

BIT

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

25 SK / 25 Kč

MESACKÝ PRE POUŽIVATEĽOV DOMÁCICH POZITÁČOV
11/94

PACIFIC STRIKE

LETECKÉ SÚBOJE
2. SVETOVEJ VOJNY
V TICHOM OCEÁNE

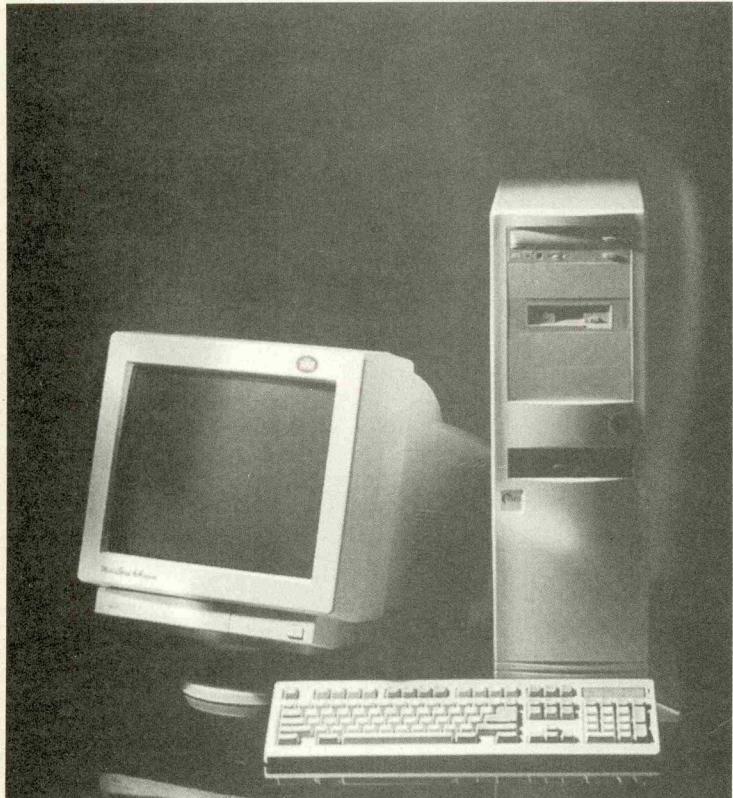
DETROIT

VYTVORTE SI SVOJE
VLASTNÉ AUTOMOBILOVÉ
IMPÉRIUM

F1 CHAMPIONSHIP
DOMARK NAPROGRAMOVAL
NOVÉ ZÁVODY FORMULE 1

COMPUTER

land



NAŠA PREDAJŇA PONÚKA UŽ AJ PC A MULTIMÉDIÁ

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

COMPUTER

land

Povaznícka 4
 Bratislava

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

Pohľadacie 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

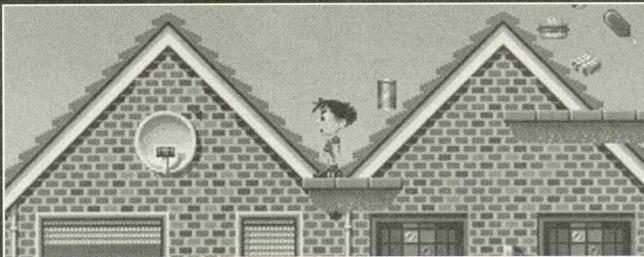
Noname PC	360,- Sk
DEXXA	540,- Sk
GRAVIS	1172,- Sk

Všetky ceny sú uvedené bez DPH

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

RECENZIE

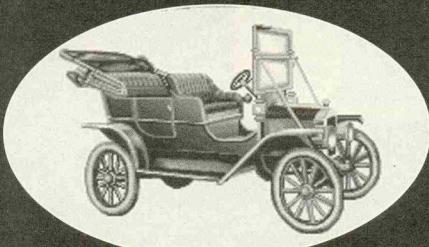
- 12 FURY OF THE FURRIES
- 13 SOCCER KID
- 16 F1 CHAMPIONSHIP
- 28 RAPTOR
- 29 SCRABBLE



SOCCER KID

MEGA RECENZIE

- 08 DARK LEGIONS
- 40 PACIFIC STRIKE



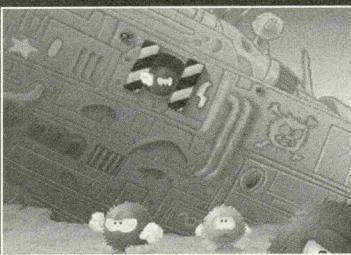
DETROIT



DARK LEGIONS

MARY HIER

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



FURY OF THE FURRIES



RAPTOR

AK ZLYHÁŠ...

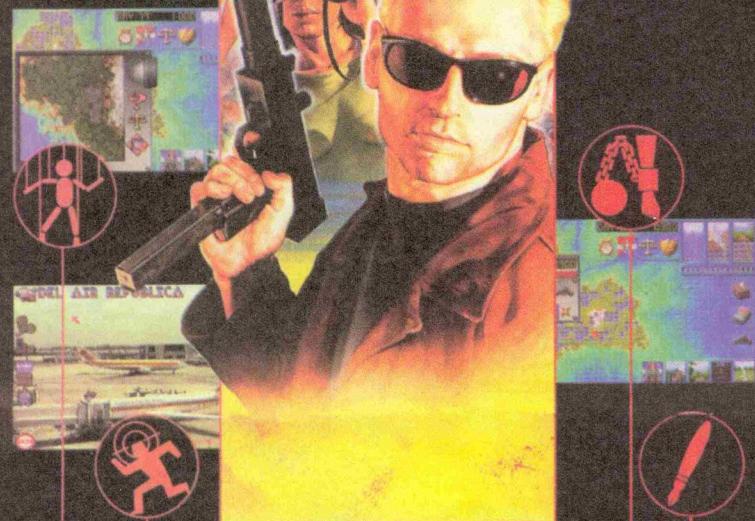
**NIKDY SI
NEEXISTOVAL**

Uplatnením všetkých výhod CD-ROM sa podarilo skonštruovať rozsiahle a realistické scenáre.

CENTRAL INTELLIGENCE je záverečným testom tvojich strategických schopností.

Integrovaným ovládaním troch oblastí: propagandy, armády a politiky môžeš dosahovať svoje ciele v štýle tajných akcii CIA. Vyberaj svoje kroky obozretne... Môžeš sa poistiť pre prípad protiútoku.

Tisíckrát opakované divadlo môže začať svoje ďalšie dramatické predstavenie.



AK BUDEŠ ODHALENÝ... MY ŤA NEPOZNÁME !

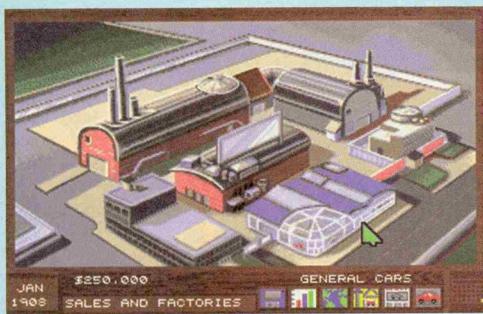
"Mnohostrannosť, pútavosť a vysoká hratelnosť robí z **CENTRAL INTELLIGENCE** napínavý a dobrodružný príbeh."

PC PLAYER (hodnotenie **)**

ocean



ULTRASOFT®



IMPRESSIONS

DETROIT

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

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

ADMINISTRATÍVA

Kedže s 250 dolármami dieru do sve-

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

VÝVOJ NOVÝCH ČASŤI

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

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

DESIGN AUTA

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

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

Dalej môžete meniť ČASŤI AUTA a to prednú, strednú a zadnú, čím vám vznikajú nové modely.

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

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

ARCHÍV

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



VÝROBA A PREDAJ

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

MARKETING A REKLAMA

Tu sa určuje obchodná politika spo-

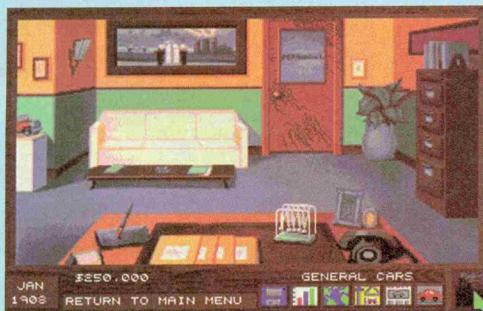


ločnosti a rozdelujú sa financie na reklamu nových výrobkov. Pre reklamu možno využívať šport, billboardy, rozhlas, televíziu a časopisy. Keďže v demo verzii programu bola táto funkcia naschvál zablokovaná (rovnako ako uloženie rozohranej hry) nebolo možné v podstate nič predfať.

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

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

-luis-



PC 286-586
AMIGA 500/600

SPECTRUM

COMMODORE 64

ATARI XE, XL

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

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

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

AMIGA

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

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!	↓
(Micropose)	

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

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korespondenčnom 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 tretom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie v rebríčkoch. Ak vlast-

níte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korespondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnej strane uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korepondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

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

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

V tomto mesiaci to je Vlastimil RATVAJ z Michaloviec.

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU

Vo Veľkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastiť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akej hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa sužuje 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

kterých sme už v BITe písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.



BIT

Súťažný kupón opäť nájdete na strane 46 dolu. Súťaž prebieha po celý rok. V decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých súťažiacich, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami. Skôr, ako zverejníme zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte. Aj keď na to neustále upozorňujeme, stále nám niektorí tvrdohlaví čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac osobitne.

Súťažná úloha číslo 11 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Eye of the Beholder
- b) Eye of the Beholder 2
- c) Ishar
- d) Ishar 2



DARK LEGIONS

SSI



Koľko postáv nákupíme za 1000 kreditov?

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

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

má u seba ORB.

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

Postavy sú veľmi

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

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

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

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

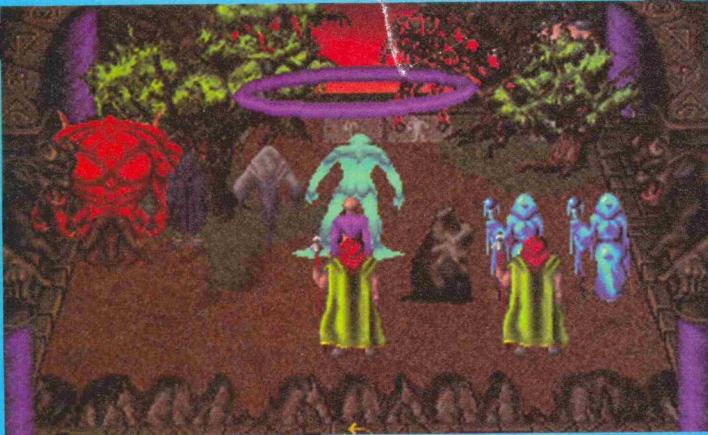
WIZARD - Lepší názov pre neho by bol Ľadový čarodejník. Jeho špecialitou je schopnosť zmraziť protivníka na strednej vzdialosti. Toto kúzlo vydrží niekolko tafrov.

V príomom boji vrha mrznúce blesky, alebo ľadové kocky.

ILLUSIONIST - Dokáže výčarovávať iluzórnú postavu, ktorá vyzerá rovnako, ako skutočná, ibaže nemá špeciál-



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



Práve sa podarilo výčarovať iluzórnu postavu.

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

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

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

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

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

THIEF - Dokáže deaktivovať pasce, avšak potrebuje, aby ich SEER predtým našiel. V boji sa dokáže rýchlo pohybovať a na diaľku hádzať nožky. Je to postava vhodná na boj proti tým pro-

tivníkom, ktorí dokážu bojovať iba zblízka.

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

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

Ako vidieť z popisu vlastností postáv v boji a ich špeciálnych vlastností, na DARK LEGIONS nestačia iba šikov-



Súboje nápadne pripomínajú ARCHON ULTRA.

né prsty. Treba rozmyšľať aj strategicky. Ako najlepšie elíminovať jednotlivých protivníkov? Ako ich donútiť, aby sa chytli do pasie? Kedy zaútočiť a kedy ustúpiť? Kedy výčarovať iluzórne postavy? DARK LEGIONS je hrou, ktorá sa začína už volbou postáv, umiestnením pasíc, atď. Podľa toho, na kolko sa cítime v tejto hre zbehli, môžeme si zvolať obťažnosť. DARK LEGIONS má podporu modeemu, takže ho môžu hrať aj dvaja hráči proti sebe, každý doma na svojom počítači.

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

- yes -



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





Po přečtení článků v renomovaných průvodcích o městě Lyton se ocítáš v současnosti v roli policisty.

Na stanici

Po přjezdu na stanici jdi do šatny, otevři svou skříňku (kód 269), vezmi ručník a jdi se osprchovat. Po osvěžující koupeli se oblékní do uniformy a vezmi tonfu se svým zápisníkem a klíče od Camary.



POLICE QUEST 1

SERRA

Vyjdi ven ze šatny a seber ze stolku vysílačku. Z nástěnky seber klíče od služebního vozidla. Jdi na briefing (dveře nalevo od nástěnky). Seber se stolu noviny a dozvíš se, že nich, že během posledních let se ve městě zvýšila zločinnost a že se na ně podílí i gangster pod jménem Death Angel (André Smriti). Mimo jiné si přečti i o anketě policista roku. Za chvíli přijde seržant Dooley a začne přednášet o ukradených vozidlech. Po briefingu si přečti na nástěnce vzkaz od Steva. Vyjdi ven a jed autem do Fig Street, mezi 4. a 5. ulicí.

Automobilová havárie

Prohlédni si mrtvolu v aute a promluv si s mladým mužem v červeném tričku. Žavolej vysílačkou seržanta a opusť scénu. Jed do Carol's baru a posad se u baru. Promluv si se Stevem a až zazvoní telefon, běž si ho vzít. Promluv si znovu se Stevem a on tě pozve na narozeninový večírek. Jezdí autem po městě, dokud nedostaneš hlášení, že u baru obtěžuje parta na motorkách. Po briefingu si přečti na nástěnku. Promluv si s Marii v automatu a vrat se do baru. Rekni Carol, že je vše zase v pořádku.

Narozeninová oslava

Vrat se na stanici a seber z příhrádky vedle výtahu formulář a vypřího ho. Vejdí do kanceláře seržanta Dooleym a sleduj jeho zajímavý boj s poplašným kufrem. Až ho vyhodí, jdi se osprchovat a převlékní se do normálních satů. Vyjdi ze šatny a vrat na stolek vysílačku, a na nástěnku klíče. Nasedni do modré Camary a jed do Blue room. Sedni si vedle Jacka a promluv si s ním. Dozvíd se, že jeho malá dcera bude drogy. Po příchodu Keythya se vrat na stanici. Jdi do šatny a převlékní se do uniformy. Vyjdi ven a seber vysílačku a klíče od auta.

Ukradený mercedes

Jdi na briefing a vyslechni si informace o ukradeném Mercedesu. Nasedni do auta a potouluj se po městě. Až dostaneš hlášení, jed za ukradeným autem. Po zastavení podezřelého auta se ohláš vysílačkou základně. Prohledni si z vozu ukradené auto a zavolej rádiom o posilu. Po přjezdu policisty otevři dveře, ozbroj se a promluv nekolikrát na podezřelého. Až si lehne na zem, vezmi želízka a nasad mu je. Prohlédni si přední dveře ukradeného vozu a rukou odstraní nános barvy, až objevíš sériové číslo vozu. Sedni si do Mercedesa a z otevřené příhrádky si přečti fidičské průkazy a zápisník. Nasedni do auta a podezřelého zavez do vězení. Ulož zbraň do boxu a zavoň na zvonek. Vězně zavři pod kódem 19221,

21068, 29211, 26504, 13301, 21490, 12509, 349. Rekni podezřelému, ať se přesune ke dveřím. Sundej mu pouta a zavři ho. Jdi ven, vezmi si spět svou zbraň a vrat se na stanici.

Zatykač

Jdi do kanceláře seržanta Dooleyho a přečti si vzkaz od poručika Morgana. Právě jsi byl přeřazen do protinarkotického oddělení. Jdi do šatny, převlékní se do osobních satů a vezmi si klíče ze skřínky. Navštív poručika Morgana v jeho kanceláři v prvním patře. Jdi do své nové kanceláře a seznam se s detektivem Laurou Wattsovou. Po prohlídce nové kanceláře seber z nástěnky klíče a auta. Jed do přízemí a vrat klíče od služebního auta na nástěnku. Nastup do bílého auta a jed k soudu. Promluv si několikrát s vrátným a vstup do soudní síně. Promluv si s prokurátorem a objasní mu, proč potřebuješ zatykač na muže jménem Hoffman alias Taselli (jeden z deseti nejhledanějších překupníků drog na seznamu FBI). Vrat se do své pracovny, otevři kartotékou a seber Hoffmannovu složku. Vráf se k soudu a předej materiály soudnímu úředníkovi. Soudce ti podeši zatykač, vezmi ho a opusť soudní síň. Vrat se do vězení a dej strážci každou.

Překupník drog

Nyní se automaticky vracíš na stanici, kde tě čeká tvore nová partnerka Wattsová. Nastup do auta a jed do Bert's parku, kde se má uskutečnit plánovaná drogová transakce. Z parku jdi prostřednictvím dolu a schovej se za keř. Vytáhní zbraň (tukni s ní na sebe) a čekaj. Po dopadení podezřelých promluv „na zákazník“ a zeptej se ho na jméno. Schovej zbraň a nasad mu želízka. Podař se to až napodruhé. Prohledej podezřelého a vrátte se k autu. Promluv si s Victorem a jed do vězení. Zamkní zbraň do boxu a obviněně zavři pod kódem 12755,

308. Promluv si s obviněným a sundej jim pouťa.

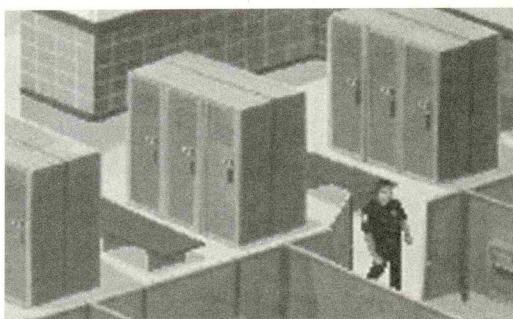
Prostřelený Hoffmannová případu

Jed do Blue room a promluv si s Jackem. Dozvíd se, že jeho dcera byla hospitalizována v nemocnici. Vrat se na stanici a zajdi za poručíkem Morganem. Jdi do místnosti, kde se uschovává evidence a ukáž příslušníkovi Hoffmannovu složku. Zapiš si číslo pistole a přečti si zápisník. Jdi do své kanceláře a sedni si k počítači. Vyber „weapons“ a napiš číslo Hoffmannovy zbraně. Odepiš si číslo případu, vyber FBI, natukej číslo, vytiskni na tiskárně (print file). Seber papír z tiskárny a jdi za Morganem. Dozvě si o tajné operaci v hotelu Delphoria. Jed do vězení a promluv si se strážcem. Nabídn Marii dohodu za její pomoc v hotelu Delphoria. Vrat se do auta a po hlášení navštív Cotton Cove. Promluv si s policisty a prohlédni mytí těla.

Tajná operace

Vrat se na stanici a vyjed výtahem do prvního patra. Jdi do Morganovy kanceláře. Po krátké poradě se již umíti a převléknout do bílého obleku. Jdi zpátky za poručíkem. Zanedlouho přijde seržant Dooley a oznamí ti strašnou zprávu: Jackova dcera před hodinou zmizela v nemocnici na předávkování drogami. Nyní je jen tohle, zda budou vrazí (překupníci drog) potrestáni nebo ne. Nasedni do auta a jed do hotelu Delphoria. Vstup dovnitř a zazvoní na zvonek. Vezmi si klíč od pokoji a jdi do baru. Promluv si s barmankou a objednej si drink. Mluv s čísničkou tak dlouho, dokud té nepozvou na partii pokeru. Jdi s Marii do svého pokoje a zavolej taxík (nejdříve 411 a pak číslo taxíku). Potom se s tebou Marie rozloučí, její úloha tady skončila. Vrat se do hotelového baru a řekni Alex, až tě zavede do hemby, nejdříve jí však musíš zaplatit. V hembě si promluv s muži v předním stolu a odmíti nabídku ke hře. Vrat se do svého pokoje a zavolej znova Morgana. Počkej, až ti doručí peníze a tajnou vysílačku v podobě propisky. Vrat se spět do hemby, kde je nyní již soukromější společnost. Počkej, až přijde Toselli, alias Death Angel a zahrál si poker (není důležité ho dohrát do konce). Až se ti podaří spoluhráče obrat, nabídně ti Death Angel nabídku ke spotupráci. Svez se s ním ve výtahu a až si pojde pro telefon, můžíš jednat rychle. Koukn si na telefon a baru a zavolej vysílačku přepárové komando. Nyní již vlastně končí hra. Ještě zhlédneš, jak ti starosta před novináři gratuluje a předává ti medaili za zásluhy.

P. Gula

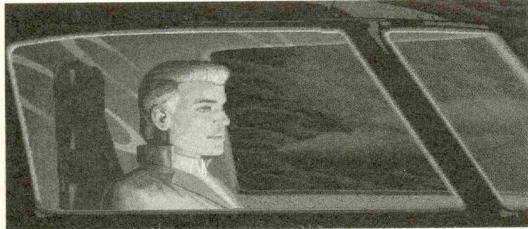


Po pádu letadla se ocitneš v údolí s obyvateli, kteří ve dne v noci bojují s vlkodlaky a jinými přízraky. Na začátku hry se ocitneš v posteli u Kyriila. Popovídej si s jeho dcerou a řekni mu o dýmku. Sluho Ivanovi řekni o peníze. Ještě jednou si popovídej s Kyrilovou dcerou a ta ti dá mašli. Ted navštív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

Jdi do hospody, promluv s hostinským a dostaneš sirku. Promluv s lidmi a od nich dostaneš mapu a dozvíd se o farmě. Jdi na farmu podle mapy, promluv s farářem a ze chléva vem vidle. Jdi do hospody a dozvíd se něco o místě nehody. Jdi na místo nehody a no-

Ten ted stále noš. Zeptej se ho na všechny syny, poví ti něco o hlubokém lese. Ted jdi na hrobníkem. Ten ti poví o hřbitově. Jdi na hřbitov a levý horní roh hřbitova je nalezené bylinky Betony. Tu vem. Jdi k cikánce co lečí rány a řekni jí „Po-tion“. Lektor dej matce Natálie. Za tento dobrý skutek dostaneš ozdobný špendlík. Ted se vrat do první vesnice.

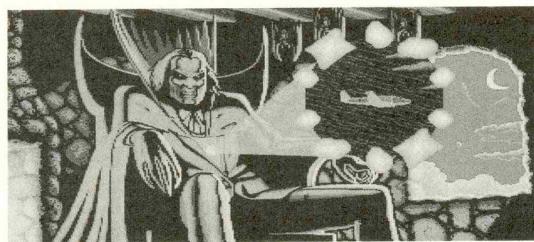
Promluv se starostou, u hrobníka za domem vem lopatu a petržel. Z jeho ložnice vem prázdnou láhev a roztrhanou košíři. Jdi k bylinářce a řekni „Parsley“. Jdi do hospody a promluv s lidmi, dozvíd se, kde je jezero a křížovatka. Jdi ke starostovi a promluv s ním.



žem zabij vlky. Pak zapal sirkou lampu a promluv si s mrtvým stromem, nato hoď lampu na strom. Vem rostlinky a popel. Jdi do hospody, popovídej si s lidmi. Dozvíd se o kostele. Jdi do kostela, dolů, projdi cely a příciemu mnichov si řekni o pero. Vraf se do hospody a dozvíd se o Cikánech. Jdi do jejich tábora a cikánce ve voze vlevo řekni „Eduard“. Dostaneš klíč. Obyvatelka vozu upravo lečí rány. Jdi do vesnice, do sklepa u Eduarda, projdi katakomby. Jdi do vinného sklepa a vem klíč a láhev vína. Jdi do hospody, promluv s hostinským a dej mu víno, dostaneš za něj zlatý počár. Promluv si s potulným muzikantem. Jdi do kostela a mnicha požádej o znovurození (resurrection). Potom si promluv se stromem-mužem a dozvíd se o místě, kam bylo odvlečeno letadlo. Jdi do bažin, vem lano, pistoli a zapalovací. U stromu použij lano, vlez do jámy a vem houbu.

Jdi ke svíčkařovi a jeho synovi řekni „Natálie“ a potom „Lock“ - dostaneš dívčí vlasy. Jdi do hospody a dozvíd se, že potulného muzikanta zabil vlkodlak. Jdi do prvního patra, najdi tělo a vem housle a klíč. Ted jdi do katakomb, klíčem odemkní dveře a potom vem pečetní prsten a jakousi nádobu. Jdi do druhé vesnice, promluv s lidmi a babcou v houpacím křesle řekni „Betony“. Rekne ti, kde máš tu bylinu hledat. Promluv si s její synem a kup od něj medailon.

Dozvíd se, že hrobník bude pověšen. Zajdi tedy do jeho domu a vejdí do dveří, u kterých stál. Pak seber knihu duši. Jdi na křížovatku a promluv si s oběšencem. Dostaneš klíč. Jdi do kostela, ve



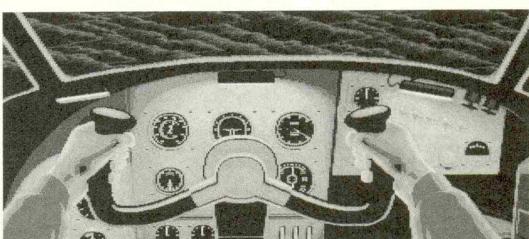
sklepě použij klíč. Potom vem knihu rituálu. Jdi do druhé vesnice a stříbrotecí řekni: „Bell“. Jdi do první vesnice ke svíčkaři. Od něj kup svíčku. Jdi do kostela a svíčku nech vysvětít. Ted navštív hřbitov a u prostředního hrobu použij lopatou - vykopce hák. Ten seber. Dej tkaničku na zvon. Jdi k hrobce s červeným duchem. Zapalovačem zapal svíčku a hákem udeř do zvonu. Húr! Červený duch zmizel. Jdi do tmavého lesa. Jdi první cestou vlevo a potom na jih. Na konci cesty venkovy roh. Potom se vraf na hlavní cestu. Jdi první odbočkou vpravo a potom stále doprava, jak to jde a potom na sever. Jdi do chatřče a vem loveckou čapku. jdi

k čarodějnici na křížovatce, ta ti vyryje nápis na kovový roh. Jdi k jezeru, použij roh, promluv s převozníkem. Ten tě veme na ostrov. Tam seber dýku. Vraf se a jdi do zeleného bludiště, vem alešpoň 6 hlaviček česneku na konci je sídlo. Promluv s jeho párem. Nabídní mu tabák, dá ti za něj svaty symbol. Jdi do posledního patra, použij klíč a v nástavbě vem kord. Jdi do druhé vesnice a dvorce v transi řekni „Andrej“. Stříbrotecí řekni „Silver Sword“. Jdi ke Kyrilovu a řekni mu „Andrej“, jdi do patra a klíčem od něho se dostanu do Andreovia po kojtu a příseru pošli na onen svět mečem od stříbrotece. Jdi do druhé vesnice a stříbrotecí řekni „Bullets“. Jdi na farmu a selce řekni „Were Wolf“ a zastrel jí náboji od stříbrotece. Jdi ke staros-

ku. Zajdi do hospody, promluv s lidmi, dozvíd se něco o Frankovi. Jdi do prvního patra, promluv s mužem v pokoji a za minci od něj kup zuby. Jdi k cikánce a řekni jí „needs“. Dostaneš woodoo panenkou. Jdi do Frankova domu (se špendlíkem a panenkou v ruce) a ten tě poše do jeskyně. Jdi tedy do jeskyně a prohledej ji. Pačidlem „odemkní“ zamčené dveře. Promluv s knihou. Jdi do pevnosti (jsou tu kostlivci), vem klíč, otevří dveře a pohni rumpálem. Jdi do hal, do dveří vlevo dole, bouchni do knihovny. Jdi tajným vchodem, znovu bouchni do knihovny a jdi do sklepa. Vem klíč a promluv si s Kirilovou dcerou. Prohledej pevnost a až najdeš Agrippovou knihu, jdi do jeskyně. Otevří knihu a přečti pravé jméno příšery. Jdi k bylinářce a řekni „garlic“. Věnec česneku si dej na krk místo talismanu. Jdi Ivanovi a řekni „hammer“. Jdi do kostela a kup svěcenou vodu a jdi do pevnosti.

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

J. Zoula





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



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

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



KALISTO

Podobná v tom, že je tu viac postáv s rôznymi vlastnosťami a že sú tu prvky dvojrozmernej behačky a súčasne aj logickej hry. Akiste si pamätáte, že THE LOST

VIKINGS bola mimoriadne úspešná hra, pretože námert sa ľudom páčil a tri rôzne postavy pomohli zvýšiť variabilnosť logických hádaniek. FURY OF THE FURRIES obsahuje až štyri postavy, keďže toľko sa ich vybraťa osloboodiť kráľa. Rozoznáť ich môžeme podľa farby: žltá, červená, zelená a modrá. Postava žltej farby dokáže streľať rôznymi smermi. Čím dlhšie držíme 'fire', tým vypálime silnejšiu rannu. Červená postava dokáže rozbiť.

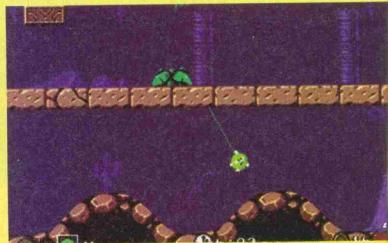
Ak si pozorne všimneme tehy a kameňe, zistíme, že niektoré sú popraskané. Tieto sa dajú rozbiť, takže potom môžeme prejsť aj cez také miesta, ktoré sú za iných okolností nepriechodné, napríklad múry. Zelená postava asi hráčovi rozveselí najviac. Ak ju máme aktívnu a stlačíme 'fire', vyhodí sa kotvíčka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

Štyri rôzne postavy v tejto hre jej dávajú ohromnú zaujímavosť a hratenosť. Autori si dali prácu aj s mnohými ďalšími detailami, ktoré súce na obrázkoch nevidno, ale majú značný význam. Ak chceme niekam vyskočiť, treba postavy rozskákať na vyšší výskok. Pri výskoku treba počítať aj s od-



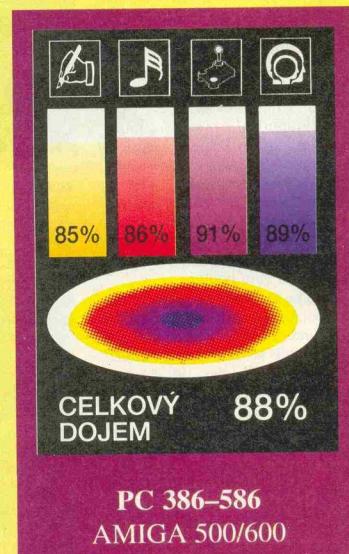
razom, ktorý je pre postavy charakteristický, ako aj s istou zotrvačnosťou v pohybe. Postavy tečia nielen vyzerajú ako futbalové lopty, ale majú aj podobné vlastnosti.

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



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

- yves -



Ak niekoľko podľa názvu usuďuje, že táto hra je simulátor futbalu, myli sa. Napriek tomu sa v SOCCER KID s futbalovou loptou stretneme a budeme s ňou môcť vystraňať všetkjaké kúsky.

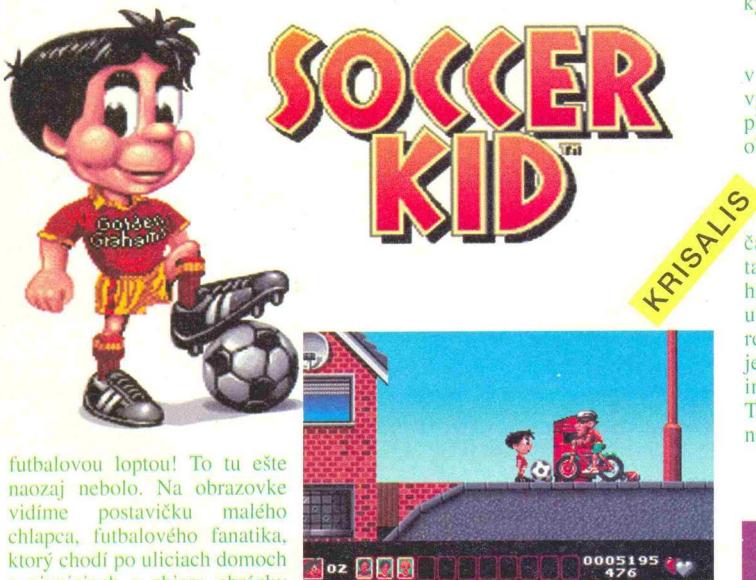
KRISALIS patrí medzi menšie britské firmy, ktorá neprodukuje hry každý mesiac, no dari sa jej slušne existovať už niekoľko rokov. Svoju produkciu malí v minulosti zameranú aj na 8-bitové ZX Spectrum a Commodore 64, v súčasnosti programujú pre PC a Amiga. Ich posledná hra sa stala hitom britského trhu.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



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

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

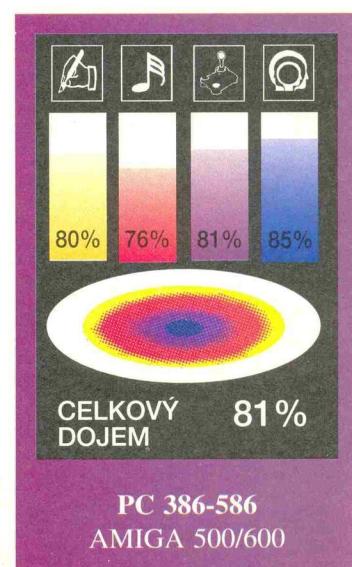
Námet SOCCER KIDu bude nižším vekovým kategóriám celkom iste veľmi blízky. Hlavnou postavou je typický mestský chalan, na ktorom na prvý pohľad vidieť, že sa chystá vypariť nejakú čertovinu. Veď koho iného by napadlo kopat lopu do policajta a potkýnať skateboardistov či cyklistov?



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



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



NÁVOD

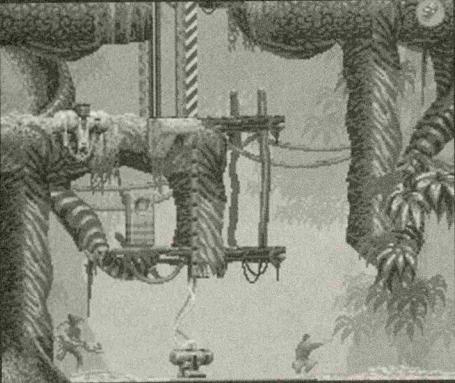


Vstupné kódy sú pre počítač Amiga, normal a easy obtiažnosť.

Level 1 - prales (paly, back)

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

Na začiatku hry zostup o obrazovku nízšie a zo-



ber holografickú kocku. Môžeš si pozrieť aj zaznam (kl. Fl), potom kurzorom naberhnúť na tú vec, ktorú chceš použiť. Znovu Fl a potom enter).

Vráť sa tam, kde si začínaš a prejdí doprava. Tu znič robota, vyskoč hore a z pokfaku znič ďalejšieho. Pokračuj doprava. V ďalšej obr. znič domorodca a zostup o obr. nízšie. Chod doľava a zober **10 Cr. a kameň**. Vráť sa o obr. doprava a tu musíš zničiť aj robota aj domorodca. Najlepš spôsob je tento: Vytiahni pištol (space), prejdí až na pravý okraj plošinky a z postoa zidi dole. Dopadneš do podpere a rýchlo sa prekotlaj doprava. Po tejto akcii zabehní doľava, ale v ďalšej obr. hned běž späť. Vytiahni pištol a prichádzajúceho robota zneškodní. Znova prejdí doľava a vyskoč o plošinku vyššie. Tu znič domorodca a zober **vybítu batériu**. Zidi dole, vráť sa doprava a s rozbodom vyskoč ku spinaču (stlač fire, po hnút joystickom doprava, vrátiť ho do pôvodnej polohy, musíš stále držať fire). Zneškodní robota a opatne zostup dole. Tu zneškodní domorodca a prejdí doprava. Tu sa čaká plazmový ohň. Vyhnies sa mu tak, že vyskočíš na plošinku nad ňim. Prejdí doprava a tú daj pozor na prízemné plamienky. Preskoč ich, prepni spinač, ktorý privolať výta a vyskoč hore. **Tu dobi energiu a batériu**. Vráť sa doľava a pri prieplasti použi **nabitú batériu**. Vytvoríš sa most so **silovým portálom**, a tak môžeš prejsť. Najprv samozrejme znič robota. Prejdí doľava a vyjdí výtahom hore. Naľavo od výtahu polož kameň na spinač a napravo, na plošinke výtahu nájdete teleport. S telesportom sa vydaj doprava, do miestnosti upravo hore (vid mapa). V miestnosti s výtahom sá pochrať so spinačom, vyskoč hore, a potom prejdí doprava. Tu daj teleport starcov. **Ako odmenu získaš ID kartu**. Vráť sa doľava do miestnosti za

preplastou so silovým portálom a zostup dole. V tejto obr. stojí na každej strane domorodec. Znič ich tak, že sa medzi nich zavesí a musíš sa vo vhodnej chvíli vytiahnut hore. Domorodci po tebe vystrelia, ale ty si sa medzitým vytiahol, čím sa vlastne zničia. V tejto miestnosti si dobi energiu. Pokračuj doprava, preruš ohň a preskoč spinač. Znič robota aj domorodca a zober **100 Cr.** Vezmi klúč a ďalších **50 Cr.** Pokračuj doprava. Tu je obranný systém, ktorý sa aktivuje v ďalšej miestnosti. Vyhnies sa mu tak, že preskáčeš horu a doprava k dobijacu. Dobi energiu a vezmi **500 Cr.** Vráť sa k save, zidi dole a použí **ID kartu** na zariadenie pri dverách. Znič domorodca a zostup dole. Zopakuj fintu s dvoma domorodcami stojacimi proti sebe a chod doprava. Starcov daj všetky Cr. a dostanete antigravitačný systém. Skoč do prieplasti.

Level 2 - mesto (toit, loup)

Úlohou v tomto leveli je získať finančie na kúpu falošného preukazu totičnosti.

Najprv prejdí doprava a zošpliaj dole, tu si dobi energiu. Vyjdi výtahom hore a vyskoč hore, dolava, hore a v obr. upravo znič dvoch policajtov. Porozprávaj sa so svojím priateľom **IANom** a posad sa do kresla. Po animovanej sekvenči prehovor s **IANom** ešte raz, otvoria sa ti dvere a získaš silový náramok. Chod doprava, zídi dole a po smrti domorodka nájdeš na zemi poistku. Poistku vlož do prepínacia a privolať výta. Vyjdi hore a porozprávaj sa s mužom pri vrátnici. Dá ti mapu mesta. Chod dole a k metre a dostaň sa do **BARu (America)**. Porozprávaj sa s barmanom a chod doprava. Tu stretnieš muža menom **Jack**. Po krátkom rozhovore navštív **radniču (Africa)**, porozprávaj sa so všetkými zamestnancami a daj svoju ID kartu **guvernérovi**. Dostanete **pracovné povolenie**. **Chod do pracovného centra a vlož pracovné povolenie do terminálu aktívneho počítača**. Počítač ti zadá úlohu. Celkove je ich 5.

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

Úloha 2: Chod do **restricted area 2 (Africa)**. Tu najdeš dôležitého vedca, ktorého odstraň musíš dostať. Podarí sa ti to len s výtahom, ktorý je navyše zamknutý. **Kľúč** od dverí je v miestnosti vlavo. Ak ho získaš, zidi s výtahom dole a odprevať vedca do miestnosti vlavo. Dostanete odmenu a vrátiš sa do pracovného centra.

Úloha 3: Tu musíš zničiť dveho terminátorov, ktorí sa vymkli spod kontroly. **V bare** si prehovor so záklazníkom. Ked to urobíš, vráť sa k výtahu, zidi dole a **prehovor s policiajtom**. Vráť sa do **baru**, chod doprava, rýchlo sa otoč a zastrel domorodca. **Vráť sa k policiajtovi, ale teraz ho už musíš zabíť**, získaš klúč, odomkní dvere za barom a

zostup dole. Ulož pozíciu a **zneškodní dvoch nebezpečných terminátorov**. Ak sa ti to podarí, úloha je splnená.

Úloha 4: Priamo z pracovného strediska sa telepootí do blízkosti poškodeného reaktora. Záleží na tvoyej rýchlosťi, či dobehne vás. Cestou narázíš na výtahom šachtu. **Výtaf privolať tak, že vyskočíš na plošinku nad ním**. Teraz ti už okrem času nič nebráni postupu k reaktoru. Ked sa k nemu dostanete, musíš **vložiť kartu do správneho reaktora**. To znamená, že musíš rýchlo vložiť kartu do úplne pravého reaktora.

Úloha 5: Táto úloha vyžaduje zručnosť. Chod do **restricted area 3 (Europa)** a vycíti celý priestor od všetkých nepriateľov. Používaj **silový náramok**, je to veľmi užitočné. Ked sa ti to podarí, získaš odmenu a môžeš s prácou skončiť.

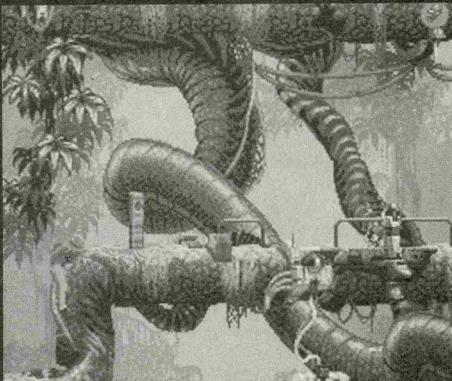
S peniazmi zabehní za **Jackom** a daj mu ich. Získaš tým dôležité dokumenty. Chod ku **veži smrti** (Europa) a odovzdaj doklady mužovi. Dvere sa otvoria a ty môžeš vstúpiť.

Level 3 - veža smrti (zapp, cine)

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

Level 4: výňa domova (lynx, good)

Po úspešnom dokončení súťaže vo veži smrti si vyhral zájazd na zem. Žem je však husto zafudnené cudzími bytosťami a preto sa nudit celkom určite nebudeš. Hned na začiatku daj **ID kartu** vrátnikovi. Ďalší postup je dosť problematický, pretože tu čaká veľa policajtov, liečiacich guli a robotov. Ked sa ti ich podarí zničiť, prejdí k naďalej a obnov energiu. Pokračuj doprava. Tu fa čaká policajt. Zneškodní ho a postupuj doprava. Ked sa ti aj tu podarí zničiť policajtov a robota, vráť sa znova nabit. Pokračuj doprava a spinačom zavolaj taxi. V animovanej sekvenči uvidíš, ako letí do centra mesta. Hned po pristátí ulož pozíciu. Vyskoč hore a s rozbodom preskoč do ďalšej obrazovky. Tu znič lietajúce gule a rozstrel sklenený výplň. Postupuj doprava a znič všetkých robotov. Získaš klúč. Ďalej chod doprava, vyskoč hore a daj pozor na auto-obranný systém. Pomocou prepínacha odstráň **plazmový ohň**.



BACK



kľúčom odomkní dvere a výťahom sa zvez dole.

Zneškodní protivníkov a zaves sa na lampa, čím odstrániš blok na favej strane. Ulož pozíciu. S výťahom sa dostan dole. Hned v prvej obr. vyšká hore a chod doprava. Tu si musíš dať dobrý pozor na auto-obranný systém. Musíš prepnuť spínač, čím odstrániš oheň. Vráť sa naspäť a postupuj hore. Po smrti protivníkov je kľúč tvoj. Hore prepni spínač, odstráni tak blok brániaci východu. Vráť sa celkom dole a odomkní dvere vpravo. Doplň energiu ochranného štítu a vyez sa výťahom hore. V ďalšej miestnosti sú dvoje padacie dvere pod sebou. Do priesoru medzi nimi sa dostaneš tak, že prejdeš na ľavú stranu dveri, skrčas sa a skotúfaš sa smereom doprava. Ulož poziciu, prepni spínač a hlavne - obnov energiu ochranného štítu. Prepadiš sa dole, znič robota a zoskoč dofava dole. Otvor dvere, preskoč medzera, vezmi kľúč a vráť sa späť. Otvor dvere napravo, zlikviduj terminátorov a letajúce gule. Odporúčam vrátiť sa k save a uložiť poziciu. Hned ako preskočíš pískačku bomby, objavi sa oheň, ktorý sa neúprosne začne pohybovať smerom k tebe. Musíš byť rýchly, prebehni doprava a v tretej obrazovke musíš rýchlo vybrať pištoľ, zničiť letajúcu gulu a rýchlo sa skotúfať doprava skôr, ako by ťa spálil oheň. Ked si bol dostatočne rýchly, podari sa ti a čaká ňa ďalšia zóna.

Level 5: stretnutie (scsi, spiz)

Na začiatku tohto levelu uvidíš v animovanej sekvenции aká si sa po skotúfaní dostal na sachtu. Pod tebou práve prebieha rozhovor o zmieňném ľudstve. Po krátkom odpočúvaní sa s tebou sachta predpreda a padneš doprostred sprisahania. Nepratiel si vezmú pištoľ a poslúš na teba dvoch terminátorov. Prvý, čo musíš urobiť, je ziskanie pištole. **Zabehni preto doprava, zoskoč dole a zober pištoľ.** S pištoľou už proti tebe terminátori nemajú vobeč žiadnu šancu. Hned po ich smrti ulož poziciu. **Vezmi kľúč**, ktorý zostal po terminátorovi. Prejdi doprava a prepni spínač, otvoria sa dvere za stenou. Ďalšie dvere otvor kľúcom a vydaj sa hore - do miestnosti s pohyblivým ohňom a v pravý moment vyšká hore a dofava. Postupuj dofava, obnov štit, postupuj ďalej dofava a výhni sa ohňu. Dole zničidlo morodca. Po jeho smrti nájdeš dve veľmi užitočné veci. **Sú to prijímač a výladač teleportu.** Vyšká hore a znič ďalšieho terminátora. Získaš kľúč. Vráť sa späť k pohyblivym ohňom a odhod

prijímač dole. Potom sa pomocou výladača teleportuj. Zdvíhni prijímač, otvor dvere a znič robota. Postupuj doprava a znovu odhod prijímač dole a zároveň sa teleportuj. Zdvíhni prijímač a bež dofava. Objaví sa za tebou oheň, ktorému sa vynech tak, že vyskocí na plošinku vyššie a oheň pod tebou prejde. Chod dofava a dole. Zabi nový typ nepratiel - sliz. Najlepšia taktika je taká, že vytáis pištoľ a v podprese sa v pravý moment musíš kotúfať a ked viďš, že sa sliz zhromtil, strieľaj. Nesmie sa stať, že sa sliz zhromtil pod tebou, preto musíš byť stále v pohybe. Prepni spínač, pokračuj doprava a zabi ďalšie dva slizov. Zostúp dole a chod dofava. Odporúčam uložiť poziciu, pretože nasledujúca obr je pomerne náročná. Dostaneš sa cez ňu pomocou teleportu. Ked sa ti to podarí, musíš v ďalšej obr. rýchlo vyskočiť hore, spustiť sa dole a dobehniť pod teleportačný systém vpravo. Najužia časť hry je pred tebou.

Level 6: planéta slizu (gary, bios)

Počasné dva levery sú pomerne zložité, pretože tu žije veľa slizov.

Chod doprava, likviduj slizy, prepni spínač a chod dole. Daj si pozor na obranný systém. Zoskoč dole a priprav sa na tuhú akciu. Dole ta čaká trio slizov. Po ich likvidácii by si sa mal vrátiť k nabíjaču obnoviť energiu štítu. V miestnosti, kde si zneškodní trio slizov, najdeš aj kameň. Pokračuj dofava, skotúfať sa otvorm v stene a polož kameň na spínač. Teleportuj sa cez oheň. Naľavo otvor padacie dvere spínačom, streľ do dveri dole a prepni spínač, ktorý otvorí dvere hore. Akonáhle sa dvere otvoria, zjaví sa sliz, ktorý zrani muža. Potom sliz zide dole a ty ho musíš zničiť.

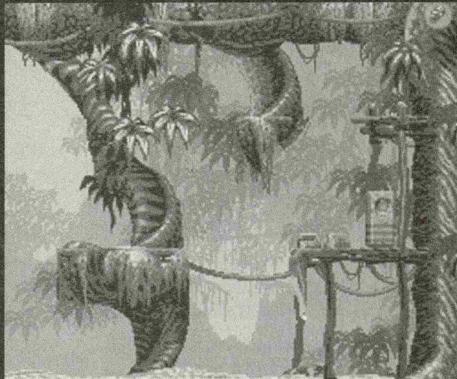
Od umierajúceho muža dostaneš atómovú bombu, ktorá sa ti zide na samom konci hry.

Pokračuj dolava a **zober zápisník**. Môžes si tiež precítať správu o svojom počinani. Výťahom sa zvez dole a zabi zmutovaného psa. Otvor padacie dvere spínačom, obnov energiu štítu potom, ako skočis dole. Chod doprava a po smrti dvoch slizov sa teleportuj dole do priesasti. V tejto miestnosti nechaj prijímač, pretože ak by si to neurobil, nevedel by si sa vrátiť. Ak si odhod prijímač, môžeš isti doprava a po niekoľkých mŕtvyx slizoch získaš kľúč. Teleportuj sa späť, vydí výťahom hore a chod doprava. Otvor dvere nájdeného kľúčom a tým pádom si sa dostal do posledného levelu, kde musíš zničiť srdce planéty a potom ju zneškodní pomocou atómovej bomby.

Level 7: ničenie planéty (pont, hall)

Od startu chod výťahom hore, zlikviduj slizy a vyšká hore. Tu sa musíš rozbehniť a skočiť z kraja plošinky, pretože inak by na ťa padli kvapky, ktoré sa skladajú z výbušných hmôr. Ked si to urobil, odhod prijímač teleportu. Vydí výťahom hore, a potom ho posli späť.

Vypneš tak auto-obranný systém. Lepší spôsob je však ten, že po skoku teleport neodhodíš, ale vylezieš hore. Obranný systém ti sice poškodi energiu štítu, ale potom sa ti teleport zide. Teraz prejdi dofava. Dole je prepinač, ktorý vás stráži sliz. Prepni spínač a rýchlo sa teleportuj na miesto, kde si pretým odhodí prijímač. Dofava dole je dobijač. Použi ho a potom zneškodní sliz, ktorý stráži prepinač, na volumn priestranstve. Teraz sa vráť do obr., kde sliz stráži teleport a s vytasenou pištolou sa prekotúfaj doprava. Obrannému systému sa vyhneš tým, že si v podprede a výťah je už pristavený. Zidi dole a priprav sa na bitku s dvoma slizmi. Po ich zneškodení získaš kľúč, ktorým otvoríš dvere vpravo. Vydí výťahom hore, potom vyská hore a ulož poziciu. Opatre prejdi tri plazmové ohne, zidi výťahom a do odnomok dvere. Zabi zmutovaného psa a pomocou výťahu zneškodní bomby. Odhod prijímač do otvoru a teleportuj sa dole. Ked sa vyšporiadai so slizom, trialaj do priehľadnej casti gule tak dlho, pokiaľ sa z nej nevyleje kvapalina, ktorá otvorí padacie dvere. Prejdi k ľavej stene tejto miestnosti a odhod prijímač do otvoru. Teleportuj sa dole a vydaj sa dofava. Cestou si obnov energiu štítu a ulož poziciu. Na konci, úplne vľavo zidi dole výťahom do jadra planéty. Ulož poziciu a odhod prijímač. V ďalšej obr. je srdečko planéty. Tvoju úlohou je spôsobiť jeho destrukciu. Ked viēš ako na to, je to pomerne ľahké. **Musíš sa najprv trafíť do srdca žavy, potom sprava, žava, sprava, žlava...** Komieč srdce spoznás tak, že už nebudeš rodíti slizy, a taktiež sa ti otvoria dvere vpravo. Postupuj doprava, privolaj výťah, chod doprava, zidi dole, vyez sa výťahom nahor a zabehní dofava. Vráť sa dole a prichádzajúci sliz bez miestnosti zneškodní. Kľúčom, ktorý po ňom zostane,



otvor dvere. Zidi dole výťahom. Pokračuj doprava a bez rozmýšľania zneškodní dva zákerne, ale zároveň posledné slizy na tejto planéte.

Posledná, ale najdôležitejšia časť hry je pred tebou. Po smrti dvoch ibohých slizov prejdi doprava až k stene a **tu polož atómovú bombu**. Vylad' si joystick, prepni spínač. Akonáhle ho prepnes, máš iba niekoľko sekund k opustenie planéty. Musíš rýchlo prebehniť až ku startu siedmeho levelu a bežať stále doprava. Ak si prepol spínač, čakáš na otvorené dvere, bez ďalej dopravy až kým nedobedeš k výťahu. Výťah hned použi a nechaj sa vyviest horu. Ak si bol dostatočne rýchly, čaká ňa animovaná sekvencia. Ak ti to nevyšlo, skús to znova. Na druhýkrát sa ti to určite podarí. Týmito je z vami ďalšia perfektná hra z dielne francúzskej firmy Delphine software.

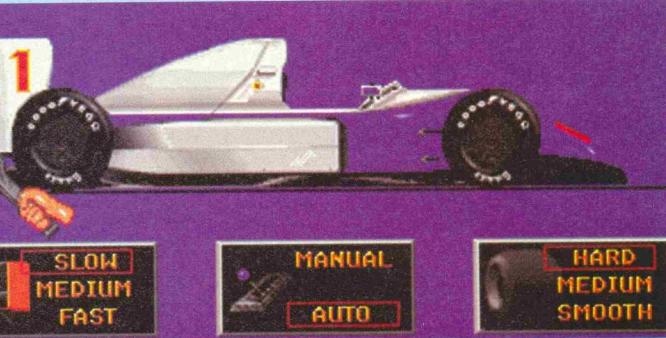
R. Miliczky



F1

Jednou z najobľúbenejších tém pre počítačové hry sú preteky Formule 1. Napriek tomu ani na takých počítačoch, ako je PC a Amiga, nie je kvalitných programov na túto tému obzvlášť veľa, i keďže je známe, že hráči ich majú veľmi radi. O určité vyplnenie medzery sa najnovšie pokúsila britská firma DOMARK

DOMARK



rýchlu jazdu a nie o reálnej simulácii. V minulosti bola na 16-bitových počítačoch úspešná firma ACCOLADE s hrami GRAND PRIX CIRCUIT (1988) a GRAND PRIX UNLIMITED (1992), ktoré však už takmer upadli do zábudnutia a nie sú určené v prípade PC pre jeho súčasný hardware.

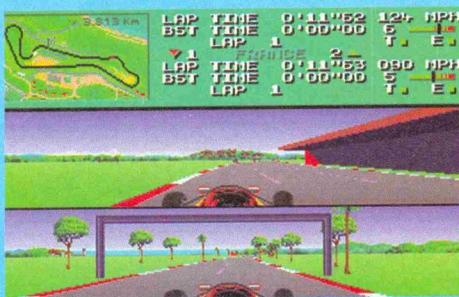
Autori F1 CHAMPIONSHIP si dali námahu urobiť čo do dĺžky veľmi krátku hru na jednom disketu, ale s extrémne rýchlym scrollingom kvôli rýchnej jazde. Aj na Amige, aj na PC je táto hra najrýchlejšia svojho druhu. Neviem sice, ako by sa celková rýchlosť dala zmerať, ale som si istý, že som v živote nič rýchlejšiu neviadal. Kvôli rýchlosťi autoru obešťovali aj kvalitu okolitej grafiky, ktorá pozostáva väčšinou z vektorových poligonov, s ktorými sa dá veľmi rýchlo pracovať. Pozadie sa scrolluje horizontálne a je v dobrej bitmapovej kvalite. Aj keď graficky táto hra neprekonaň napríklad INDY CAR RACING, ktorá má vektorové polygony vyplnené bitmapovými obrázkami, dosahuje takú rýchlosť, že z nej mám dobrý dojem. Keby sa táto rýchlosť predsa niekomu zdala malá, F1 CHAMPIONSHIP ju umožňuje zvýšiť zvolením tzv. TURBO módu. V tomto móde je nás monopost menší a proporcionalne sa zmenší aj trať s okolím. Vďaka tomu sa rýchlosť scrollingu ešte zvýší.

Ďalšou výrobou je možnosť hry dvoch hráčov. V tomto režime sa obrazovka rozdelí na dve polovice, aby každý hráč mohol sledovať traf zo svojho vozidla. Podobne to mal vyriešené napríklad LOTUS ESPRIT. Aj pri výbere dvoch hráčov je scrolling extrémne rýchly. Ešte viac oceňujem fakt, že obaja hráči môžu



so svojím F1 CHAMPIONSHIP. Na názov zakúpili licenciu od automobilových asociácií FIA a FOCA.

Rebríček najlepších formulí na PC aj Amige viedie zatiaľ F1 GRAND PRIX od MICROPROSE. Táto hra však už má viac ako dva roky a pravdepodobne je len otázkou času, kedy ju niekoľko prekoná. Veľmi dobre sa u príaznivcov počítačového automobilizmu zapísala pred rokom americká firma PAPYRUS hrou INDY CAR RACING, ktorá je však pomerne fažká a nekonkuje simulátorom F1, pretože sú v nej len americké preteky série Indy Car. Pri príležitosti celkového víťazstva Nigela Mansella urobila svojho času firma GREMLIN hru s názvom NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, ktorá bola originálna najmä tým, že sám majster sveta v nej učil hráčov správne jazdiť. Ako simulátor však neobstojí, lebo zatáčky sa tu dajú jazdiť aj v rýchlosťi 300 mil/čas, čo je dosť od veci. NIGEL MANSELL'S W.CH. mi skôr pripomína hry z hračkov automovat SEGA, v ktorých ide o veľmi

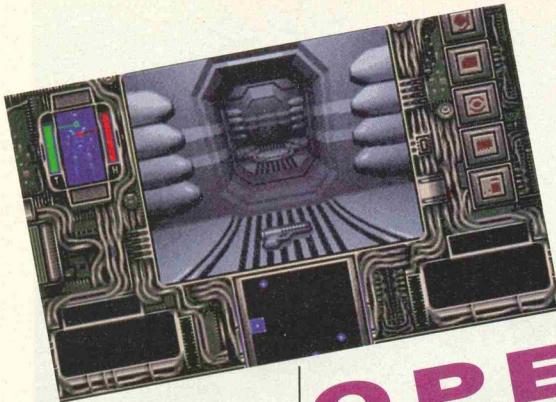


ovládať svoje vozy z klávesnice, takže k hre nie je povinný ani joystick, ani myš.

K samotnej hre nemá väčnejšie výhryady. Verzia na Amige je menej farebná, ale evidentne prepracovanějsia. Napríklad pri návrate povedzme do stromu tu odletí z auta kolečko, so na PC nie je. V hre je možnosť jazdiť do boxov a tam meniť pneumatiky a tankovať palivo. Je tu niekoľko režimov pretekania pre jedného a dvoch hráčov, niekoľko stupňov obtiažnosti, ktoré by mali každého uspokojíť. V testovanej PC verzii som však objavil niekoľko menších nedostatkov, ktoré nemajú na hru priamý vplyv, ale rozhodne by sa nemali stávať. Pri manažéri QEMM 7.03 hra spoločivo zmrzne, takže treba použiť DOSovský EMM386. Pri zvukovej karte SB 16 samplify zaručene do jednej minúty stichnu, takže kto chce počuť motor, musí zvoliť horsí AdLib. DOMARK zrejme všobec netrapi, že tieto karta je na trhu už viac ako rok a pol. Osobitným prípadom je SETUP, ktorý v menu obsahuje položku RUN F1, ktorá mal pravdepodobne spustiť hru. Nerobi však nič. Hra sa spustí jedine vtedy, ak vyjdeme do DOSu a zadáme F1.EXE. Sú to možno maľkosťi, ale svedčia o tom, že PC verzia je štátia narýchlo 'horúcou ihlou'.

- yves -





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

Dej odohrávajúci sa v nedalekej budúcnosti je umiestnený do našej galaxie nie príliš daleko od Marsu. Kozmický priestor v týchto miestach je preplený množstvom vrakov kozmických lodí, raket a družíc. Pretože mnohí z nich majú nuklearný pohon, je to reálna hrozba pre ďalšie vesmírne výpravy. Úlohou hráča ako člena špeciálnej DE-CON DIVÍZIE je vydlovanie sa na palubu takýchto vrakov, preskúmať ich a nakoniec vyhodiť do povetria. Občas sa tiež vyskytne špeciálna úloha, ako napríklad OPERÁCIA G2, ktorá prebieha teraz. Jej cieľom je preniknúť na kozmickú lodi plné kontrabandu zakázaných liekov a preskúmať ju. Lod je riadená automaticky a nie sú na nej žiadna fúdia, nanešťastie je však chránená jednotkou špeciálnych obranných androidov, známych pod menom Simskin Revenue Protection Droids.

Prevedenie hracieho panelu je podobné ako v hre Obitus, s tým rozdielom, že je futuristicky ladené, čo vyžaduje scenár hry. Stredu obrazovky dominuje vy-

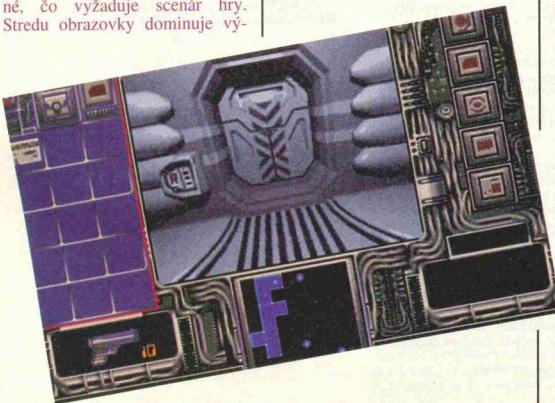
G2

PSYGNOSIS

OPERATION

rez, cez ktorý sa hráč „pozerá“ do interiéru kozmickej lode. Pohyb je tu riešený veľmi zaujímavo a elegante. Kedže chodby sú až na drobné zmeny (dvere, elektronické zariadenia) vlastne rovnaké, programátori plynule rozanimovali iba otáčanie sa o 90 stupňov a pohyb o jeden „diel“ chodby vpred. Použitím tejto jednoduchej finty vzniká dojem absolútne plynného pohybu (podobne ako v DOOM). Daňou je však skutočnosť, že žiadna miestnosť nemôže byť širšia ako na „jednu šírku hráča“. Na hratelnosť to však príliš neuberá. Horsie je, že na obetný oltár rýchlosť scrollingu padli aj všetky farby. Interiér kozmickej lode je teda v podstate monochromatický - iba v odľiechoch sedí. Aj tento malý nedostatočok sa však dá pri celkovom pohrade blahoškonne prehliadnúť.

Nafago od stredného pohladu je umiestnená postavička, po ktorej Favej strane je zelený stĺpec - indikátor času (klesá neustále) a po pravej strane červený stĺpec - indikátor energie (klesá po zásahu robotom). Na dohranie jednej misie má hráč približne 7 minút, ak mu pravdaže dovedy vydriž energiu. Teda na postávanie rozchodne nie je čas a hráč sa bude mať čo obracať.



majú funkciu spínača a otvárajú uzavorené dvere. Iné dvere sa otvárajú pomocou magnetických kartier, ktoré sa sporadickej dajú nájsť na zemi. V takomto prípade je potrebné otvoriť „vrecko“ s magnetickými kartami a jednu z nich zasunúť do ovládav-

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

Vľavo dole je poličko, v ktorom je predmet, ktorý nás prie-



skumnú drži v Favej ruke a vpravo vo poličke znázorňujúcej obsah pravej ruky. A teraz pozor! Keď má hráč v oboch „rukách“ predmet, napríklad v Favej pištoľ a v pravej pušku, sláčením Favejho tlačítka vystrelí z pištole a sláčením pravého zo pušky! (Hurá, húrá konečne niekto zistil, že myš má aj pravé tlačítko! A to moja má prosím aj stredné!). Toto ovládanie je veľmi pohodlné. Ostatné funkcie sa ovládajú takmer zhodne s hrou HIRED GUNS, s tým rozdielom, že pre pohyb dozadu je opäť použité práve tlačítko myši.

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

Kozmická loď sa skladá z množstva navzájom poprepájaných tunelov a koridorov.

Tieto sa na niektorých miestach končia slepou chodbou, na iných sú ukončené automatickými dverami. Podlahu v tuneloch je pokrytá vzorom diskovitého tvaru, z ktorých niektoré

cieho zariadenia vľavo od dverí. Keď je karta správna, v okienku nad zásuvnou štrbinou sa zobrazí číslo. Vtedy možno pomocou zeleného tlačítka dvere otvoriť, alebo pomocou červeného zatvoriť. Ak sa číslo neuškaže, karta pasuje do iných dverí a preto treba hľadať ďalšiu.

Na zemi sa dajú okrem vstupných kartier nájsť aj iné predmety, ako napríklad pištoľ zo 16 nábojmi, ktorá leží hned na východnej pozícii, ale tiež rôzne ampulky a iné predmety, ktorých funkciu sa mi zatiaľ nepodarilo zistíť. Záhadné mi zostało i využitie akýchsi „pisoárov“ so zabudovanou elektronikou, ktoré visia na niektorých stenach. Má sa do nich zjavne uložiť jeden predmet, ale za celú dobu hrania pri písaní tejto predrečenzie sa mi nepodarilo zistíť aký. Snáď budem mŕdurejší pri písaní recenzie na finálnu verziu hry, pri ktorej sa ale stretne až v niektorom z ďalších čieli BITu.

-luis-

PC 286-586
AMIGA 1200
AMIGA 500/600

NÁVOD



KU HRE

DYNAMIX

Hlavné menu

DOGFIGHT A FAMOUS ACE (poľovačka na eso):

Tu si môžete vybrať jedno z letadiel, o ktorých sa v miestach hranice súčasťou výberu. Počet lietadiel, ktoré máte, je určený počasie, typ letadla, počet lietadiel, ktoré máte, alebo výber. Prí výbere môžete viďť okrem mena a počtu zostrelov aj autentickú fotografiu a krátku charakteristiku osoby.

FLY SINGLE MISSION (jednoduchá misia):

Hra ponúka 10 jednoduchých misií, v ktorých si môžete zvolať počasie, typ letadla, počet lietadiel, ktoré máte, alebo výber. Prí výbere môžete viďť okrem mena a počtu zostrelov aj autentickú fotografiu a krátku charakteristiku osoby.

VIEW AIRPLANES (prezri lietadlá):

Hra poskytuje až dátumu lietadiel, na ktorých sa v miestach hranice súčasťou výberu. Počet lietadiel, ktoré máte, až osobné lietadlá jednotlivých es ich v skutočnom sfarbení.

OTHER OPTIONS (ostatné voľby):

Tu sa skrývajú voľby pre ovladanie pomocou joysticku alebo myši, vypínanie, zapínanie zvuku a hudby (to všetko v PREFERENCES). Tu si tiež môžete estre raz pozrieť výpis autorov programu (CREDITS). Posledná voľba je WATCH DEMO (prezretie dema), ktorou si este raz môžete prezrieť všetky prípravene demy (súbor DEMOXXX.VCR).

MISIÓN RECORDER (prehľadávací misia):

Každú misiu si môžete zaznamenať na disk a neskôr ju aj prehľadávať. Práve na to slúži tento prehľadávací, ktorý môžete ovlaďať ako klasické video. Okrem klasických herných poľafadív si môžete navoliť aj lubovoľné iné poľafadív, napr. na lietadlo alebo takzvaný nezávislý poľafadív (independent view), ktorým si môžete prezerať prakticky celú krajinu. Poľafady môžete rôzne rotovať.

EXIT TO DOS (späť do DOS-u):

Tuoto výberom opúšťate hru.

Kariéra

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

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

Kariéra tvoria jednotlivé misie, ktoré sú vždy približne raz do mesiaca. Tieto misie sú skoro tie isté, ak jednoducho len rozdiel je v tom, že si nemôžete vybrať iný typ letadla, okrem toho, ktoré máte k dispozícii, nemôžete merať počet asistujúcich, počasie a iné činitele. Niektoré z nich však môžete meniť, až keď dosiahnete výššiu hodnosť.

Tým sme sa dostali k postupu na výššiu hodnosť. Postupujeme ne vždy konstantne po určitom poste odlietaných misií, ale po misií, v ktorej ste si počítať vefmi záslužné. Tak podobne je to i v oznamenanií misií. Môžete ich určiť čakávaním po vefmi dobre odvedenej misii, každá misia je bodovo ohodnotená. Ak by prišla medzi rekordy, hra ju zaradí a neskôr ju môžete najeti pod kolónkou BEST MISSION. Body zo všetkých misií sa sčítavajú a písu do osobného záznamu. Okrem samotného fietania jednotlivých misií vás hra chronologicky s časom obznamená s vedením vojny formou novin alebo informačnimi a vývoji po vojenskej leteckej technike. Tiež sa vám môže stať, že sa po zostrelovej nocičine vo väčšine alebo v nemocnici, podľa toho, na ktorú stranu frantu pristane.

CAREER MENU (menu kariéry):

Toto menu obsahuje tieľo položky:

START CAREER (začiatok kariéry):

Tuoto položku sa zapísete do zoznamu. Zapisujete svoj meno. Okrem toho hra v zozname uvádzá aj stranu, za ktorú bojujete, väť sílu (na začiatku 2nd Lt., neskôr 1st LT., Li a Capt.), obdobie (mesiac, rok). V poslednom stĺpco sa uvádzá, či ste už kariéru začali alebo ste ešte aktivní. Pri otvorení novej kariéry si vyberiete stranu, za ktorú budete bojovať a obdobie, v ktorom odštartujete. Na výber máte z troch období: začiatok, stred alebo koniec vojny.

CONTINUE CAREER (pokračovanie kariéry):

Tuoto položku volite, ak už máte kariéru rozpracovanú a chcete v nej pokračovať.

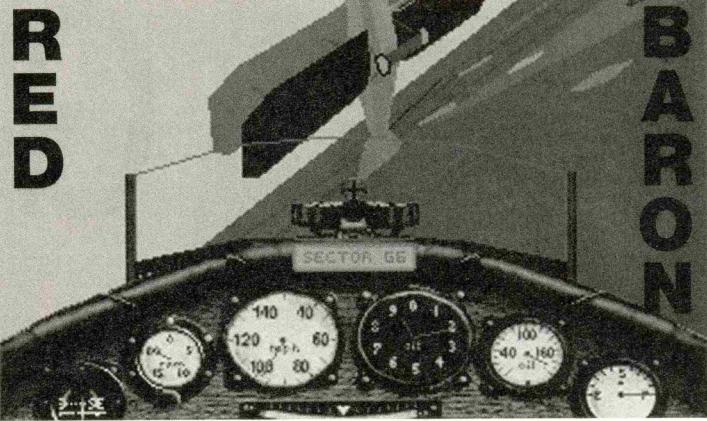
VIEW TOP ACES (tabuľka najlepších es): Tu sa skrývajú meno tých, ktorí v kariere dosiahli najväčší počet bodov. Môžete si dokonca pozrieť ich význameniam, letisko, kde pôsobili a ľinie zaujmavosti.

RETURN MAIN MENU (návrat do hlavného menu)

Ak ste sa už do zoznamu pridali, objaví sa nové menu - AERODROME (letisko).

FLY NEXT MISSION (let nasledujúcu misiu):

Liette ďalšiu misiu, ktorú vám počítač prípraví.



lietadlo sa bude ukazovať označenie oblasti, v ktorej sa práve nachádzate) a lietadlo môže byť zničené.

Jednoduché misie

FLY A HISTORIC MISSION (historická misia):

Na výber sa ponúka 8 historických misií. Sú to slávne udalosti zo života slávnych es, napr. Koniec Manfreda von Richthofen, najlepšieho leteca prvej svetovej vojny, alebo Immelmannovo prvé víťazstvo a podobne. Pri každej misii je stručný popis udalosti - ako sa odohrala a zároveň aj úloha, ktorú treba splniť.

DOGFIGHT A FAMOUS ACE (poľovačka na eso):

Známa položka z hlavného menu.

DOGFIGHT A SQUADRON (stretnutie dvoch nepriateľských letiek):

Je to stretnutie dvoch štvorkov lietadiel, pričom na jednej strane je vodca (leader) hrač a na druhej môže byť niektoré znamená.

PATROL THE FRONT (kontrolovanie fronty):

Priehľadávanie ponad frontu cez výber sektoru, napr. D-8 a D-8 a ak natrafíte na nepriateľa, treba ho zničiť.

ESCORT A BOMBING RAID (ochrana pre bombardér):

V tejto misii treba doprevádzad bombardér k ich ceste a potom naspäť, pričom na ne účtuja nepriateľské lietadlá.

STOP A BOMBING RAID (zabranenie bombardovaniu):

To isté čo predtým, len hrač je na strane útočiacich.

HUNT A ZEPPELIN (zničenie vzducholode):

Tu je potrebné vyhľadať vzducholod a zničiť ju. Lenže pozor, vzducholod je ako ciel iste veľká, ale môže byť dobrý golomet.

ESCORT RECONNAISSANCE (ochrana pre foto-grafovacie lietadla):

Tu platí to isté, čo pri bombardérach.

BALLOON DEFENCE (obrana balónov):

Treba obrániť výzvadlo balóny pred útokmi a zničením.

BALLOON BUUSTING (zničenie nepriateľských balónov):

Opäť to isté, len hrač útočí a počítač sa bráni.

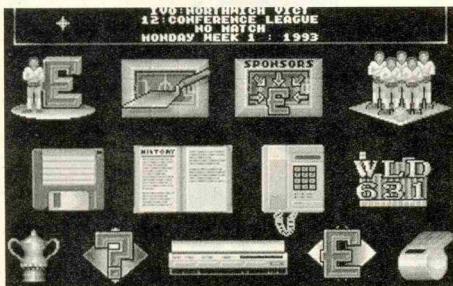
Ovládanie

SÍPKY	- ovládanie lietadla
+	- pridávanie rýchlosť
	- uberanie rýchlosť
MEDZERA	- streľba
ENTER	- prepina medzi poľafadmi zvnútra/zvonku
F1	- poľafad dopred
F2	- poľafad dopredopredu
F3	- nafávo
F4	- napravo
F5	- hore
F6	- dolu
F7	- poľafad na lietadlo z väčšej vzdialenosť
F10	- panel, na ktorom môžete voliť: - časové zrychlenie - možnosť ovládania joystickom alebo myšou - väčšia/menšia detailnosť - po stisku tejto klávesy sa objaví panel, ktorý vás informuje o počte už nahraných bodov a dáva vám možnosť opustiť misiu a vrátiť sa na základňu (ale pozor, len ak práve nebojujete).
Esc	Riadidlo klávesy (iba ak ste vodca skupiny - leader) A - (attack) - útok v prípade, že vidíte nepriateľské lietadlá R - (return) - návrat na základňu U - (unlocking) - odblokovanie gufometu, ak sa zasekne.

R. Sninský

PREMIER MANAGER 2

GREMLIN



Ked pre rokom a štvrt uzrel svetlo sveta PREMIER MANAGER, okamžite sa stal jedným z najpredávanejších programov vo Veľkej Británii a samozrejme aj jedným z najvyhľadávanejších manažérov. Konkurovať mu nedoká-

zal ani v rovnakom čase predávaný CHAMPIONSHIP MANAGER od DOMARKU. Druhý diel PREMIER MANAGER sme teda pri-vitali s radosťou. Je to pravdepodobne najlepší futbalový manažér všobeč a spolu s hrami ZOOL 1 a 2 patrí k naj-väčším hitom firmy GREMLIN. PREMIER MANAGER je na-toľko detailný, že si maloko-vie všobeč predstaviť. Veľmi som bol prekvapený, čo možeme robiť povedzno so štadiónom. Dá sa tu nielen zváčšovať tribúna na sedenie či státie, ale aj zváčšovať panel pre skóre či dokonca určovať ceny vstupného. Okrem obvyklého predávania a nakupovania hráčov môžeme veľmi vela-parametrov určiť aj pre samotný

zápas. Je to napríklad (okrem rozostavenia) takтика mužstva. Môžu hrať na krátke prihrávky, alebo na dlhé pasy. Zaujímavé sú vyriešené aj zápasy. Nevidíme ich priamo, ale na obrazovke sa objavuje stručný popis významných

BBC: MATCH OF THE DAY

ZEPPELIN

Aj keď posledné hry od ZEPPELIN boli nadpriemerne dobré, aj čenou, aj kvalitou, futbalový manažér MATCH OF THE DAY ma práve nenaďhal. Skalní čítateľa BITU si možno budú pamätať, že som svojho času písal o verzií pre ZX Spectrum. Teraz po troch rokoch urobili aj PC verziu tejto hry a môžem povedať, že to nie je oveľa lepšie. Na tom Spectre však viac vynikla tá príšerná grafika, z ktorej nám mestami hrôzu. Ten, čo kreslil obrázky, zrejme nevedel dobre kresliť tváre, asi preto dosiahol taký žalostný výsledok. Je

to trochu škoda, lebo v tejto hre je niekoľko rozumných a originálnych nápadov. Zaujal najmä rozvrh na dni a týždne. Robí sa tak, že ikony z pravej strany obrazovky sa presúvajú na voľné miesto v diári. Tým určujeme, čo sa bude v tú či onú hodinu ro-



bit. MATCH OF THE DAY má aj možnosť prezerania zápasov pri pohľade zhora v cel-

CLUB FOOTBALL

TEQUE

Ďalší z radu nových futbalových manažérov na PC je CLUB FOOTBALL od firmy TEQUE. Je to podobná hra, ako PREMIER MANAGER 2, ale jej možnosti nie sú rozvinuté do až takých detailov. Autorom sa však podarilo pri solídnej obtiažnosti urobiť zaujímavú hru s mimoriadne prehľadným ovládáním, ktorú pochopíme behom krátkej chvíle. Po všetkých troch manažérov, ktoré tu hodnotím, je tento bezosporu graficky najlepší. Programátori v tomto smere nenechali nič na náhodu a pekné nakreslené ikony doplnili digitalizovanými obrázkami s futbalovou té-

matikou. Dalo to určite menej práce, ako keby to mali kresliť, a vyzerá to dobre, takže nič proti tomuto spôsobu robenia obrázkov nemám. Obzvlášť ak sa vhodne skombinuje digitalizovaná grafika s kreslenou, čo sa v prípade CLUB FOOTBALL podarilo. Aj v CLUB FOOTBALL je kladený dôraz na parametre štadióna, kde okrem iného môžeme ovplyvňovať aj zisky bufetov a parkovisk... Počas zápasu sa nám nijako graficky nezobrazuje priebeh hry, ale na obrazovke môžeme čítať textový popis akcií. Vypisovanie sa dá zrýchlovať aj spoľaovať. Podobne ako PREMIER MANAGER 2 aj CLUB FOOTBALL mô-



akcií ako text spolu s jednoduchou grafikou. Tak môžeme vidieť, ako sa brankár hádže po lopte a či ju chytí, alebo nie. PREMIER MANAGER má už tradične Gremlinovsky dobrú hudbu pre SoundBlaster, ale grafické prevedenie mierne zaostáva.

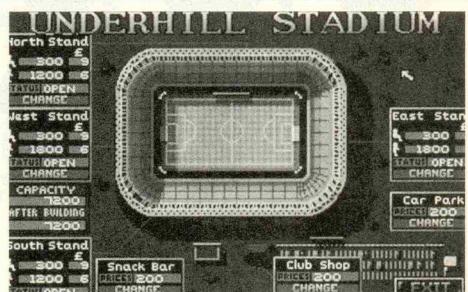
VERDIKT: 79%

PC 286-586

kom obstojnom prevedení. Hudbu počut iba v úvodnom intre, čo nie je práve veľká výhra. Vedľačo má byť počas hry ticho? Jedna vec mi však na tejto hre všobeč nie je jasné. Po spustení sa mi ponukli nemecké mužstvá, ktoré hrali tri nemecké súťaže. Ked hra vznikla v Británii, nechápmem, prečo tam dali iba tých Nemcov? Hráči aj mužstvá sa dajú samozrejme editovať a zmeniť, ale tento proces je veľmi zdihlavý. Zrejme okrem edicie Bundesliga existujú aj iné, ale nikde som o tom zatiaľ nečítal.

VERDIKT: 43%

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



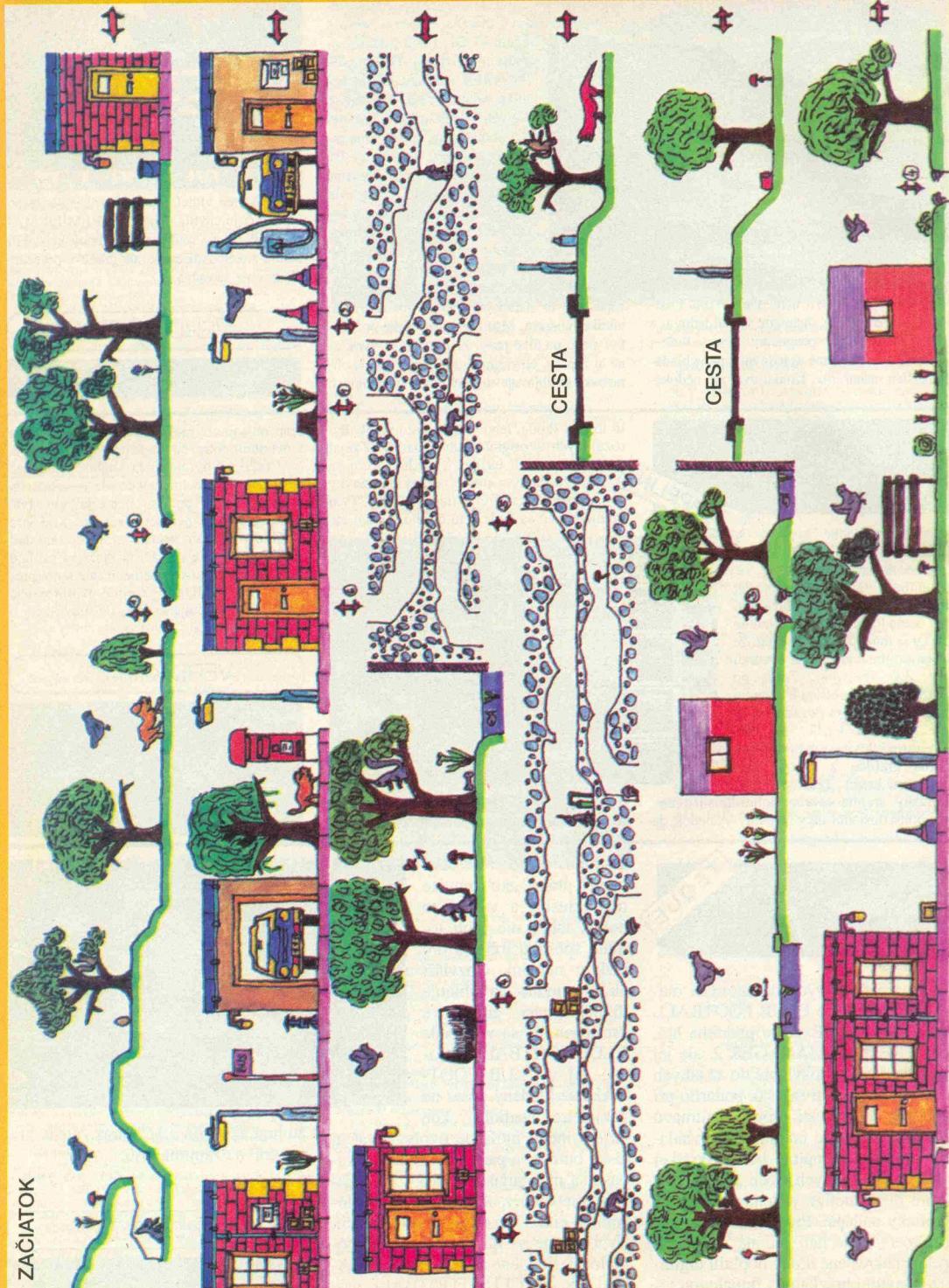
žu hrať až štyria hráči naraz. Vtedy hra naberie na zaujímavosť.

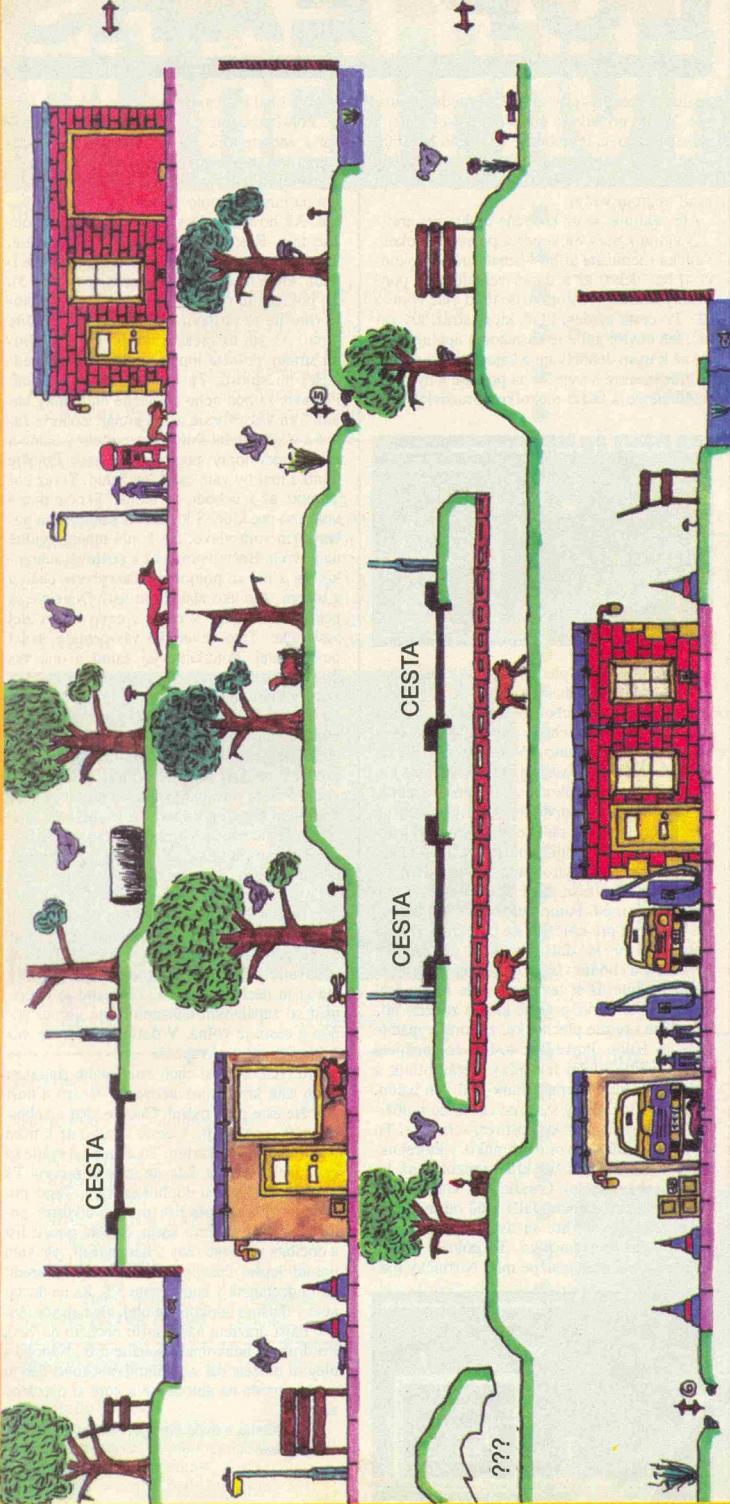
- yves -

VERDIKT: 75%

PC 286-586

TOP EARS 1





- | | |
|--|-------------|
| | - BALÍK |
| | - OBÁLKA |
| | - LIST |
| | - FLAŠA |
| | - LOPTA |
| | - NOŽNÍKY |
| | - PILNIK |
| | - KLUC |
| | - ŽALUĐ |
| | - KREDIT K. |
| | - NOŽIK |
| | - VEDRO |
| | - KLJUČ |
| | - KAPUSTA |
| | - PLECHOVKA |
| | - MRKVKA |
| | - PUMPA |

LOP EARS 2

NÁVOD



KU HRE

PLAYERS 1

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

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

SELECT - výber

RESUME GAME - návrat do hry;

TAKE OBJECT - zdvihnutie predmetu, na ktorom zajac stojí;

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

USE OBJECT - použitie jedného z dvoch predmetov;

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

QUIT GAME - ukončenie hry a nový štart.

Čo má zajac u seba, keď ukazuje dve zajacie labky vľavo nad hracou obrazovkou? V prvej labke je objekt 1 a v druhej objekt 2. Medzi nimi je bodové score a čas hry. Napravo je charakteristický ukazovateľ zajkovej energie (dlhý rád chutných mrkviek), ktorý po dotyku s nepriateľom ubúdajú. Netreba sa ale obávať, v hre je aj pole, kde sa dajú chýbajúce mrkvky doplniť. Este niečo k menu **SELECT OPTION**. Ak si zvolíte **DROP** - ukáže sa ďalšie menu, v ktorom si vyberiete, či chcete položiť objekt 1 alebo 2 (1. alebo 2. labka). Podobne je to aj pri **USE OBJECT**. Ak sa dáka vec nedá nikde použiť, vypíše sa sprava **THIS OBJECT IS UNUSABLE AROUND HERE**. Treba to skúsiť inde. Ak použijete volbu **TAKE OBJECT** a na ničom nestojíte, vypíše sa správa **THERE ARE NONE AROUND TO TAKE**. Táto veta

LOP EARS

sa tiež niekedy vypíše aj keď na predmete stojíte. V tom prípade sa posuňte o kúsok ďalej a skúste to znova. Podobne je to aj s používaním vecí - ak to nejde, posuňte sa kúsok bližšie (hlavne pri malom svietniku, ktorý musíte zaslať vedrom vody).

Ale venujme sa už konečne praktickej hre:

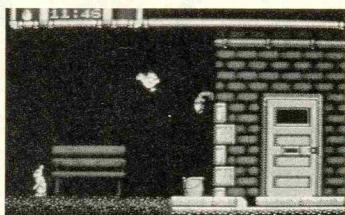
Vydite z nory na kopeš a postupujte okolo vajíčka (nemusíte si ho vŕšiť, hra sa dokončí aj bez neho) až k dvom vchodom do podzemných tunelov. Vojdite do toho viac vpravo (2). Po ceste nájdete klúč, ktorý stráži žiac, ten chytrý zoberete so sebou a uplatíte ďalej až k trom debničkám a zajacovi. Tu položte klúč na zem a vylezte na povrch. Chytrý zoberete a rozhliadnite a bežte niekoľko obrazoviek vľa-

strihnú obal balíka, z ktorého sa vykotúla lopata. Položte nožnice, už ich nebudete potrebovať a zoberete klúč. Teraz pokračujte do podzemia až k pumpe, ktorú ste tu nechali. Vyložte všetky veci a chodte si doplniť energiu na mrkvové pole. Potom sa vráťte pre balón. Ak ho máte, vezmite ešte pumpu a použite mix. Balón sa naťukne. Pumpu položte. Teraz zoberete lopu, chodte až k trom bedniám, ktoré už nestráži žiac ziac (vchod 3). Tu pokračujte v ceste vľavo až k malému mólmu (musíte sa postaviť úplne na kraj). Použite lopu. Ak ste už preskakali po lopte na druhú stranu, položte lopu a poberte sa do vtedajšej miestnosti. Tu na streche rastie žalud. Postavte sa pod neho a použite naťuknutý balón. Ten vás vynesie až na konár. Zoberete žalud a skočte dole! Položte nepotrebný balón a za pomocí lopky preskáčte naspäť. Položte lopu a mal by vám ostat len žalud. Teraz postupujte až k vchodu do tunela. Skočte dnu a vráťte sa pre klúč. S klúčom a žaludom sa poberte smerom vľavo. Na konci tunela vydjite na povrch. Bežte vpravo až k poštovej schránke. Tu už za pomoci klúča vyberte obálku s listom. Ale ako získať ten list? Dozviete sa neskôr. Pokračujte v ceste vpravo až ku zlej veveričke. Táto veverička vás nebude chcieť pustiť ďalej. Ponúknite jej žalud a ona vás pustí. A tu sme na brehu jazera. Leží tu kost, ktorú zoberiete so sebou a vráťte sa až k vstupu do tunela. Tu obidve veci položte. Chodte ešte po vetro, okolo ktorého ste predtým prechádzali. Chodte s ním na miesto, kde ste predtým nechali lopu. Na môle naberte doň vodu. Potom postupujte ešte na mrkvové pole doplniť si energiu. Zoberete si jej, ak máte málo, a ešte si zoberete jednu mrkvu so sebou, aby ste sa nemuseli vracať. Keď máte dosť energie, tak ju neberte - bola by to škoda. S mrkvou a vetrovom sa vráťte k miestu s kostou. Tu položte mrkvu a zoberete kost. Ak ste netrpezlivý a chcete vidieť čo najskôr koniec, prebehnite okolo psov (však máte so sebou kost). Kost nedávajte psom, ani ju neodkladajte na zem, len si ju nechajte u seba. Za psami je miestnosť so zapáleným kanonom. Ten uhaste vodou a cesta je voľná. V ďalšej obrazovke vás čaká sľubné prekvapenie.

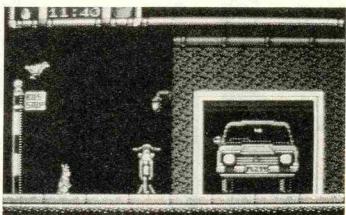
Pre tých, ktorí si chceľ ďalej trochu zahrať tu máme ešte krátké pokračovanie. Vedro a kost položte ešte pred psami. Chodte späť a zoberete nožík, pokračujte v ceste vpravo až k trom bedniám s kredit kartou. Tú zoberete a vráťte sa cez tunel k miestu, kde ste nechali mrkvu. Tú zoberete - môžete si doplniť energiu. Teraz položte kartu a zoberete list (mixom otvorte), položte nožík a zoberete kartu. Skúste použiť list a dočítate sa rôzne rady v hádankách. Ale vám poradí lepšie časopis „Bit“. Ďalej za kredit kartu dostanete v bankomatke olej, ale najskôr musíte nájsť prázdnú nádobu (to necháname na vás). Pri druhom bankomate použite mix. Nádobu s olejom môžete dať zajaciemu očekovi. Ten ju možno predá na autoburze a kúpi si ojazdené auto.

Vela šťastia a úspechov pri riešení zajacovej cesty domov!

L. Kain



vo až kým nájdete plechovku, v ktorej sa nachádza veľmi dôležitá vec, takže ju zoberete so sebou. Vlavo už nechode! Čakala by vás tam istá smrt (ak by ste chceli prejsť ďalej cez cestu, prešlo by vás auto). Vráťte sa späť až na mrkvové pole. Tu rastie aj chutná šťavnatá kapusta. Zoberete ju a skočte znovu do podzemia. Postupujte ďalej vpravo, tu stojí žiac a ak mu nedáte to čo má rád, nepustí vás ďalej a ešte vás k tomu aj zabilo - môžete začať od čiatku. Tak mu chytrý dajte tú kapustu a on vás na oplátku zasa pustí ďalej a ešte vám k tomu dľa pumpu. Pumpu ešte so sebou neberete! Vráťte sa pre klúč, čo ste položili a chodte vpravo - tu je ďalší východ na povrch. Vyskočte a chodte vľavo okolo zlej veveričky, okolo nožníčka až k lavičke, vedľa ktorej leží malý pilník. Teraz položte klúč a zoberete pilník. Tým otvoríte plechovku, z ktorej vypadne prázdný balón. Prevedete to tak, že použijete mix použitie (ďalej len mix). Teraz pilník a balón položte na zem. Ostane vám len balón. Vezmite klúč, ktorý ste pred chvílikou položili a chodte vľavo až ku poštovej schránke. Tu za pomocí klúča otvoríte schránku, v ktorej nájdete balík (po použití klúč zmlizol a už ho viac u seba nemáte). Choďte ešte vľavo a tam za zlou liškou nájdete ďalší klúč od inej poštovej schránky (v hre sú dve). Zoberete ho a vráťte sa až k nožníčkám. Tu položte klúč a zoberete ich. Teraz použite mix. Nožničky roz-



DO HER PRO PC

TIPY

A

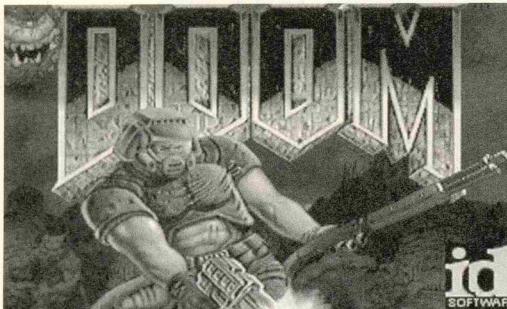
TRIKY

DOOM:

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

BATTLE ISLE II:

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



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

SYNDICATE:

Napište jedno z těchto jmen týmu:

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

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

WOLFENSTEIN 3D:

Hru spusťte - NEXT

Ve hře stiskněte TAB+CTRL+ENTER

Kombinace kláves je potom následující:

- TAB+G - nesmrteľnosť
- TAB+I - zdraví, náboje, zbraně

- TAB+N - procházení zdí
- TAB+W - skok do libovolné úrovni
- TAB+O - pohled zhora

PRIVATEER:

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

ALIEN BREED:

- | | | |
|--------------|---------------|---------------|
| 1. | 6. IJIIIDIHEC | 12. GGDDJJHFD |
| 2. AAJIGHDDC | 7. CFDFFEFJF | 13. JIECBFGEF |
| 3. CGGHDGGDG | 8. JIIJIIC | 14. HGGEDDCB |
| 4. HDICICCII | 9. AAAABAAAAA | 15. HHHGFGDOC |
| 5. IDHEHDGCC | 10. CCGBGBBBB | 16. IHDCGHFFF |
| | 11. HHIAAJJIG | |

BATTLE ISLE 93:

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

IN EXTREMIS:

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

YO! JOE!:

- Napište během hry WELTRAUMKAKALAKEN. Pomocí klávesy L budete přeskakovat úrovni.

M. Habán

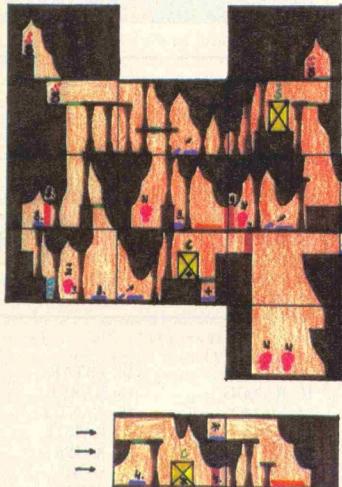


PRINCE OF PERSIA 2

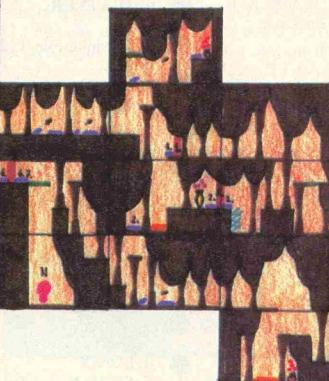
PREDKOLO:



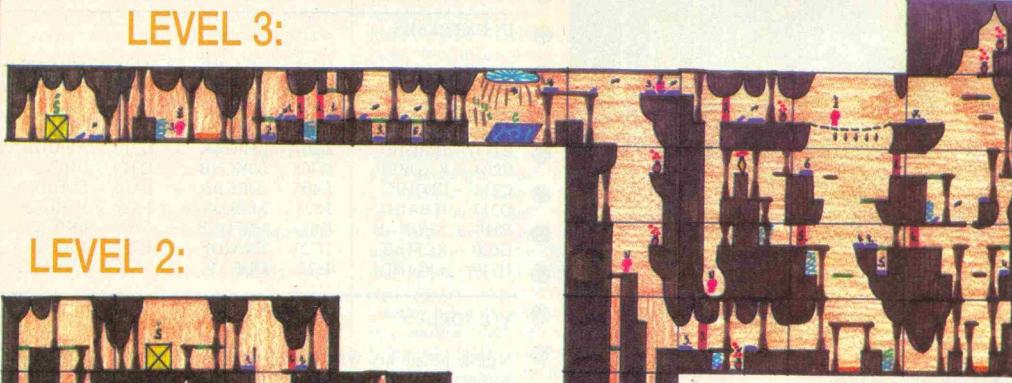
NA OSTROVE:



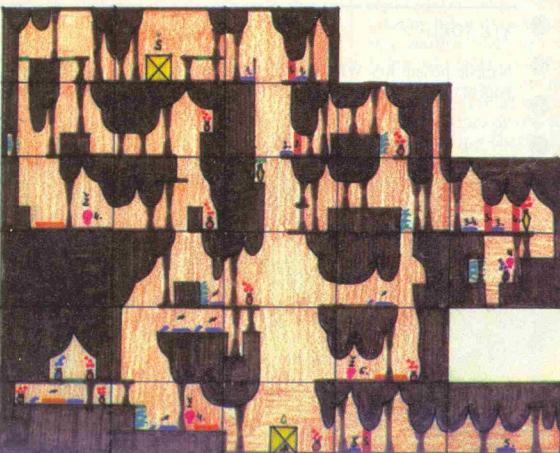
LEVEL 1:



LEVEL 3:



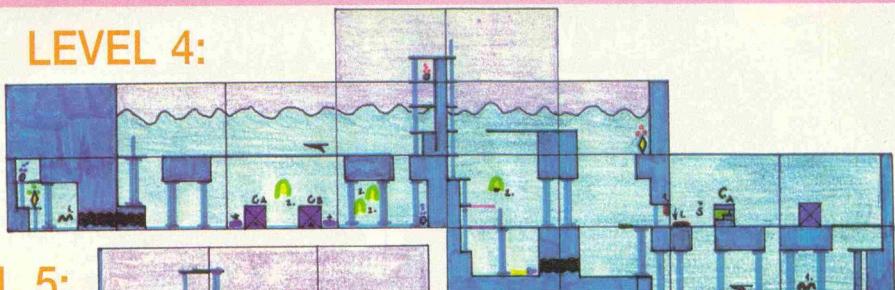
LEVEL 2:



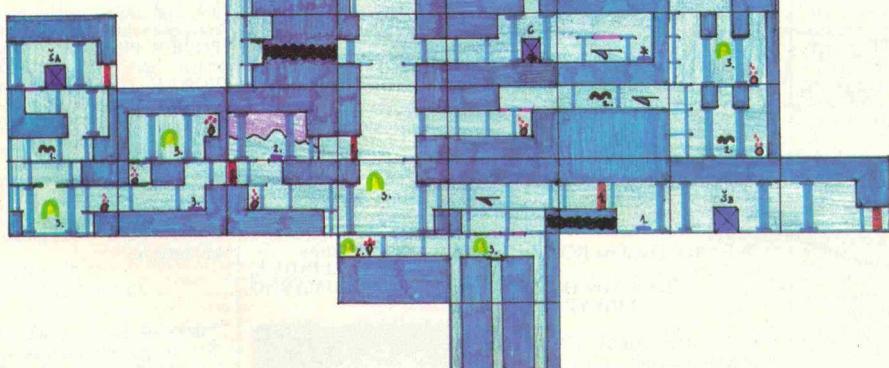
- vracia stratený život
berie jeden život
- malý džin, ktorý otvorí dvvere do ďalšieho levelu
- doplní stratené životy a pridá jeden návyše
- pri zoskuze z veľkej výšky si princ neublíži (level 2), alebo sa obrázok obráti naopak (level 4)
- podlaha sa hned' prepadne
- preklapka - princ sa prepadne
- po prechode princa sa podlaha prepadne
- pichliače
- nož
- lis
- tlačidlo s písmenom spúšta lis toho istého písmena
- dvvere do ďalšieho levelu
- tlačidlo so znakom (# +) otvára dvvere toho istého znaku

PRINCE OF PERSIA 2

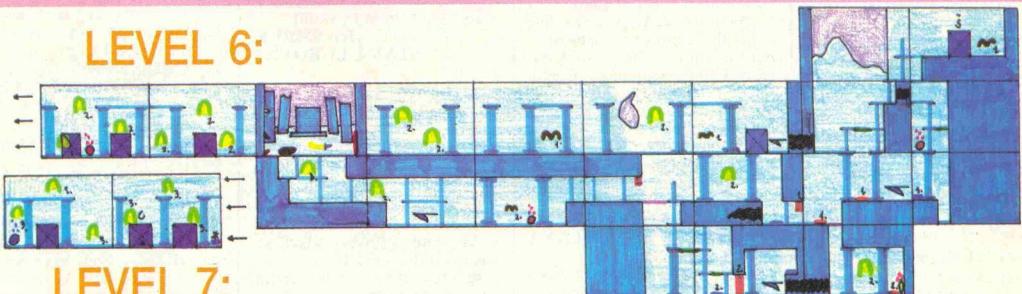
LEVEL 4:



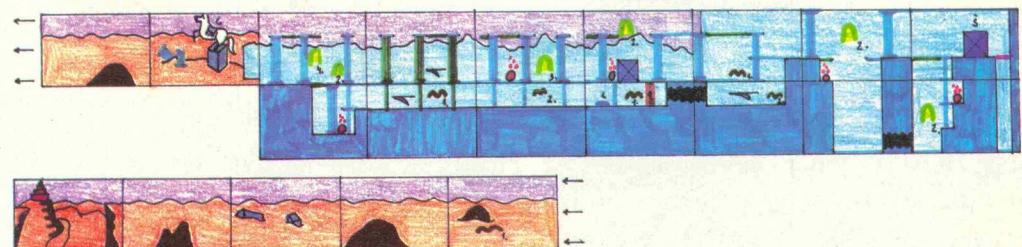
LEVEL 5:



LEVEL 6:



LEVEL 7:



■ - kamenné dvere a mreža

■ - tlačítko s číslom otvára mrežu, alebo kamenné dvere s tým istým číslom

■ - tlačidlo s číslom zatvára mrežu s tým istým číslom

■ - prechod v stene

■ - hady (číslo udáva počet hadov)

■ - horúca láva

■ - začiatok levelu

■ - koniec levelu

■ - neživý kostlivec

■ - živý kostlivec (číslo udáva počet životov)

■ - lebka (číslo udáva počet životov)

■ - bojovník (číslo udáva počet životov)

■ - zrkadlové obrazy zlého Jaffara

■ - po stlačení tlačidla uberie jeden život

■ - meč

■ - ohnivý meč (pre princa nebezpečný)



ČO JE CIEĽOM HRY TRANTOR?

AKO VOJST DO DOMU V HUGO'S HORROR HOUSE?

ČO S KOSTROU V PRINCE OF PERSIA?

OTÁZKY

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

**Ivan OČADLÍK,
NOVÉ ZÁMKY**

B313: Som majiteľom DIAKTIKU M. Písem, pretože mám problém s týmto hrami.

a) RYCHLÉ ŠÍPY 2 - Pristihne ma jeden Vont a chce akési slovo v manuáli. Ale aké?

b) TRANTOR - Ako sa hrá čo je cieľom?

**Martin BENČÍK,
SATA**

B314: Mám počítač DIDAKTIK M a tieto problémy:

a) Ked v hre DIRT RACER prídem do 6-ho levelu a do cieľa, hra nejde ďalej. Je to konec hry, alebo sa to nejaká dá?

b) Ako sa hrá PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU?
c) Čo je cieľom CAULD-RON 2 a ako sa hrá?

**Radoslav KOPÁC,
LAKŠÁRSKA NOVÁ VES**

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

**Vladimír MICHULEK ml.,
BREZNÓ**

B316: Vlastním počítač C64 a neviem si rady v týchto hrách:

a) F-18 HORNET - neviem miestni misie

b) SF HARRIER - neviem vystrieliť raketky, naberať palivo a pristávať.

**Martin ŠIMČÍK,
KOMÁRNO**

B317: Vlastním počítač DIAKTIK M a neviem:

a) Jak se v INDIANA JONES 3 dostat pries hady

b) Co se má dělat ve hře ROBIN OF THE WOOD

c) Co je cílem ve hře DICTATOR

d) Co je cílem ve hře DAN DARE

e) Co má dělat ve hře FANTASTIC VOYAGE

**Jaromír PORÍZKA,
BRNO**

B318: Mám PC a dva problémy:

a) Ako v SPACE QUEST mám prejst cez močiar, pripast a ako sa mám dostat z kletky. Aké sú kódy do počítača, ktoré zavisia odpálenie streľy?

b) Ako v POLICE QUEST naložiť s pankáčmi?

**Ivan BAČA,
BRATISLAVA**

B319: Vlastním počítač C64 a disketovú mechaniku. Mám niekoľko problémov:

a) Neviem, ako sa hrá ANOTHER WORLD a čo je jeho cieľom

b) V THE TRAIN som sa pohol s lokomotívou a prešiel do ďalšej miestnosti. Opäť som vo vlaku a neviem, čo ďalej.
c) Neviem hrať hru VENDETTA

d) Existuje cheat na ROBO-COP 1,2,3?

**Ján SCHWARTZ,
PRIEVIDZA**

B320: Mám Amigu 1200 a problémy s hrami:

a) CANNON FODDER - Ako mám v miestni 11 phase 6 of 6 zničiť továreň? Sú tam dve delá, ale jedno je na samostatnej továrnii a druhé je príliš ďaleko. Tiež neviem, načo sú zelenozlté terčiky na snehu a vrtuľník na streche továrne, ktorý na mňa neútočí a ani moji vojači s ním nemôžu lietať?

b) LEMMINGS 2 - Načo slúži a ako sa používa SUPER-LEM?

**Miroslav VAJAS,
BRATISLAVA**

B321: Vlastním počítač Atari 800XE. Prednéradomom som si kúpil hru HLS STRIKE EAGLE. Letiať som sa už ako tak naučil, ale narazil som na problém. Ako sa da zmeniť zbraň naprieklár na raketky? Doteraz som zostreloval letiadlá gufo-metrom. Ďalej neviem, čo znamená hľásenie GNBS, ktoré sa objavia po slácaní streľby na druhom joysticku.

**Slavomír PETRÍK,
SPISKÁ NOVÁ VES**

B322: Mám PC a problém s hrou PREHISTORIK 2. V BITe 4/94 ste uverejnili, že kód do last action level je 4099, ale tento kód mi nefunguje. Väčší problém je však level 6. Dostal som sa k nejakému cieľu, kde je napísané FOR WOMAN, ale

potom som zistil, že to cieľ nie. Neviem, či s tým niečo nesvetisi. Zapalovala na ukončenie levelu som nenašiel.

**Luboš GURKA,
PRIEVIDZA**

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

**Slavomír LÁTKA,
CANAJ**

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

**Regina KLEINOVÁ,
KOMÁRNO**

ODPOVEDE

3245: KRAKOUT má 100 levelov a potom sa opakujú.

**Ján SMREK,
STARÁ LUBOVŇA**

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

**Ján SMREK,
STARÁ LUBOVŇA**

4256c: Niečo (asi mapu) zoberieš zo steny v dome tak, že sa ku tomu postavíš a stlačis súčasne HORE+FIRE.

d: Treba do nej stále strieľať, až kým bude zničené. Všetky príseky zničiš, keď do nich budeš strieľať. Niektoré vydržia viac, iné menej.

**Ján SMREK,
STARÁ LUBOVŇA**

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

**Ján SMREK,
STARÁ LUBOVŇA**

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

**Ján SMREK,
STARÁ LUBOVŇA**

6274b: Cez vodu vpravo prejdeš, keď zničíš duchov pomocou posilňujúcej tabletky (THE POWER PILLS), ktorú nájdeš vľavo hore vo veži (THE WATCH TOWER). Ak máš tabletku, dotkní sa ducha a je pojnom. Potom Ti stačí skakať po vodných rastlinách až na druhú stranu.

d: Ten strašiaci je prievozník a chce od teba myto. Daj mu zlatý nuget, ktorý nájdeš v jaskyni. Do nej sa musíš prekopať krompáčom.

**Ján SMREK,
STARÁ LUBOVŇA**

6277: V hre METAL MUTANT v poslednej fáze kde je hlboká voda, sa postavíš na okraj brehu. Keď skocis do vody, v tom momente, keď sa začnes potápať, vystrel z ruky lanu a keď sa zaháneš, tak ta sa automaticky vytiahne hore a odskočíš.

**Peter BEŇA,
VEĽKE LEVÁRE**

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

**Radoslav HOLOŠKA,
SVIT**

8292: Po nahráti hry SHADOW OF THE BEAST chodíš stále doľava (cestou zabijaj nepriateľov). Po chvíli prídeš ku stromu s nápisom 'HOME' a bližajúcim šípkam. Vojdi dnu a stlač 'fire' na joysticku. Potom môžeš nahrať druhý level. Kompletný návod bol v BITe 3/94.

**Radoslav HOLOŠKA,
SVIT**



Fingusom sa postav za dedinčanov, k fľaši. Winklom sa pokús zoobrať slaním a v momente, keď dedinčanec prepadnú smiechu, Fingusom zober fľašu. Chod k fontáne, na ktorej Fingusom stlačielačido a Winklom napíli fľašu vodu. Vodu použi na žabu. Zober kamien. Fingusom hod kamien na mechanizmus na dom. Stiahni rebrík a Winklom v tom okamžiku vyles na strechu a skoč do komína. Vlez do domu. Winklom sa dotkn tiegho chvostu a Fingusom zober zápalky. Tie opäťovne použi na šporák a do nádoby nalej vodu. Keď sa na stene zjavi kľúčik. Winklom skútik oheň a Fingusom zober kľúčik. Použ kľúčik na kukučkové hodiny a dotkn si ich. Hned ako z hodín vyjdje kukučka. Winklom hod do nej kamień a zober kľúč. Výjdi z domu a pomocou kľúča otvor vináreň. Zober víno. Chod do dediny. Polej kvety a Fingusom daj jednu ľstenu dedinčanovi. Winklom sa postav na plosku a Fingusom stlačielačido. Winklom zober slaninu. Chod k obrovu. Winklom chytaj slepku a v momente, keď sa bude drhnúť, zober kľúč. Winklom ju oval slaninu. Fingusom zober vajce. Fingusom daj slaninu do diery. Keď bude pes v dedine, Winklom prebehni okolo neho. Skoč do diery v strome. S obidvoma škratičkami pređi cez vzniknutu otvor. Fingusom zapáť rázdie a použi naň vajce. Obrivoj daj slaninu a víno.

Chod ku Kaelovi. Winklom oblej nymfú vodou a daj ju Kaelovi. Vyjde mu na ruku. Fingusom chod na malý kameň pod stromom. Winklom sa dotkn vetvy. Fingusom vlož list do poklopku a hned ho zatvor. Fingusom vylez na veľký kamien a Winklom vlož poklop. Fingusom vysadí na včelu a daj nymfę med. Po opeleni zober Winklom hrib, zaklop na dvere a supu ukáz hrib. Fingusom sa postav na plosku pod supu v kletke. Winklom zober červíka z polohy a zapí hornej stroj. Rýchlo daj červíka supovi. Supa daj rýbe v akáriu a zober kost. Winklom daj hrib do dolného stroja, zapího Fingusom a chod sa postav na kôs vedľa sediaceho supa. Winklom mu ponuk kost. Zober elixir a stipec. S Winklom aj Fingusom napíli fľašu tekutinu, ktorá kvapká zo stroja. Stipec použi na favú trubicu. Winklom strelí ruku do pravého otvoru a zober palíčku. Fingusom si zaskáč na strune. Keď sa objaví pumpa vedie bubništu, strel Winklom ruku do prvého otvoru. Chod sa zaskáč obidvoma škratičkami na strune. Winklom chyt roh pomocou palíčky. Fingusom skoč do diery a Winklom do otvorených deier. Porozprávaj sa s gitárom. V momente, keď mu z gitary budú vychádzať noty, Fingusom ich chyť rohom. Winklom poúži pumpičku na saxofonistu a Fingusom zober komára hom. Fingusom napumipuť saxofonistu a opäťovne zober notu. Winklom pomocou rohu. Fingusom daj komára do diery a Winklom zober poslednú notu. Hod kamien na basketbalovú lopu. Winklom vlez do dveri, kde stojí chlapec a v tej chvíli, keď sa znova objaví, Fingusom vlez za ním na tom poschodi, na ktorom si hodil kamien do lopky. Lopu daj basketbalistovi. V momente, keď lopu skáče po obruči koša, skoč Winklom za ňu. Fingusom vpusť noty do dolného domu, zaklop u hodenia a zober presýpacie hodiny. Chod k žamku. Fingusom vbehní do vežecky pre bombu. V tej chvíli, keď ju bude držať Fingus v juhu, na Winklom zapáť zápalkami. Po výbuchu hod hodiny do jamy.

Fingusom zober zo zeme majonézu a Winklom buchni do Rustika. Keď sa nôž zabodne do Stalopiscus, rýchlo my Fingusom zober z úst žauvačku. Tú hned možes použiť na trezor. Na zem polož majonézu tak, aby na ňu Fingus sko-

GOBLINS 2



otvoru a hned na to Fingusom použi rukavicu na pravý otvor. Winklom stlačielačido na stene a Fingusom pređi otvorom. Obidvoma škratičkami pređi cez ucho a chod k ryterovi. Fingusom zober ryterovo pierko a námroh do farby pri maliarovi. Chrobáka daj do malej diery a potri ho pierkom a obliej elixírom. Chod k trónu. Zober ďalšieho chrobáka takym istým spôsobom. Polož ho do diery vpravo a obliej ho elixírom. Oslabod Bouffona a chod k ryterovi. Bouffonom sa dotkn stroja a obidvoma škratičkami skoč pod zmienšovač. Bouffonom sa opäť dotkn stroja. Bouffonom kopn do oka a Fingusom zober rozbítik skľisko. Winklom sa dotkn truhlice a po prilete muchy zober Fingusom z knihy záložku. Záložku použi na sviečku a Fingusom použi skľisko na svetlo. Zober vosk a daj ho do listu. Vzniknutym čumom otvor truhli. Semiaciak zasad do mapy. Obidvoma škratičkami a s princom sa spúšť po rastline.

Winklom vlez do diery v strome. Zober si banán. Otvor poklop a Winklom daj banán trpaslíkovi. V momente, keď sa bude bit o banán, Fingusom zober trpaslíkovi čiapku. Winklom buchni do jablka zo stromu. Winklom a Fingusom zober lampu. Fingusom buchni do kuželček a v tej chvíli, keď bude guľa skákaf na mieste, skoč Winklom na hviezdu. Winklom polož guľu na bedru a ostať na nej. Fingusom skoč na strunu nad kuželkami. AZ Spindelik prešosť na rolety, opäť ziskaj guľu. Winklom opäť polož guľu na bedru a skoč na hojdačku. Fingusom si zaskáč na strunu. Fingusom si stúpni na malú plosku. Winklom skoč na strunu vedľa špongie a hned zošok a chod si ziskáč na strunu nad kuželkami. Fingusom zapoj anténu a skoč na bublinu. Kef sa bublinka dotkn debrny, rýchlo Winklom skoč na strunu. Zober si vydaj a zoskoc. Tento postup opakuj ešte raz až sa obidvoma škratičkami dostanete hore. Fingusom sa postav k antene a Winklom stlačielačido. V momente, keď bude princ v buble, zapni Fingusom anténu. Princom preplchni bublinku Spindelikom. Princom sa postav na prednú časť hojdačky, Winklom na zadnu a Fingusom stlačielačido. Keď doznie hudba, Winklom stúpni na katapult. Chod ku skále. Zdvihni guľu jedným škratičom a druhým ju vynes o poschodie vyššie. Týmto spôsobom vynes guľu až na druhé poschodie. Winklom sa postav na hlavu leva a Fingusom hod guľu na levo chvost. Winklom buchni do hlavy na pálici. Zober guľu na prvé poschodie. Winklom sa postav na hlavu leva a Fingusom suchní kamien a levov chvost. Winklom prelez cez dieru v obrovom ramene a Fingusom stúpni levovi na hlavu. Winklom drgní do hľavy. Fingusom skoč na tri výkričníky. Keď sa kamien s Fingusom ocitne na najnižšom mieste, skoč naň Winklom. Winklom sa dotkn kameňa vedľa kletky a Fingusom rýchlo prebehni cez Winklom. Na kletku s vŕtkmi použi pilník. Zober kľúč a chod ku Kaelovi. Dvere otvor dyvre.

Zober ceruzku a Winklom trikrát počarj tabuli. Zober si špongiu. Bouffonovi diať záračný nápoj. Fingusom počímať obraz. Až dedo hodí po tebe bumerang. Winklom skoč na kreslo a zober ho. Winklom použi nápoj na deda. Keď mu vylet z ucha, Fingusom doň hod bumerang. Zober zub a daj ho Winklom kostre. Použi špongiu na vodu. Winklom fukni do fajky a Fingusom použi dym na špongiu. Obidvoma škratičkami pređi cez dieru v strome. Fingusom sa postav na oko a Winklom skoč na tri výkričníky. Zober myš. Myš ukáž krokodilovi a hned naň vylez. Po prilete hned hod bumerang na zuby. Až z diery vylezie príšera, skoč Fingusom na tri výkričníky. Fingusom polož mokrú špongiu na veľký kamien. Bouffonovi sa postav na oko a Winklom skoč na tri výkričníky. V momente, keď začne stekat voda po kameni, použi Fingusom ceruzku na kameň. Winklom otvor dyvre.

A to je už koniec hry.

-Fire-



RAPTOR: CALL OF SHADOWS

APOGEE

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



teda na nu rovnaké obmedzenia, ako na hry, ktoré sa predávajú v obchodoch. Zdá sa, že časy volne šíriteľných kompletnejších hier sú preč. Ak sa na sharewarovom trhu objaví nejaká čo i len trochu dobrá hra, je isté, že nie je šírená v kompletnej verzii. Je to preto, lebo Judia by za hry inak nezaplatili, ak by k tomu neboli prinášení. Na druhej strane, tento spôsob prezentácie je nesmievosť. Ak si prejdeme jeden level z hry, je nám jasné, s čím máme do činenia, akú si dať programátora náhľadu s prevedením, atď. Ak sa rozhodnemé neskôr pre zakúpenie registrovanej verzie, nebudem kupovať 'mačku vo vreči', teda nene, co sme videli v nejakom časopise na obrázku.

RAPTOR je svojim spôsobom jedinečná hra. Je to typická strieľacia, niečo na spôsob XEON 2 od Bitmap Brothers z roku 1989. Ide o to, že najmä v casoch procesorov 286 na PC strieľacia príliš často nevznikala, lebo na týchto počítačoch bol pomalý scrolling obrazovky. Odvtedy sa zvýšila jednake rychlosť a výkonnosť procesorov, ale aj rýchlosť grafika. Procesor 486DX je úplne bežný skoro na každom počítači a 32-bitové local-bus karty sa stali štandardnými. Keďže sú 2,5 krát rýchlejšie, ako klasické 16-bitové karty, je to veľmi významný posun vpred. Aby som vás záujemcov o RAPTORu nestránil, zdôrazňujem, že táto hra chodí vynikajúco aj na 386DX/40 s bežnou 16-bitovou VGA kartou.

S príchodom 32-bitových počítačov prakticky padla 640kB bariéra, ktorá sa zavedla s prvým MS-DOSom 1.0. Bežné DOSovské programy aj nadále využívali len 640kB a to čo je naviac, je len na odkladanie dát. Existujú však aj tzv. extender (napríklad DOS4GW od RATIONAL SYSTEMS), ktoré pre určité programy sprístupňujú vsetku volnú pamäť ako jeden celok. Tento extender využíva aj RAPTOR a práve vďaka nemu je hra taká rýchla a dobre hratelná. RAPTORA naprogramovali

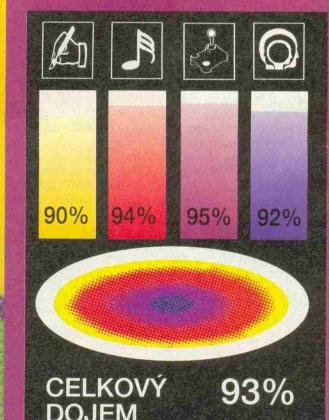


Sharewarová verzia obsahuje iba jeden level, alebo jednu epizódu z podstatne rozsiahnejšej hry. Je to voľne šíriteľná verzia, ktorú sme makopirovali každemu a bežným užívateľom je dosiahať napríklad na BBS, od kia si tu môžu staňať cez modem. Táto voľne šíriteľná verzia slúži na čo najväčšiu propagáciu hry a na to, aby si potenciálny zákazník vyskúšal, či sa mu oplatí hru kúpiť. Ak sa rozhodne pre zakúpenie hry, objedná si tzv. registrovanú verziu. Je to kompletnejšia hra so všetkými levelmi alebo epizódami, ktorá je zaregistrovaná pod svojím sériovym číslom a nesmie sa šíriť ani na BBS, ani medzi známymi ľuďmi pri výmeni dát a programov. Platia



programátori z CYGNUS SOFTWARE, ktorí pre APOGEE naprogramovali pred dvoma rokmi skvelú strieľku GALACTIX. Obvykľať treba vyzdvihnut prevedenie zvukových efektov a hudieb, ktoré sú na Soundblasteri neskoré, ale dobré napriek tomu, že všetko je samplované. Súčasne s hrou dokáže RAPTOR prehrávať až 8 samplovaných kanálov.

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



PC 386-586

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

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

Scrabble je slovná hra pre 2, 3 alebo 4 hráčov. Hra spočívá v zostavovaní a vzájomnom spájani slov krížovkovým spôsobom na hračej ploche, používajúc písmená s rôznymi hodnotami skóre. Každý hráč sa snaží do-

SCRABBLE

U.S.GOLD

zráma. Hra sa pre svoju obľúbenosť stala predlohou pre počítačové spracovanie, ktorého sa zhosiela veľmi úspešne firma SPEAR'S GAMES. Predaj produktu zabezpečuje firma U.S.GOLD.

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

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

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

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

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

E - používa sa 26000 známych slov, pričom je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 25 bodov za tah.

G - používa sa 26900 slov, zahrňujúc 100 slov nepoužívanych

je možné dosiahnuť skóre priemerne menej ako 35 bodov za tah.

H - používa sa 26900 slov, zahrňujúc 100 slov nepoužívanych bežne.

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

J - používa sa 28400 slov zahrňujúc 1500 slov nepoužívanych bežne, pričom počítač používa stratégii, snažiac sa obsadiť všetky prehľadnosťí.

K - používa sa 134900 slov zahrňujúc

všetky akceptovateľné 1-9 písmenové slová.

L - používa sa 134900 slov zahrňujúc všetky akceptovateľné 1-9 písmenové slová, pričom počítač používa stratégii, snažiac sa obsadiť všetky prehľadnosťí.

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

Pri hre je obrazovka rozdelená na dve časti. Na ľavej strane je samotná hracia plocha a na pravej ovládacie funkcie. Hra sa dá ovlaďať klávesnicou, joystickom aj myšou, komu čo najlepšie vyhovuje. Na začiatku sa obom hráčom zo zásobníka písmen pridelí po sedem písmen, pričom súperovo písmená hráče nevidí. Prvý hráč zo svojich písmen zostaví fúbovolic (ale zmysluplné) slovo a umiestni ho do hracej plochy. Nasledujúci hráč postupuje obdobne, pričom však musí využiť minimálne jedno písmeno zo slov, ktoré sú už na hracej ploche. Platný je iba taký pokus, pri ktorom všetky písmená v oboch smeroch (vodorovne i zvislo) vytvárajú reálne slová. Za použitie písmená dostane hráč náhodne vybrané nové zo zásobníka. Hra končí vtedy, keď sa jednemu z hráčov podarí minút významom: DL - dvojité skóre písmena, DW - dvojité skóre slova, TL - trojité skóre písmena, TW - trojité skóre slova. Po minút všetkých písmen sa zrátia celkové skóre a vyhráva samozrejme ten hráč, ktorý ho má viac.

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

-luis-



**U. S.
GOLD**

siahnuť čo najvyššie skóre čo najlepším kombinovaním hodnôt písmen a zároveň využívaním prehľadnosťí tvorcov na hracej ploche. Celkové dosiahnuté skóre sa môže pohybovať v rozsahu od 400 do 800 bodov a viac v závislosti od úrovne hráča.

Totko manuál k hre a ja ešte podotknem,



**U. S.
GOLD**

že Scrabble je stolná hra masovo rozšírená najmä v Anglicku a Amerike (podobne ako Dungeons & Dragons alebo Trivial Pursuit) a pôdobne ako tieto hry, u nás takmer ne-



**U. S.
GOLD**

je.



NÁVOD

KU HRE

SUPERFROG

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

Vidíte oči a niekoľko zrazu zasvetia. Teraz máte dve možnosti, stačiť fire, navolit si options a hráť alebo nechať bežať program. No uvidíte tam len malichernosti ako mená programátorov, tabuľku predmetov, krátke demo. Potom už len štart game.

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

ZOZNAM:

Ostne - sú zo všetkého najhoršie - vezmú život!

Včela a všetko, čo sa pohybuje - ubera energiu, dopfia sa oranžovou flaštičkou.

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

Modrá hmota, slimák - ľahko zničiteľný.

Ježko, krík pľuvajúci tenisové loptičky, lietadlo červenej farby s balónikmi - zničiteľné.

Všetky **červené písmená** niečo uberajú (S-rychllosť) a všetky **zelené písmená** niečo pridávajú.

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

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

Krídla - môžeš lietať - vyskoč a rýchlo stláčaj fire.

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

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

Po prejdení každého leveľu môžeš vojsť do



GAMBLE. Aktivovať môžeš len to, čo ti bliká. Sťač štart, ak máš štastie, vyhráš. Nie vždy sa do GAMBLE oplatí ísť. Ak nepojdeš do GAMBLE, získaš 5000 bodov za credit. Ak ti začne blikat HOLD, môžeš ho stačiť, kruh sa nepohnie. Po minuti creditov, alebo získaní level codu (boli v BIT-e 6/94) ideš do ďalšieho levelu. Level cod - tri plechovky naraz.

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

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

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

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

Sлиз - šmyká sa na ňom. Po strate života sa vám stráta aj všetky použitéľné predmety (hlava, krídla). Mince môžete získať aj z kovočového svietnika, obrúče na stene, žabiny sochý.

Ohň - vezme život.

Skákajúci ryter - nezničiteľný.

Ruka s pištoľou - náboj ubera energiu.

Fontána /trampolína/.

Červené ryby - pozor, vy-

skakujú.

Korytnačka - Ľahko zničiteľná.

Korytnačka s ostňom - nezničiteľná.

Cervik - Ľahko zničiteľný.

Lienka - zničiteľná len ak je na zemi.

Acme - prenesie ta na iné miesto.

Lad - šmyka sa.

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

Oko v stene - púšťa strely.

Vypuklina v stene - vypúšťa ohň.

Valiac sa gule - uberajú energiu.

Múmia - nezničiteľná.

Z modrého štitu sa tiež dá niečo vyráziť.

Kváder v stene - razu sa zosune, urobí vám masáž hlavy, a keď nič nie je zadarmo, uberie si z vašej energie.

Snehuliáčik - nezničiteľný.

Tučniak - nezničiteľný, hádže po vás snehové gule.

Ladový kváder - kváder v stene.

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

Kvaple padajú zo steny.

Metac snehových gulí (guľomet) - odreaguje sa strieľaním snehových gulí.

Modrý mužiček - veľmi rýchly, nezničiteľný.

PROJECT F - pozor na rakety, strieľajú.

Maličký Walker - ak má na chrbe žltú skriňku, strelia, nezničiteľný.

Delo - nezničiteľné.

Žlté delo - vie vás zameriať, nezničiteľné.

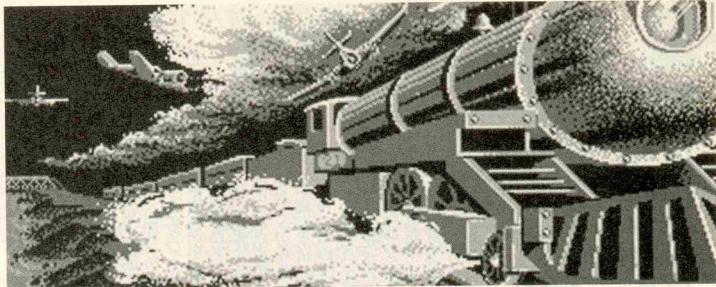
Žlté guľaté potvorky - vedia lietať a strieľať z nôh guľky. Tieto potvorky sú rozdeliteľné a na hlavu skočiteľné. Radíme skákať podľa špièk, ak sú tam dve, skáč podľa GOOD. Bad vás zabije. Finálna potvorka je trochu väčšia, ale dá sa zabíť. Musíte však mať žabiu hlavu. Nezlepknite sa, ak na prvý zásah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

Hra má slušnú hudbu, no keďže je dosť dlhá, omrzí. Zvukové efekty sú prepracované. Ak žabka vezme spomaľovač (červené), ozve sa EE. Pri doplnenínergie (flaškou) v domnení, že žiadna z prítomných potvor neovládá pravidlá slušného správania, si odgrne! Po prebúraní tunela si zaujíka. Najkrajšia hudba je v ladovom leviel. Inak sa hra nelíši od ostatných behačiek.

A. Hriciga

2. svetová vojna. Hitler obsadil Francúzsko. Už len pár miest v krajine sa bráni - a tu sa začína nás príbeh. Ste členom francúzskeho parížanského oddielu a nachádzate sa na vlakovej stanici mesta Metz, ktoré Nemci obsadili. Máte jedinú úlohu: ukrahnú im pancierový vlak a dostan sa s ním na ēste francúzsku Riviéru. Veľmi tým pomôžete vašim kamarátom povstalcom a možno sa vám aj podarí zvrátiť príbeh vojny vo vás prospech. Takže veďte zdráv!

V 1. fáze hry musíte s guľometom kryť väšho kamaráta, ktorý sa pokúša preniknúť dovnútra stanice. Nie je to ľahké, ved možne chytia olovou od esesákov, ktorí sa zabaleno skrývajú po oknami a odtiaľ po nôm pália. Vy máte za úlohu im túto nekalú činnosť prekaziť. Je to jednoduché: stačí streľať do práve osvetleného okna na stanicnej budove. Vás priateľ beží tým rýchlejšie, čím vy rýchlejšie stláčate streľbu. Nezabudnite však, že akonáhle trafia väšho kamoša alebo neboďať vás (to ste potom pekné drevu), hra sa končí. Ak vás priateľ dobehne celý a zdravý dovnútra, prvú časť hry máte



THE TRAIN

uhlie, aby ste mali dostatočný tlak pary. Toto robíte nastavením šípky na dveriach a v kombinácii joysticku vľavo a vpravo + streľba.

3 - FORWARD REVERSE LEVEL

Prevodovka. Nachádza sa v pravom dolnom rohu. Má len 2 rýchlosťi - dopred a zadu.

4 - STEAM BLOOF

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

5 - BRAKE

Brzda. Je na ľavej strane prevodovky.

6 - WHISTLE

Píšťalka. Ak máte dobrú náladu, napísajte si. Nachádza sa v pravom hornom rohu. Dole sa nachádzajú ukazovatele:

PSI - tlak par

MPH - rýchlosť vlaku

TEMP - teplota v kotoloch.

Nezabudnite, že tieto hodnoty musia zostať v medziach normy, inak bude zle. Ak sa budete počas jazdy hrať s prevodovkou, zablokuje sa (GEAR STRIPPED). Občas sa vyskytne na trati výhybka. Jej prehodenie docielite zapis-



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

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

1 - THROTTLE

Nachádza sa v favom hornom rohu a slúži na reguláciu rýchlosťi vlaku.

2 - FURNACE DOOR

Sú umiestnené pod THROTTLE a sú to dvierka do pece, kam musíte priklaďať lopatou

kaním na pištale. Z väšho vlaku sa možno divať rôznymi smermi, pričom môžete používať aj guľomet proti občasným náletom lietadiel (ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT).

1 - pohľad dopredu + guľomet

2 - pohľad dozadu + guľomet

3 - strojovňa

4 - mapa.

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

BRIDGE:

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

STATION:

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

REPAIRS - oprava vlaku, ak je poškodený, doslovo trvá.

TAKE STATION - priateľa vám zničia následujúcu stanicu, ktorá vám stojí v ceste.

TAKE BRIDGE - spravia to isté s mostom. NO MESSAGE - žiadna správa.

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

Ešte chceme dodať, že tento návod je napsaný pre COMODORE 64. Prajeme vám príjemnú zábavu.

M. Šimlaštík

MURRAY MOUSE SUPER COP

Tato skvelá hra nás zavede do starého kanálu, v ktorém žijú mýriunívorné myšky. Jednoho dňa se však do kanálu nahrnuly neprátele - zlé kočky. Odcerte se v uloze myšky MURRAY, ktoré chce zlé kočky zničiť, a do kanálu vrátiť poľský a mŕtvy. Jeho úkolem je zachrániť 10 myšiek a zlikvidovať kočkí pasti. Podáť sa mu to? To zdalej jen na vás, hráčikach. Do toho!

Jdi do leva pre klíč od kanálu (SEWER KEY) a použí ho u kanálu a skoč dolu, vezmi desku (A PLANK) a jdi doprava, kde sa napiše „ALL IS NOT WHAT IT SEAMS TO BE“. Stoupni si pod svicem a skoč smereň doprava, a tím svicem odjistíš (tak to deľej vždy). Skoč si pro pilku (SHARP SAW) a spadni dolu. Vezmi červotčku (WOOD WORMS), vezmi myšku a vyskáč späť nahorú. Dej sa vlevo a k propasti a skoč dolu, spadneš na razbitý most, protóže vásak máš desku, můžeš ho spravit. Na plošinu vezmi krumpák (PICK AXE), dej sa vlevo a napiše „DEEP AND DARK“. Skoč dolu a u dverej použí hľadu s červotčkou (červotče sú asi hľadni, protóže dvere sú, a my můžeme dať). Odjistí levú svicen, vezmi sýr (CHEESE) a myšku. Tajím vchodom, co se objevil, vyskáč nahoru a stejnou cestou, jake na začiatku, jdi

mostu a použij na něm pilku. Spadni dolu, vyskáč vezmi myšku a vráť se do levého miestnosti a skoč kamene použí krumpáč. Otvoríš si cestu dolu. Odjistí svicen a tím vásak dostane do kanálu a do kanálu dôbude kachlička. Přeskoč kyselinu pred dva stupínky až k obrovské myši, a protóže tे nechce pustiť dolu, tak jí dej sýr. Omá si pochutá a zniči. Béž dál a po schodkach vyskáč nahorú a dej se vpravo. V miestnosti s padajúcim kamene vyskoč na stupínku v pravom rohu a z něho skoč doprava a zase doleva a jdeš v cyrkové skryši. Schoval se zde pred kočkami a nabízí svou pomoc, vezmi heslo (PASSWORD). Po poslednom schodu skoč doprava a tím si odjistí svicen, jdi vpravo do ďalšej miestnosti a odjistí svicen (ale pozor - musíš pri tom stále skakat, protóže priblíži jedného dlaždice by se uholnila past, a ty by jsi spadl dolu). Vezmi pavouka (SPIDER) a teprve red skoč do propasti. Mél si štěsti - spadl jsi zrovna na kámen. Není vásak z něho lehký dostat. Proto pozor - vezmeš žabu nohy (FROG'S LEGS) - a red pozor - musíte odjistí svicen a vtedy zmeníš smér joysticku a skočí späť na kámen. Chce to trochu zrušnosť a štěsti, a jisté sa to povede. Pokud se povedlo, tak skočte do výklenku vlevo, ktorý se otevrel. Vezmeš myšku a jdéte k padajúcemu ka-

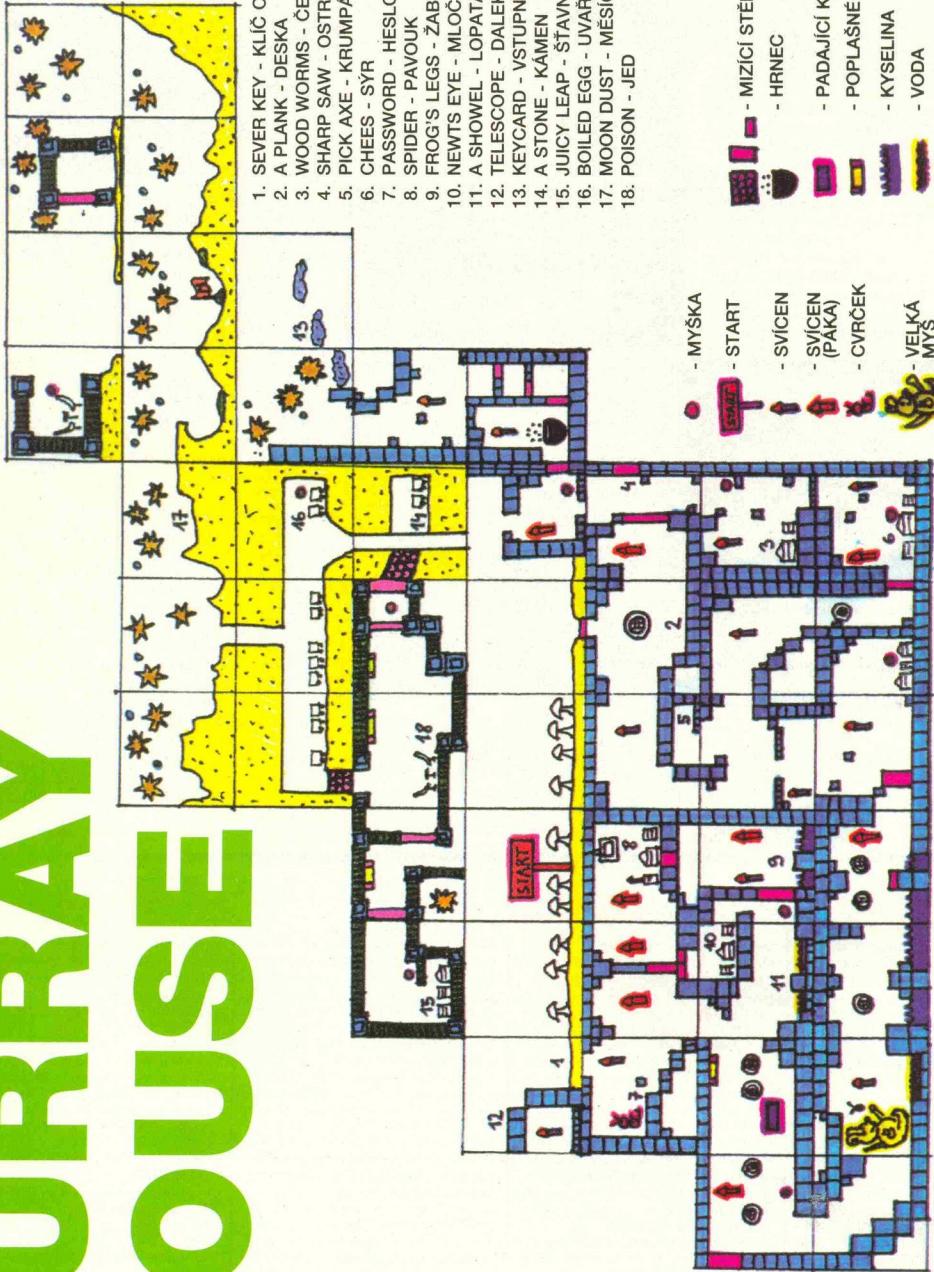
meni a projdete pod čidlem tak, aby kámen ležel na zemi. Pak skočte z něho vlevo, a tím odjistíte svicen. Vezmeš myšku a jdéte po stupinách, ktoré sa objevili a u steny sa objeví ďalší tajný vchod. Vejdete a objevíte se v miestnosti, v ktorej jste už byli. Skočte na nejvyšší levý stupínek a skočte sem doprava a hned zmeníte polohu joysticku vlevo. Odtom se v miestnosti pod svicencem odjistíte ho, a otevrenou cestou skočte na hrmec. Vhodte do nej žabu nohy a pavouka a objeví se nové cesty vzhľadom, chybí vásak ještě jedna. Položte si zde hlos a vráťte se späť po mločíku (NEWTS EYE) a pro lopatu (A SHOWEL). Obrá večí najdeš o jednu miestnosť vpravo od padajúceho kamene. Jděte späť k hrmci a vhodte do nej mločíku o a otevře se poslední tajný otvor. Vezmeš heslo a vyskáčte nahorú, až k říši nebi, kde vidíte hvězdicky. Skočte tedy na ni a po hvězdících vyskáčeme až na město a zde se naštěpite „WELCOME TO CHEESE MOTION“. Dejte se vpravo až k díre a skočte do ni. Spadli jste do měsíčních dolů, dej-

te se vpravo až k další díře, přeskocíte ji a veníte myšku. Přeskocíte propast spět a dejte se vlevo až k závalu a tu použijte lopatu a závalem se prokopete až na měsíční základnu. Na měsíci teží jed (POISON), ale ten nám na něs neslouží a proto jděte vpravo a u dveří použijte vstupní kartu a dveře se vám otevřou. Za nimi se skryvá myška, vení jí a jděte dál vpravo. Při styku s dalšími dívemi se dveře uvolní a zával, který za nimi býl, se rozspal a vy můžete dal. Jděte si pro kámen (A STONE). Jděte stále vlevo až k propasti, tu přeskocíte a dveře otevřete heslem. Vejdete do díry a vezmete myšku. Je tu ještě stávaný list (JUICE LEAF), ale ten nám neslouží na nic, stejně jako uvarené vejce (BOILED EGG). Jděte vpravo a spadněte do propasti. Přes kábel se vrátíte na měsíc a u vlažky použijte kámen. Tim tukem spadla raka a my se po ni dostaneme na plošinu, z které se po hvězdících dostaneme vlevo, do další plošiny, na které leží předposlední myška. Nyní zbyvá spadnout z měsíce a myslit na poslední myšku, která je v miestnosti nalevo od kotle. A to je všechno, zde kočky jste vymáhali a v kapalné vladivé zase klíd a zával...

K. Dědeček

MURRAY MOUSE

SUPERCOOP



1. SEVER KEY - KLÍČ OD KANÁLU
2. A PLANK - DESKA
3. WOOD WORMS - ČERVOTOČE
4. SHARP SAW - OSTRÁ PILA
5. PICK AXE - KRUMPÁČ
6. CHEESE - SYŘ
7. PASSWORD - HESLO
8. SPIDER - PAVOUR
9. FROG'S LEGS - ŽABÝ NOHY
10. NEWTS EYE - MЛОČÍ OKO
11. A SHOWEL - LOPATA
12. TELESCOPE - DALEKOHLED
13. KEYCARD - VSTUPNÍ KARTA
14. A STONE - KAMEN
15. JUICY LEAP - ŠTAVNATÝ LIST
16. BOILED EGG - UVÁRENE VEJCE
17. MOON DUST - MĚSÍČNÍ PRACH
18. POISON - JED

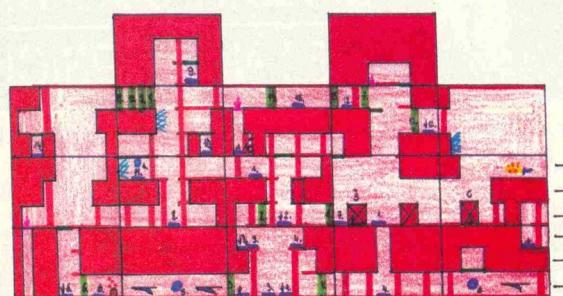


PRINCE OF PERSIA 2

LEVEL 9:



LEVEL 10:



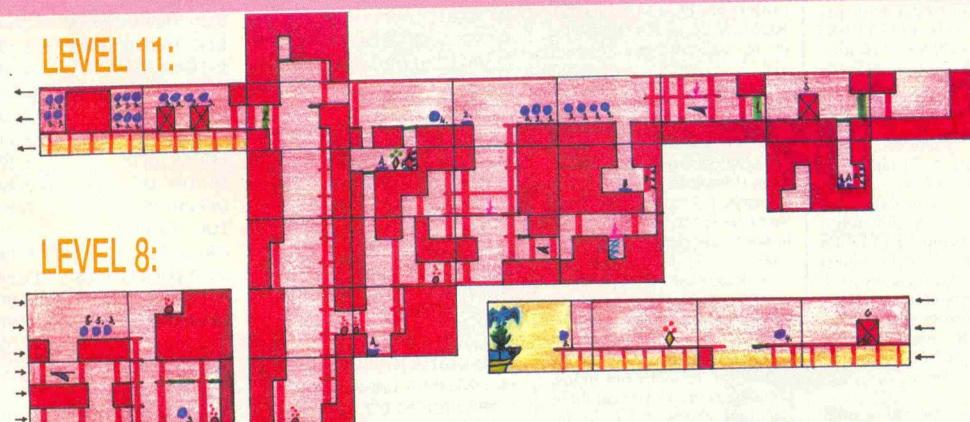
LEVEL 12: - PODSVETIE



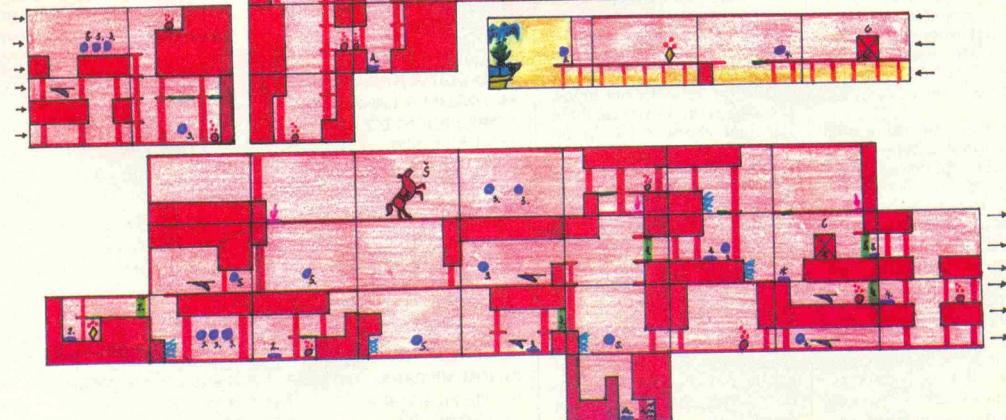
PRÍCHOD DO
PALÁCA: →



LEVEL 11:



LEVEL 8:





ĎALŠÍ HIT OD EA SPORTS BUDE GOLF

MERIT SOFTWARE KÚPIL ZEPPELIN

50 NAJLEPŠÍCH HIER V HISTÓRII PC

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

★ TEAM 17 urobili OVERDRIVE po verzií na Amige najnovšie aj na PC. Hry TEAM 17 stojia zhruba polovicu toho, čo musíme zaplatiť za hry iných firem, ale na druhej strane mám dojem, že aj graficky za ostatnými zaostávajú. Konverzie pre PC nesú príliš významné pečiat amigistickejho pôvodu.

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

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

★ VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT sa začínajú výrazne zlepšovať. Darí sa im aj v oblastiach, ktorým sa v minulosti takmer vôbec nevenovali, ako sú povedzme napríklad simulátory. Po

úspešnom OVERLORDE s rýchlosťou SVGA grafikou sa o našu priazeň uchádzajú so simulátorm vrtuľníka KA-50 HOKUM. Je to dielo programátorov zo SIMIS, ktorí v minulosti naprogramovali AV8B HARRIER ASSAULT pre DOMARK. Dá sa tu lietať na týchto vrtuľníkoch THE KAMOV WEREWOLF KA-50 HOKUM, THE KAMOV HIP HI-8, THE BELL SUPER COBRA AH-IW a THE WESTLAND ARMY LYNX. Každý z nich je simulovaný osobitne doteraz neviďaným grafickým realizmom s využitím textúrového mappingu objektov. Autentické modely vrtuľníkov boli upravované podľa rád skúsených pilotov. Veľkou výhodou tejto hry bude nesporne hra dvoch hráčov, z ktorých jeden bude pilot a druhý koplít, alebo prepracované strategické plánovanie letu.

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

★ Každý mesiac sa vyhodnocujú rôzne rebríčky hier, ako sú najpredávanejšie hry v USA, v Nemecku, v Británii, rebríčky čitateľov, rebríčky CD-ROM, rebríčky pre hracie konzoly, rebríčky pre osobitné typy hier, ako sú akčné, strategické, dungeony, simulátory, atď. Takéto rebríčky nájdete v každom časopise a spravidla sa týkajú hier z posledného roka. Málokedy sa však stane, že niekto zostavuje najlepšie hry všetkých čias a málokedy sa to podarí s spokojnosťou väčšiny. Naposlasy sa o niečo podobné pokusili v britskom časopise PC GAMER a ak jed si nektorým ich názornom celkom nesúhlásim, považujem ich PC rebríček všetkých čias za veľmi dobrý.

TOP 50 PC GAMES OF ALL TIME

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

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



Vážená redakcia BITu!

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

**Tomas VACULKA,
GBELY**

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

Vážená redakce BITu!

Jsem majitelem počítača DIDAKTIK M. Nelibí se mi, že ubývá čím ďál tíme více her z DÍDAKTIKU. Já vím, že Didaktik je sie stary počítač, ale každý nemá na to, aby si kúpoval lepší. Myslím si, že když BIT má 48 stran, tak proc by z toho nemohlo byť par stránok pro DIDAKTIK. Časopisu pro DIDAKTIK stále dývaj a hražuje se PC alebo Amigou. Tak aspoň vy by ste mohli mi par stránok pro DIDAKTIK. Nelibí se mi ten papier, na ktorý píšete. Môh ľať zústati u toho tvrdene. Přidejte aspoň 8 stránek pro DIDAKTIK.

**Vojtěch NĚMEC,
PARDUBICE**

Ja Tu plne chápem - DIDAKTIK, DIDAKTIK, DIDAKTIK. Objektívne sú však zamys-

lime nad súčasnou situáciou. ULTRASOFT predáva tuzemské hry pre tento počítač. Zopár hier predávajú aj iné firmy, ale tu im nemáme záujem robiť neplatné reklamu, ak nás v tomto zmysle sami neoslovili. Existuje a predáva sa nejaká hra od ULTRASOFTu, o ktorej sme v BITe nepisali? Asi ľazko. Ak nejaká vznikne, hned o nej píšeme. Ak je tu nejaký problém, zrejmé to bude tým, že vzniká v nasom štáte malo hier na DÍDAKTIK, ktoré by boli vhodné na predaj. Za to nemôžeme. Zoberieme si situáciu v zahraničí. Vznikajú tam hry na ZX SPECTRUM? Ako súvora, nie je ich komu predávať. A my zo to nemôžeme. Ty po nás chces, aby sme 8 stran venovali DÍDAKTIKU. Dúfam, že každému je jasné, že novými hrami, alebo inými programami, sa toľko miesta v časopise zaplni nedá. Jedna možnosť ešte zostáva, sú to staré hry. Všetky dobré hry sme za tie tri roky existencie BITu už spomnuli bud v recenziah, alebo v návodoch. Pritom nikto nevie, že som tie hry musel zháňať po všech čerech, ako sa u vás občas hovorí, aby som Vám, majetkom DÍDAKTIKu, vysiel maximálne v ústredy. Archív hier na kazetách ktorý máme v redakcii, sme prákticky vycerpaný. Väčšina našich známych, ktorí kedyž Spectrum mali, ho už dôvodne nemajú v zahraničných skladoch sú staré hry dôvodne vypredané. Na záver sa teda pyšiam, ako máme zaplniť mesiacne 8 strán časopisu? Ved časopisy sú postavené na to, aby pisali o nových informáciách a nereba si ich myslíť s archívom či múzeom hier pochádzajúcich z minulého desaťročia. Na to by stáčelo vytvoriť knihu o starých hráčach a nie mesačný časopis. Bohužiaľ, takto je skutočný stav več a zároveň to je nové hry sa mu budú musieť prispôsobiť, aj keď hry a počítače sú drahé.

Vážená redakcie BITu!

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

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

**Jiří BARTÁK,
ÚNANOV**

A600 si rozhodne nekupuj. Sú tam určité problémy s kompatibilitou (je tam iná ROM), preto sa čoskoro stiahla z výroby. Navonok je to A500 bez numerického keypadu. To by nebol upgrade, ale skôr downgrade. Na otázku, či je pravda, že firma COMMODORE krachuje, odpovedám nie. Ona už totiž skrachovala, ak má na mysli americkú pobočku, teda COMMODORE U.S.

Pokial viem, ešte sa to tie, ktorí ich kúpia. Vobeš sa tonu neučujem, lebo urobili tu istú chybku, ako svojho času Apple. Boli "zavesení" na procesory MOTOROLA, ktoré prestali vyrábať radu MC68XX a presil celkom na POWER PC. Apple urobili aspoň to, že zachytili nástup POWER PC a vyrábajú počítače s týmto procesormi. Druhá najväčšejšia chyba je presne to, čo sa u počítačov Apple a Amiga uvádzalo ako prednosť, t.j. sada podporných čipov, koprocesorov, ktoré boli v každom modeli iné. Tým sa stali neto počítače uzavretými systémami. Vždy són tvrdí, že napriek tomu, že koprocesory urychlujú bež programov odlažávaním procesora, nestojí to za to. Ak sa pytaš na výhodu Amigy oproti PC, treba otázku preformuovať. Akú Amigu, aké PC? Máš na mysli zrejme A500. Ak by sme za PC považovali stare XT alebo AT286 bez zvukovej karty, potom by sa zapojiť výhod našlo. Ale oproti dnešným napredávanejším 486, ak majú dobrú zvukovú kartu a prípadne CD-ROM, skutočne neexistuje jediná vlastnosť, ktorou by ju A500 prevýšovala. Takéto porovnanie nie je vobec z časového hľadiska korektné, pretože A500 vznikla pred viac než 8imi rokmi a zostala PC, ktorú som opísal, je pomerne nový multimediálny počítač. Inak by zase samozrejme dopadlo zrovnaženie s AMIGOU 1200 alebo 4000. Myslím si, že ak by kdežto skrachoval britský a nemecký COMMODORE, ktoré zatiaľ fungujú, hráčov sa to nijak zvlášť nedotkne. Hry budú vychádzať nadalej dovedie, kým bude o ne záujem. Ved si stačí spomenúť na Clive Sinclair a jeho ZX Spectrum. Nejlepšie hry na tento počítač vznikli v rokoch 1987-1989, teda v čase, keď už SINCLAIR RESE-

ARCH dávno neexistoval po krachu v roku 1986.

Vážená redakcia BITu,

chcem sa Vás opýtať na jeden program. Vlastním C64 a kamarát mi vraví, že existuje niejaký program na C64, kde sa deju brat aj hry z Didaktiku. Je to pravda?

**Ivan OČADLÍK,
NOVÉ ZÁMKY**

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

Vážená redakcia,

aký software používate na grafické spracovanie Vášho časopisu?

**Tibor FEHÉR,
MALACKY**

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

Vážená redakcia časopisu BIT,

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

**Ladislav HVIZDÁK,
KOŠICE**

Asi. Ta nepotešíš ale s tým počítačom sa nedá robiť naozaj už. Venoval by maliademu bratovi, alebo ho výhod. Hry na týchto procesorach a grafické karty vznikali v rokoch 1982 až 1988. To je dosť dôvodu, aby sme niečo, také uverejňovali, nie? Výmena grafickej karty Ti neprináša. Toto prahistorického počítača sa musí zavŕatiť ako celok. Moja odhadová cena za celý komplet, ktorý máš je cca 1,5 až 2,5 tisíc.

- yes -



DEPTH DWELLERS

TRISOFT

Po tom, ako ID SOFTWARE uviedli na trh WOLFENSTEIN, SPEAR OF DESTINY a najmä DOOM, vefá firmu sa pokúša o podobný typ hier. Budť to rieša priamo nákupom rutín od ID SOFTWARE a programuj iba scénáre (napr. BLAKE STONE), alebo robia aj vlastné rutiny, čo je prípad DEPTH DWELLERS.



Táto hra je produkтом sharewareovej firmy TRISOFT, ktorú tvorí manželská dvojica BRADLEY BELL a ELIZABETH PEGARI. Firmu začali iba v roku 1993, takže sú pre nás zatiaľ neznámi. Ked si však uvedomíme, že BRADLEY BELL pracuje v NASA na implementácii virtuálnej reality do trenážerov pre výcvik amerických astronautov, je nám jasné, že tento človek musí mať

vysokú úroveň vo svojom obore. Zatiaľ mu zrejme chýba nápad, kdežto sa pustil po osvedčenej ceste napodobenia úspešného DOOMa, ale čo nie je, môže byť. Nebudem čitateľov zataňovať so story, ktorá predchádza hre - tú si môže každý prečítať. Skôr ide o hodnotenie prevedenia. Každopádne táto hra má veľmi rýchle rutiny pre trojrozmernú grafiku, ktorá je naviac mimoriadne kvalitne nakreslená. Na rozdiel od DOOMa sú však miestnosti len pravouhlé a aj schody mi tu chýbajú. Aj obťažnosť sa mi zdala extrémne vysoká. Ovládanie je podobné, ako používa ID SOFTWARE, akuráciu pribudli klávesy 'F' a 'D' pre skok a plazenie.

VERDIKT: 69%

PC 386-586

CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

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

ID SOFTWARE vcelku chápem, že svoje najlepšie veci nepredá nikomu, aby im nekonkurovali, ale pre hráčov je to však škoda (keď sa medzi ľudmi šíri množstvo amatérskych nových levelov do DOOMa). Ukazuje sa, že CAPSTONE pristúpili k tvorbe o niečo profesnejšej, ako TRISOFT. Majú podstatne lepšie scenáre a zvukové efekty. Obzvlášť zaují-

mavý je dokonalý šteket samopalu, ktorý v CORRIDOR 7 nahradil DOOMovskú brokovnicu. Streľba tu pôsobí človeku doslova radost. Je tu aj množstvo tajných chodieb, bez ktorých sa hra na rozdiel od DOOMa nedá vyhrať. CAPSTONE už vydali aj verziu pre CD-ROM a pomocnú knížku ku hre, tzv. 'hintbook'. Reklamy na CORRIDOR 7 sa objavili vo všetkých významných počítačových časopisoch, preto si myslím, že hra bude mať úspech a že sa jej predá mnohonásobne viac, ako napríklad DEPTH DWELLERS.

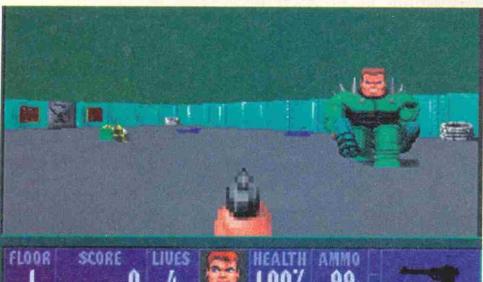


CAPSTONE

VERDIKT: 79%

PC 386-586

SUPER SPEAR OF DESTINY



FORMGEN CORP.
& ID SOFTWARE

misii! Na štyroch inštalačných disketách nájdeme kompletný SPEAR OF DESTINY, ako ho urobili ID SOFTWARE (ktorý nás časom omrzí) a generátor misií. Ked tomuto generátoru zadáme požadované parametre, dokáže vygenerovať úplne nové levele pre všetky poschodia. Celý proces trvá iba pár sekund.

Svojrázny nápad dostala pred pár mesiacmi firma FORMGEN CORPORATION. Posúdte sami: Predávajú pôvodný SPEAR OF DESTINY od ID SOFTWARE spolu s generátorom

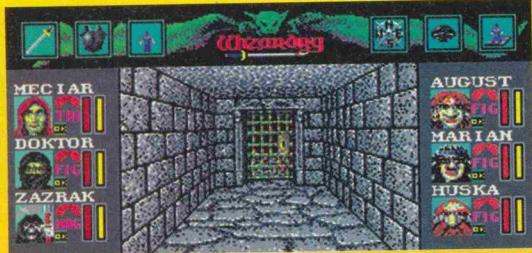
Generátora treba zadat, akú obťažnosť má hra mať, kolko má byť v hre bossov a koľko normálnych vojakov a ako si to predstavujeme so zberaním predmetov (pre vylepšovanie zdravia a náboja). Celý proces je teda nielen veľmi rýchly, ale aj veľmi jednoduchý, takže ho môže každý zvládnut. Rozhodne je generovanie leveleov oveľa priateľsnejšie, ako rôzne generátory scenárov. Tie sú nielen pracné na výrobu, ale majú zásadnú nevýhodu, že ich ako autori poznáme. Generátor vytvorí pre nás neznáme levele, ktoré môžeme postupne objavovať. Vďaka generátoru od FORMGEN môžeme do SPEAR OF DESTINY vytvoriť prakticky nekonečne veľa scenárov, takže o zábave máme postarané.

VERDIKT: 83%

PC 286-586

WIZARDRY: BANE OF THE COSMIC FORGE

U.S.GOLD
SIR-TECH



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

Caro hier WIZARDRY spočívá hlavne v tom, že sú naprogramované takmer presne podľa pravidiel D&D. Týmto sa ľisia od väsiakých tieždungeonov, ktoré sa predávajú v poslednej dobe a ktoré majú so skutočnými D&D hrami okrem spôsobu zobrazovania len pramälo spoločné. Hra sa predáva od roku 1990, ale ešte i dnes znievie porovnanie s produktami podobného druhu.

Ako vo väčšine D&D hier si na začiatku musí hráč vytvárať družinu postáv, s ktorými sa pustí do nasledujúceho dobrodružstva. V tejto hre je možné družinu zostaviť až z 6 členov. Po výbere mena postavy a zvolení jej portrétu (výber je skutočne široký) nasleduje jej zaradenie medzi určitý druh bytosť. Okrem ľadu je tu k dispozícii ešte elf, trpaslík, gnom, hobbit, faerie, jašteročlovek, drak, felpurr, vlkodlak a mook. Ďalšia výber určí pohlavie postavy, ktoré môže byť mužské alebo ženské. Poslednou výberou je povolanie, pričom možno voliť medzi bojovníkom, mágom, knázom a zloďejom (to posledné povolanie je u nás najrozšírenejšie). Po uskutočnení týchto výberov možno prejsť k určovaniu úrovne jednotlivých vlastností. Úroveň príslušnej vlastnosti je znázornená číselnou hodnotou. Tieto číselné hodnoty možno upravovať smerom hore, ale len do výšky hodnoty pridelenej bonusového zásobníka. Vlastnosti, ktoré sú v hre označené trojpišmenovými skratkami sú nasledovné: sila,

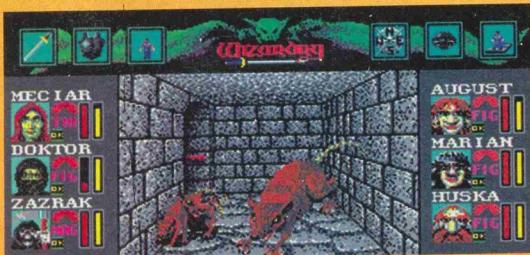
inteligencia, pietá, vitalita, obratnosť, rýchlosť a osobnosť. Poslednou vlastnosťou je karma, ktorá určuje pomer šťastia a neštastia v živote postavy, toto číslo sa však generuje náhodne.

Po navolení týchto parametrov ešte nasleduje výber zbraní, s ktorými má postava vedieť najlepšie zaobchádzať, napr. luk, obojručná sekera, meč, dýka. Výber zbraní je veľmi dôležité dobre zlatiť s charakterom a profesiou postavy, ktorá ju bude používať. Nakoniec si ešte možno kúpiť zapárik základných kúzľov a postava je vygenerovaná. Veľkou výhodou hier WIZARDRY je to, že takýchto postáv si možno vygenerovať prakticky neobmedzený po-

časť obrazovky je zase vyhradená pre písomné správy, príkazy pre postavy alebo kurzorové šípky pre ovládanie pohybu. Tieto funkcie sa automaticky prepínajú podľa vzniknej situácie. Napríklad ak sa má hráč niečo dôležité dozvedieť (čo počuje, číti...) vypíše sa o tom dole správa. V prípade, že sa hráč stretnie s nepriateľom, kurzorové šípky zmiznú a hráčovi teda neostáva nič iné len bojovať (či už pomocou sily zbraní alebo kúzľa).

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

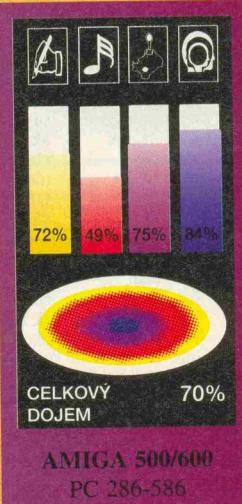
-luis-



čet a uložiť si ich na floppy alebo hard disk pre neskoršie použitie.

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

Prevedenie hry sa výrazne nelíši od ostatných D&D hier. Obrazovke dominuje stredná časť v ktorej je vidieť interiér hradu zo hľadiska hráča. Po ľavej i pravej strane sú rozmiestnené portréty členov družiny spolu s indikátormi základných životných funkcií, primárnu a sekundárnu zbraňou, ktorú postava používa a skratkou povolania. Spodná



ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 15

PRVKY

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

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

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

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

kom	ld	hl,\$4000	začiatok bloku
	ld	de,\$8000	kam uložiť tento blok
	ld	ix,#1b00	dĺžka bloku
rec	ld	a,xh	kontrola hl. počítadla na nulu
	or	xl	ak je počítadlo nulové
	ret	z	tak hotovo a návrat
	ld	b,#80	inicializácia minipočítadla
	call	zisti	sú tu aspon 3 bajty rovnaké?
	jr	nz,nek	ak nie tak sa nebude komprimovať
	inc	de	ale ak áno tak ich treba spočítať
	ld	(de),a	uloženie hodnoty samotného bajtu
	dec	de	DE bude ukazovať na „počet“ bajtov
kk2	inc	hl	ukazovateľ bloku na ďalší bajt
	dec	ix	a zmenšenie hlavného počítadla
	ex	af,af	úložova hodnota bajtu
	ld	a,xh	nedošli sme medzitým na koniec
	or	xl	zdrojového bloku?
	jr	z,kk3	ak áno tak prestaneme počítať bajty
	ex	af,af	obnova hodnoty bajtu
	inc	b	zväčšenie minipočítadla, ak pretieklo
	jr	z,kk3	tak potom tiež prestaneme počítať
	cp	(hl)	porovnanie či ēste nasleduje taký
	jr	z,kk2	istý bajt, ak áno počítame ďalej
kk3	ld	a,b	bajty sme dopočítali, preto teraz
	or	#80	treba uložiť stav minipočítadla
	ld	(de),a	do skomprimovaného bloku
	inc	de	presun ukazovateľa

inc	de	na voľnú pozíciu
jr	rec	a znova skok do hlavnej slučky
nek	ld	Ak sa nenašli rovnaké bajty:
	inc	úložova pozície minipočítadla
kk4	call	a ukazovateľ na voľnú pozíciu
	zisti	idú za sebou tri rovnaké bajty ?
	jr	ak áno treba skočiť
	z,kk5	uloženie jedného bajtu
	ld	posun ukazovateľov
	(de),a	pre ukladanie rôznych bajtov
	inc	test či sme už prešli celý
	hl	blok
	dec	ak áno tak tiež musíme skočiť
	ix	ukladanie rôznych bajtov
	a,xh	zväčšenie minipočítadla
	or	ak pretieklo, tiež musíme skočiť
	xl	koniec ukladania rôznych bajtov -
	jr	uloženie stavu počítadla rôznych
	z,kk5	bajtov do skomprimovaného bloku
	inc	a skok na začiatok hlavnej slučky
	b	Test či sa v bloku nachádzajú
kk5	jr	za sebou tri rovnaké bajty
	nz,kk4	- vezme prvy bajt
	ld	porovná s druhým
	a,b	ak nezhoda tak hned koniec
	and	ak zhoda tak sa ēste
	#7f	porovná s tretím
pocet	ld	Obnova začiatčeného stavu
	(#5555),a	ukazovateľa do bloku
	jr	a návrat
zisti	ld	
	a,(hl)	
	inc	
	hl	
	cp	
	(hl)	
	jr	
	nz,zzno	
	inc	
	hl	
	cp	
	(hl)	
	dec	
	hl	
zzno	dec	
	hl	
	ret	

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

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

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

Veríme, že vám tieto lekcie programovania v asembleri Z80 ukázali ako vyzerá programovanie v praxi a dalí vám mnoho nápadov ako písat ďalšie strojové programy pre procesor Z80 a že prípadne i niektoré rutinky ktoré sme si tu ukázali využijete v banej programátorskej praxi, ktorá sa pred vami práve otvára...

- busy -

ÚDAJE

X-MÓDY PRE VGA KARTU NA PC

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

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

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

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

Ked som už poznal možnosti x-módov, bolo mi jasné, že bez nich by sa programovali kvalitné grafické demá vefmi začko, tak som začal zháňať popis programového ovládania týchto módom. Svoje poznatky som zhŕnul do nasledujúceho celku.

Pri x-módoch je video pamäť v segmente 0a000h. Jeden bod je reprezentovaný jediným bytom, ktorý vyjadruje číslo farby. Lahko si spočítate, že štyri stránky po 64000 bodoch sa Vám tam nezmeštia. Video pamäť je preto zložené zo štyroch bajtových rovin, ktoré sú „na sebe“ poukladané. Preto jeden OFFSET v rámci video segmentu ukazuje na STÝRI body. Pred zápisom (čítaním) do pamäte teda musíme najprv kartu povedať, ktorú bajtovú rovinu(-y) ide meniť, alebo čítať jej obsah. Tento systém má aj svoje výhody, ale aj nevyhody. Pokiaľ pracujete len s jednotlivými bodmi, tak sa operačne predĺžuje na nastavenie správnej bajtovej roviny. Ale ak potrebujete zaplniť štyri body naraz, stačí Vám meniť obsah pamäti len RAZ, čiže v takom prípade je rutina 4x rýchlejsia, ako v klasickom 13h BIOS móde. Čítanie môžeme naraz samoizrejme len jeden bod. Vypočet adresy jedného bodu teda prebieha takto:

Sírka obrazovky delená štvormi (lebo jeden offset adresuje štyri body) - to sa vynáša Y-ovou súradnicou. K tomu pripočítame X-ovu súradnicu tiež vytelenú štvormi. A máme adresu bytu vo video pamäti (tzv. OFFSET). Teda na adresu 0a000h : (výsledok predchádzajúceho výpočtu) sa nachádza stvorica bodov, ktorá obsahuje aj ten hľadaný. Ďalej si vezmeme zvyšok po delení X-ovej súradnice. Ak ideme čítať bod, tak číslo bajtové roviny musí byť v období 0 až 3, príčom 0 označuje bod úplne naľavo. (1 označuje bod druhý zľava, atď.) To znamená, že pri čítaní bodu netreba robiť so zvyškom žiadnu matematickú operáciu, stačí ho priamo vyslať na port kartu ako číslo bajtové roviny. Inakšia situácia nastane pri zápisu bodu. Pri zápisu bodu musíme kartu povedať (myšliené samoizrejme) obrazne, v skutočnostiже len pooleme najčítať číslo na port, ktoré body pri zápisu čísla do pamäte sa zmenia a ktoré si uchovajú svoju pôvodnú hodnotu. Tieto body označíme karte tak, že v binárnom čísle nastavíme na jednotky práve tie bity, ktoré označujú zmenené body. Napríklad chceme zmeniť prvý, tretí a štvrtý bod na adresu 0. Číslo pre kartu potom bude vyzerať takto :

00001101 b (binárne) (= 0d hexadecimálne = 13 de-cimálne)

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

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

Pri x-módoch v skutočnosti žiadne stránky neexistujú !!! Ale VGA karta umožňuje označiť miesto v pamäti, odkiaľ sa má zobrazovať video pamäť. Toto miesto musí byť vždy v segmente 0a000h. To znamená, že ak máme pri mode 320x200 dosť miesta pre štyri obrázky

(jeden má 320x200/4 bytov = 16000 a jeden segment pamäte má 65536 bytov), môžeme nakresliť obrázok do vofného miesta a označiť kartu začiatok obrázku, čím sme si pôvodný obrázok nezmazali. A ak prepnete na ďalší bod až po jeho dokreslení, bude to vyzerať, že sa priamo „objaví“! Tento systém samoizrejme umožňuje umiestniť novú obrazovku naprklad do polovickej starej. Dá sa to využiť pri tzv. „scrollingu“, keď sa celý obraz plynule hybne smerom dolu a hore po fubovom počí budov. Stačí len pod (nad) aktuálnym obrázkom vykrešliť nové riadky a potom posunúť ukazovateľ začiatku obrazovky. V prípade pohybu zo strán (vlavo a vpravo) sa vyskytne väčší problém. Keďže jeden offset obrazu sa posunuje, tak sa posunuje ukazovateľ o jeden byte by posunulo obrázok o jednu body ! Preto má VGA karta ešte jeden pomocný register pre jemné dodalenie ukazovateľa. Ale už je ďalšia kapitolu ovládania VGA karty, ktorá zatiaľ necháme bokom. Hodnota ukazovateľa sa teda rovná adresu prvého bodu, ktorý sa zobrazí na obrazovke.

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

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

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

```
SetBitPlaneForWrite PROC NEAR
    ; ah - číslo bajtové roviny [jednotlivé byty znamenajú jednotlivé roviny] resp. číslo označujúce, ktoré body sú pri : zápis do pamäte zmenia.
    mov dx,03c4h
    mov al,02h
    out dx,al
    inc dx
    mov al,ah
    out dx,al
    ret
SetBitPlaneForWrite ENDP
```

A ešte rutinu na inicializáciu x-módu :

```
InicXMod PROC NEAR
    pusha
    ; Vlastníci procesora 8086 a 8088 musia zmeniť niektoré
    ; inštrukcie za ich ekvivalenty ...
    ; pusha uloží všetky základné registre na zásobník.
    ; Možu ju nadražiť jednotlivými PUSH všetkých
    ; registrov, ktoré
    ; sa v programde menia ...
    ; miomochodom, vo svete coderov sa začína javiť procesor
    80486DX2
    ; na 66MHz ako pomalý ... rozmýšlali ste už nad tým,
    ; že mate doma
    ; exponiť vhodný akurát do múzea ?
```

```
mov ax,0013h ; Klasika 13h BIOS mód 320x200
int 10h ; 1 stránka
mov dx,03ceh ; port - 03ch „Graphics address register“
mov al,5 ; Register grafického módu ...
out dx,al ; port - 03ch „Other Graphics Registers“
inc dx ; načítanie pôvodnej hodnoty registru
in al,dx ; načítanie registra
and al,1101111b ; vynulovanie 5-teho bitu
out dx,al ; nastaví registr na novú hodnotu
dec dx ; port - 03ch
mov al,6 ; „miscellaneous register“
out dx,al
inc dx ; načítanie registra
in al,dx ; načítanie registra
and al,11111101b ; vynulovanie 2-hého bitu
out dx,al ; nastavíenie ...
mov dx,03c4h ; port - 03ch „Sequencer Address Register“
mov al,4 ; 4 - register „Memory mode“
out dx,al
inc dx ; načítanie registra
and al,11110111b ; Vynulovanie 4-tého bitu
or al,4 ; nastavíenie 3-tého bitu
out dx,al ; nastavíenie registra
mov ax,0A000h ; do ES sa uloží segment VRAM
mov es,ax
xor di,di
mov ax,di
mov cx,08000h
rep stosw ; Vymazanie prvej stránky
mov dx,3d4h
mov al,14h
out dx,al
inc dx
in al,dx
and al,1011111b
out dx,al
dec dx
mov al,17h
out dx,al
inc dx
in al,dx
or al,01000000b
out dx,al
popa
RET
; V komentároch sú použité štandardné anglické názvy registrov
; ; VGA-karty. Skratka VRAM znamená Video RAM, t.j.
; pamäť, kde je
; uložený obrazok. K použitiu týchto rutín je nutné mať
; priemerne
; znalosti Assemblera na počítači PC. Ak teda máte nejaké
; problémy, skúste požiadať o radu niekoho skúsenejšieho,
; ; pripadne sa obráťte priamo na mňa. Tému som v podstate len ; „naškrtol“, pretože téma x-módy je príliš
; rozsiahla na jeden ; článok. Možno sa dočkáte detailov
; v ďalších článkoch o PC.
; Poskytujem Online help cez e-mail na adresu HEL-
; CO@DÚRO.UPIŠ.SK
InicXMod ENDP
```

Vysvetlivky :

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

Mr.PED

MEGA
RECENZIA

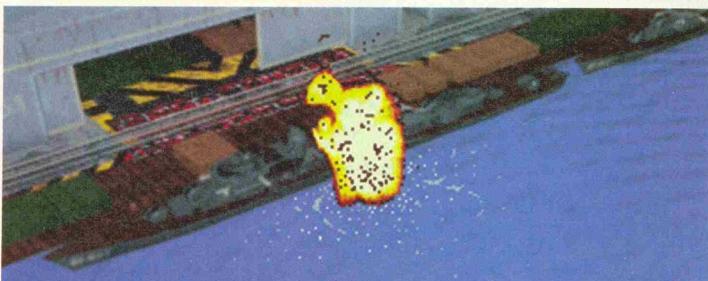


STRIKE ORIGIN

PACIFIC



Úvodné intro je už tradične veľmi kvalitné.



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

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

PACIFIC STRIKE je ďalší letecký si-

mulator, ktorý sa zameriava na obdobie druhej svetovej vojny. Pozoruhodné je najmä to, že v poslednom čase od dvoch rôznych firiem prišli na trh dve podobné hry. Prvou je 1942: PACIFIC AIR WAR od MICROPROSE a druhou PACIFIC STRIKE od ORIGIN. Obe hry sú veľmi výzdarene a fažko by sa doalo jednoznačne povedať, ktorá z nich je lepšia. Ak chceme poznať vznik a vývoj PACIFIC STRIKE, musíme sa vrátiť o dva roky dozadu. Vtedy sa v ORIGIN pracovalo na veľkom projekte s názvom STRIKE COMMANDER. ORIGIN túto hru uviedli na trh po viac ako roku intenzívneho programovania a testov. Bola to graficky najprepracovanejšia stíhačka, aká kedy bola na trhu hier pre PC, ale nieslo to so sebou jednu veľkú nevýhodu - obrovské nároky na hardware PC. ORIGIN patria medzi firmy, ktoré sa snažia robiť hry vždy na tie najlepšie počítače, aké na trhu momentálne sú. Ked prišiel WING COMMANDER 2, väčšina z nás mala iba 286-tky, ale táto hra chodila uspokojoivo len na 386-tkach. STRIKE COMMANDER na plnú detailnos potre-

boval 486-tku s local-busovou grafickou kartou v čase, keď takéto základné dosky iba prichádzali na trh a malí ich iba tí, ktorí si práve kupovali nový počítač. Okrem toho na vtedajšie hry bohaté stačila 386-tka s frekvenciou 40MHz. Keď teda chce hrať kvalitné hry od ORIGIN, je neustále tlačený na upgrade svojho počítača. Ak si k tomu pripočítame, že distribučná firma ELECTRONIC ARTS zdražela hry od ORIGIN na cca 50 libier, ľahko si spozitame, že do hier a do počítača treba vrážať riadny balík peňazí...

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

PACIFIC STRIKE je z grafického hľadiska veľmi pekný simulátor a môžem povedať, že nie je fažký ani na ovládanie. STRIKE COMMANDERA som sice priali nehráť, ale aj tak som nadobudol dojem, že PACIFIC STRIKE je pre hráča ľahšie zvládnuteľný a že tu nie sú prebytočné ovládacie prvky. Posun k lepšiemu je zrej-



Výber tréningových misií.

mý, lebo PACIFIC STRIKE navyše nemá ani také problémy s kompatibilou, ako jeho predchadca.

Ked si po prvýkrát spustíte hru, odporúčam zvoliť v menu položku INSTANT ACTION. Vzápäť budeme vyzvaní na výber jednej z troch možností, podľa toho, či chceme útočiť na pozemné ciele, hladinové ciele, alebo vzdušné ciele. Potom modifikujeme misiu podľa potreby a podľa našich momentálnych schopností. Lahko zistíme, že rovnako ako v 1942:PACIFIC AIR WAR aj tu môžeme nastavovať, kolko lietadiel má letief (aby nám nebolo smutno). Nasleduje výber typu misie, napríklad eskortovanie lodi či lietadiel, útok na pozemné ciele s fahkými zbraňami,



Vonkajší pohľad na americké lietadlo.



Útok na japonskú lodi.



Pohľad z lietadla pred útokom na pozemný cieľ.

útok na pozemné ciele s fažkými zbraňami, útok na lode s torpédomi, atď... V misii sa naučíme ovládať lietadlo a súčasne musíme získať pre každý typ misie určitý fortiel, aby sme hru zvládli aj 'naostro'.

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

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

Opäť nám ORIGIN predvedli hru, ktorá má veľmi dobré úvodné intro s vynikajúco nasamplovanými hlasmi - v podobnej kvalite je nasamplovaná aj ich ďalšia to-

točená hra ULTIMA 8:PAGAN. Obovské animácie mimiky tváre sa nápadne podobajú na STRIKE COMMANDER a PRIVATEER, ved ich aj kresili ten istý človek. Podobnosť STRIKE COMMANDERA a PACIFIC STRIKE však podľa môjho názoru nie je na závadu. Dobré nové veci nemôžu asi vznikať každý deň. Napriek veľmi nákladnej reklame PACIFIC STRIKE všobec nie je natofko očakávaná hra, ako bol kedysi STRIKE COMMANDER, aj keď je podstatne lepšia vďaka skúsenostiam, ktoré ORIGIN získaли od hráčov, ktorí si STRIKE COMMANDER kúpili. PACIFIC STRIKE je lepší a hraťnejší simulátor, ako jeho predchadca. Simulátorov je však na trhu dosi a naviac mu vynikajúco konkuruje MICROPROSE so svojim 1942:PACIFIC AIR WAR. Možno je aj trochu na škodu, že obe hry s podobným námetom prišli na trh takmer súčasne, pretože väčšina zákazníkov sa s najväčšou pravdepodobnosťou rozhodne len pre jednu z nich. Každá firma však podniká na vlastnú pásť a s nikým svoju tvorbu nekoordinuje.

A aký počítač si treba kúpiť, aby sa PACIFIC STRIKE dal solidne hrať? Hra sa rozbehne aj na 386-tke so 4MB RAM. Na tomto počítači však musíme drasticky znížiť grafické detaility, takže prídeeme takmer o všetky grafické prednosti tejto hry. Rozhodne by som takúto konfiguráciu neodporúčal. Treba mať aspoň 486/33MHz, najlepšie s local-busovou grafickou kartou. V krajinom prípade vystačíme aj bez nej. Odporúčaná veľkosť

pamäte je 8MB, pretože hra vyžaduje asi 4.5MB EMS, aby sme mohli počuť všetky zvukové efekty. Pri 4MB sa hrať sice môžeme, ale všetky efekty jednoducho nebudú môcť byť spustené. Hra je nainštalovaná na harddisku v pakovanej forme, takže pri natahovaní súborov sa veľké časové straty. Pri 8MB RAM sa odporúča vyhradniť 2MB pre softwarový cache.

- yves -



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

PONUKA ANGLICK

IBM PC 286 - 586

A-TRAIN	1489.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ANOTHER WORLD	1119.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	1119.00
CHAMPIONS OF KRYNN	1099.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
COOL WORLD	1119.00
CRUISE FOR A CORPSE	1149.00
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	1699.00
DAY OF THE TENTACLE	1499.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	999.00
DUNGEON HACK	1489.00
EPIC	1299.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1299.00
EUROPEAN CHAMPIONS	1119.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
EYE OF THE BEHOLDER 3	1489.00
F29 RETALIATOR	1299.00
FLASHBACK	1399.00
FLIGHT SIM TOOLKIT	1659.00
FORMULA 1	999.00
HEAD TO HEAD	1329.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	1149.00
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	1119.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	929.00
JURASSIC PARK	1299.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	1119.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1559.00
LINKS 386 PRO	1699.00
MIGHT AND MAGIC 3	1499.00
MIGHT AND MAGIC 4	1799.00
MIGHT AND MAGIC 5	1699.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PC GAMES COLLECTION (5 hier)	1329.00
PITFIGHTER	999.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
ROBOCOP 3	1119.00
RYDER CUP	1119.00
SAM & MAX	1499.00
SCRABBLE	1149.00
SHADOLANDS	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	1119.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	1119.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1099.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1499.00
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 3	1149.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1119.00
WWF WRESTLEMANIA	1119.00
X-WING - STAR WARS	1699.00
SLÁVNE TVÁRE (Ultrasoft)	299.00
ZX SPECTRUM EMULÁTOR (Ultrasoft)	799.00

PC - CD ROM

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

C64 - DISK

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

C64 - KAZETA

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

ÝCH PROGRAMOV

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

CD³²

DELUXE TRIVIAL PURSUIT	1099.00
DENNIS	969.00
RYDER CUP	1099.00

A 1200

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

ATARI ST/STE

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

AMIGA

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

MURKUTZ



ULTRASOFT®

cean

AMIGA
A1200

ZX SPECTRUM • DIDAKTIK

CENOVO VÝHODNÉ HRY

● F.I.R.E.

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

Cena 89,- Sk

● BUKAPAO

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

Cena 69,- Sk

● CHROBÁK TRUHLÍK

Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlik sa snaží uniknúť zo zberky muzejných exponátov šíleného profesora.

Cena 69,- Sk

● LOGIC

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

Cena 69,- Sk

● RYCHLÉ ŠÍPY 1

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

Cena 69,- Sk

● RYCHLÉ ŠÍPY 2

Druhá časť hry nazvaná STÍNADELA SE BOURI. Návrat do tajupnej stvrté nazvanej Stíndala, ziskanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

Cena 69,- Sk

● STAR DRAGON

Klasická plnofigurácka hra s námetom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.

Cena 89,- Sk

● ATOMIX

Akčná kombinácia hra na logické myšlenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

Cena 69,- Sk

● DOUBLE DASH

Hra čerpa z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

Cena 89,- Sk

● JET-STORY

Klasická plnofigurácka hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misii v rossiaľom podzemí nepriateľskej planéty.

Cena 89,- Sk

● HEXAGONIA

Akčná kombinácia hra na logické myšlenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIC, pridobilo množstvo úplne nových vylepšení.

Cena 69,- Sk

● SKLADÁČKA

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 punkterovi Fredovi sudy v mire, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.

Cena 89,- Sk

● CRUX 92

Logicko-akčná plnofigurácka hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

Cena 89,- Sk

● MEGAMIX 1 - AXONS, GALACTIC GUNNERS

Prvý komplet dvor hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmíre streľačky na jednej kazete za cenu jedného programu!

Cena 119,- Sk

● PICK OUT 2

Netradične spracované počítačové PEXESO s troma sadami kariet. Hru môžu hrať dva hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

(Obsahuje premluvu hru CRUX 92 - ZDARMA !) Cena 119,- Sk

● ŠACH - MAT

Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní s počítačom si môžete navolíť až 10 stupňov obtiažnosti hry.

(Obsahuje premluvu hru LOGIC - ZDARMA !) Cena 119,- Sk

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách na dobierku a k cene účtujejeme 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

NAJŽIADANEJSIE HRY

● TETRIS 2

Podstatne vylepšená verzia svetoznámeho hitu. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

Cena 119,- Sk

● CESTA BOJOVNIKA

Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými prišerami štýmom KARATE a orientácia v značne rozsiahlohom bludisku.

Cena 119,- Sk

● JAMES BOND - OCTOPUSSY

Plnofigurácka hra s prvками hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaľať gang nebezpečných pasačkov vzácnych starozitností.

Cena 119,- Sk

● PRVÁ AKCIA

Akčná plnofigurácka hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

Cena 119,- Sk

● PHANTOM F4

Akčná plnofigurácka hra s peknou grafikou. Speciálne vycvičený člen protiteroristickej komandy bojuje proti presile nepriateľov.

Cena 149,- Sk

● PHANTOM F4 II.

Úspešné pokračovanie predošej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí násť hrdina prebojať z nepriateľmi obsadeného ostrova.

Cena 149,- Sk

● SHERWOOD

Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorového umenia na Didaktiku.

Cena 199,- Sk

● PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

Prvá časť z trojdielnej série veselých prihod svetobežníka mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

Cena 179,- Sk



● KLIATBA NOCI

Akčná hra s prvками romantiky a hororu. 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 vojáka je prebojať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.

Cena 199,- Sk



● PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

Pokračovanie prihod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu došťať 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 osloboodiť priateľku.

Cena 179,- Sk



● TOWDIE

Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnnej animácie. Malý tvor TOWDIE sa snaží viac a 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 spočinným úsilím došťať z obrovského zámku.

Cena 149,- Sk



ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY PRE DIDAKTIK (SPECTRUM):

- ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	- ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
- ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	- ks JET STORY	á 89 Sk
- ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	- ks HEXAGONIA	á 89 Sk
- ks ZX-7	á 149 Sk	- ks CESTA ROJOVNÍKA	á 119 Sk
- ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	- ks SKLADACKA	á 119 Sk
- ks M.R.S.	á 199 Sk	- ks NOTORIK	á 119 Sk
- ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	- ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
- ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	- ks CRUX 92	á 119 Sk
- ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	- ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
- ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	- ks PHANTOM F4	á 149 Sk
- ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	- ks PHANTOM F4 II	á 119 Sk
- ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	- ks MEGAMIX I AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
- ks TUITION	á 249 Sk	- ks SHERWOOD	á 149 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 SACH - MAT	á 149 Sk
- ks TETRIS 2	á 119 Sk	- ks KLIATBA NOCI	á 149 Sk
- ks LOGIC	á 89 Sk	- ks KOMANDO 2	á 149 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 PYRAMID	á 199 Sk
- ks STAR DRAGON	á 89 Sk	- ks TOWDIE	á 199 Sk
- ks ATOMIX	á 89 Sk	- ks QUADRAX	á 149 Sk

Programy mi pošlite vo verzii:

KAZETOVEJ

DISKETOVEJ D40

DISKETOVEJ D80

(vybranú možnosť označte krížikom)

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

Rodné číslo

Dátum 1994

Vlastnoručný podpis

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

KS	TITUL	FORMAT

KS	TITUL	FORMAT

Programy vrátane manuálu v angličtine si objednávam v tomto formáte (vybranú možnosť zapísť do kolonky „formát“):

C64/KAZETA, C64/DISK, ATARI ST, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, CD 32, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25, PC CD-ROM

Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

Rodné číslo

Dátum 1994

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 súčasnosť)	á 55 Sk ZĽAVA
- ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

POZOR! ZMENA V SPÔSOBE OBJEDNÁVANIA PREDPLATNÉHO ČASOPISU BIT

POZOR!

Pre zjednodušenie objednávania časopisu BIT sme zavedli nasledujúci postup:

1. Na poštovou poukážku typu „C“ (je pri dispozícii zadarmo na každej pošte), napíšte čitateľne vaše meno a adresu. Smerovacie číslo uvedte na všetky diely zloženky!

2. Vypíšte sumu podľa druhu predplatného 288 Sk (Kč) - ročné 150 Sk (Kč) - polročné. Iné sumy ako 288 Sk alebo 150 Sk nám neposielajte.

3. Na opačnej strane zloženky do kolonky „správa pre prijímateľa“ uvedte: a) druh predplatného („ROČNE PREDPLATNÉ BIT“ alebo „POLROČNÉ PREDPLATNÉ BIT“) b) mesiac začiatku predplatného (napr. „OD ČÍSLA 1/95“) c) vaše rodné číslo (pre počítačovú evidenciu)

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

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO STARŠIE ČÍSLA BIT NA DOPLENIE ROČNÍKA:

Q4/92	Q5/92	Q7/92	Q8/92	Q9/92	Q10/92	Q11/92	Q12/92	Q1/93	Q2/93	Q3/93	Q4/93	Q5/93	Q6/93	Q7/93
Q8/93	Q9/93	Q10/93	Q11/93	Q12/93	Q1/94	Q2/94	Q3/94	Q4/94	Q5/94	Q6/94	Q7/94	Q8/94	Q9/94	Q10/94

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

Rodné číslo

Dátum 1994

Vlastnoručný podpis

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

Iné čísla, než sú vyznačené, sú neobjednávacie, pretože sú beznádejne vyprádené. Všetky staršie čísla posielame postou a k cene učítame poštovné za doberku, preto nám neposielajte žiadame peniaze dopredu!

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásilka 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 • SYSTÉMOVE 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 ľubovoľnom 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 výuke hry na klávesové nástroje.

Cena 119,- Sk

● DATALOG 2 - TURBO

Jedna z najlepších databáni 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 nadvázuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu všetky vyučované výrazy aj zobrazuje !

Cena 89,- Sk

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

Cena 289,- Sk

● SCREEN MACHINE []

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

Cena 289,- Sk

● DTP MACHINE UTILITY []

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

PROFESSIONAL PACK
DTP MACHINE



● SOUNDTRACKER

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

Cena 199,- Sk

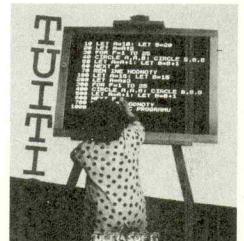
SOUNDTRACKER

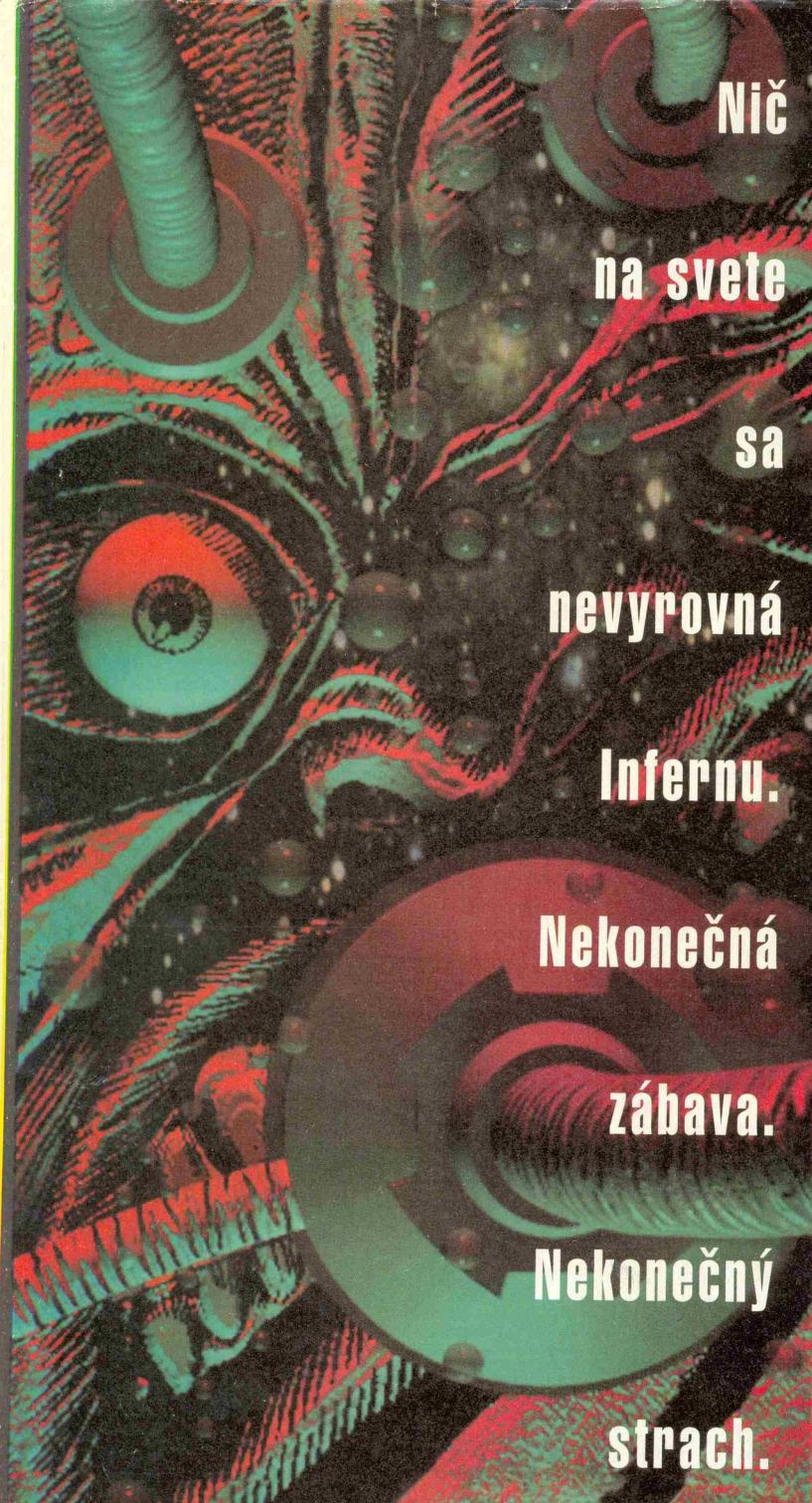


● TUITION

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

Cena 199,- Sk





Nič

na svete

sa

nevynovná

Infernú.

Nekonečná

zábava.

Nekonečný

strach.

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

ULTRASOFT

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