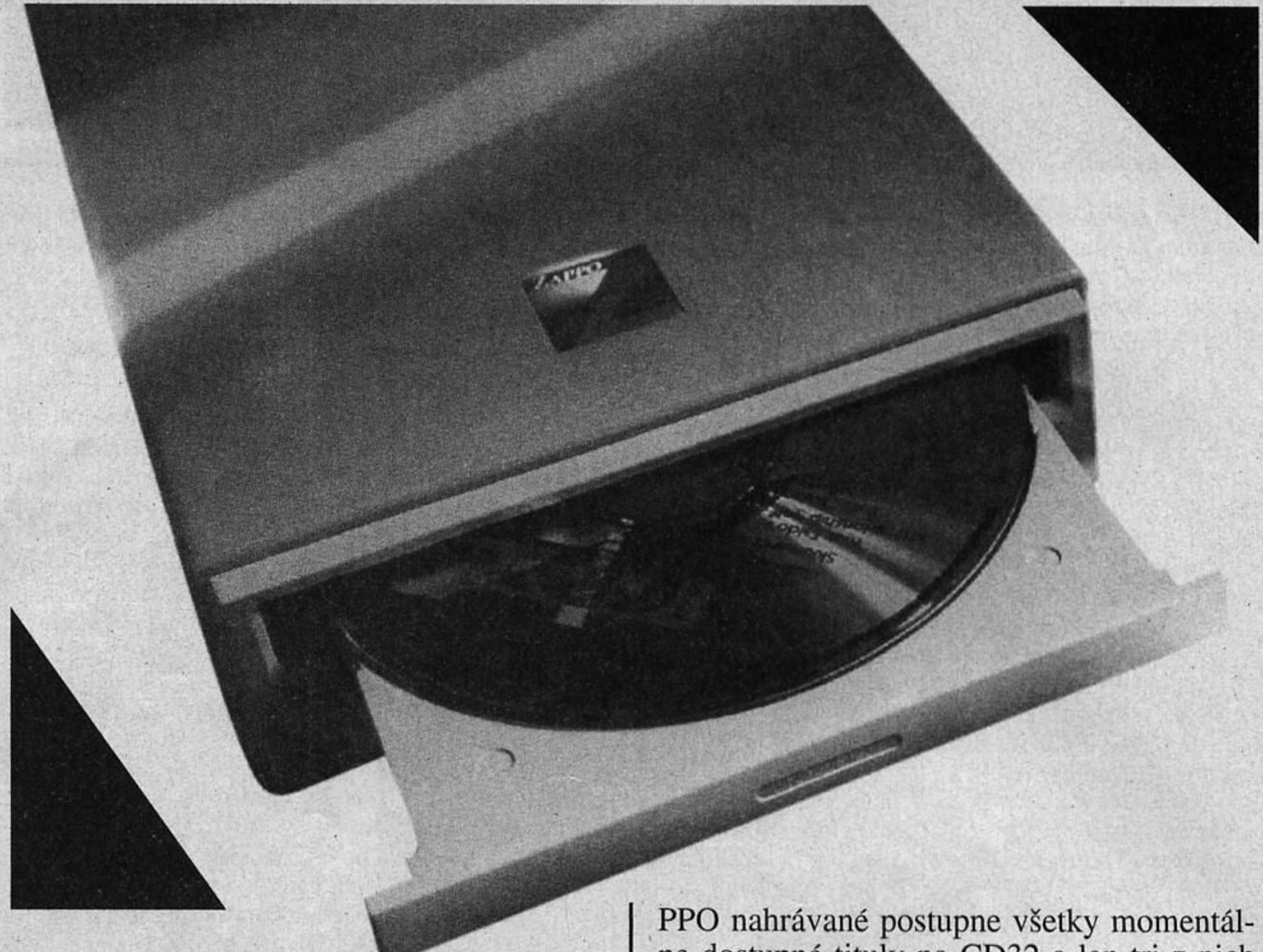
Len v predminulom čísle BITu sme písali o prvej externej CD-ROM jednotke CD1200, určenej pre počítač AMIGA 1200 a už je na trhu ďalšia. Tentokrát nie je výrobcom firma Commodore ale medzinárodný podnik tvorený anglickou spoločnosťou ZCL a francúzskym výrobcom hardware firmou ARCHOS. Predaja sa ujali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

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

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

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

Pokiaľ neboli k dispozícii systém Kickstart 3.1, počítače Amiga nezabezpečo-



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

Vráťme sa však ešte ku kompatibilite s titulmi na konzolu CD32, ktorá je dosť dôležitá. Pri testovaní boli do mechaniky ZA-

PPO nahrávané postupne všetky momentálne dostupné tituly na CD32 a len tri z nich na nej nefungovali - LOTUS TRILOGY od Gremlinu, RYDER CUP CHALLENGE od Oceanu a JAMES POND 3. Množstvo ďalších CD diskov pracovalo bez najmenších problémov a to vrátane niekoľkých testovaných titulov na starší formát CDTV.

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

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

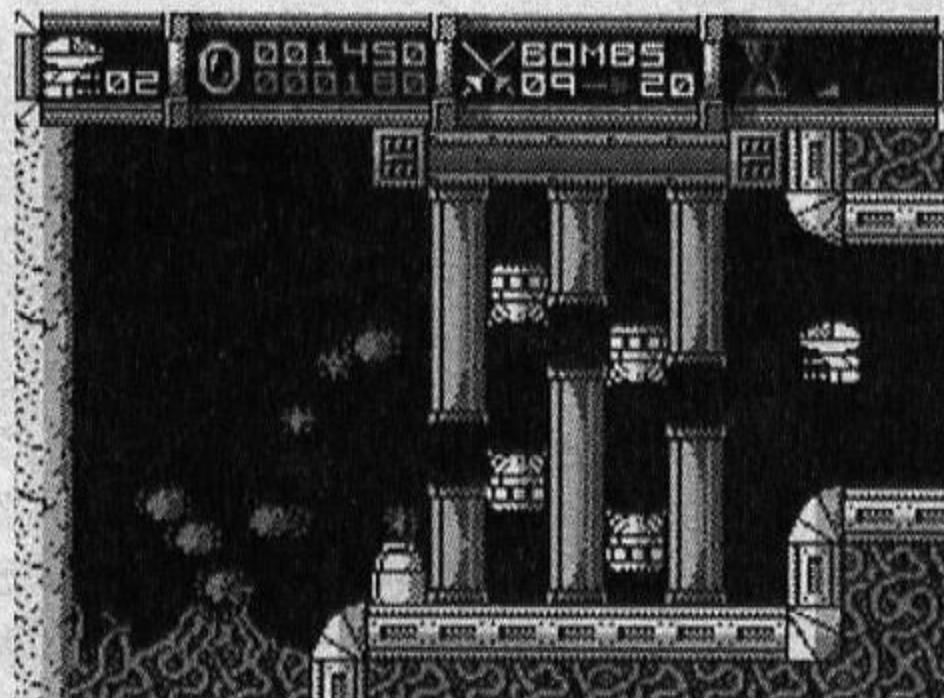
-luis-

CYBERNOID

HEWSON

V poslednej dobe nám prišlo niekoľko dopisov od majiteľov počítačov ZX Spectrum a Didaktik, ktorí sa dožadujú zvýšenia počtu recenzií na ich typ počítača. Bohužiaľ, toto želanie je veľmi ťažké splniť, keďže už niekoľko rokov je ULTRASOFT jedinou firmou na svete, ktorá sa ešte stále zapodieva distribúciou programov na tento osembit. Pretože však nechceme sklamáť žiadnych čitateľov, budeme písat aspoň o starších hrách na Spectrum v 'oprášených programoch' a niekedy aj v tejto rubrike. Prvou hrou, ktorá skutočne stojí za zmienku, je Cybernoid od firmy Hewson. O jeho vznik sa najviac zaslúžil programátor Raffaele Cecco a týmto programom sa návždy zapísal do povedomia hráčskej verejnosti. V hre ovládame bojového robota, ktorý sa musí vo vymedzenom časovom limite dostať cez nepri-

teľské územie do teleportu, ktorý ho prenese do ďalšej nepriateľskej zóny... Cestou ničí útočiacich nepriateľov a to jednako streľbou, jednako vypúštaním rakiet. Na niektorých miestach môže nájsť aj súčiastky, ktorými vylepšuje svoju odolnosť. Hned na začiatku je to napríklad oceľová ostaňatá guľa, ktorá po zodvihnutí krúži okolo robota a chráni ho tak pred nepriateľmi.



CYBERNOID 2

HEWSON

Po veľkom úspechu Cybernoida prišlo čoskoro jeho druhé pokračovanie. Najväčšiu časť práce na hre odviedol opäť výborný Raffaele Cecco, takže hra znova oplýva výbornou grafikou a animáciami, ktoré sú oproti prvej časti ešte o čosi vydarenejšie. Fakt, že pri vysokej farebnosti sa nevyskytujú žiadne atribútové defekty ani ani netreba spomínať. Pozadu však nezostala ani hudba, ktorá je tentokrát aj trojkanálová pre ZX Spectrum 128K so zabudovaným zvukovým čipom AY-8912. Hlavným 'hrdinom' druhého voľného pokračova-

nia je opäť bojový robot, avšak tentokrát v úplne novom prevedení. Komu by však bolo clivo za pôvodným Cybernoidom, nemusí zúfať. Nájde ho totiž hned 'za prvým rohom' a sice v podobe súčiastky, rozširujúcej obranné schopnosti robota (nahrádza ostaňatú guľu z prvej časti). Pribudli však i ďalšie zaujímavé súčiastky, ktoré zdokonalia nášho kovového hrdinu. Jednou z nich je napríklad akási vrtuľka, ktorá sa pripíná k robotovi na 'zadok' a ktorá sa pri jeho pohybe vrtí. Istotne veľmi dômyselné zariadenie, avšak jeho význam sa mi dodnes nepodarilo odhaliť. Každopádne sa obaja Cybernodi vyzačujú výbornou hráčnostou.



BARBARIAN 1

PALACE SOFTWARE

Na rozdiel od druhej časti Cybernoidu, ktorá vznikla ako odozva na veľký ohlas prvej časti, obe časti hry Barbarian vznikli súčasne. Ide teda v podstate o jednu hru, kvôli nedostatku voľnej pamäti rozdelenú na dve samostatné časti. Námet voľne čerpá z filmu (alebo knihy, ako chcete) Barbar Conan. Tento námet dáva však hre iba akési kulisy, aby bola ešte pútavnejšia a aby jej nechýbalo zdanie aspoň akéhoto deja. V podstate však ide o súboj dvoch postáv s mečmi, ale zato súboj prevedený do najmenších detailov. Obe postavy môžu okrem

klasickej chôdze vyskakovať do výšky, zohýbať sa, robiť kotúle po zemi, udierať súpera hlavou a kopáť ho. Najdôležitejšie sú ale samozrejme pohyby s mečom. S ním môže bojovník robiť tri druhy krytov, sekáť zhora, sekáť



BARBARIAN 2

PALACE SOFTWARE



V druhej časti má Hegor za úlohu oslobodiť krásnu princeznú, ktorú zajal mocný krutovládca, uctievač kultu veľhadov. Nášmu barbarovi stoja v ceste niekoľkí zdatní bojovníci, ktorí vedia zaobchádzať s mečom minimálne tak dobre, ako on sám. Súboje sa odohrávajú striedavo v dvorane s trónom a v aréne zhotovenej z kamenných blokov. Z vrchu sa na neho nepozerá iba jeho úhlavný nepriateľ, ale aj samotná uväznená princezná. Pozadie hry je prevedené veľmi zaujímavo. Indikátor energie tvoria tri plné kruhy, ktoré sú umiestnené nad hlavou každého z bojovníkov. Vždy, keď je jeden z bojovníkov zasiahnutý, zasyčí obrovský had omotaný okolo stôpa na jeho strane. Po dvoch zásahoch ubudne polovica príslušného kruhu. Keď niektorému zo súperov ubudnú všetky kruhy a je znova zasiahnutý,

zboku do nôh, pása a krku a točí ním pred sebou. Najefektnejšia je otočka s mečom okolo vlastnej osi, nasledovaná seknutím nepriateľa do krku. V prípade, že sa súper v takomto okamžiku dostatočne nekryje, sila úderu je tak veľká, že mu meč usekne hlavu. Prvá časť je vlastne tréningom na hlavnú časť hry. Je v nej možný súboj s počítačom alebo s protivníkom riadeným spoluhráčom.

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 85%

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 85%

MONTEZUMA'S

REVENGE

LEGENDA:

○ - LEBKA, HAD, PAVÚK (uberajú energiu)

● - KĽÚČ OD DVERÍ

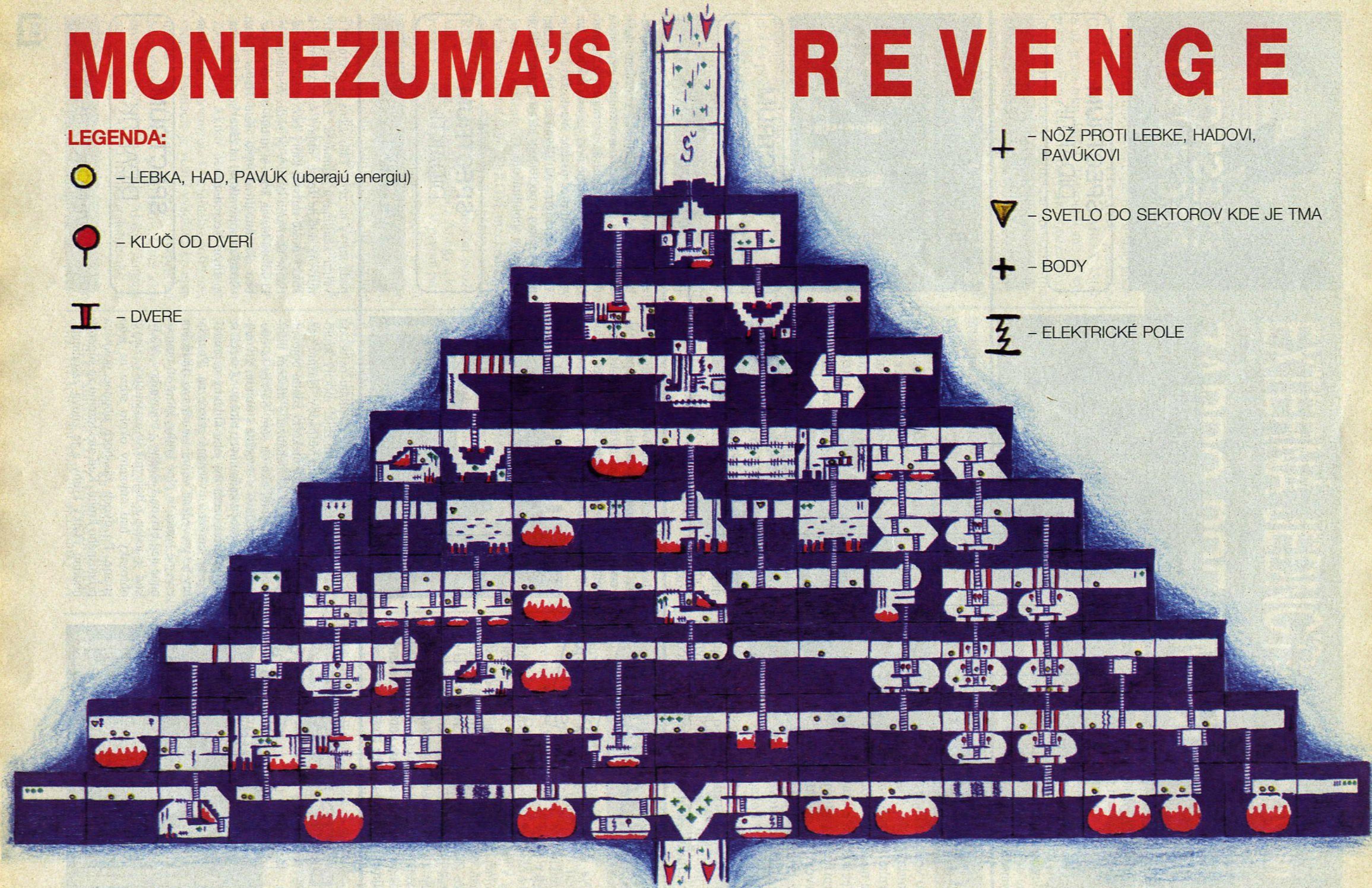
■ - DVERE

+ - NÔŽ PROTI LEBKE, HADOVI,
PAVÚKOVÍ

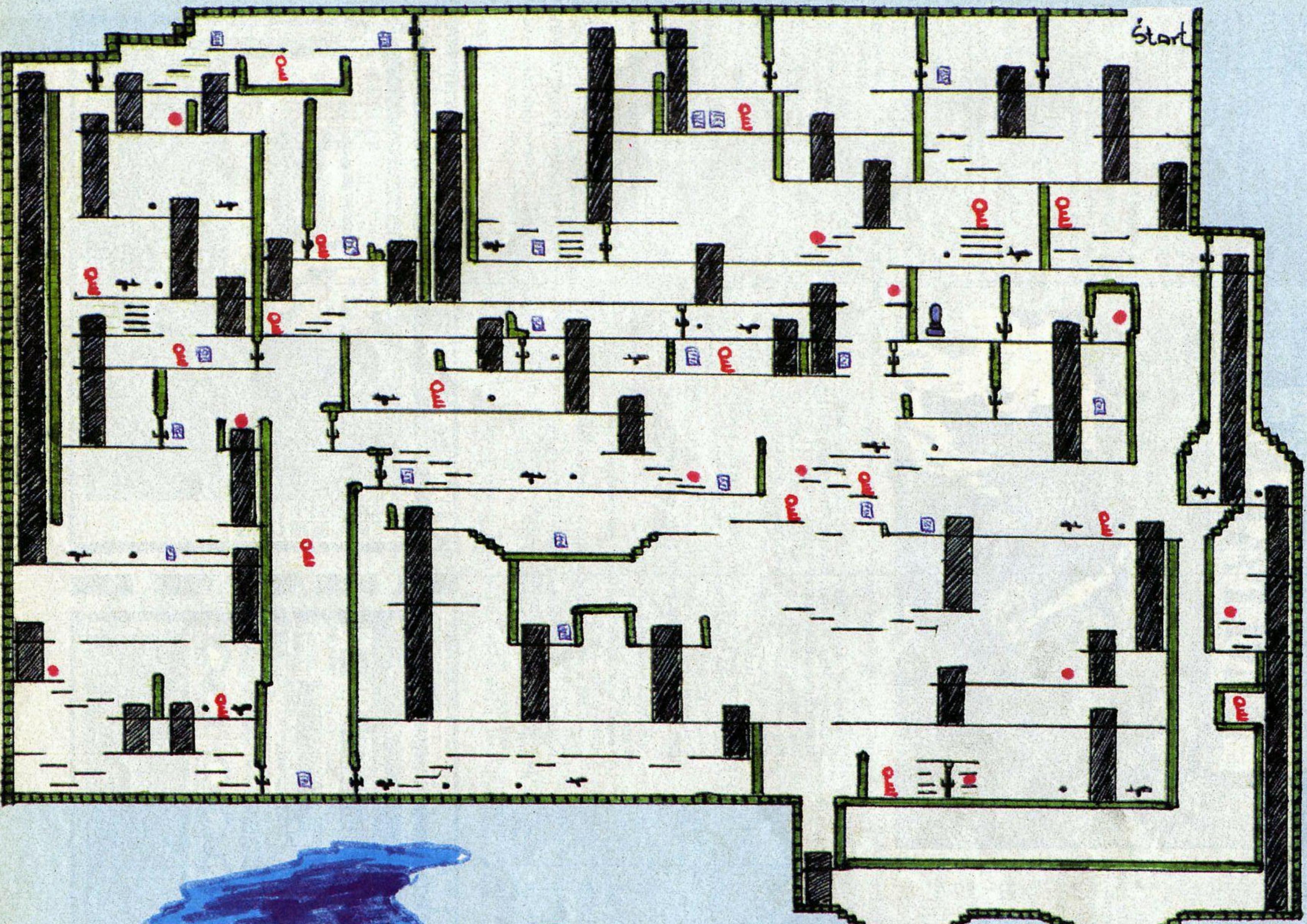
▽ - SVETLO DO SEKTOROV KDE JE TMA

⊕ - BODY

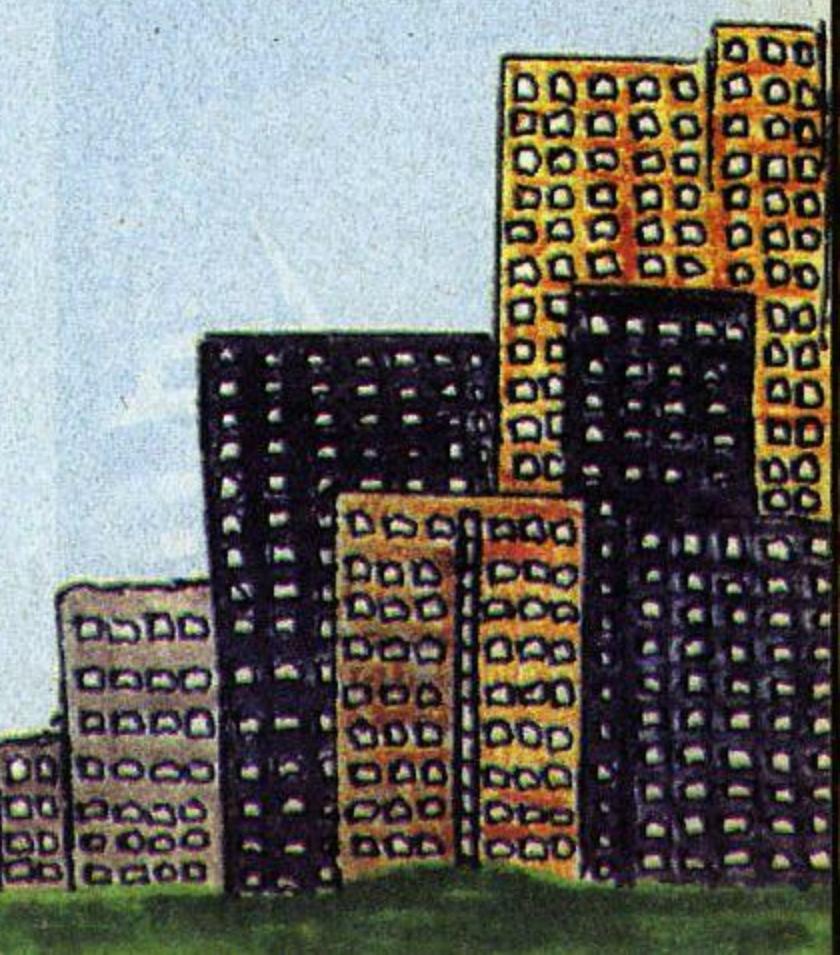
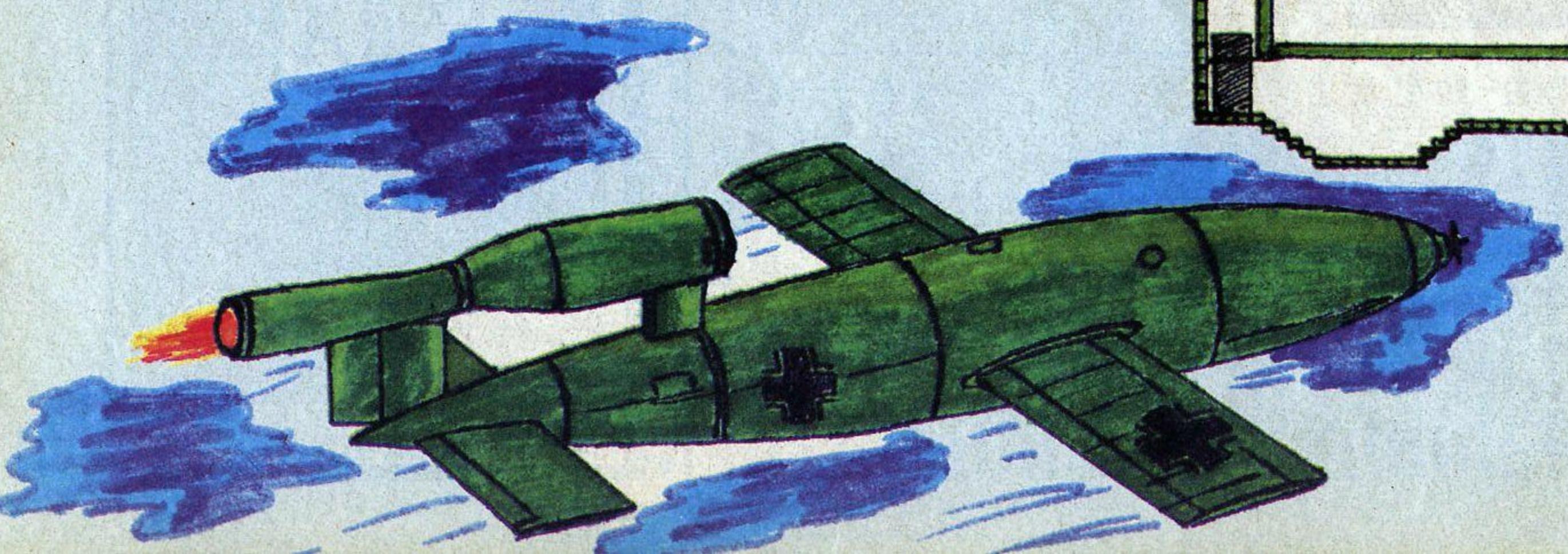
⊖ - ELEKTRICKÉ POLE



HANS KLOSS



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



NÁVOD

KU HRE

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

- 1. Use this region** - na mapke severnej Ameriky si môžeme vybrať určitý región i s farmou a k dispozícii máme 8 fariem na výber. Tento spôsob výberu farmy v pokročilom štadiu nie je vhodný. Myslím si, že ovela zábavnejšie je začať hru od začiatku.
- 2. Design your own** - po kliknutí myšou na túto ikonu je možná generácia vlastného sveta, v ktorom sú farma a mesto rôzne vzdialenosť, stačí si len vybrať. Okrem územia bez vody si môžeme naefinovať i rieku - **River** - alebo **jazero** - **Lake**. Odporúčam vybrať obe. Pomocou šípky hore a dole si môžeme určiť teplotu, zrážky a rýchlosť vetra v danom regióne. Po nagerovánii regiónu nezostáva nič iné len kliknúť s myšou na **PLAY!**
- 3. Load a saved game** - začať hrať uloženú pozíciu na Harddisku.
- 4. Quit** - opustenie programu.

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

Property - nám majetok = farma + majetok mesta

Weeds - burina = nežiadúce rastliny (Low - High)

Soil Toxicity - znečistenie pôdy toxicckými látkami (Low - High)

Groundwater - výskyt podzemnej vody (Low - High)

Field profit - zisk z polí (Low - High)

Soil nutrients - používanie hnojív, prehnojenie pôdy (Low - High)

Disease - výskyt chorôb na poliach (Low - High)

Pests - výskyt škodcov na poliach (Low - High)

(Low - High) - Low - nízky, High - vysoký

Land value - cena pozemku

Close - zatvoríť mapu

Horný okraj monítora nám ponúka na výber: **File**:

About Sim Farm - informácie o hre a programátoroch

New Game - začatie novej hry, program dáva na výber opustiť predchádzajúcu hru a začať hrať novú hru

Save - uloženie pozície do predchádzajúcej pozície

Save As - vytvorenie novej pozície

Load Crop - znamená výmenu zeleniny a ovocia za iné druhy, nasledujúcim spôsobom:

1. V hornej časti monitoru klikneme na **File**.

2. Zvolíme riadok **Load Crop**.

3. Klikneme na plodinu a vyberieme si rastlinu, ktorú chceme vymeniť za požadovanú plodinu.

4. Klikneme na **Replace (premieniť)**.

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

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

Options - **Music**, **Sound-effect**, **Autobuy**, **Auto-scroll**, **Autodoze**, **Autogoto**, **Messages**, **Autolease**.

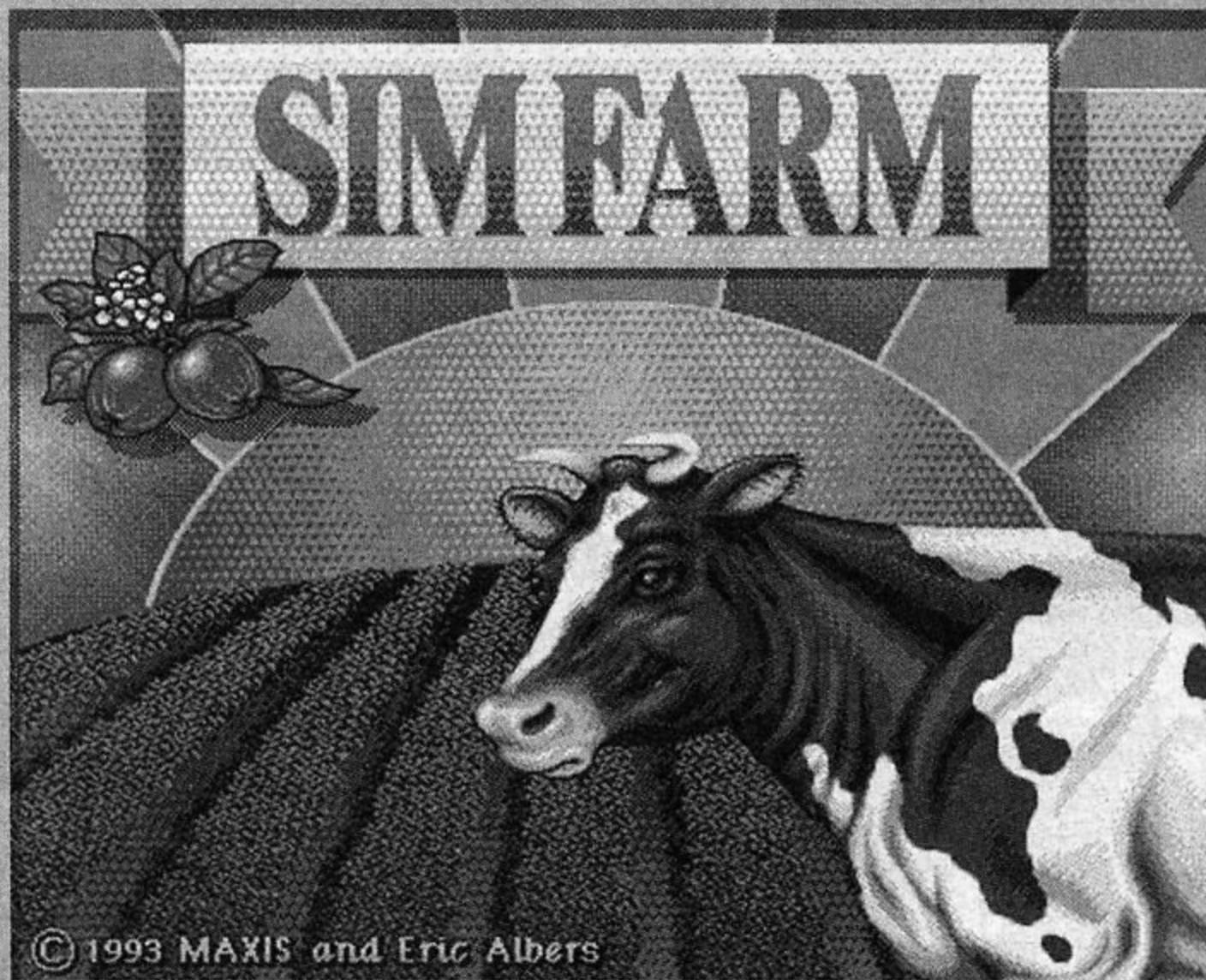
Ide len o zapnutie a vypnutie daných funkcií podľa požiadaviek hráča.

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

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

Ultra, **Fast** - odporúčané pri kličení rastlín, t.j. takmer počas celej hry.

Pozor! Treba veľmi obratne a



rýchlo sledovať choroby, škodcov a robiť postreky na poliach.

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

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

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

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

Mapa - popísané v úvode návodu.

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

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

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

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

Graf - prehľad hodnoty určitej plodiny za dobu 30 týždňov

- ako sa darilo v predaji rastliny.

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

Popis ľavejho panelu hry:

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

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

Cesta asfaltová - odporúčaná v meste okolo stavieb.

Cesta polná - odporúčaná na farme.

Ohrada / Dvierka - regulácia pohybu zvierat. **Zavlažovací kanál / Kohútik** - regulácia zavlažovania polí.

Zásoby potravy / Koryto - vykrmovanie zvierat.

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

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

Plant - plodiny, ktoré môžeme vysadiť.

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

? - Stručný popis ľavého panelu.

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

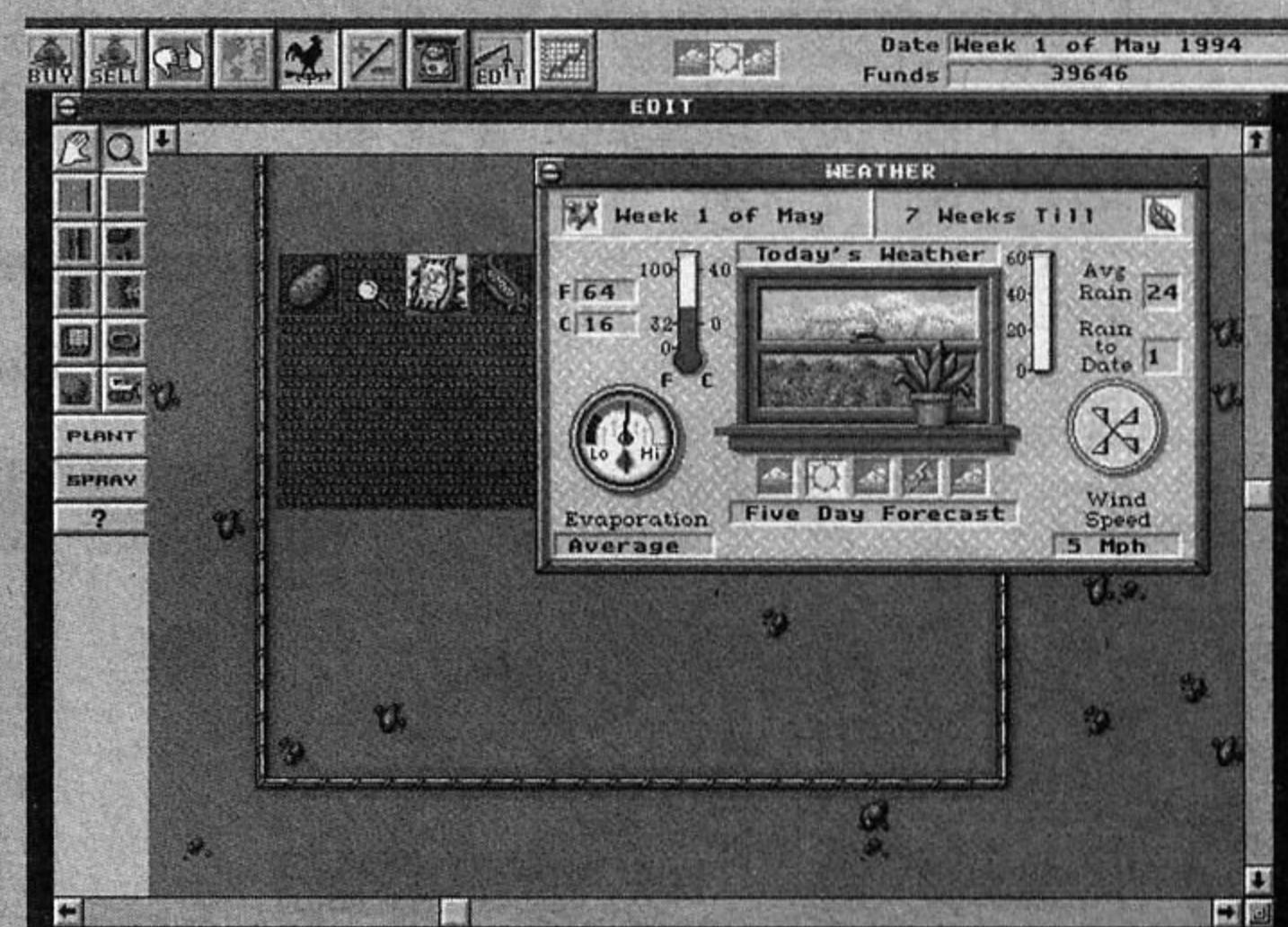
Rastliny - po kúpe poľa s určitou plodinou je potrebné pole ohraničiť zavlažovacím systémom, ktorý musí byť spojený s čerpacou pumpou. Čerpadlo sa snažíme umiestniť v tesnej blízkosti jazera alebo rieky.

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

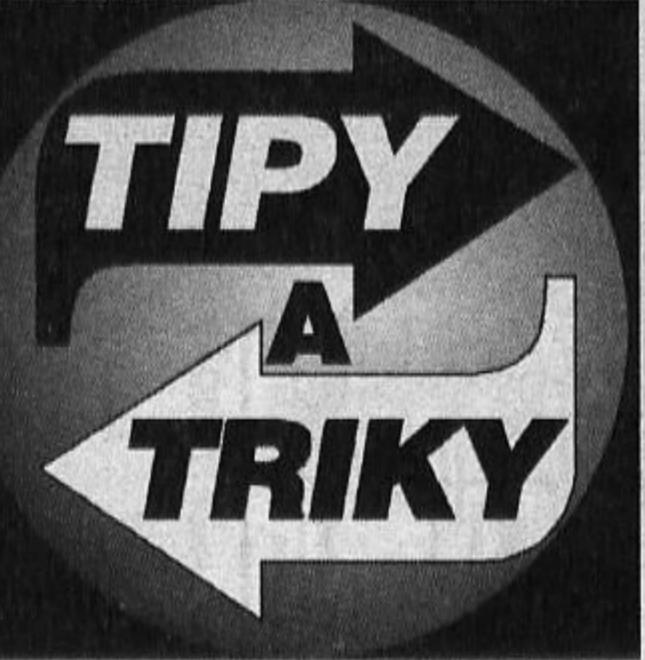
Pokiaľ si kúpime letisko a lietadlo, úroda môže byť postrekována i lietadlom. Mesto poskytuje množstvo informácií o úrode, problémoch na farme, môžeme navštievať banku atď.

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

A. Mitáš



DO HIER PRE AMIGU A PC



KÓDY A CHEATY DO HIER PRE AMIGU

JAMES POND II - ROBOCOD

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

INFESTATION

Chcete ísť do vnútra planéty, tak na otázku vašo meno uvedte, že ste KAL SOLAR a cesta je voľná.

NEBULUS II

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

ARMOURGEDDON

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

LIONHEART

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

SUPERFROG

1. svet: 234644, 447464,
747822
2. svet: 392822, 446364,
984448, 77444
3. svet: 343522, 882311,
992334, 091332
4. svet: 467464, 818234,
182394, 298383

5. svet: 452234, 984841,
383772, 093152
6. svet: 387211, 981122,
077632, 398112.

ASTRO MARINE CORPS

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

BACK TO THE FUTURE 3

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

DELIVERANCE

Počas hry postláčajte všetkých 96 kláves. Získate tak nesmrteľnosť.

F29 RETALIATOR

Počas hry napíšte THE DIDDY MAN a môžeš pristáť kľavesou ENTER.

FULL CONTACT

Heslom TULEBY sa vás protivník v hre vzdá.

LOTUS ESPRIT

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

METAL MASTER

Klávesa F4 zmrzí protivníka.

NICKY BOUM

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

RUBICON

Stlačte SPACE a napíšte heslo THEREAPER a získate nesmrteľnosť.

BODY BLOWS

V menu drž JOY1 dočava a JOY2 doprava po dobu 4 sekúnd. Objaví sa cheat menú.

BRAT

Kódy do jednotlivých úrovní: 2 - MIHEMOTO, 3 - SASUTOZO, 4 - SUMATZEE, 5 - NOKITAGO, 6 - ITSANO-NO, 7 - MOZIMATO, 8 - HOZIMOTO, 9 - MOKITEMO, 10 - ZUMOHATO, 11 - CHANASTU, 12 - NAGAITSU, 13 - CABAL.

V priebehu hry napíšte heslo SCHLIKA a pomocou klávesy F2 ukončíte level.

KÓDY A CHEATY DO HIER PRE PC

LARRY 1

Vstupným otázkam sa vyhnete kombináciou ALT+X.

LARRY 3

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

INCREDIBLE MACHINE

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

CD MAN

Nekonečné životy si zabezpečíte klávesou F1.

ISHAR II

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

DOOM

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

ALIEN BREED

2 - AAJHGDDC, 3 - CGHDGGDG, 4 - HDICICCI, 5 - IDHEHDGCC, 6 - IJIIDIHEC, 7 - CHDFEFEFJ, 8 - JIJI-IIIIC, 9 - AAAABAAAAA, 10 - CCCGDGBBBB, 11 - HHIAJJIG, 12 - GGD-DJJHFD, 13 - JIECBFGFF, 14 - HGGEDECCB, 15 - HHGFGDCC, 16 - ID-HCHGHFF.

XENON II

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

DUNE II

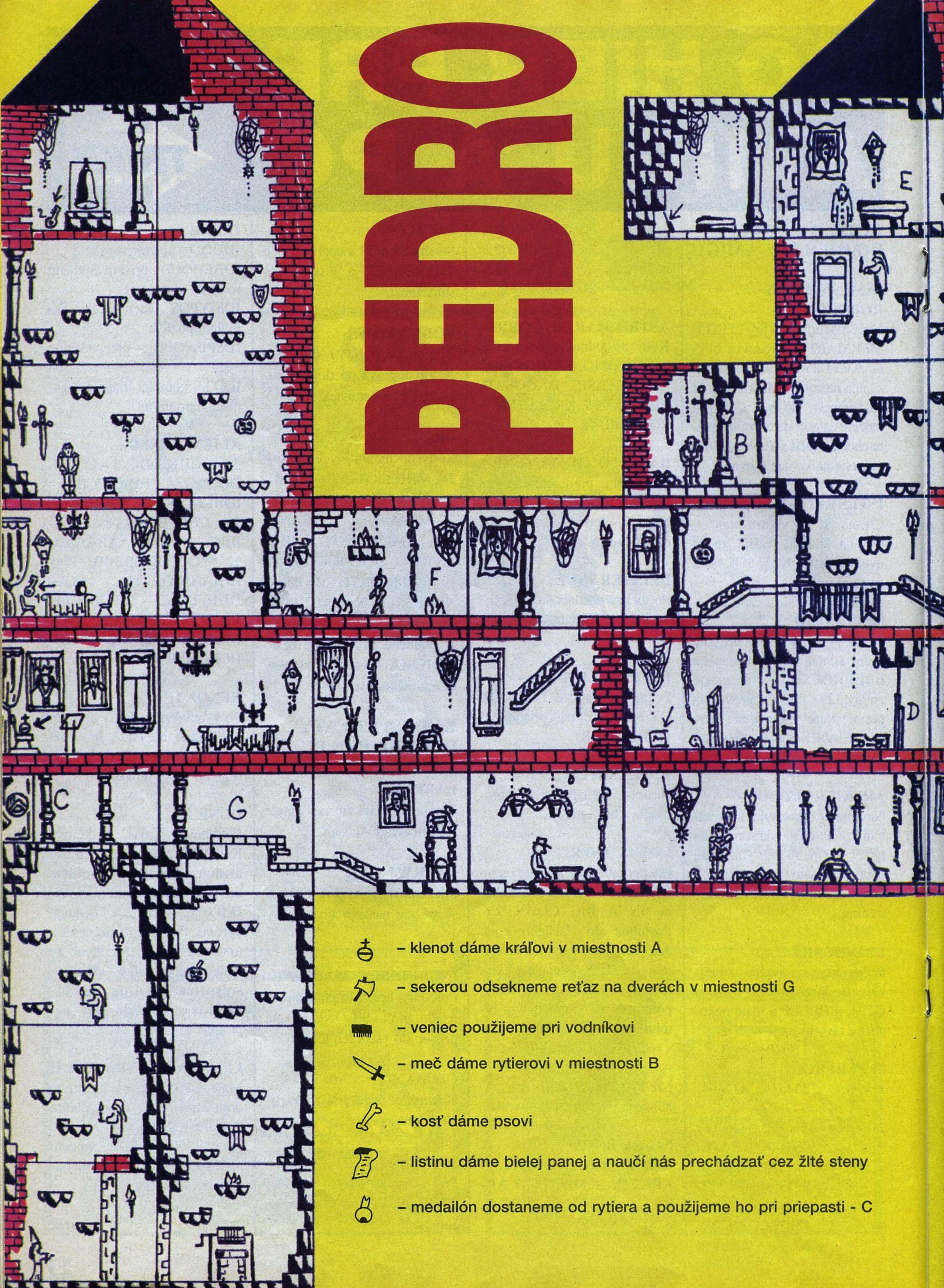
Potrebuje viac kreditov? Keď bude poškodenie cudzej továrne červené, presuňte do nej svoju jednotku a obsaďte ju. Okamžite zastavte výrobu. Potom začnite novú a tú tiež zastavte. Na konte sa vám objaví toľko kreditov, koľko investoval do predchádzajúceho projektu vaš nepriateľ.

LEGEND OF KYRANDIA II

Máte málo fľaštičiek, navštívte dom žabiaka. Zo stola zoberte fľašku a chodte von. Naplňte ju čímkolvek. Keď vjdete opäť ku žabiakovi, na stole bude nová fľaštička.

J. Kovárik

RO D A



V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



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



– prvý kľúč použijeme v miestnosti D



– druhý kľúč použijeme v miestnosti K



– náradím zabijeme upíra v miestnosti E



– lopatou odhádzeme kamenie v miestnosti K



– helmu dáme čertovi v miestnosti F



OTÁZKY

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

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

**Tomáš FILAKOVSKÝ,
PREŠOV**

A306: Mám C64 a narazil som na tieto problémy:

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

**Peter ČINTALA,
VRANOV NAD TOPLOU**

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

**Marcel ADAM,
MICHALOVCE**

A308: Vlastním Amigu 600 a potrebujem nasledovnú pomoc:

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

a) V hre POKLAD ZLATÝCH SLUNCÍ neviem ovládať loď a čo treba dať žobrákovi.

b) Ako nájsť v RICK DANGEROUS antigravitačné vozidlo - v ktorom leveli?

c) V hre WINTER OLYMPICS '94 neviem rozbehnúť boby.

d) Existuje v hre SHADOW OF THE BEAST 2 ne-smrteľnosť?

e) Ako sa aktivujú údery v STREET FIGHTER?

f) V hre LEANDER ak získam v leveli 1-4 kušu, nemôžem sa vrátiť.

**Andrej HRICIGA,
PREŠOV**

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

a) Ako sa dá dostať do otvoru v strope?

b) Ako mám spojiť roztrhané elektrické káble?

c) Aký je číselný kód vnútorných dverí, ktoré vedú z väzenia do tajného laboratória?

**Lukáš CETERA,
SPIŠSKÁ NOVÁ VES**

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

**Michal SEDMÁK,
ŽILINA**

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

a) MISJA - Nemôžem nájsť kľúč č.4 ku bráne č.4.

b) ADAX - Neviem, čo sa tu má robiť.

c) IMAGINE - Čo je cieľom tejto hry?

**Michal BEHMER,
ŽILINA**

ODPOVEDE

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

**Tomáš DZAMKO,
KORYTNICA - KÚPELE**

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

**Peter ČINTALA,
VRANOV NAD TOPLOU**

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

**Lukáš ZELENÝ,
JIHLAVA**

7278: Hra NOTORIK: Zober vrátku a prevŕtaj dvere číslo 1. Chod' dnu a zober kľúč číslo 1. S ním chod' ku dverám číslo 2. Otvor ich a zober kľúč číslo 2. Otvor dvere číslo 3 a zober kľúč číslo 3. Potom otvor dvere číslo 4 a zober si kľúčku. Chod' do dverí číslo 3 a kľúčku použi pri hnedom štvorci.

Zober kľúč číslo 4 a otvor ním dvere číslo 5.

**Tibor ŽAMBOKRÉTHY,
TRNAVA**

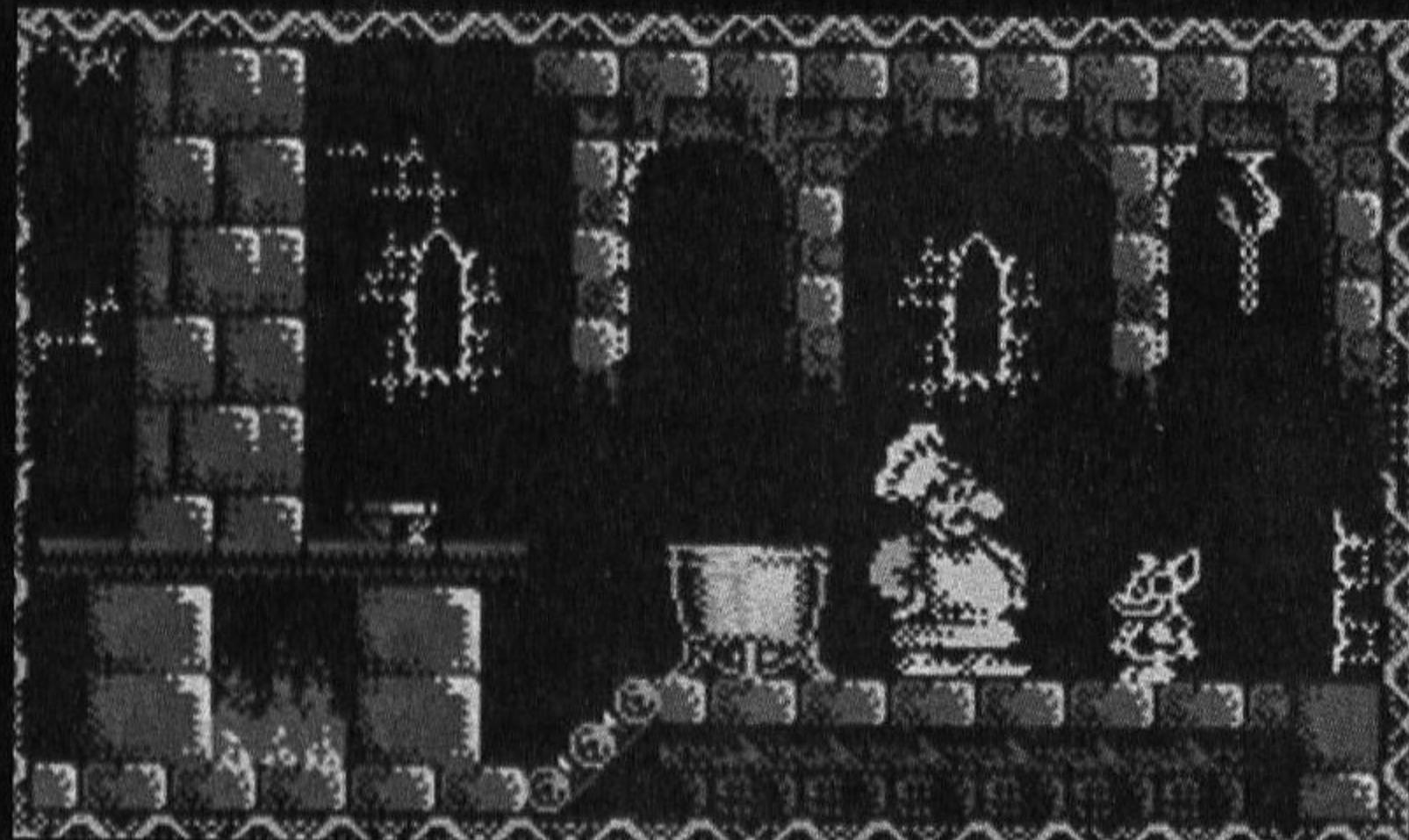
7279: Jakmile splyneš se svým stínem, počkáš, až začne hrát hudba a poběžíš vlevo do velké propasti. Pak se ti začnou objevovat dlaždice a ty přeběhneš na druhou stranu. Pozor, nesmíš se zastavit.

**Jan BAŽACKÝ,
NOVÝ JIČÍN**

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

**Ján PÁLINKÁŠ,
ŠURANY**

TOWDIE

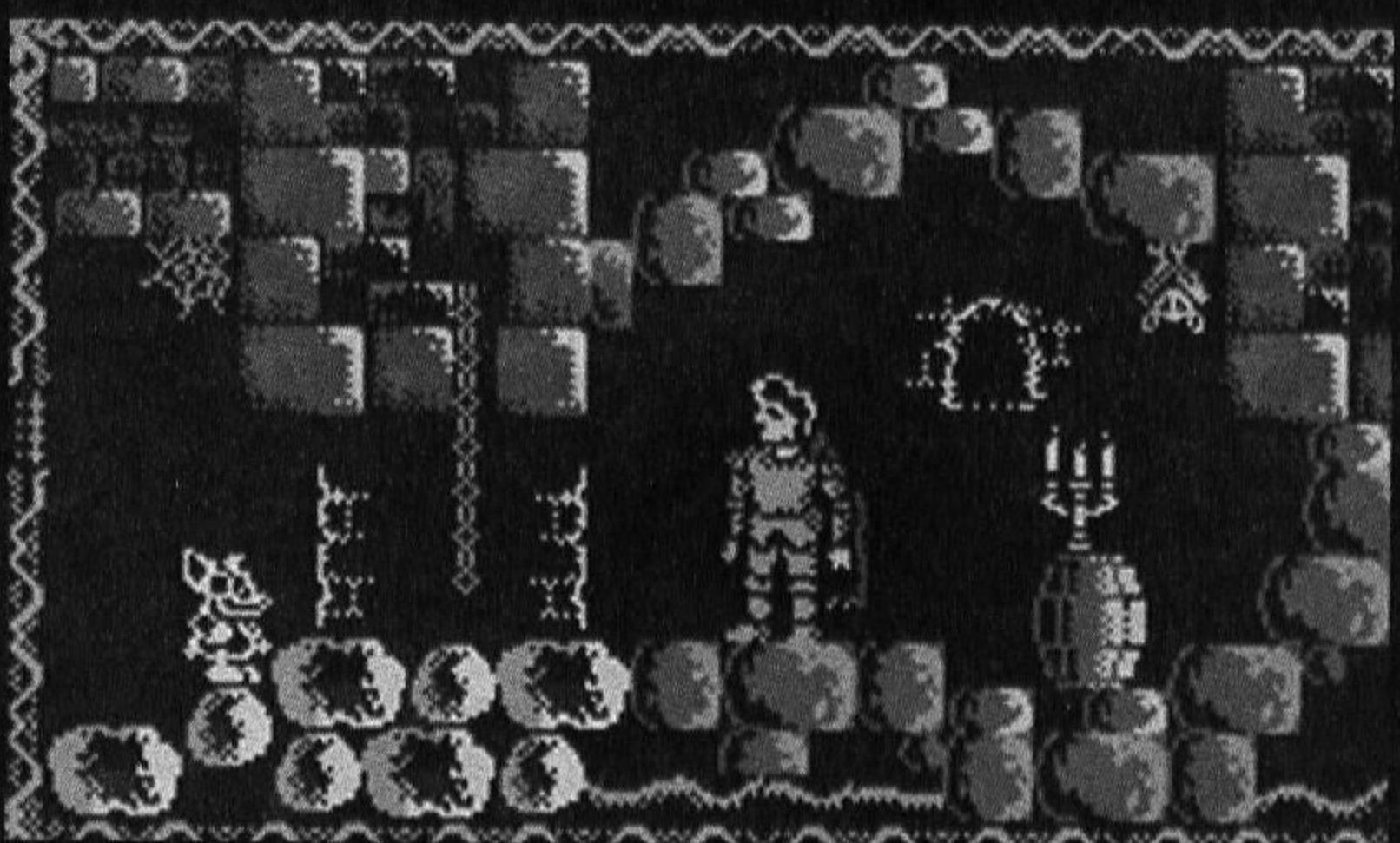


Na začiatku hry musíš vziať jablko, lopúchy a kováčsky mech. Keď budeš mať málo energie, doplní si ju muchotrávkami. Presuň sa o štyri obrazovky doľava a zober tužidlo. Chod' ku kuchárovi a daj mu lopúchy (z ktorých uvarí výbornú zeleninovú polievku). Jablko daj ježkovi, ktoré si odnesie a tým ti uvoľní cestu. Zaprášený stroj, ktorý je vo veži, potrebuje tvoju pomoc. Chod' k nemu a opráš ho kováčskym mechom. Stroj ti za pomoc daruje živú vodu, ktorú zober. Živú vodu polož k stĺpu pri princeznnej. Prejdí do obrazovky, kde je zdochnutá ryba. Vezmi zdochnutú rybu a vrece so zrnom. Presuň sa ku krtkom (robotníkom) a daj im zdochnutú rybu. Krtkovia popadajú ako hnilé hrušky a uvoľnia ti cestu. Zlož si vrece so zrnom. Chod' k studni, zober toaletný papier a presuň sa k princovi. Keď budeš pri princovi, tak mu ho daj. On ti za odmenu dá talizman pre šťastie a list pre princeznú. Obidve veci zober a chod' k princeznej. Vedľa princeznej je krém na opaľovanie, ktorý zober. Chod' na miesto, kde spia krtkovia a odtiaľ sa presuň k lastovičke, ktorá stratila krém na opaľovanie. Ale preto, že si dobrák, tak jej dás vlastný krém na opaľovanie. Lastovička ti dá prs-

dostaneš k šachistovi. Šachistovi daj talisman pre šťastie, ktorým je šachová figúrka. On ti dá dve veci, ktorými sú kniha morzeovky a plynová maska. Chod' k princeznej a daj jej prsteň. Princezná sa potom premení na žabku a odskáče do vedľajšej izby, kde čaká na teba, ale medzitým jej z ruky vypadne zrkadlo. Vezmi živú vodu a chod' za žabkou. Keď dás žabke živú vodu, premení sa opäť na krásnu princeznú. Cestou k lanu je zhodené pierko, ktoré zhodil bocian (keď išiel z pôrodnice). Vezmi pierko a chod' na začiatok izieb, kde si začína. Spí tam kováč, ktorého zobud pierkom. O dve obrazovky vľavo sú kremene, vezmi ich a vráť sa ku kováčovi. Daj mu kremene a on ti dás pilník, ktorý zober. Chod' ku katovi, ale po ceste sa zastav pri majáku, ktorému daj rozdešifrovať m o r z e o v ú knihu. Maják



knihu rozdešifruje a dá ti rozdešifrované číslo, s ktorým prejdí ku katovi. Katovi daj číslo a potom pilník. Kat ti za odmenu daruje kladivo, ktoré zober. Presuň sa do obrazovky, kde je kvietok. Nasad' si plynovú masku, lebo kvietok vonia a prejdí po lúke. Na lúke leží kvietok, ktorý zober. Keď sa budeš vracať, tak sa maska na konci lúky sama odopne, to znamená, že sa lúka skončila. Masku už nebudeš potrebovať, tak ju už nemusíš brať so sebou. Na mieste, kde sedela princezná, je zrkadlo. Presuň sa tam a zober ho. Na mieste, kde sú krtkovia, je vrece so zrnom, ktoré zober. Chod' k zamrznutým duchom, zlož si kladivo a zober list pre princeznú. Smerom hore vede cesta, ktorou sa dostaneš k holubovi. Daj mu najprv list pre princeznú a potom vrece so zrnom! Prejdí k obrovi a daj mu privoňať

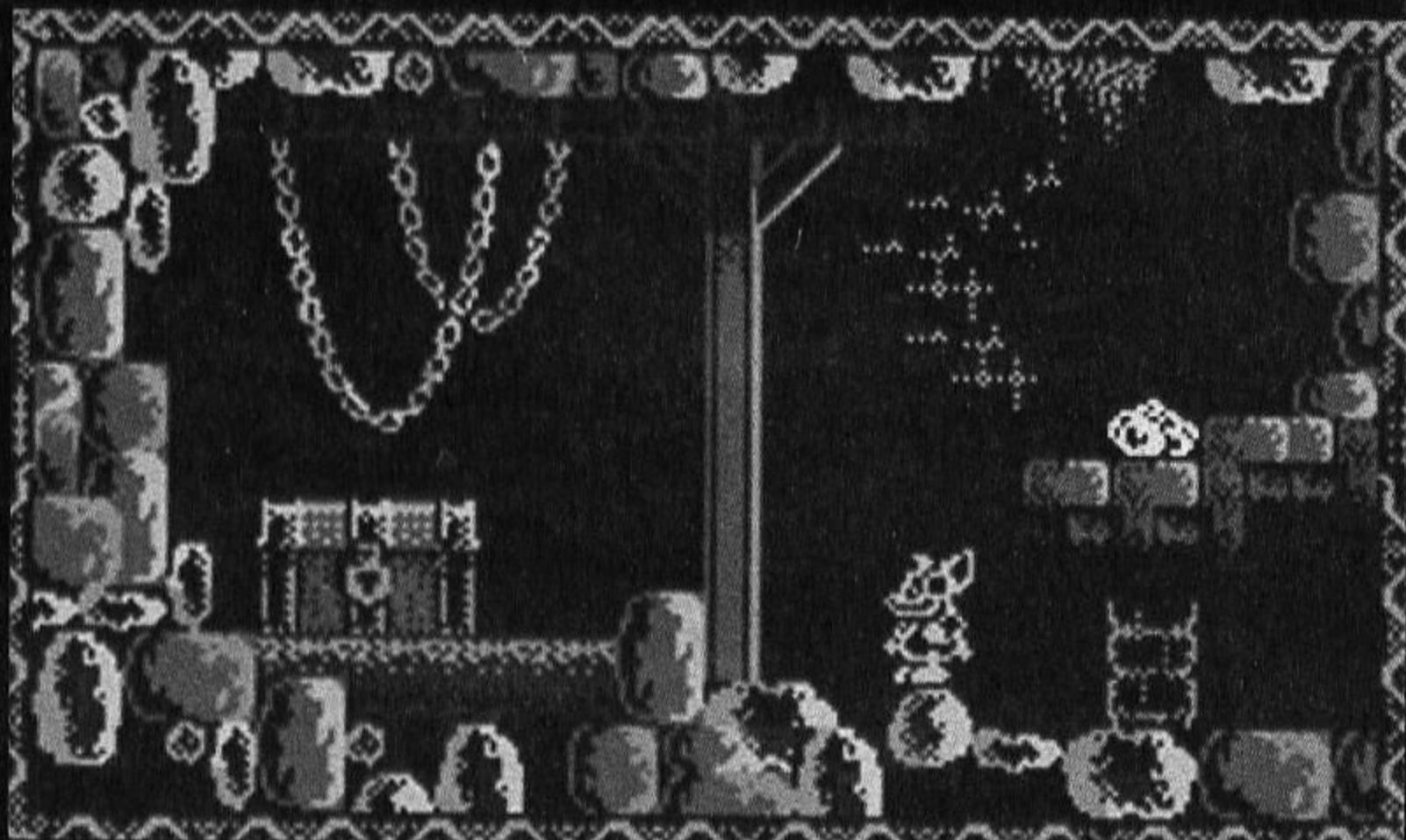


kvietok. Keď to správí, zhodí guľu a presuň sa k drakovi. Zober spadnutú guľu a vráť sa pre kladivo. Na mieste, kde bol obor, vede cesta. Chod' po nej, až sa dostaneš k delu. Daj do dela guľu, delo ju vystrelí.

O izbu ďalej je čarodejník, ktorý čaruje. Počkaj, kým vytryskne hviezdičky a potom skoč na stôl. Hned vyber zrkadlo. Tak zrkadlo obráti smer hviezdičiek a zabije čarodejníka. Vráť sa ku kuchárovi a zober mydlovú vodu. Chod' k drakovi. Drak má spoločníka obra, ktorý zhodil guľu. Daj vypíti obrovi mydlovú vodu. Obor si z mydlovej vody urobí bublifik a začne robiť bubbleky.

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

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



RECENZIA

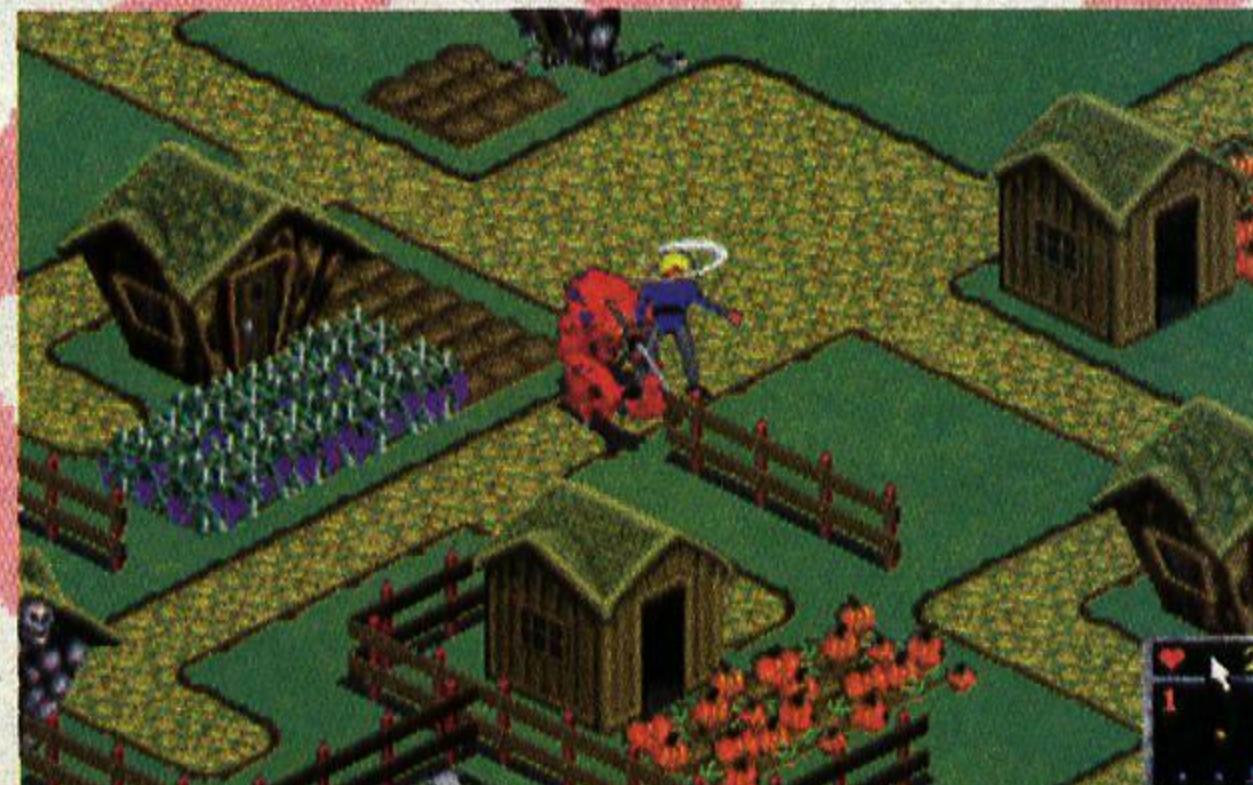
Žil raz jeden mladý človek, ktorý sa volal Chauncey. Raz urobil jednu láskavosť kráľovi, pri ktorej mu zachránil život a ten ho okamžite povýšil do šlachtického stavu. Z obyčajného bezdomovca sa stal Sir Chauncey, ktorému bolo pridelené územie, ktoré mal spravovať. Túto oblasť neustále prepádávali malé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

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

Nápad mala firma CRYSTAL DYNAMICS zaiste dobrý, pretože THE HORDE je hra, ktorú možno sotva z niečím porovnať. Pri jej realizácii sa však dopustili nie-



koľkých povážlivých nedostatkov. Zdá sa, že do konca nie je dotiahnutá ani základná filozofia, t.j. urobiť hru s akčnými aj strategickými prvkami. HORDE sice oba prvky obsahuje avšak ani jeden z týchto prvkov nemá potrebnú úroveň. Akčná časť hry spočíva výhradne v šermovaní mečom a zabíjaní červených potvor. Chauncey sa pritom pohybuje pomaly, takže s väčšími horiami má značné problémy. Akčné fázy hry sú únavne jednotvárne a sotva niekomu dajú dostatočnú motívaciu. Strategická časť hry je



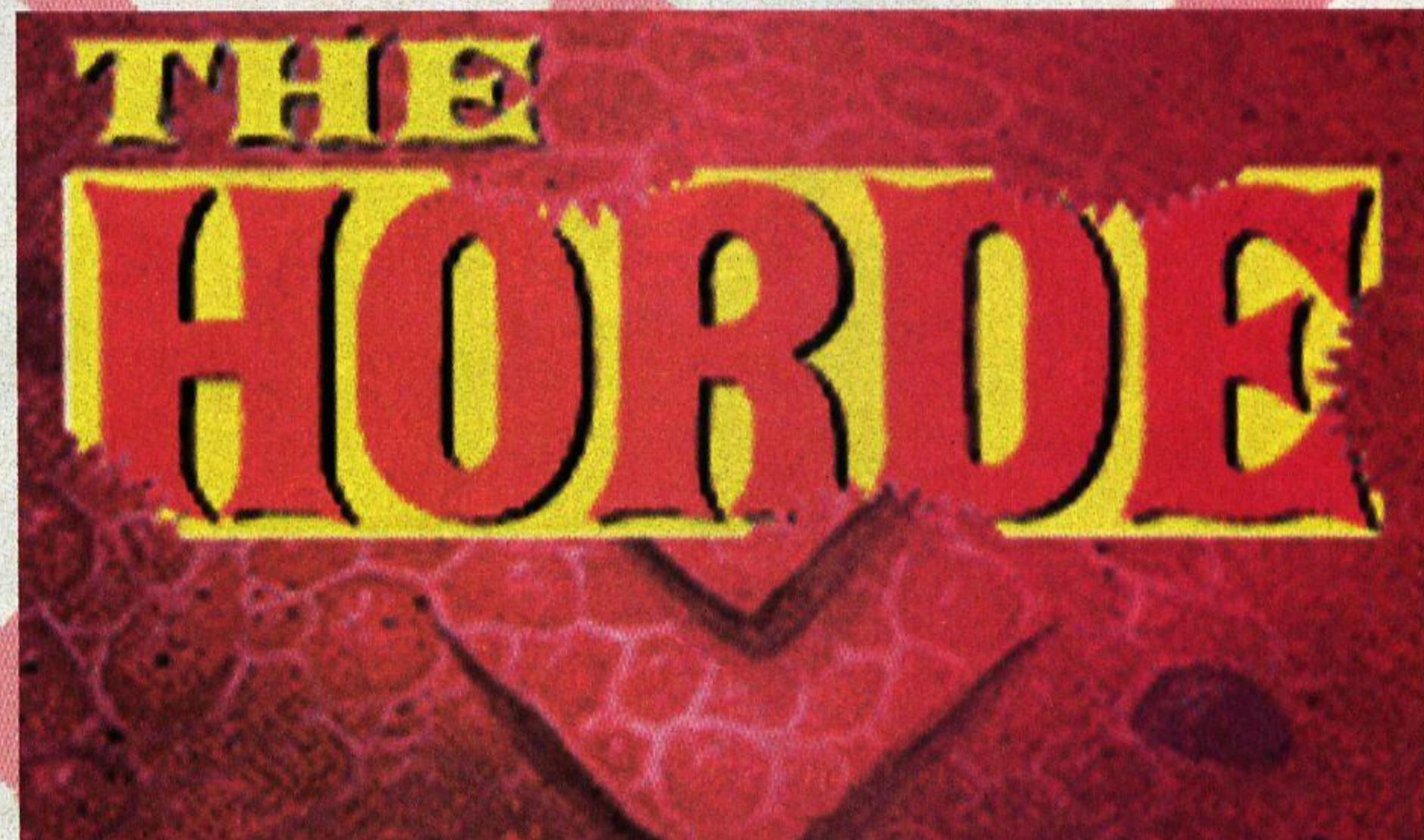
síce prepracovanejšia, ale zdála nespĺňa moje predstavy o dokonalosti. Spočíva v jednoduchej príprave na útok zvonka a súčasne v akomisi triviálnom podnikaní, v ktorom musíme niečo investovať, aby sme neskôr netrpeli nedostatkom peňazí. Spôsoby podnikania v tejto hre však bude zrejme vyvolávať úsmev. Nasadíme stromy, ktoré neskôr vyrastú a ich drevo sa dá predať deslnásobne drahšie, ako bola sadenica, alebo kúpime kravy, ktoré sú zdrojom stáleho zisku. Kravy sú však drahé a pažravé potvory si na nich veľmi rady pochutnajú.

Ďalším strategickým momentom je budovanie prekážok kvôli zvýšeniu bezpečnosti dediny. Tak môžeme stavať ploty, ktoré môžu potvory po krátkej chvíli roz-



pribudnuté časti sú 'postavené' na nevhodné miesta a nesedia nám do vypracovanej obrannej koncepcie.

O grafike nemožno povedať nič zlé a to isté platí aj o zvukoch. Hra je stereofónna, má plno samplovaných zvukov a solídnych



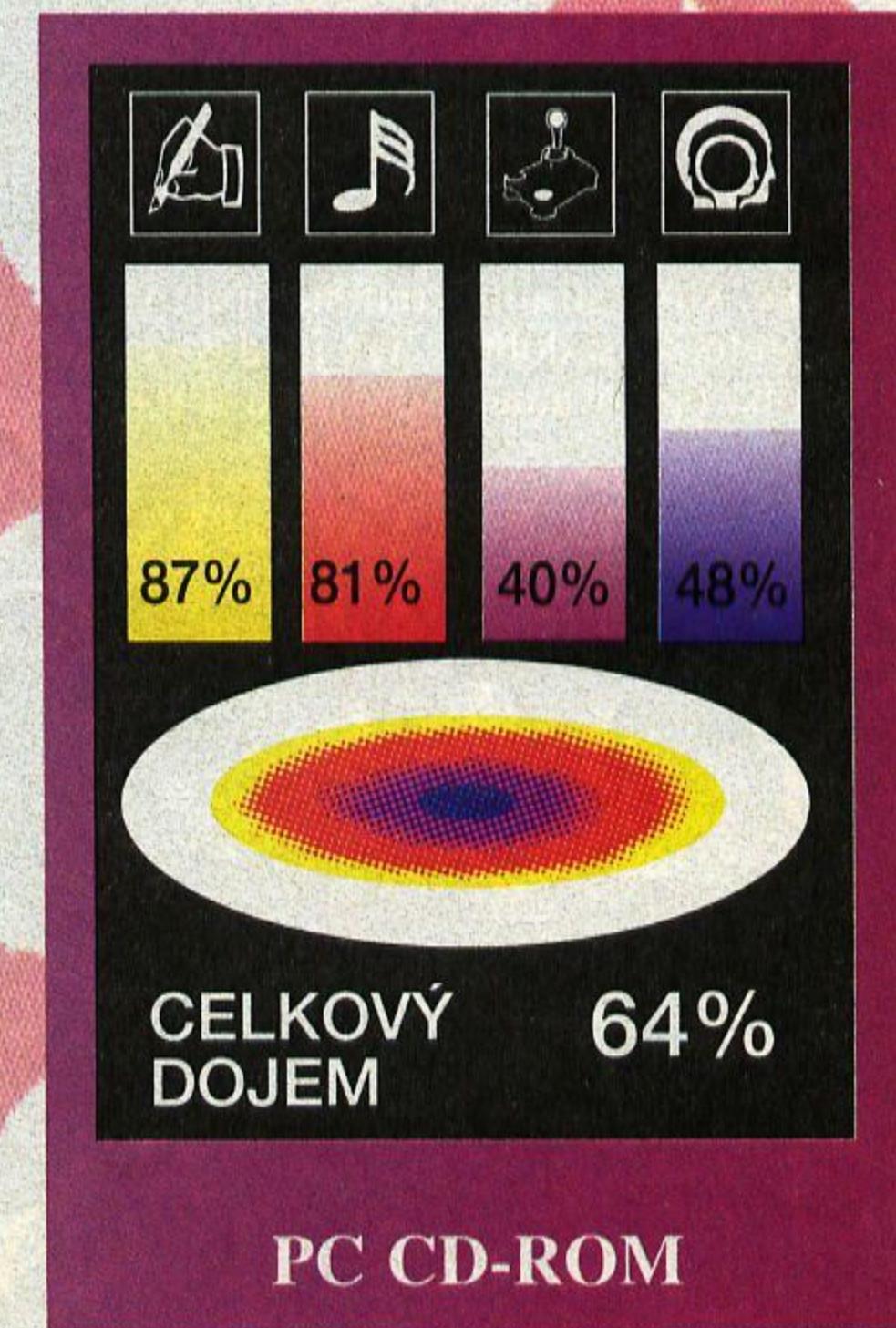
CRYSTAL DYNAMICS

bíť, alebo prepadiská s ostrými špicatými kolmi, ktoré nevedno prečo zmiznú po tom, čo do nich niektorá z hladných potvor spadne. Za zmienku stojí ešte rozširovanie vodných priekop, ktoré však zavadzajú viac nám, ako útočiacim potvorám, ktoré sa v nich pohybujú slušnou rýchlosťou, preto som celkom nepochopil, či je lepšie ich stavať, alebo nie.

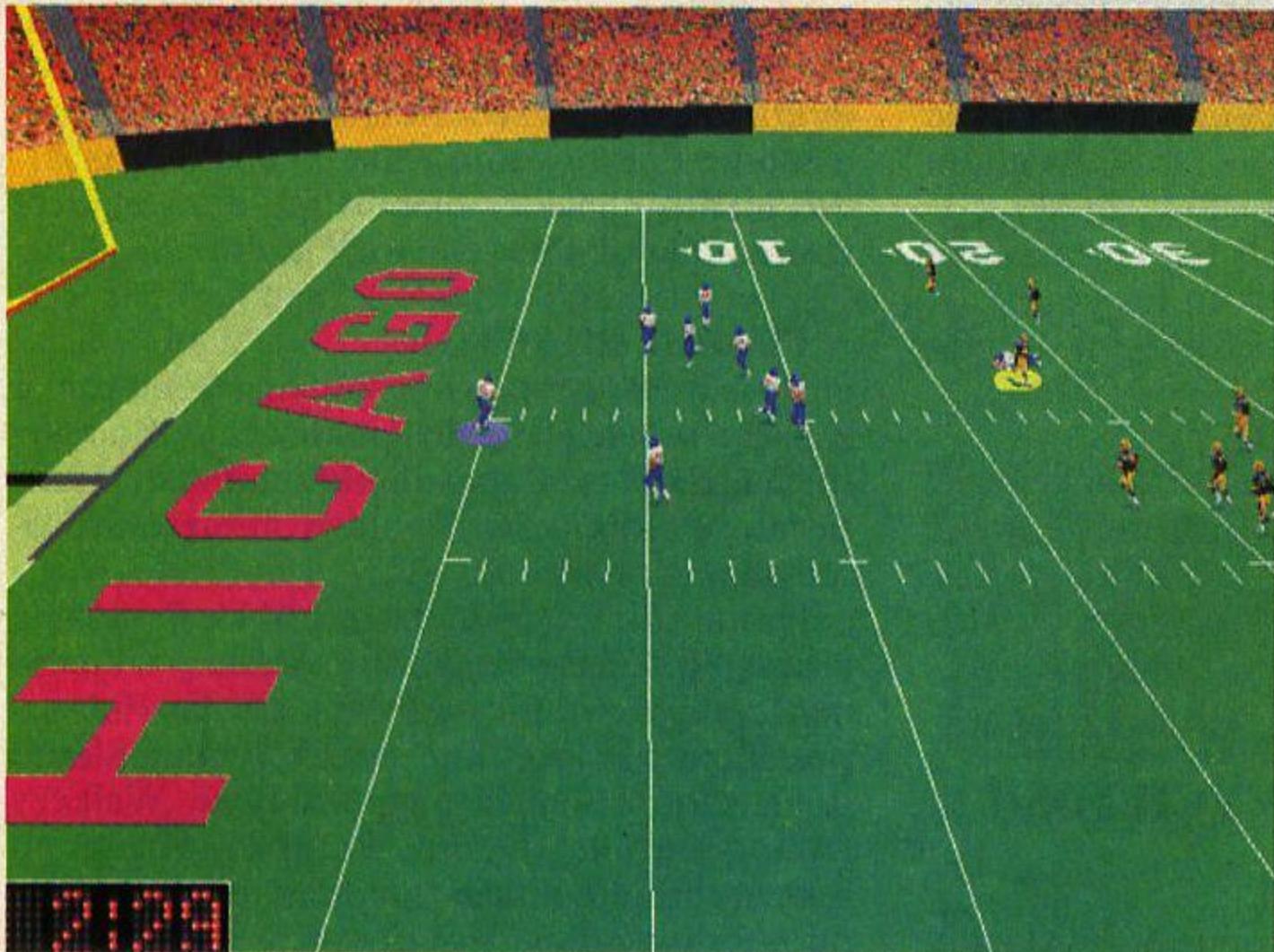
Ak sme pri ochrane dediny úspešní, dedinčania si v nej postavia ďalšie domy a kráľ nám prideli ďalšie pozemky, aby následne mohol zvýšiť dane. Rozširovanie dediny nemôže hráč nijak ovplyvňovať a často dochádza k tomu, že

obrázkov, z ktorých bude mať každý veľmi dobrý dojem. Či to však platí aj o hratelnosti, o tom sa z uvedených príčin musí pochybovať. Nápad a grafické prevedenie vyzerajú súdejne, ale v skutočnosti je THE HORDE iba horší priemer.

- yves -



UNNECESSARY



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

UNNECESSARY ROUGHNESS pochádza od firmy ACCOLADE, ktorá už má svoju tradíciu aj v športových hrách. Najviac sa im zatial podarili dve hry, ktoré predstavujú zimné a letné olympijské hry. Sú to THE GAMES: WINTER CHALLENGE a THE GAMES: SUMMER CHALLENGE, ktoré vznikli na počesť oboch olympiád v roku 1992. Sú to skvele naprogramované hry po každej stránke. Grafika, hráteľnosť, zvuky: to všetko radí tieto hry medzi najzaujímavejšie športové hry v histórii PC. Udivujú najmä množstvom športov, ktoré dokázali ACCOLADE dostať do pomerne krátkych hier, nenáročných na hardware počítača. ACCOLADE bola v minulosti veľmi dobrá fir-

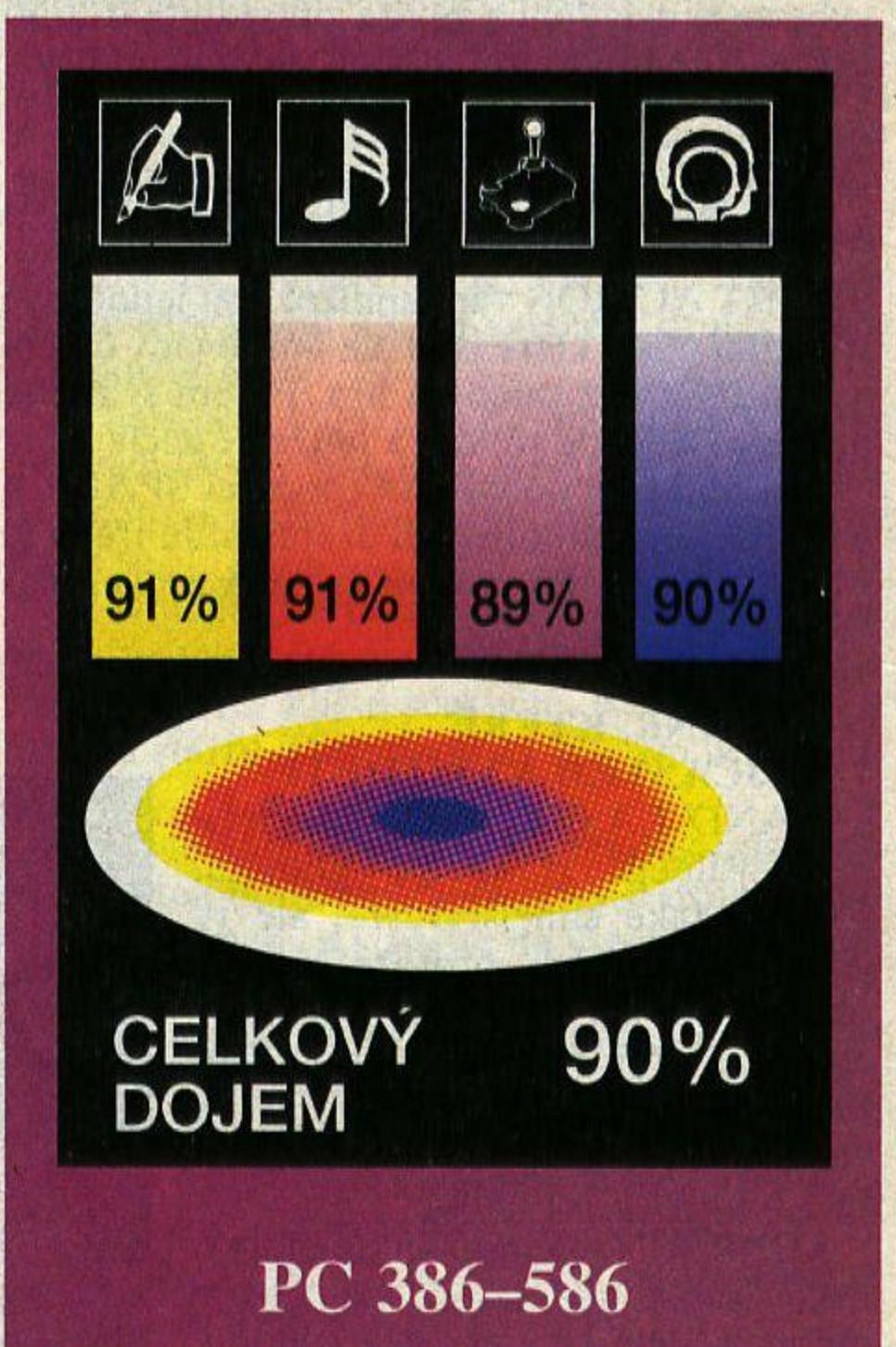
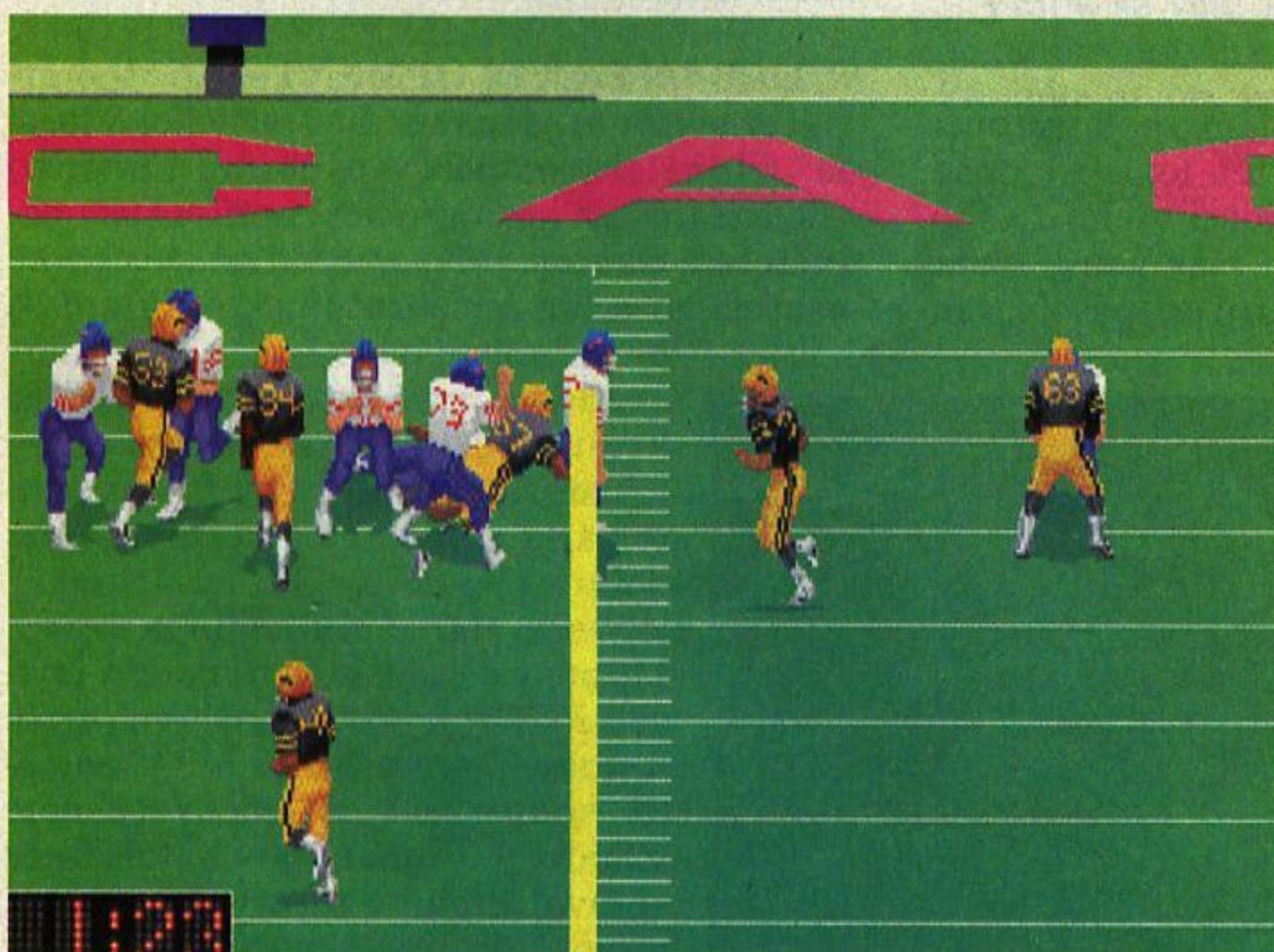
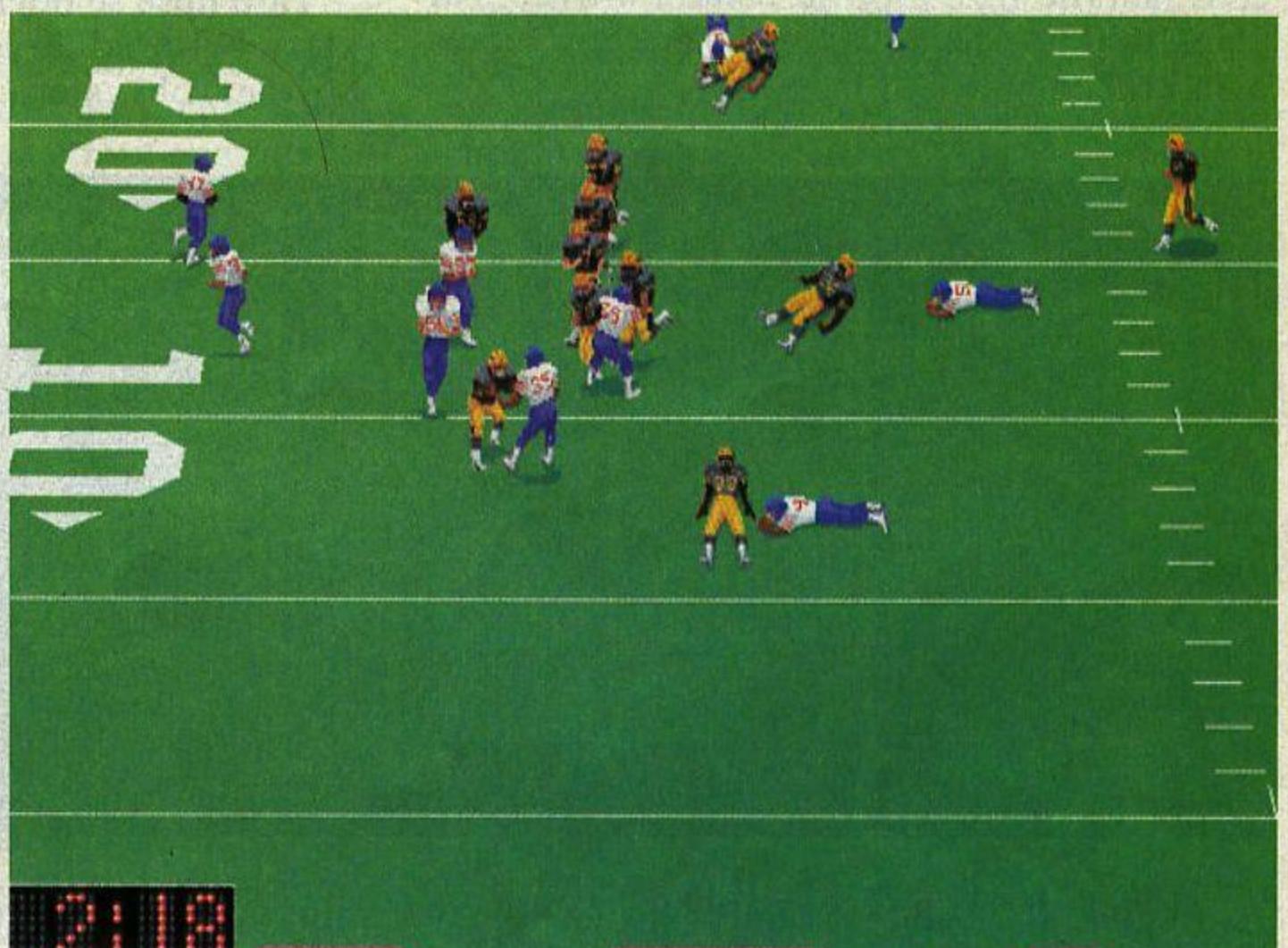
ma, ktorá sa presadila najmä hrami ELVIRA 1 a 2. Potom nastal akýsi útlm, keď sme od nich veľa hier nevideli, ale v poslednom čase sa to zlepšuje. ACCOLADE určite pomohla spolupráca s firmou TSUNAMI, ktorá pre nich naprogramovala také adventúry, ako boli RINGWORLD a BLUE FORCE. Predalo sa ich veľmi veľa, najmä v USA, čo pomohlo ACCOLADE opäť sa postaviť na nohy.

UNNECESSARY ROUGHNESS má veľmi veľa spoločných vlastností s hrou NFL COACH CLUB FOOTBALL. V prvom rade je to možnosť prezeráť si ihrisko a hráčov z rôznych uhlov a s rôznych vzdialenosťí tak, ako nám to práve vyhovuje. Môžeme to robiť počas hry aj počas prezerania záznamu akcií. ACCOLADE dokázali urobiť veľmi pekné animácie pomocou filmovania skutočných hráčov am. futbalu, čo pri jemnej grafike SVGA pôsobí tak živo, ako keby sme pozerali televízny prenos s ozajstného stretnutia. UNNECESSARY ROUGHNESS má skrátka najlepšiu grafiku, akú som v podobných hrách videl. Zblízka

sú postavy dostatočne veľké bez toho, že by strácali na kvalite a z väčších vzdialenosťí sú sice malé, ale zato vidíme väčšiu časť ihriska a tým aj rozostavenie hráčov. Ďalšia podobnosť s NFL COACH CLUB FOOTBALL je v tom, že po každom prerušení hry môžeme vyberať strategiu, akou sa má naše mužstvo riadiť. Novinkou v UNNECESSARY ROUGHNESS je možnosť trénovania gólových situácií z hry. Väčších záujemcov o americký futbal určite potesí množstvo mančaftov, ktoré tu je a možnosť editácie mien a ich ukladania na disk.

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

- yves -



ROUGHNESS

ACCOLADE

NÁVOD

KU HRE

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

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

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

střelují zvláště monstra v poslední zemi, nabíjí se 9 mm náboji.

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

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

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

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

POPIS JEDNOTLIVÝCH MISIÍ

ABANDONED DEPOT

Tato mise se odehrává v opuštěném skladu, který byl před 20 lety vyklizen a následovně obydlen obyvateli zmutovanými po nukleá-

nemalé potíže s oživlými kostlivci, kteří se zde také nacházejí.

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

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

FUSION REACTOR

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

Na začátku v jednom z příkopů můžete sebrat SHIELD. Vejděte do budovy a sjedte některým z výtahů níže. Vyjděte na rímsu a postřílejte vše, dostaňte se až k výtahu. Sjedte dolů, shodte kameny a pozabíjte Walkery (roboty) až ke dveřím. Poté se vydejte po schodech dolů, zničte létající stroje a seberte první reaktor. Vyjděte do dveří a vstupte do EXITU.



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

ZAČÁTEK VOLBY

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

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

ZBRANĚ, KTERÉ NEJČASTEJI VYUŽIJETE

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

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

IMPERIAL FIST - ruční samopal, účinnost je zhruba stejná jako u Minigunu, je náchylný na velké množství tlakových vln, které vy-

ním výbuchu. V objektu se nachází i několik netopýrů nakažených vzteklinou.

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

CAVE SYSTEM

Jedná se o jeskynní systém zpola zatopen vodou. Do vody byl vypuštěn toxickej odpad, který způsobil totální likvidaci všeho živého. Přežilo několik hadů, kteří však neušli mutaci, vyrostli do výšky 3 metrů a způsobí vám

ARTIFICAL ISLAND

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

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

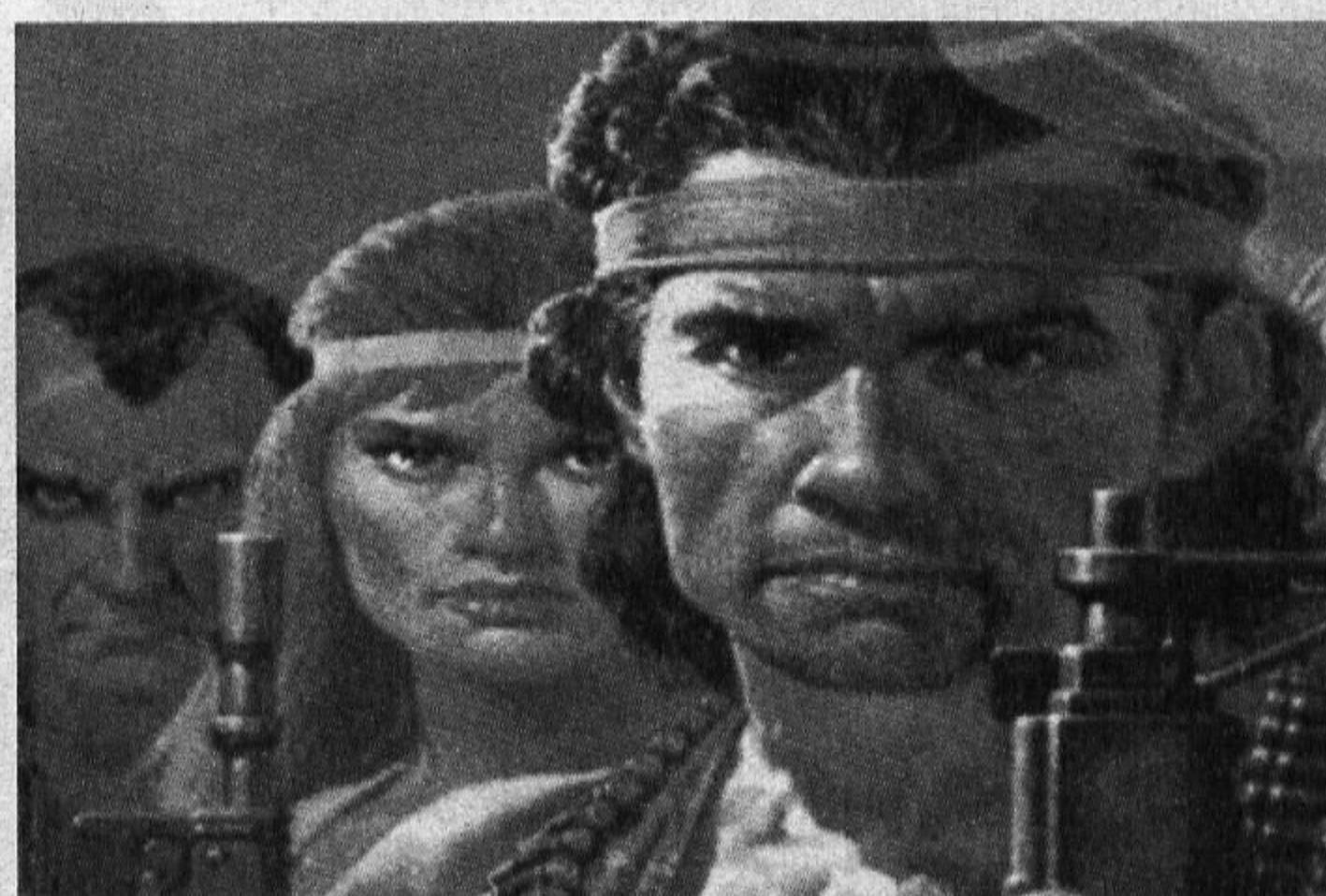
URBAN DEVELOPMENT

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

Zničte dva Rogorany, kteří se k vám blíží. Najděte budovu s výtahem a vyjedte nahoru. Seberte kartu a odemkněte dveře, sjedte dolů.

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

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



TEMPLE

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

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

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

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

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

REFINERY

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

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

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

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

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

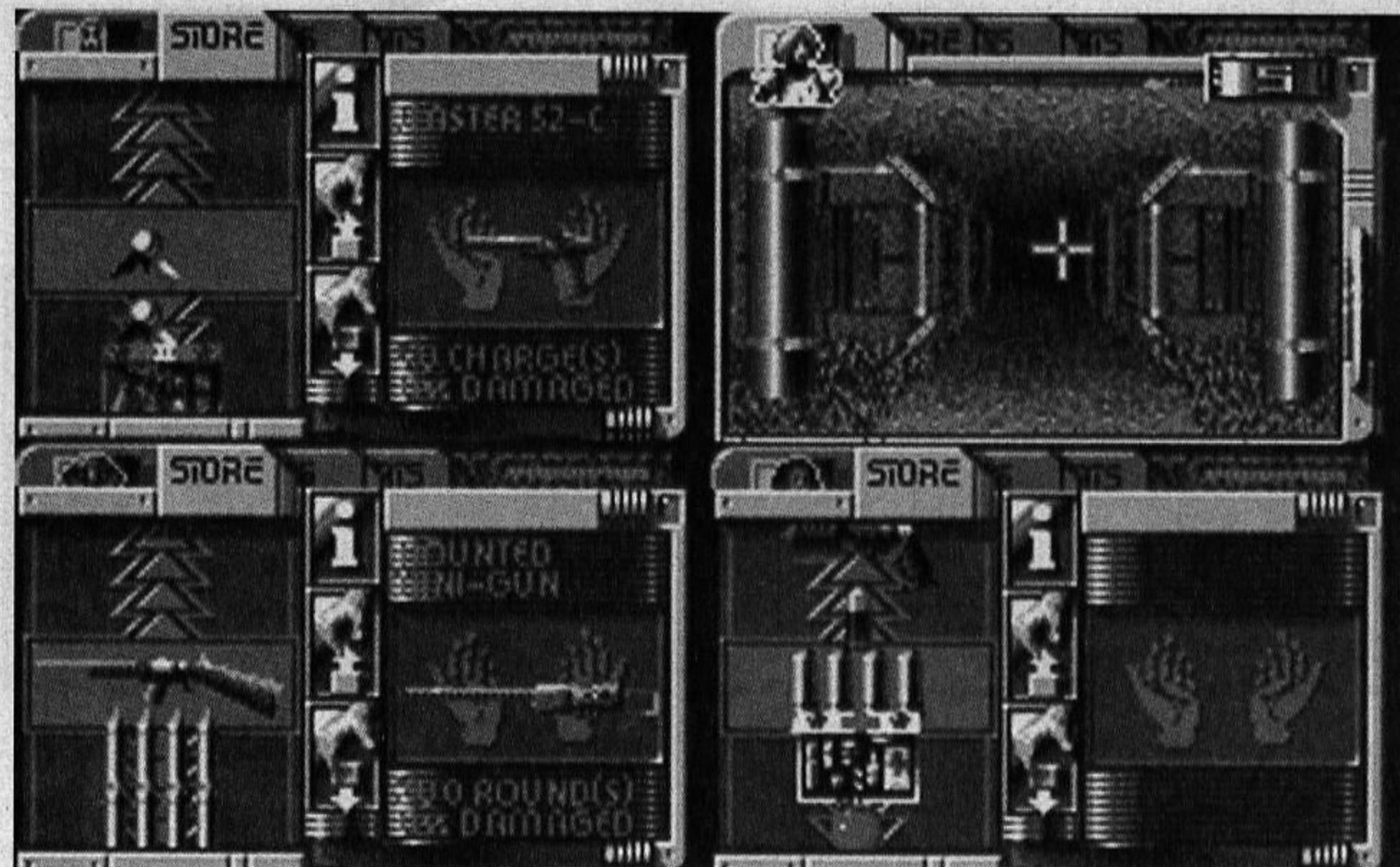
Třetí místnost je malá, ale komplikovaná. Jste odděleni od Walkeru dvěma sloupy, které opět rušíte spínačem. Rychlejší ale je hodit granát těsně před zavřením dvířek tak, aby vám tlaková vlna při odrazu neublížila. Na druhé straně sepněte spínač. Ted do místnosti přivedete druhého z party, postavte se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

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

LABORATORY

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

Na začátku pošlete jednoho z party do vodního příkopu nedaleko odsud. Ve vodě musí-



te najít dveře. Až je najdete, vstupte do výtahu za nimi a vyjedte nahoru. Zde seberte druhý reaktor a otevřete dveře. Neskákejte ale dolů, zůstaňte stát.

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

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

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

TEMPLE

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

Vydejte se podél zdi na sever, zde stlačte kámen. Skočte do vody a seberte klíč nedaleko odsud. Dojděte ke schodům (kámen v cestě odtlačte a vyjděte nahoru). Na díru v cestě použijte BRIDGE (musíte proběhnout rychle, aby mnich nevystřílil, vyvolalo by to nekonečnou smyčku střelby). Pak mnicha zničte, nejlépe granáty. Vejděte do dveří za mnichem a teleportujte se. Ted shodte některý kámen a rychle seskočte dolů, zaútočí na vás totiž mniši. Dole seberte za dveřmi kartu a za druhými se teleportujte. Dojděte po ochozu k dalším dveřím a těmi se dostanete ven. Na roku u ostatních přátel se tentokrát dejte na východ a pak na sever. Odemkněte dveře klíčem a sejděte dolů. Dole seskočte do vody, najděte dveře a dostaňte se po schodech

až k mnichovi. Až ho zničíte, postavte se ke spínači, který je blíz okraji. Tím se ovládá výtah.

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

UNLISTED

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

Dále zde žijí již známe ještěrky.

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

Tady je řešení všech teleportačních úkolů (zleva):

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

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

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

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

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

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

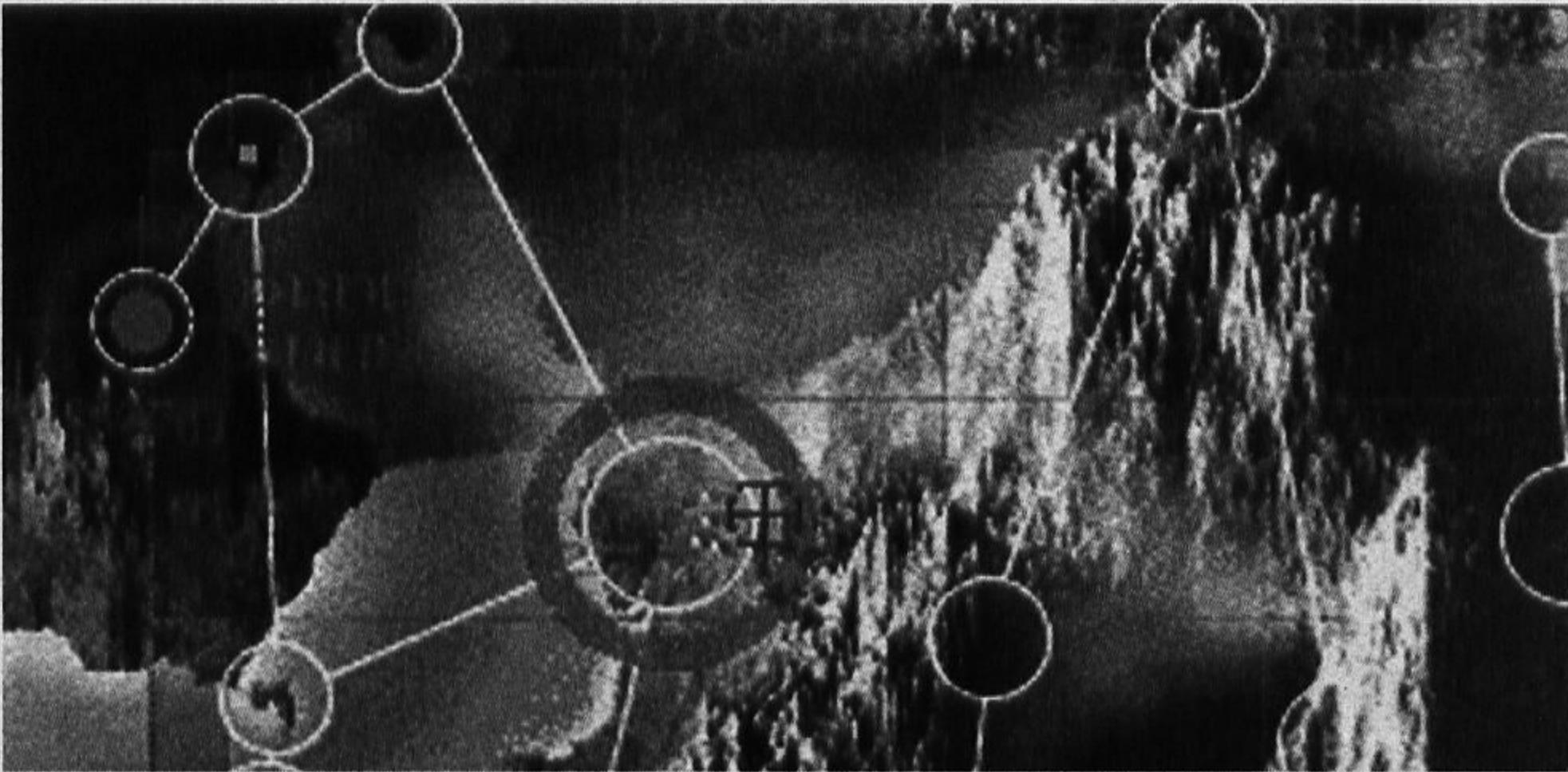
7. Po teleportaci postupně vcházejte do teleportů na těchto světových stranách: N, E, W, W, N, E, N, W, E, S, N, S. Nezapomeňte cestou sebrat klíč!

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

SATELLITE UPLINK TOWER

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





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

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

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

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

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

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

AMMUNITION DEPOT

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

Vejděte do chodby a na konci odbočte doleva. Zde na vás čeká minové pole. Těsně před zavřením dvěří hodte granát, miny vypuchnou a cesta je volná. Vyjedte po schodech a výtahem se dostanete nahoru.

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

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

DEFENCE BATTERY

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

Po začátku nastává malý problém. Parta je

rozdělena na dvě skupiny, nacházející se každá jinde.

1. skupina:

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

Další karty získáte na pravém konci chodby. Vyjedete tudy po schodech, seberte VANISH WALL a kartu. Odstraňte zed' a zničte kosmonauty (Ragoraní) pak to zopakujte a seberte další kartu. Pozor, až budete odstraňovat další zed', sešlápněte dlaždice a nedaleko místa, kde jste vzali VANISH WALL se otevře tajná místnost s dalšími nepřáteli.

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

2. skupina:

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

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

OPERATIONS CENTRE

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

Na patře, na kterém se nacházíte, najděte místnosti se třemi kartami. Těmi otevřete dvo-

jí dveře, vedoucí do místnosti s Walkery a dveře, za kterými je výtah do EXITU.

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

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

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

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

DESALINATION PLANT

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

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

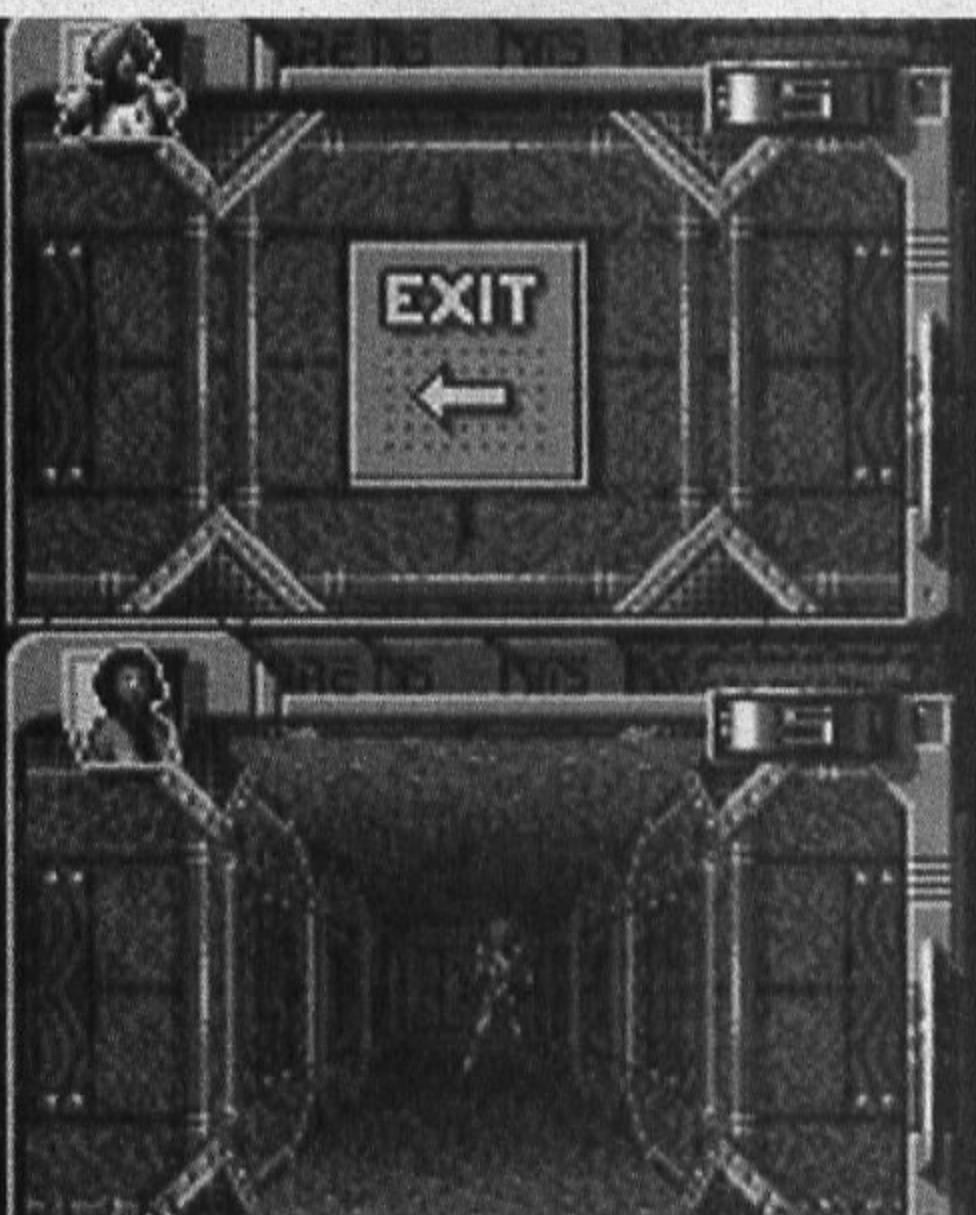
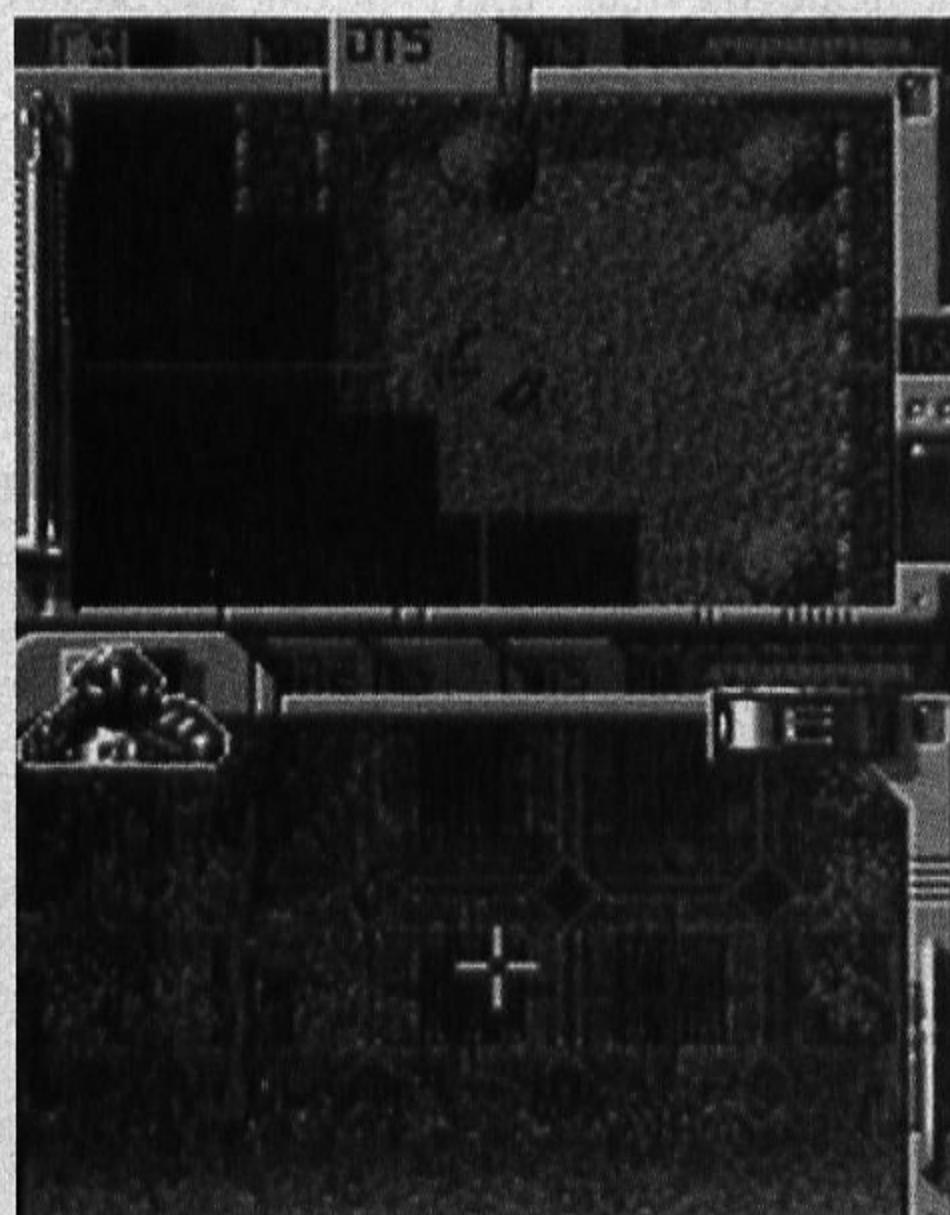
Zde zastřelte zmutované krysy, vytvořte BRIDGE a v chodbě seberte kartu. Vyjedete nahoru výtahem, jděte na chodbě doprava a otevřete dveře k EXITU.

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

URBAN DEVELOPMENT

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

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



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

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

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

TOMB VAULTS

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

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

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

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

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

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

4. Teleportujte se vlevo před zdí. Seberte klíč a vyjděte ven. Sepněte všechny spínače, projděte vzniklou chodbou, teleportujte se a

potom ještě jednou zbylým teleportem, najděte výtah a rychle nahoru. Ted' přivolejte třetí výtah na plošině, sjedte dolů a vstupte do EXITU.

LABORATORY TEST SITE

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

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

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

SPACEPORT

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

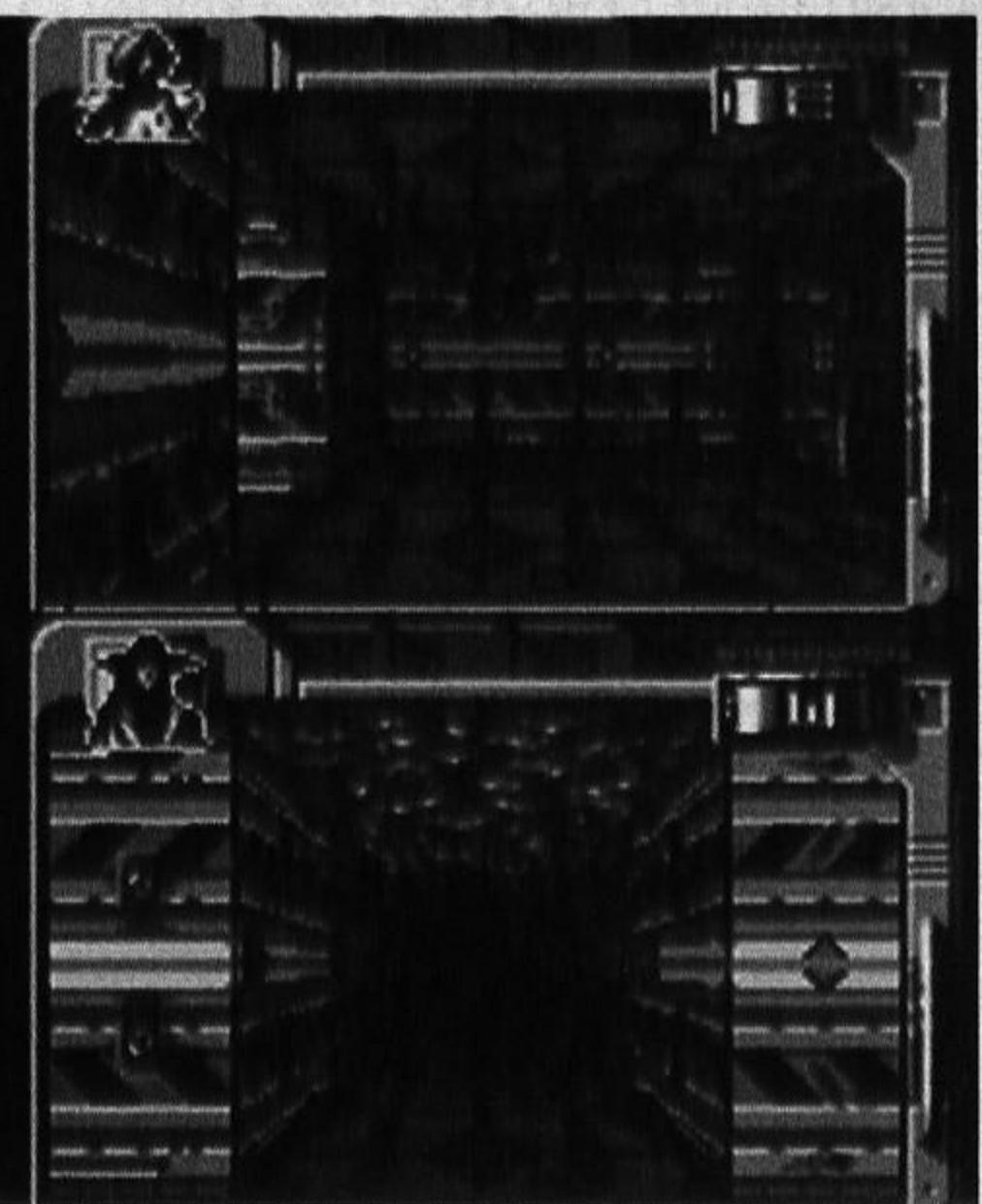
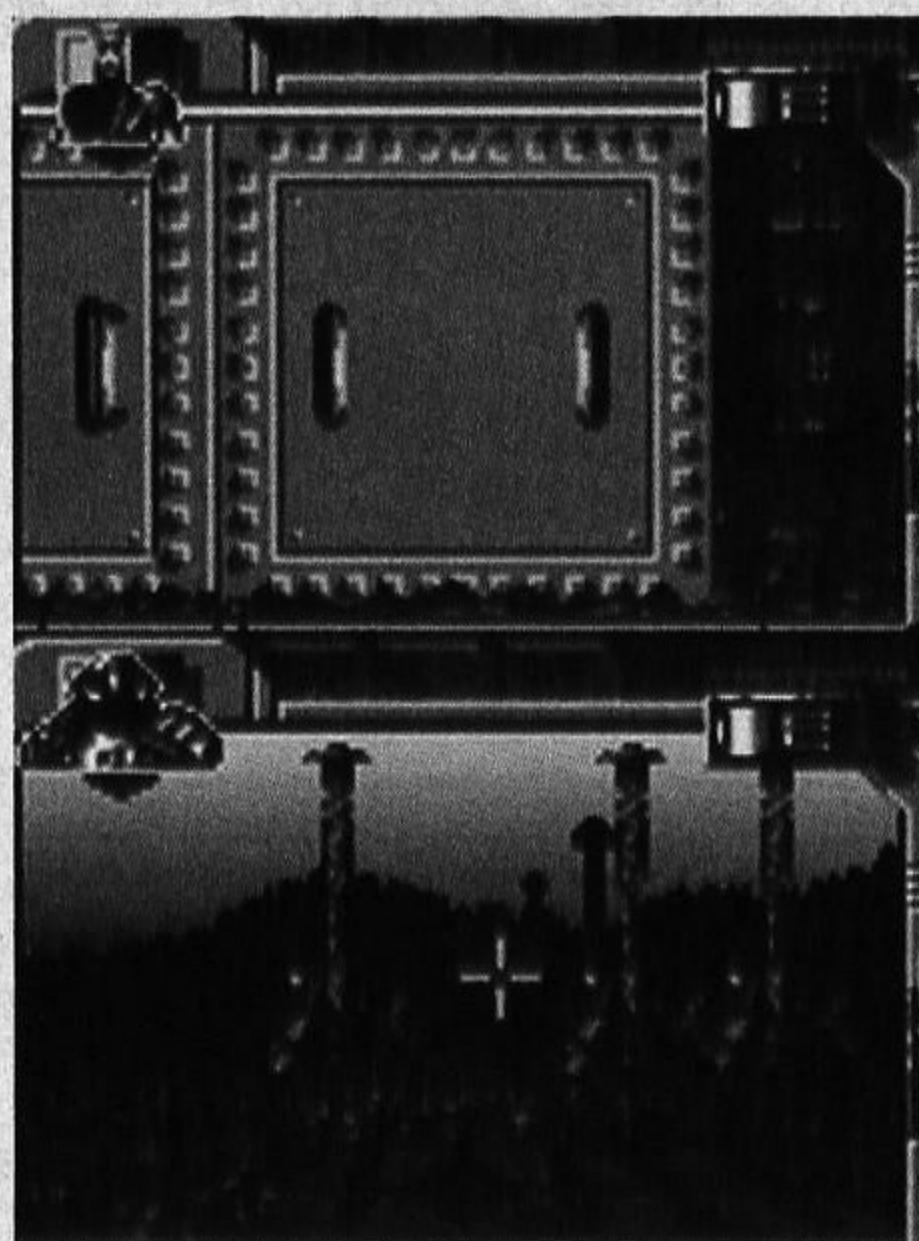
ale neřešitelné to také není (používejte granáty a postavte několik děl). Pokud máte štít, neváhejte ho použít.

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

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

RADY DO HRY

1. Pokud nechcete, aby se vám ve vodě rozmočily věci, používejte WATERTIGHT nabo PART WAVES.
2. Schází-li vašim lidem jídlo nebo lékárničky, zkuste použít HEAL, QUEENCH, MIRACLE. HEAL účinkuje i na roboty a cyborgy. Lidé se můžou vyléčit i pomocí STANDART RATIONS.
3. Dočasné improvizace zbraní jsou zbytečné, raději si nechte brokovnici nebo kolt než některý z těchto: INFERN, ELECTRIFY, FRY, SHOCK BLAST, DEVASTATE, BLASTER.
4. Nepřátelé za sklem se dají zničit plame-



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

Na vaši partu čeká hotové peklo.

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

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

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

Vyjedte některým výtahem nahoru a pobijte všechny deset Laiftanů. Není to vůbec lehké,

nometem (FLAMER) nebo granáty - ale to už je riziko.

5. Pokud víte, že na vás za rohem čekají děla nebo jiné střílející potvory, raději si položte lékárničky, plamenometry a lasery, poněvadž jsou náchylné na střely zblízka či výbuchy granátů.
6. Snažte se udržet od nepřítele co nejdál, zbraně jsou účinnější a je to bezpečnější.
7. Otravu u lidí vyléčte pomocí SPECIÁLNÍHO modulu CURE POISON.
8. Ve hře se vyskytují dva předměty sloužící ke zvýšení odolnosti proti nepřátelským střelám a útokům zblízka. Jsou to SHIELD a FIRESHIELD - ten má podstatně menší účinnost než samotný SHIELD, který vám ušetří i dost energie při pádu z velké výšky.
9. Ve hře můžete používat i děla, což jsou speciální jednotky, které se po určitém čase aktivují a střílí na vše živé, poměrně efektivně zničí nepřátele, ale pozor - i vás! Dále můžete používat nášlapné miny, které dokáží v nepřátelských řadách učinit nemalé ztráty.
10. Pokud máte problémy s energií, napište AMIGA a máte energii nekonečnou.

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

J.Berný, P.Kosík



PRVÁ HRA NA TROCH CD DISKOCH: UNDER A KILLING MOON KÚPTE SI DOOM 2! NOVÉ HRY OD OCEANU PRE MAJITEĽOV AMIGY

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

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

★ Nedávno sme Vás informovali, že firma Microsoft prehrala súd s firmou STAC ELECTRONICS, pretože sa ukázalo, že DOUBLE SPACE v operačných systémoch MS-DOS 6.0 a MS-DOS 6.20 je takmer identický, ako STACKER 2.0 od firmy STAC ELECTRONICS. MICROSOFT museli zaplatiť pokutu a každú ďalšiu verziu DOSu sú povinný predávať bez DOUBLE SPACE. Preto hned po rozsudku prišli na trh s DOSom 6.21, ktorý bol bez tohto kompresného programu a inak sa od verzie 6.20 nelíšil. Microsoft to celé nevzdali a v lete uzrel svetlo sveta nový DOS, tentokrát 6.22. Obsahuje nový kompresný program DRIVE SPACE, ktorý má podobné možnosti, ako niekdajší DOUBLE SPACE. Teoretické zväčšenie kapacity harddisku

je dvojnásobné. Spolu s ním sú v tomto balení pomocné utility SCANDISK a DOUBLEGUARD. SCANDISK slúži na checking harddiskov a DOUBLEGUARD má za úlohu ochranu dát. Plánovaný CHICAGO alias WINDOWS 4.0, ktorý vyjde na svetlo božie asi až budúci rok, bude s DRIVE SPACE plne kompatibilný.

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

★ S veľmi zaujímavým projektom prichádza firma PSYGNOSIS. Ich hra ECSTASIA bude niečim naprosto originálnym. Bude v nej využitá technológia zobrazovania elipsoidov, ktorú vyvinul programátor Andrew Spencer. Túto metódu zdokonaloval 5 rokov a obrázky nasvedčujú, že nemárnil čas. Postavy v hre sú zobrazované

pomocou elipsoidov a výsledok vyzerá oveľa prirodzenejšie, ako zobrazovanie pomocou vektorových polygónov, napríklad v ALONE IN THE DARK. Ide o adventúry ECSTATICU sú strašidelné sny jedného mladého dievčaťa, ktoré leží v hlbokej kôme. V tomto nútenom spánku si predstavuje hrôzostrašnú dedinu Ecstaticu, na ktorú útočia hordy vlkolakov, drakov pluvajúcich oheň, minotaurov a ďalších krvilačných príšer. Hráč sa stáva dobrodruhom, ktorý s pomocou užitočného meča likviduje tieto agresívne tvory a rieši mnoho logických záhad. Ak nie je meč ani žiadna iná zbraň na dosah, nie je problém zobrať do ruky akýkoľvek drúk či kus železa a biť sa s tým ako s baseballovou palicou. Všeobecne sa očakáva, že Ecstatica sa stane hitom.

★ OCEAN pripravujú vo veľmi krátkom čase niekoľko titulov pre Amigu. Prvou z nich je MIGHTY MAX. Problém tohto hradu nie je len to, že je iba dvanásťročný. Jeho hlavný problém je, že je vysoký iba jeden palec. V západných krajinách je táto postava veľmi populárna vďaka úspešným TV seriálov a mnohým predaným videokazetám. Hra MIGHTY MAX v počítačovom prevedení bude určená najmä dvom hráčom. Cieľom hry je nájsť takmer 400 komponentov najsilnejšej zbrane na svete skôr, ako nás nepriateľ Skullmaster, ktorý chce pomocou nej zničiť Zem. Ďalšou pripravovanou hrou je golf s názvom PGA EUROPEAN TOUR. Bude obsahovať päť golfových ihrísk svetových parametrov: Wentworth v Anglicku, Crans-sur-Sierre vo Švajčiarsku, Le Golf Nationale vo Francúzsku, Valderrama v Španielsku a Forest of Arden v Anglicku. PGA EUROPEAN TOUR umožní hru proti počítačom ovládaných hráčom golfu. Pri vymenovaní noviniek od OCEAN sa teraz zastavíme u KID CHAOS.

je pozoruhodná hra pozostávajúca z piatich svetov, pričom každý z nich má štyri levery. Je to príbeh nešťastného Neandertálca, ktorého pri rozbíjaní dinosaurovej lebky niekto vyrušil a telepoval na iné miesto. Tento chudák odtrhnutý od svojich kamarátov si musí pomocou svojej jedinej zbrane, kyjaku, prerúbať cestu domov. Ďalšia hra SKITCHIN sa už stala hitom na konzole SEGA MEGADRIVE. Ešte o nej napíšeme neskôr. Pozoruhodná je najmä nasledujúca hra s názvom MUTANT LEAGUE HOCKEY. Jeden z našich populárnych športov – hokej hra predstavuje v inom prevedení. Hráčmi nebudú ľudia, ale roboti, trolli, votrelci a podobné potvory, preto očakávajte nečakané.

OTES Computer Systems

ČR: OTES Computer Systems, Úvoz 13, 602 00 Brno
SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15

nabízí zvukovou kartu
kanadské firmy Zoltrix

Audio Plus

Zvuková a hudební karta
pro počítače PC
za super cenu

2790,-
včetně DPH

34

BUDE REBEL ASSAULT AJ NA CD³²?

PORUŠUJÚ SA PREDAJOM ORIGINÁLOK AUTORSKÉ PRÁVA?

MÁ BIT VEĽA RECENZIÍ NA CD-ROM?

Vážená redakcia BITu!

Som majiteľom SEGA MEGADRIVE. Bol som fascinovaný hrami, pokiaľ som nedostal kúpiť Váš časopis BIT. Začal som ho študovať od A do Z a zistil som, že MEGADRIVE je úplne nič oproti PC. PC dokáže viac, oveľa viac. Veľmi som sa potešíl, že v BITe 6 ste uviedli megarecenziu REBEL ASSAULT. Je to jedna z najlepších hier, aké som kedy videl. Preto ma trápi jedna vec. Dopoliaľ som sa o PC nezaujímal, ale chcel by som si kúpiť PC 486DX. Neviem však najlepšiu konfiguráciu pre túto hru. Poradte mi prosím vás v tom, aké CD-ROM by som si mal kúpiť, ktoré by mi absolútne stačilo aj na iné hry, napr. TFX, JURASSIC PARK, atď. Bude i na Amigu CD³² REBEL ASSAULT a ak áno, akú bude mať grafiku oproti PC? Dakujem za odpovede a želám Vám veľa úspechov. Inak Váš časopis sa výrazne zlepší. Gratulujem a držím palec.

Zdeno MLÁDEK,
BRATISLAVA

V prvom rade by som odporúčal kúpiť 486DX-2/66MHz s 8MB RAM. Obyčajná 486 DX/33 už dnes nestačí. Rebel Assault beží na 8MB RAM tiež oveľa lepšie, ako na 4MB, preto si myslím, že 8MB je veľmi dôležitá vec. S CD-ROM to je tažšie, ale všeobecne možno povedať, že treba aspoň CD-ROM double speed, čo znamená prenosovú rýchlosť 300kB/s, čo vyžadujú všetky nové hry. Optimálne by bolo kúpiť CD-ROM spolu so SOUND BLASTERom v jednom balení (tzv. multimedia kit), čo je lacnejšie, ako osobitná kúpa zvukovej karty a CD-ROM zvlášť. Samozrejme, to odzrkadluje situáciu na momentálnom trhu hier. Počítač je veľmi drahá zábava a zhruba za jeden až dva roky do neho treba investovať značnú sumu, ak chceme mať to najlepšie. Onedlho už

určite budú existovať také hry, ktoré budú vyžadovať ešte lepší stroj. Mne samému sa to moc nepáči, ale je to fakt. Technika sa zlepšuje a stojí veľa peňazí. Pokiaľ viem, REBEL ASSAULT existuje iba na PC CD-ROM a nebude prevedený na iné počítače. Okrem toho je robený takou technológiou, ktorá vyžaduje veľkú rýchlosť procesora a to nie je prípad CD³².

Vážená firma
ULTRASOFT!

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

Dušan HORVÁTH,
BOHDANOVCE

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

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

Viete o tom, že z Vášho časopisu sa stáva brožúrka? A to farebná brožúrka ULTRASOFTu. Nepomohlo ani zvýšenie strán na 48. Práve naopak, reklám stále pribúda. Váš časopis je sice farebnejší, ale farba sa nachádza väčšinou len na reklá-

mách. Vieme, že farba je v tlačiarňach neúnosne drahá. Pýtame sa, či by sa nedala farba z reklám preniesť do recenzie. S tým ULTRASOFTom to podľa nás trochu preháňate. Hrami ako TOW-DIE, KLIATBA NOCI a hlavne trilógiou PEDRO sú zapackali veľmi veľa strán. Úplne by stačilo, keby ste ich recenzovali na jednu stranu a nie na dve, ako zvyknete, alebo do rubriky BLESKOVÉ RECENZIE. Boli by sme radi, keby ste venovali viacej miesta hrám, ako napríklad DOOM a nie ich dávať na polovicu strany. Lepšieho sa čítetelia dočkali len v podobe lepšieho papiera. Ešte by bolo dobré, keby ste neuverejňovali toľko hier na CD-ROM a 486-tky (alebo dokonca Pentium), pretože nie každý ju má a venovali sa aj hrám na staršie typy počítačov (286-386 a AMIGA 500/600), pretože tie má omnoho viac ľudí. K tým plagátom sme chceli dodať, aby ste uverejňovali aj plagáty z hier na PC a Amiga. Len tak mimochodom, s tými mapami to tiež nemusíte preháňať. Ináč sa nám Váš časopis celkovo páči.

Michal BOLEČEK
a Michal VAVÁK,
BRATISLAVA

S mnohými vecami, ktoré v liste píšete, musíme plne súhlasit. No prehodiť farby z reklám do recenzie by asi nestalo, keďže všetky recenzie sú v BITe farebné (s výnimkou recenzie systémového programu - čo však nie je hra). Čiernobiele sú napríklad novody a iné rubriky, ale tak to má napríklad aj nemecký POWERPLAY - a to už len je nejaký časopis! Treba si uvedomiť že cena za BIT nepokryje zďaleka náklady na výrobu. Preto je treba siahnuť ku kompromisom, akými sú reklamy a čiernobiele strany. To sú veci, ktoré sami nevidíme radi a rozhodne ich nerobíme čitateľom zámerne, aby sme im horšili časopis. Ďalši

problém, ktorý vás trápi, sú recenzie. Je to chúlostivá vec, v ktorej sa nedá zavdačiť každému. Ako časopis sa za každu cenu musíme snažiť byť aktuálni, to znamená písat najmä o nových hrách. Na druhej strane je u nás veľa ľudí, ktorí finančná situácia nedovolí kúpiť si dobrý počítač a musia sa uspokojiť s niečím zastaralým, na čo existujú iba staré hry a žiadne nové nevznikajú. Iste aj oni sa chcú dozvedieť niečo nové o svojom počítači, ale na druhej strane máme obavy, že keby sme písali o starých hrách stratíme veľa čitateľov. Ďalej naprostoto nesúhlasíme s Vašim názorom, že uverejňujeme veľa na CD-ROM, či nebodaj Pentium. Práve naopak. Na CD-ROM sme neuvedli dokopy nič, na rozdiel od ostatných zahraničných časopisov, ktoré priam hýria recenziami na túto tému. Dnes má CD-ROM už veľmi veľa majiteľov PC aj oni tužia po nových hrách. Rozhodne v BITe si toho veľa nenašli. PENTIUM tiež nie je v časopise nijako preferované. Stačí si uvedomiť, že už iste hry fungujú na 386, 486 a Pentiu, akurát je otázka, ako rýchlo. Na 386-tke je to už často neúnosne pomalé, ale hrať sa dá poviedzme pri zniženom 'detail leveli'. A záverom na tému Amiga 500 a Amiga 600. Nemal som doteraz dojem, že by sme tento počítač zanedbávali. Ved v každom čísle je niekoľko recenzií na Amigu. Možno ten pomer voči PC sme nezvolili správne, ale treba si uvedomiť, že majiteľov PC je viac, ako majiteľov Amigy. Preto sme zvolili práve taký pomer, aký je.

Na záver sa chcem podakovať za pekné listy Jírovi z Rychnova nad Kněžnou a Martinovi Demskému z Michaloviec od ktorého som sa dozvedel zaujímavú vec a to preto majú policajti na monitoroch žiletku. (aby mali ostrejsí obraz).

-yves-



LISTÁREŇ



DOMINIUM

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



**AMIGA 500/600
ATARI ST**

VERDIKT: 60%

CENTURION

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



spadala najmenšia jednotka legie - centúria, ktorá pozostávala zo sto mužov. V tejto hre ste v roli jedného takého centuriona, ktorý táborí so svojou materskou legiou pri rieke Tiber a čaká na rozkazy cisára. Ctižiadostivý centurión však čaká zároveň na príležitosť, ako dosiahnuť víťazstvo a dosiahnuť postup. Záleží len na vás, či zahynie hneď v prvej bitke, alebo či sa postupne vypracuje až na samotného cisára. Celé spracovanie hry je vyslovene strate-

gické. Centurion (hráč) môže presúvať svoju légiu, zlepšovať jej výzbroj a dopĺňať ju o nových mužov (keď nejakých stratí v boji). Neskôr môže aj zvyšovať počet légií, ktoré sú mu podriadené. Keď sa légia dostane na nepriateľské územie, nastáva vyjednávanie, alebo boj. Pred bojom je možné určiť, kde bude zameraná najsilnejšia časť útoku a zvoliť jednu z piatich najznámejších starovekých útočných taktík. V prípade víťazstva hráč určí, aký tribút (dane) bude dobytá krajina odvádzáť Rímu. Okrem boja sa počas mieru centurion venuje usporiadavaniu gladiátorských zápasov a pretekov konských záprahov.

**PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST**

VERDIKT: 70%

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

CAESAR

Ak poviem, že Caesar je v podstate Sim City zasadnené do prostredia antického Ríma, je to zároveň najvýstižnejší opis tejto hry. Pokial sa v hre Sim City stavali moderné výskové obytné budovy, tovarne, letiská a policajné stanice,

v Caesarovi sa stavajú stany pre otrokov, nemocnice, školy, chrámy pre uctievanie božstiev, námestia a štadióny. Niektoré veci ako napríklad cesty sú potrebné rovnako v novoveku ako v staroveku, iné sú prispôsobené dobe, takže napríklad úlohu elektrickej energie tu preberá životodarná voda a úlohu elektrického vedenia vodovody či akvadukty. Požiare tu vyčinajú s rovnakou ničivou silou, len úlohu požiaríkov preberajú otroci. Hnacou silou každého mesta je výroba, ktorá sa v staroveku koncentrovala

do remeselných dielni a špecializovaných manufaktúr. Kto má záujem a hlavne dosť peňazí, môže si vybudovať dokonca známe koloseum.



IMPRESSIONS

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

**PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST**

VERDIKT: 81%

ROME AD 92



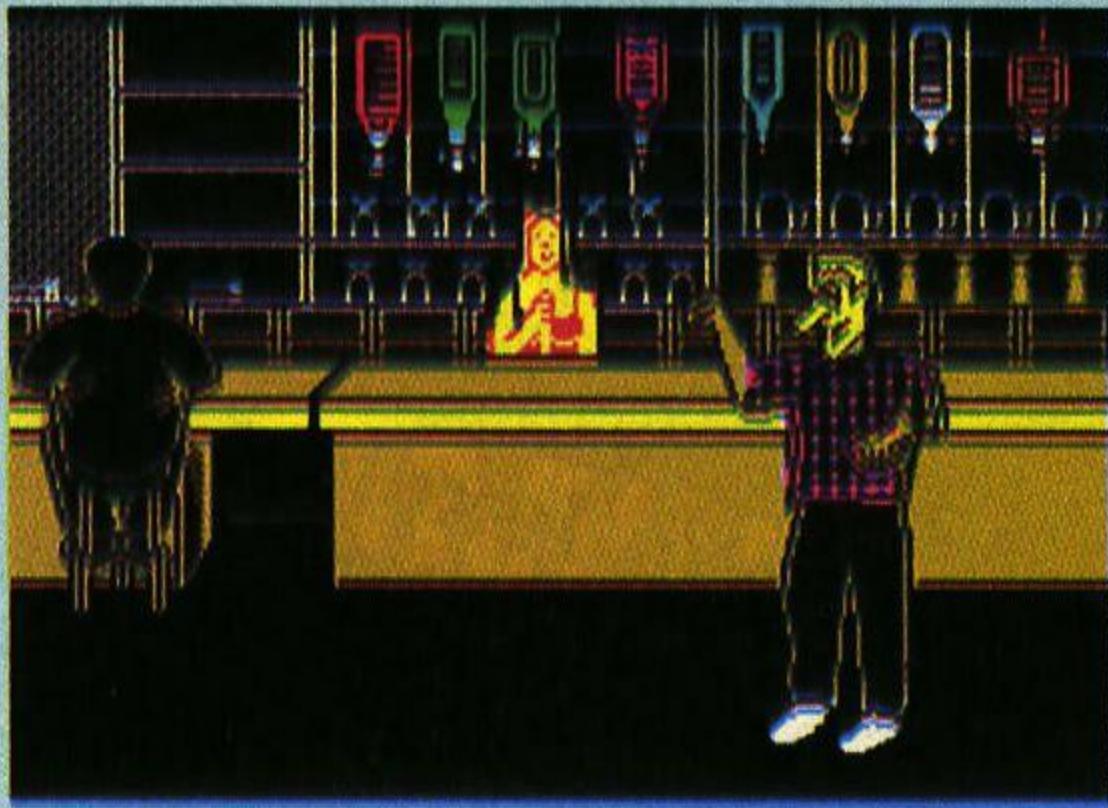
Táto hra s podtitulkom CESTA K MOCI sa svojou základnou myšlienkou veľmi podobá na hru CENTURION. Rovnako ako v nej sa hráč ocítá v roli bezvýznamného občana cisárstva, ktorý sa postupne môže výpracovať až na samotného cisára. Nuž čo, nič nie je nemôžne a v starom Ríme sa stávali aj takéto prípady. Toto je však jediná podobnosť oboch hier. Zatiaľ čo Centurion je čisto strategická hra, Rome AD 92 je skôr adventure a to ešte v dosť netradičnom pseudo-3D prevedení (niečo ako Powermonger). V úvode som sa však trochu zmýlil.

Hrdina našej hry totiž nie je občanom cisárstva. Je obyčajným bezvýznamným otrokom s menom Hektor, akých boli v Ríme desaťtisíce, akých radili k dobytku a ktorých učení rimania nazývali ‘hovoriaci nástroj’. Náš hrdiná je však veľmi ctižiadostivý a pri

ceste za mocou sa neštíti podvodov, krádeží ba dokonca ani vrázd, čo sú vlastnosti, ktoré ho priam predurčujú na post cisára. Keďže šaty robia človeka, svoj boj začne Hektor tým, že ukradne v kúpeľoch šaty. Teraz ho už nikto nepovažuje za otroka a ďalšia cesta ku sláve je otvorená. Hra je strhujúca a navyše zábavná, pretože je prešpikovaná svojráznym humorom.

**PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST**

VERDIKT: 90%



MASTERTRONIC

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

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

Klasické darts sa hrajú s jedným terčom a s troma šípkami. Terč sa zavesí na stenu do predpisanej vzdialenosť (tú žiaľ nepoznám) a postupne sa do neho hádžu všetky tri šípky. Keď dohádže jeden hráč, šípky sa vytiahnu a v hre pokračuje druhý. Taktô na striedačku môže hrať v podstate neobmedzené množstvo hráčov. Pre ďalšie vysvetlovanie je nutné aby sme si teraz podrobnejšie popísali terč. Ten je kruhový (teoreticky by mohol byť aj štvorcový, ale z neznámeho dôvodu sa taký nepoužíva), pričom je rozdelený na dvadsať plôch, ktoré majú tvar výrezov koláča a sú označené číslami 1 až 20. Tieto čísla však nejdú po obvode kruhu vo vzostupejnej rade, ale sú rozhádzané podľa istého systému. Tieto plôchy sú ďalej prefaté dvomi sústreďennými obručami. Jedna z nich je umiestnená na obvode kruhu a druhá približne v strede jeho polomeru. (Chápem, že takéto teoretické vysvetlovanie sa môže zdať trochu nejasné, naštastie si môžete text porovnať s obrázkom.) Každé poličko má takú

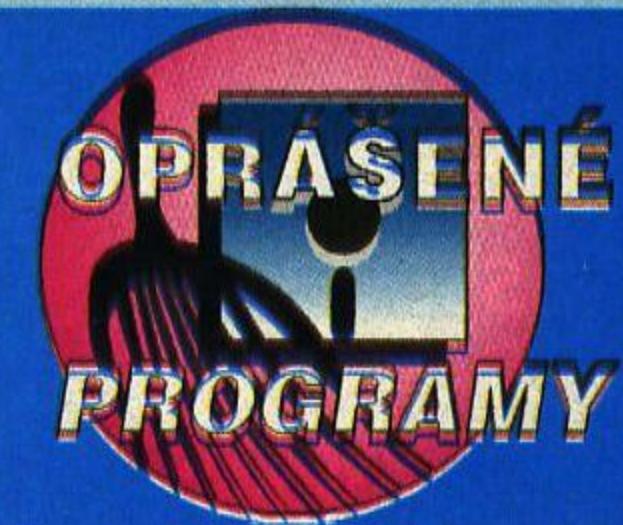


nie je potrebné hrať. Ako sami vidíte, darts je celkom zaujímavá a dosť zložitá hra.

Darts 180 nám ponúka tri možnosti hry šípiek:

1. TUNE UP

Toto je vlastne akýsi tréning, alebo rozvečiťovanie sa. V časovom limite 100 sekúnd (odpočítava sa od 100 po 0) musíte trafiť



hodnotu, aká je na ňom uvedená, s dvomi výnimkami. Ak sa hráčovi podarí zasiahnuť napríklad plochu označenú číslom 1 ale zasiahol ju v mieste, kde ju pretína vonkajšia obruč, počet bodov sa zdvojnásobuje, zásah sa teda ráta za 2 body. Keď ale trafi plochu označenú 1 v mieste prechodu vnútornej obruče, jeho zásah sa počítza za 3 body, pretože v takomto prípade sa počet bodov ztrojnásobuje. Zostáva nám popísať si ten vytúžený stred terča. Je tvorený vonkajšou obručou s hodnotou 25 a vnútorným vyplňeným kruhom s hodnotou dvojnásobku, teda 50. Pozornejší čitateľia už iste prišli na to, že onen 'vytúžený stred' laických šípkarov, nie je vlastne až taký zaujímavý. Najviac bodov sa dá totiž dosiahnuť zásahom trojitéj 20-ky (60 bodov), ale aj trojitéj 17, 18, 19-ky dávajú v súčte viac bodov ako 50. Keďže terč a jeho hodnoty už poznáme, môžeme pokračovať v pravidlach. Ďalšia vec, ktorá bežného vlastníka šípiek isto zarazi, je to, že dosiahnuté body sa nepričítavajú ale naopak odrážajú. Každý hráč má totiž na začiatku 501 bodov. Od tohto 'skóre' sa po každom kole odpočítia súčet dosiahnutých bodov, teda všetkých troch hodov. Vyhráva ten hráč, ktorý dosiahne najrýchlejšie (čo najmenším počtom hodov) nulu. Celá vec má však ešte posledný háčik. Posledné body sa totiž musia odrážať pomocou nejakého dvojhodu (teda dvojitej 3-ky, 12-ky a pod.). Inak sa počet bodov dosiahnutý v poslednom kole neodráža. Za zásah mimo terč sa nepričítavajú žiadne body, ale ani žiadne pokutové nepribudnú. Keď sa hrajú darts profesionálne, hra sa na tri víťazné zápasy. Ak sa niektorému z hráčov podari vyhrať dva zápasy za sebou, tretí už

v zostupnom poradí všetky čísla od 20 po 1, pričom nezáleží, kde tú-ktorú plochu trafiť. Ak sa vám to podarí, môžete prejsť k samotnej hre.

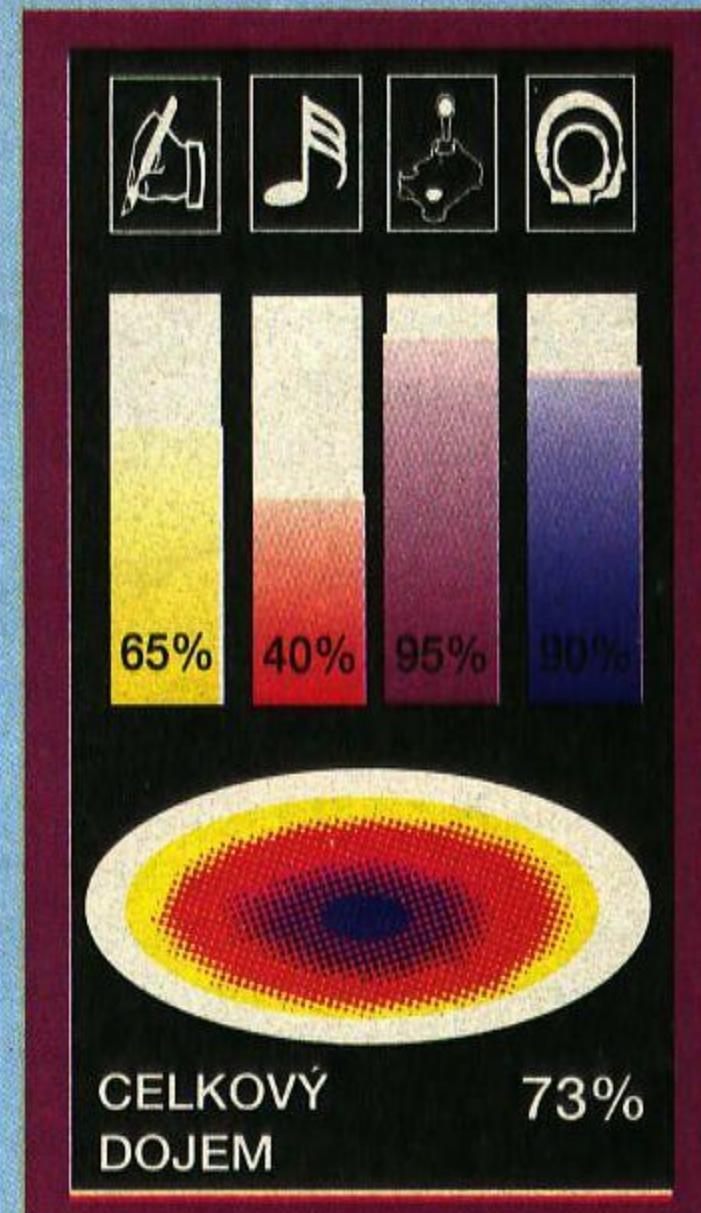
2. GAME ON

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

3. TWO PLAYER

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

-Luis-



SPECTRUM DIDAKTIK

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 14

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

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

77 22 22 55 88...

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

77 22 22 0 55 88...

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

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

22 22 44 44 99 99 66 66

Skomprimovaný blok bude vyzerať takto:

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

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

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

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

Počet bajtov 0 nemá žiadny význam, preto je nulová hodnota dolných siedmych bitov špeciálneho bajtu chápána ako hodnota 128. Akonáhle sa v pôvodnom bloku nachádza za sebou viac ako 128 rovnakých bajtov, potom v skomprimovanom bloku bude viac dvojíc bajtov, kde každá dvojica pozostáva zo špeciálneho bajtu a toho bajtu ktorý je v pôvodnom bloku. Celé to najjednoduchšie ozrej-

mí konkrétny príklad. Nech pôvodný blok vyzera takto:

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

Potom skomprimovaný blok bude:

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

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

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

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

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

ld	bc,dĺžka
push	bc
pop	ix

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

- busy -

REKURZÍVNE FUNKCIE POMOCOU DEF FN



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Teraz trochu odbočme od čistej matematiky a skúsme si napísat jednu zaujímavú funkciu - nazvime ju "násobenie retazca číslom". Na vstupe bude mať retazec A\$ a číslo N, na výstupe bude dávať retazec pozostávajúci z N bezprostredne po sebe idúcich retazcov A\$. Príklad: Nech A\$="zx" a N=4 potom vysledok bude "zxzxzxzx".

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

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

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

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

použijeme oveľa elegantnejšie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

V the SETTLERS nedej o vojnu v takom slova zmysle, ako v BATTLE ISLE 2. Ide tu skôr o širšie poňatie života. Boj sa tu používa kvôli rozširovaniu teritorií a prežitiu. THE SETTLERS sa sice vzdialene podobá na stratégie POPULOUS, GENESIA či MEGA-LOMANIA, avšak svojimi parametrami nemá obdobu a prevyšuje spomínané hry na celej čiare.

Základná myšlienka hry spočíva z tom, že máme pridelený určitý kus zeme, na ktorom musíme vybudovať prosperujúcu dedinu a neskôr mesto. O niečo podobné sa v nevelkej vzdialosti snaží aj protivník, preto musíme svoju obec zabezpečiť proti napadnutiu zvonka. Zároveň musíme kvôli rozmachu získať ďalšie teritóriá. Ak je naša obec dostatočne silná a je v nej dostatok rytierov, môžeme zaútočiť na pozície protivníka a rozšíriť si tak svoje územie na jeho úkor. Ak sa nám toto všetko bude dať, protivník nakoniec rezignuje a vyhlásí kapituláciu. Pre nás to znamená, že sa level končí a že hra oznamí heslo do ďalšieho levelu, ktorý bude o niečo ľahší.

Variabilitu a možnosti hry nie je možné na začiatku odhadnúť a docieliť. SETTLERS musíme hrať celé hodiny, aby sme

THE SETT

detailnejšie pochopili, aká je to premyslená hra a aká stratégia sa od nás očakáva. Najlepšie to vari dokumentuje počet budov. SETTLERS umožňuje stavať až 24 rôznych stavieb, ako sú hrad, skladište, rôzne pevnosti a strážne budovy, farmy, dielne rôzneho druhu, píly, horárne, kameňolomy, bane a samozrejme cesty, ktorými si môžeme budovy pospájať

ty Super VGA, ktorá umožňuje veľmi jemné rozlíšenie. Ak si porovnáte, ako vyzerá hra v móde VGA a ako v Super VGA, celkom určite sa už k hrubozrnnému VGA módu nevrátite.

Clenitosť terénu má na hru priamy vplyv a rozhodne sa nedá povedať, že by tu bolo iba na efekt.

Uvediem príklady. Keď stavíme cesty, po každom úseku názorne vidíme, aký bude mať cesta sklon. Ak postavíme cestu do strmhého kopca, ľudom bude dlhšie trvať, než na kopec vylezú, ako keď je cesta v rovine. Väčšie stavby možno stavať iba na rovine. V kopci sa dajú stavať iba menšie stavby a sú aj také miesta, kde nemôžeme postaviť nič. Naša stratégia spočíva v tom, že musíme mať dostatok potravín a dostatok stavebného materiálu na budovy.

Súčasne musíme stavať strážne budovy na okraji, aby sme tak posunuli hranice nášho územia ďalej. Ilustrovať sa to dá napríklad na dreve. Drevorubačskú chalupu postavíme tam, kde je veľa stromov, teda blízko lesa. Sem postavíme aj horáreň, aby sa mal kto staráť o vysadenie nových stromov. Do blízkosti drevorubačov postavíme pílu, aby sa drevo mohlo hned nablízku spracovať. Zásobovanie potravnami sa dá riešiť rôzne.

Prvý a najjednoduchší spôsob je rybolov. Rybársku chalupu postavíme logicky iba tam, kde je v blízkosti voda. Druhý spôsob je o niečo zložitejší, pretože v zhode so skutočnosťou vyžaduje viacero profesí a tým pádom viac budov. Na pestovanie obilia postavíme obilnú farmu a do jej blízkosti pekáreň, ktorá bude piecť chlieb. Pekáreň sa nezaobíde bez mlyna, preto treba niekde voko-



Pohľad na zámok a prilahlé budovy.

tak, aby robotníci po nich mohli chodiť. Na svet je pohľad zhora, teda z vtáčej perspektívy. Povrch nie je rovný, ale väčšinou kopcovitý, čiastočne zalesnený a výnimkou nie sú ani vodné plochy. Skrátka, svet je v SETTLERS mimoriadne blízko k realite. Vrcholky hôr sú zasnežené, koruny stromov sa hýbu, ak fúka vietor, atď. Aby hra naozaj vyzerala na úrovni, autori zvolili použitie kar-



Menu pre nastavenie dôležitých parametrov.

SETTLERS

BLUE BYTE

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

Ak som spomenul kvalitnú Super VGA grafiku, nesmiem zabudnúť uviesť, že hrubozrnné a jemnozrnné rozlišenie sa dá meniť aj počas hry (prvýkrát to bolo použité v hre EMPIRE DELUXE), takže si môžeme vybrať buď podľa vkusu, alebo pod-

ľa toho, aký veľký úsek chceme mať zobrazený a v akej veľkosti. Jedinou nevýhodou tohto spôsobu zobrazenia a prepínania je skutočnosť, že pri jemnejšom zobrazení zostáva počet bodov pripadajúci na jednotlivé ikony a mapy rovnaký, takže dochádza k zmenšeniu kurzora a všetkých ikon. Je to trochu škoda lebo hra je snáď aš príliš 'preikonizovaná'. Tým chcem povedať, že je tu spústa ikon, ktoré nevyzerajú nijak extra a ktorých význam nie je vôbec na prvý pohľad zrejmý - sotva sa niekto zaobíde bez bližšieho pohľadu do manuálu. Autori si na hráčov okrem bežného stlačenia ľavého či pravého tlačítka na myši vymysleli na nás tzv. špeciálny click. Spočíva v tom, že držíme stlačené pravé tlačítko myši a popri tom stlačíme ľavé. Takýmto spôsobom môžeme dať rozkaz k napadnutiu nepriateľa, k zisteniu počtu rytierov v pevnosti, k demolácii nami postavených objektov, atď. Sú to



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



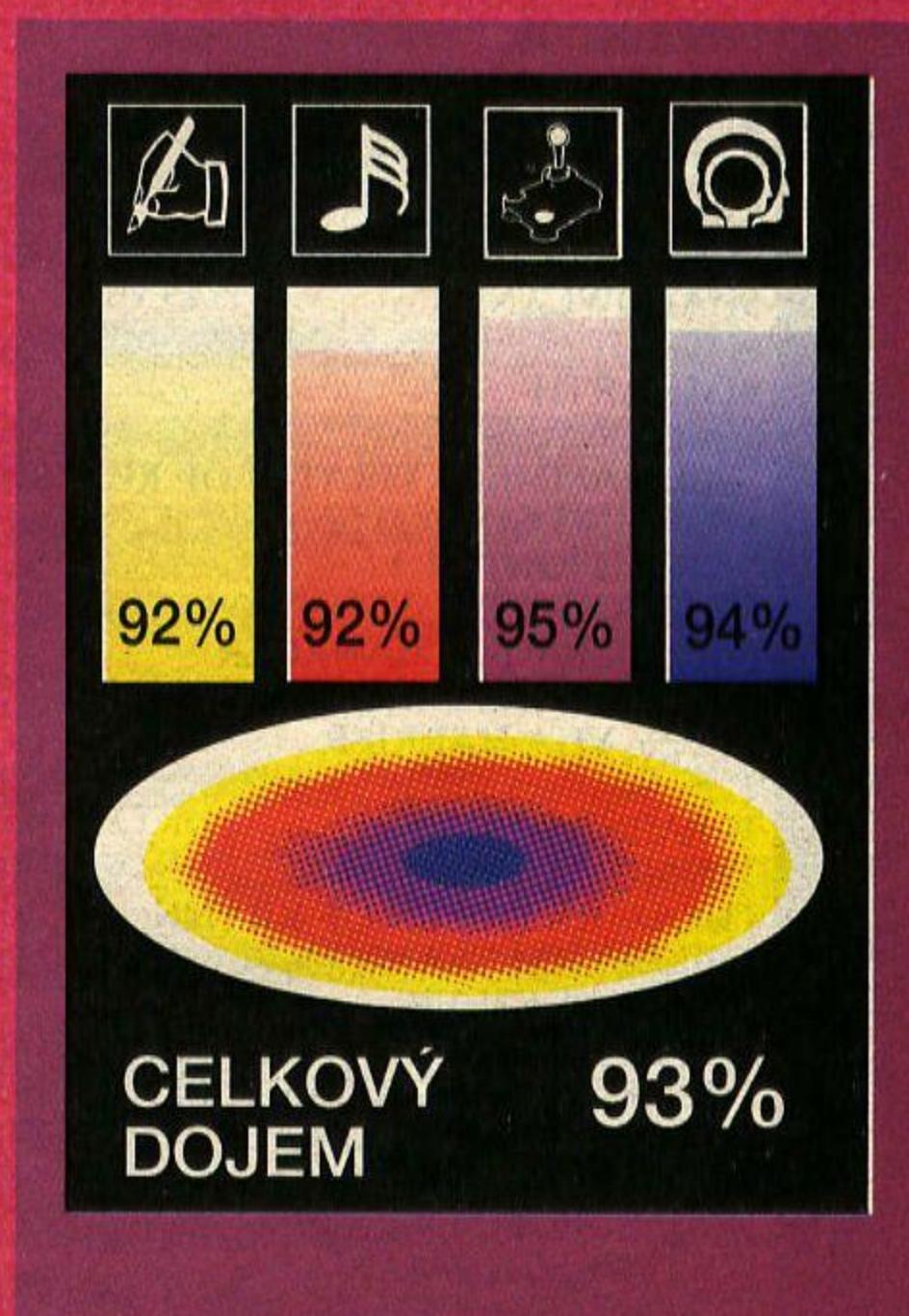
Hráč môže ovplyvňovať vývoj hry nastavovaním množstva parametrov a predvolieb vo výsuvných tabuľkách.

všetko veci, na ktoré je manuál veľmi potrebný.

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

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

- yves -



PC 386-586
AMIGA 500/600



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

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

PONUKA ANGLICK

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

YCH PROGRAMOV

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

CD32

DELUXE TRIVIAL PURSUIT	1099.00
DENNIS	969.00
RYDER CUP	1099.00

A 1200

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

ATARI ST/STE

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

AMIGA

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

MER NUZZ



ULTRASOFT®



AMIGA
A1200

 ocean

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O.,

P.O.BOX 74,

810 05 BRATISLAVA 15

TEL.: 07/496 400

ZX SPECTRUM DIDAKTIK

CENOVO VÝHODNÉ HRY

F.I.R.E.

Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.

Cena 89,- Sk

BUKAPAO

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

Cena 69,- Sk

CHROBÁK TRUHLÍK

Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.

Cena 69,- Sk

LOGIC

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

Cena 69,- Sk

RYCHLÉ ŠÍPY 1

Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame 'JEŽEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.

Cena 69,- Sk

RYCHLÉ ŠÍPY 2

Druhá časť hry nazvaná STÍNA DALA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrti nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kľuci.

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 kombináčná hra na logické myšenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčení z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

Cena 69,- Sk

DOUBLE DASH

Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krty 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 misii v rozsiahлом podzemí nepriateľskej planéty.

Cena 89,- Sk

HEXAGONIA

Akčná kombináčná hra na logické myšenie. Volné 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 velkú 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 sily s počítačom si môžete navolíť 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 úctujeme 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, vylepsujúcich hru.

Cena 119,- Sk

CESTA BOJOVNÍKA

Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahлом bludisku.

Cena 119,- Sk

JAMES BOND - OCTOPUSSY

Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašérakov 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 predošej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí nás hrdina prebojať 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 mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením priporúča 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 prebojať 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 pekných 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 spočným úsilím dostať z obrovského zámku.

Cena 149,- Sk



ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

- ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	- ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
- ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	- ks JET-STORY	á 89 Sk
- ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	- ks HEXAGONIA	á 89 Sk
- ks ZX-7	á 149 Sk	- ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
- ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	- ks SKLADAČKA	á 89 Sk
- ks M.R.S.	á 199 Sk	- ks NOTRIK	á 119 Sk
- ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	- ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
- ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	- ks CRUX 92	á 119 Sk
- ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	- ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
- ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	- ks PHANTOM F4	á 149 Sk
- ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	- ks PHANTOM F4 II,	á 149 Sk
- ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	- ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
- ks TUITION	á 249 Sk	- ks SHERWOOD	á 199 Sk
- ks F.I.R.E.	á 89 Sk	- ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Sk
- ks BUKAPAO	á 89 Sk	- ks PICK OUT 2	á 149 Sk
- ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Sk	- ks ŠACH - MAT	á 149 Sk
- ks TETRIS 2	á 119 Sk	- ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
- ks LOGIC	á 89 Sk	- ks KOMANDO 2	á 199 Sk
- ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Sk	- ks PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU	á 179 Sk
- ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Sk	- ks PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
- ks STAR DRAGON	á 89 Sk	- ks TOWDIE	á 199 Sk
- ks ATOMIX	á 89 Sk	- ks QUADRAX	á 149 Sk

Programy mi pošlite vo verzii: KAZETOVEJ DISKETOVEJ D40 DISKETOVEJ D80 (vybranú možnosť označte krížikom)

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

1994

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINÁLNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 42-43 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT

KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):

C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

.....

.....

.....

.....

.....

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

1994

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

- ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
- ks Podrobny 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

1994

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

ÁNO! Chcem mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT, a preto som sa rozhodol pre:

- polročné predplatné (6 čísel) magazínu BIT za cenu 150 Sk.
 ročné predplatné (12 čísel) magazínu BIT za cenu 288 Sk.

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla (á 29 Sk do čísla 9/92, á 25 Sk od čísla 10/92) na doplnenie ročníka: * **(Označte krížikom ktoré)**

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

.....

.....

.....

.....

.....

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

1994

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

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

* Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

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

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



ZX SPECTRUM • DIDAKTIK • SYSTEMOVE 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 ľubo-volnom jazyku používajúcim latinku. V cene je zarátaný podrobny tlačený manuál.

Cena 119,- Sk

● ZX-7

Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby ! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri vý- uke 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 podrobny 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 podrobny tlačený manuál.

Cena 199,- Sk

● BABY MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes)

Program nadväzuje na známú 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 edi-táciu 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 MACHI-NIE. (Tvorba rámkov, 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

PROFESIONAL PACK
DTP MACHINE



● SOUNDTRACKER

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

Cena 199,- Sk

SOUNDTRACKER



● TUITION

Prepracovaný interaktívny systém na výuku programo-vacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výuko-vých lekcí a názorných praktických príkladov.

Cena 199,- Sk



Nič
na svete
sa
nevynovná
Infernú.
Nekonečná
zábava.
Nekonečný
strach.



DIGITAL IMAGE DESIGN

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