

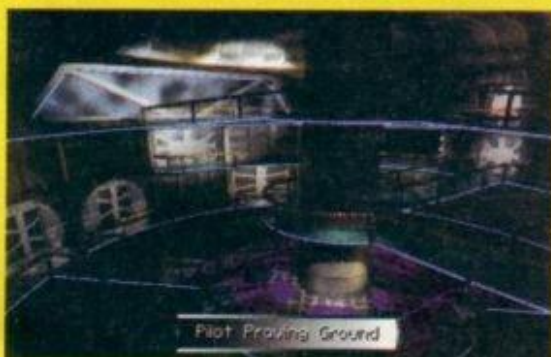
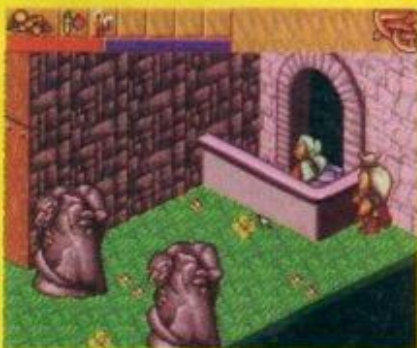
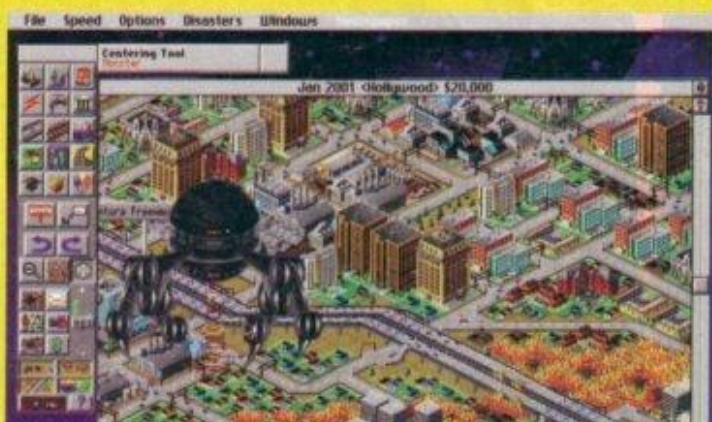
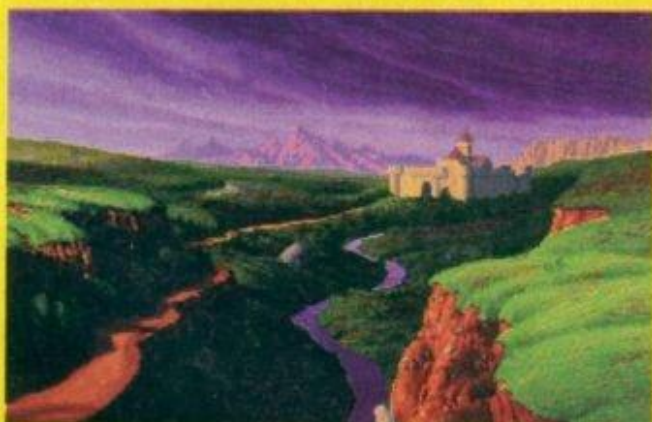
26

FIFO

HRY
RECENZIE
SOFT - HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis pre užívateľov domácich mikropočítačov všetkých značiek
ročník IV.

24 Sk 24 Kč 2 DM 13 ATS





STAR TIE FIGHTER WARS



Hra, na ktorú sa veľa ľudí čakalo a ktorej predchádzala neuzatvorená "hradská" horúčka sa volá "Tie Fighter". Chalani z U.S. Gold sa spojili s renomovanou firmou LucasArts aby vytvorili dielo, ktoré poteší najmä milovníkov vesmírnych strieľaniek, ktoré majú číry adventúry v súdzenosti. Na objavilo hradie dňa tejto hry, ktorá je však hráme iba do chvíľ. Toto dno má očie, či už a môžete v nom absolvovať jednu celú misiu, ktoré vás prekvapí realitou prostredia, ale najmä akčivými zvukovými efektami. V nie sa vydávate na diaľku misie do hlbie vesmíru, aby ste zničili vášho úhľadného nepriateľa Rebel, ktorý však nezdá sa zloženými rukami, ale naopak, poslelo na vás svojich najlepších ontárov, aby vás zničili zo sveta. Blíznivé nanonadky, modri planetami a Rebelovými pilotmi, to je práve to, na čo ste dno čakali. Takže, dno! a pón, všetko nasvedčuje tomu, že by táto hra mohla páka zamiesť kariu na súdzenom softwarovom trhu. Ke takých akčivých tituloch ako X - Wing, Monkey Island 1 a 2, Day Of The Tentacle, dno Rebel Assault vám tentokrát LucasArts v spolupráci s U.S. Gold prináša "Tie Fighter", ktorého práve misie práve začína...



OBSAH

- 2 TIE FIGHTER
- 3 AKÝ POČÍTAČ SI KÚPIŤ?
- 6 JAGUÁR
- 7 LANDS OF LORE
- 9 PRIVATEER
- 11 PARA ACADEMY
- 12 LONE WOLF
- 14 ORIENTAL GAMES
- 15 SIM CITY 2000
- 16 SIMON THE SORCERER
- 18 NEWS
- 19 ČO JE TO DUNGEONKA?
- 20 SILENT SERVICE
- 21 TIPY & TRIKY
- 22 MICHAEL JORDAN
- 22 SENSIBLE SOCCER
- 23 THE ORION ODYSSEY
- 24 THE SETTLERS
- 25 SAMPLE TRACKER 2.0
- 27 NEKONEČNÉ TRÁPENÍ
S NEKONEČNÝMI ŽIVOTY
- 29 NEWS
- 30 INZERCIA
- 31 HEIMDALL 2



IMPRESSUM

FIFO

Microcomputer magazín

Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč

Nevyžiadané príspevky nevraciamy. Za správnosť a originalitosť príspevku ručí autor.

Vzhľadom k tomu, že redakcia sa práve sfahuje všetku poštu smerujte na: FIFO P.O.BOX 170, 960 01 Zvolen.

Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23. Podávanie novinových zásielok povolené SaRS B. Bystrica č. j. 2823/90P zo dňa 16.3.1990.

Akékoľvek kopírovanie, rozmnožovanie a publikovanie článkov uverejnených vo Fife je bez súhlasu redakcie trestné



AKÝ POČÍTAČ SI KÚPIŤ?

AKO postupovať pri nákupe?

Kúpa nového počítača je nesmierne zložitá vec, nad ktorou je nutné dlho uvažovať. Povedzte si teda ako postupovať pri kúpe, aby ste sa vyhli sklamaniam a rozčarovaniam dostavujúcim sa väčšinou po niekoľkých týždňoch prípadne mesiacoch, keď z vás výdu slová typu: "Čo som si to preboha kúpil?". Vtedy už býva spravidla neskoro. V prvom rade si treba uvedomiť, na čo hodláte počítač využívať a koľko ste zaň ochotný zaplatiť. Najmä cena býva v našich podmienkach rozhodujúcim kritériom. Ale nie je cena ako cena. Je počítač, ktorý možno napojiť na TV prijímač, napchať doň diskety a po-vedieť, že stojí iba 10 000Sk. Na druhej strane stojí počítač obsahujúci hard disk, monitor, má väčšiu pamäť, je rýchlejší a poviete o ňom, že stojí až 30 000Sk. Ono to rozhodne nie

je tak jednoduché. Keď si totiž prikúpite k prvému počítaču pamäť, hard disk a monitor, zistíte že cena sa vyšvihla oveľa vyššie ako u druhého, doposiaľ označovaného za drahší, nehľadiac na prácu, ktorú si tým zaobstaráte. Mohli by sme to vyjadriť dvomi premennými. Jedna bude cena=10000. Pri tejto cene dostanete výkon=100. Pri cene=30000 sa však hodnota výkonu nezvýši priamo úmerne cene, ale bude napr. výkon=400. U nás ako som už hovoril sme obmedzovaný výškou investícií. Preto ak máte dostatok peňazí, mali by ste sa snažiť zaobstarať si kompletný systém. Po vybratí počítača si musíte nájsť vhodného dodávateľa, ktorý vám zabezpečí kvalitný a rýchly servis. Môžeme sa obrátiť na známych, ktorí už majú skúsenosti s kúpou u niektorých z firiem a oboznámiť sa so servisom, ktorý zabezpečuje. Vhodné je samozrejme vybrať firmu ponúkajúcu čo najdlhšiu záruku a majúcu zároveň priaznivé ceny. Tento výber však už musíte uskutočniť sami. Nasleduje samotný prehľad počítačov na našom trhu. Ceny sú uvedené vrátane DPH (25%) z marca 1994 a treba ich brať s rezervou. Je možné, že zoženiete uvedený počítač za nižšiu, alebo vyššiu sumu.

AMIGA 500 plus

A500+ je novší, vylepšený typ staršej A500. Vzhľadovo sa tieto dva počítače nelíšia, ale nová A500+ má naozaj nejedno plus (bohužiaľ aj minus). Hlavné zmeny spočívajú v použití nového operačného systému Kickstart 2.0 a novej sady grafických čipov. Toto však spôsobilo, že nová A500+ nie je 100% kompatibilná s predchádzajúcou A500. Takéto zmeny s kompatibilitou sú bohužiaľ bežné u firmy Commodore. Ďalšie zmeny sú v pamäti. A500+ má už 1MB RAM a obsahuje tiež hodiny. Grafické čipy umožňujú zobrazenie nových vyšších rozlíšení. Na ich využitie je však potrebný drahý multisync monitor.

CENA: 11 890Sk

To je určite veľmi frekventovaná otázka najmä u majiteľov 8 bitových počítačov, ktorým už výkon svojho miláčika nestačí. Niet sa nakoniec čomu diviť. Veď éra 8 bitov je už nenávratne za nami. Na tieto počítače sa definitívne prestal vyrábať software v zahraničí. U nás vďaka našej "vyspelosti" 8 bity stále žijú, respektíve dožívajú. Pri živote ich drží niekoľko domácich firiem (ich počet sa dá spočítať na prstoch jednej ruky), ktoré občas vyprodukujú nejaký program väčšinou na počítače ZX Spectrum. Tieto boli u nás počas viac ako desať ročného pôsobenia 8 bitov zastúpené v najväčšom počte aj vďaka klonu Didaktik vyrábaného v Skalici. A počítač bez programového vybavenia, to je ako auto bez benzínu, teda nanič. V súčasnosti už patria vo svete medzi štandard 32 bitové stroje, ale nie každý je u nás schopný držať krok so svetom. V našich podmienkach sú ľudia pri kúpe obmedzovaní väčšinou finančne, ale tiež nedostatočnou a neobjektívnou informovanosťou o počítačovom trhu. Tento nedostatok som sa pokúsil aspoň čiastočne pokryť stručným prehľadom najpredávanejších počítačov. Zameriam sa pritom výhradne na tie, ktoré majú nejakú perspektívu. Nemá význam si kúpiť počítač, ktorý sa o rok stane zastaralým a vy budete mať problémy zohnať naň nový software. Samozrejme vám nemôžem zaručiť, že uvedené typy sa onedlho nestanú zastaralými. Počítače sú stroje nevyspytaťelné, starnú mnohokrát rýchlejšie ako ľudia a každý zostarne za inú dobu. Kto by v roku 1982 povedal, že ZX Spectrum bude žiť ešte aj o desať rokov?

AMIGA 500

Veľmi známy typ firmy Commodore sa stal jedným z najúspešnejších domácich počítačov v histórii. Vynikal najmä výbornými grafickými a zvukovými možnosťami. V súčasnosti ho už tromfujú A1200 alebo PC. A500 obsahuje 16-bitový procesor Motorola 68000 taktovaný na 7MHz, ktorý je už na terajšie pomery dosť pomalý a zastaralý. Ako operačný systém je tu použitý Kickstart 1.3. A500 dokáže zobrazíť 4096 farieb v statickom obraze, ale iba 32 pri animácii. Na zvukový výstup používa štyri programovateľné kanály s 8-bitovými D/A prevodníkmi. Štandardne je osadená 512KB RAM, čo už na súčasné pomery väčšinou nestačí, a preto je pri kúpe vhodné doplniť, aj keď sú pomerne drahé. Rozhodne by som nedoporučoval kúpiť A500 s 2MB RAM, pevným diskom a monitorom. Za peniaze vyhodene za túto konfiguráciu by ste dostali slušné PC, ktoré by vám poskytlo väčší výkon. A500 je určená pre tých, ktorí nemajú peniaze na monitor a pevný disk. Napojíte ju na televíziu a ako záznamové médium použijete diskety. A500 má jednu 3.5" disketovú jednotku, ale možno pripojiť aj externú. Tento počítač je určený predovšetkým hráčom, ale aj začínajúcim a pokročilým programátorom. Existujú naň kvalitné grafické programy (Deluxe Paint), ale aj veľa iných užitočných programov. Po kúpe A500 by ste nemali mať zatiaľ problémy s novým softwarom.

CENA: 11 690Sk

AMIGA 600

Ďalší počítač firmy Commodore s procesorom Motorola 68000 je podstatne menší. Chýba mu totiž numerická klávesnica. Používa tie isté grafické čipy ako A500+. V bočnej stene nájdeme nový slot PCMCIA 2.0 (rovnaký ako u A1200). Je to slot, ktorý sa pôvodne objavil na notebookoch PC pre lepšiu rozširiteľnosť. Zasúvajú sa doň periférie integrované na PC kartách. PC karty zodpovedajú približne veľkosti kreditnej karty a v súčasnosti na nich nájdeme napríklad pamäť, pevný disk, fax-modem a veľa ďalších periférií. Chýbajúca numerická klávesnica spôsobuje znova problémy s kompatibilitou, pretože programy využívajúce tieto klávesy budú nefungujú vôbec, alebo im chýbajú niektoré funkcie. A600 má v sebe zabudovaný TV modulátor, je teda okamžite napojiteľná na televízor. Ani tento fakt však nevyvráti skutočnosť, že A600 sa na trhu neuchytí podľa predstáv firmy Commodore a ani prípadným záujemcom by som nedoporučoval jeho kúpu. Ak si vyberáte medzi týmito tromi Amigami najnižšej triedy, zvolte A500 prípadne A500+. Myslím, že A500+ je najlepšou voľbou spomedzi týchto troch typov počítačov Amiga.

CENA: 11 300Sk



AMIGA 1200

v súčasnosti predstavuje pre bežného človeka zrejme najideálnejšiu voľbu s pomedzi všetkých typov počítačov Amiga. Nový 32-bitový procesor Motorola 68020 s taktom 14MHz je viac ako dvojnásobne rýchly v porovnaní s predchádzajúcim procesorom 68000 zabudovaným v A500, 500+ a 600. A1200 zaznamenala pokrok aj v grafike. Nové grafické čipy prevzaté z A4000 umožňujú vyberať z palety 16. 7 mil. farieb. Súčasne dokáže zobrazíť max. 256 a v HAM móde až 262 144 farieb. Množstvo nových kvalitných rozlíšení využijete na 100% znova iba na multisync monitore. Týmto parametrami A1200 dokonca predčila aj VGA kartu z PC. Okrem toho má zabudovaných 2MB RAM a slot PCMCIA 2. 0 (popis vyššie). Istým sklamaním môže byť zvuk, ktorý sa od roku 1985 vôbec nezmenil. Zostáva teda aj naďalej 8-bitový z A500. A1200 môžete samozrejme pripojiť k bežnému TV, ale budete ochudobnený o nové vysoké rozlíšenia. Bohužiaľ, znova sa vyskytli isté problémy v kompatibiliti s predchádzajúcimi typmi. Aj napriek tomu vzhľadom na nový procesor, nové grafické čipy a operačný systém možno považovať kompatibilitu za prekvapujúco dobrú. A1200 sa na trhu presadila. Vzniká na ňu nový kvalitný software a to je najdôležitejšie. A1200 naozaj predstavuje dobrú alternatívu pri výbere počítača a mne nezostáva nič iné ako vám ju doporučiť. Pri vážnejšej práci je však hard disk nevyhnutný! Blížšie informácie o A1200 vid. FIFO č. 21.

CENA: 17 900SK

PC 286

Je označenie počítača PC s procesorom Intel 80286. Tento procesor je vo svete PC zastaralý a v súčasnosti sa už nevyrába. Do prehľadu som ho zaradil skôr pre úplnosť a jeho kúpa je neperspektívna. V predajniach je už vzácnosťou a natrafíte naň najmä vo výpredajoch. Firma Intel s ním prišla v roku 1984 a bol použitý v počítači PC/AT firmy IBM. Nezávislí výrobcovia nazvali počítače s týmto procesorom PC 286. Neskôr vznikol rozpor medzi IBM a nezávislými výrobcami, pretože IBM presadzovala ako nástupcu PC/AT svoj model PS, zatiaľ čo výrobcovia klonov pokračovali v číselnom označení nového procesora 386. Počítač s procesorom 286 môžete použiť na spracovanie jednoduchých textov pod OS DOS, tabuľkových kalkulácií, databáz (DBase), ale aj na staršie hry. Zvyčajne ho dostanete (ak ho ešte vôbec dostanete) s 1MB RAM, 40 MB HDD a color alebo mono monitorom. Väčšina nových hier a programov vyžaduje buď viac ako 1MB RAM, alebo procesor aspoň 386. 286-ky majú frekvenciu 12, 16, 20, alebo novšie typy až 25MHz.

PC 286/20MHz, 1MB RAM, 40MB HDD, VGA fareb. monitor

CENA: viac ako 20 000SK

PC 386

80386 je prvý 32-bitový procesor od firmy Intel, ktorý priniesol revolúciu vo svete PC. Tento výkonný procesor umožnil vývoj graficky orientovaných operačných systémov, ktorým patrí budúcnosť (ale aj súčasnosť). Procesory 386 môžeme rozdeliť na dve hlavné skupiny: 386SX a 386DX. 386SX nie je plnohodnotný 32-bitový procesor, ale má iba 24 bitovú adresovaciu a 16 bitovú údajovú komunikáciu s okolím. Vyskytujú sa 386SX s frekvenciou 16, 20, 25 a 33MHz. Na počítačoch s týmito procesormi spustíte väčšinu hier, môžete na nich viesť účtovníctvo, ale aj grafický nadstavbu Windows. Aplikácie pod Windows sice nebudú bežať najrýchlejšie, ale používať sa dajú. Oveľa perspektívnejšia je voľba plnohodnotného 32 bitového procesora 386. Tu existuje 33MHz verzia firmy Intel, alebo 40MHz firmy AMD, najväčšieho konkurenta Intelu. AMD 386DX/40MHz je rýchlostne porovnateľný aj so 486SX/25MHz. Na počítačoch 386DX vám bude fungovať drvivá väčšina hier, rýchlo pobežia aj aplikácie pre Windows. Takýto počítač je vo svete PC považovaný v súčasnosti za minimum pre vážnejšiu prácu.

PC 386SX/33MHz, 2MB RAM, 170MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 35 000SK

PC 386DX/40MHz, 4MB RAM, 210MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 40 000SK

PC (PERSONAL COMPUTER)

Predstavuje nový trend v oblasti domácich počítačov. Vďaka dramatickému znižovaniu cien v posledných rokoch sa počítače PC začali čoraz viac presadzovať medzi bežnými ľuďmi a v súčasnosti hrajú vo svete vedúcu úlohu. Nepochybne sa aj u nás budú v budúcnosti presadzovať tieto počítače čoraz viac. Poskytujú totiž veľký výkon za prijateľnú cenu. Problém je, že pri kúpe PC nedostanete iba počítač, ale aj pevný disk, monitor a nie každý je ochotný vyhodíť peniaze za takýto komplet. Medzi najdôležitejšie výhody PC patrí jeho nekonečná modernizácia. Kúpite si PC iba raz a viac si nemusíte robiť starosti s kúpou celého nového počítača. Ak sa váš procesor stane zastaralý, stačí kúpiť procesor. Otvoríte kryt a vymeníte ho. Behom pol hodiny bude váš počítač v rýchlosti znova držať krok so svetom. Podobne je to aj s grafikou. Stačí vymeniť grafickú kartu a počítač vám razom poskytne nové rozlíšenia, viac farieb a väčšiu rýchlosť v grafických operáciách. A najdôležitejšie je, že periférie pre PC sú podstatne lacnejšie ako pre Amigu. Istou nevýhodou môže byť pre mnohých absencia zvuku. Ten môžete jednoducho dostať dokúpením zvukovej karty. Výber je naozaj rozmanitý od kariet porovnateľných so zvukom Amigy až po kvalitné 16-bitové karty s kvalitou zvuku vychádzajúcej z CD. Pri kúpe PC sa stretnete s nejedným problémom. Predajcovia vám ponúkajú nespočetné množstvo konfigurácií. Ktorú z nich si vybrať? Podobne je tu otázka či kúpiť značkové, alebo nezačkové PC. Značkové PC od svetových firiem (Compaq, IBM, Hewlett Packard, Dell) sú podstatne drahšie ako tzv. NoName. Vyznačujú sa však aj vyššou spoľahlivosťou, dlhodobou zárukou a kvalitným servisom poskytovaným výrobcom. Aj NoName majú svoju značku. Je to značka predajcu, alebo firmy, ktorá z dodaných komponentov montuje kompletne PC-čka. Tieto sú lacnejšie, ale nemáte u nich takú podporu v servise a záruke. Nezačkové PC-čka nemajú takú spoľahlivosť, ale to neznamená, že nemôže existovať nezačkový počítač prevyšujúci svojou kvalitou značkové PC. Zvyčajne to však býva opačne a kúpa značkového počítača sa určite vyplatí. Pozrime sa teraz na najčastejšie predávané konfigurácie, s akými sa môžete stretnúť v predajniach.

PC 486

Po tom čo AMD ovládla trh počítačov 386, prišiel Intel s novým procesorom 80486. Počítače 486 dnes predstavujú najpopulárnejšiu triedu procesorov Intel. Svojím výkonom stačia na profesionálne multimediálne, graficky náročné aplikácie (CAD, CAM) a na DTP (Desktop Publishing). Podobne ako u modelu 386 rozdelujeme 486-ky na dve triedy: 486SX a 486DX. Tieto sa okrem taktovacích frekvencií líšia v tom, že 486DX má v sebe zabudovaný matematický koprocesor. 486-ky obsahujú 8KB vyrovnávaciu pamäť CACHE určenú výhradne na zrýchlenie procesora a mnoho ďalších vylepšení zabezpečujúcich vysoký výkon. Z procesorov 486SX/25MHz a 486DX/33MHz vznikli nové typy 486DX2 s dvojnásobnou frekvenciou (50 a 66MHz). Ak kupujete počítač 486SX (DX), mali by ste sa presvedčiť, či obsahuje paticu pre OverDrive. Do tejto patice zasunutím OverDrive procesoru zvýšite behom niekoľkých minút relatívny výkon systému na dvojnásobok. Nie je tiež na škodu myslieť ešte viac do budúcnosti a vybrať počítač s možnosťou neskoršieho UPGRADE na najnovší super procesor Pentium. Pri takto vysokých výkonoch je nutné zvoliť systém s lokálnou zbernicou (VL-Bus, PCI). Rozhodne nekupujte PC 486 so zbernicou ISA. ISA sa používala ešte na počítačoch PC/AT a na terajšie pomery je úplne nevhodujúca. Spomaľuje najmä grafické, ale aj diskové operácie.

PC 486SX/25MHz VL-Bus, 4MB RAM, 250MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 50 000SK

PC 486DX/33MHz VL-Bus, 4MB RAM, 250MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 60 000SK

PC 486DX2/66MHz VL-Bus, 4MB RAM, 250MB HDD, SVGA fareb. monitor

CENA: 85 000SK



JAGUÁR

Už niekoľko mesiacov kolujú povesti o novej hracej konzole od ATARI. Vďaka viac bitom, viac farbám, viac zvukom a väčšej pamäti má byť tento stroj HIGH-TECH zbraňou proti východnej presile firiem SEGA a NINTENDO. Experti už naznačili prvé technické údaje, šušká sa o perfektnej grafike a 64 bitoch.

Vývojoví pracovníci z ATARI pokrstili nováčika menom JAGUÁR. Teraz konečne zdvihlo ATARI svoje rúško a predviedlo novú konzolu odbornej tlači. V protiklade ku niektorým novším konkurentom je Jaguár čistokrvná konzola a nie len varianta konzoly "normálneho" domáceho počítača, ako napríklad CD32. Pri všetkých chybách, ktoré urobilo Atari v posledných rokoch, je to konečne úspech. Pohľad do upraveného vnútra super-kompaktnej konzoly, ukazuje len niekoľko integrovaných obvodov:

dva vysokointegrované Custom - čipy (vtipne nazvané "TOM & JERRY") v SMD - technike, DRAM, niekoľko zakončovacích odporov, nie-koľko

konektorov - nič viac. Päť procesorov (GENERAL PROCESSING UNIT GPU, DIGITAL SIGNAL PROCESSOR DSP, OBJECT PROCESSOR, BLITTER a 68000) je kompletne integrovaných. Jaguar je 64 bitová konzola na báze kartridžov. 64 bit sa vzťahuje na šírku systémovej zbernice (106,4 MByte/s). Táto konzola spracúva dáta medzi jednotlivými procesormi rýchlejšie, ako hoci-ktorá iná konzola, ktorá je toho času na trhu. Základný prístroj s joypadom a hrou stojí 499 DM. CD mechanika má - po uvedení Jaguára na trh - stáť niečo pod 100 DM. Atari tvrdí, že je ešte prisko-ro pre čistokrvný CD prístroj. Zatiaľ sú dve možnosti: lacnejšia CD mechanika je strašne pomalá. Riešenie 2: urobiť si rýchlejšiu mecha-niku, ale vtedy bude konzola oveľa drahšia. Ale zatiaľ môže Jaguár celkom dobre vyjsť aj bez CD. Veď predsa moduly Jaguára pojmu max. 48 MB nespakovaných dát. So špeciálnym komprimovacím algoritmom môže Atari vtlačiť do jedného cartridge až 400 MB. Na CD sa zmestí 550 MB, takže základná zostava bez CD úplne

postačuje. Okrem objemného cartridge - pamäte, ponúka Jaguár veľké množstvo rôznych pripojení. S COM-LYNX-KABEL sa môžu prepojiť medzi sebou viaceré Jaguáre. Na tzv. ENHANCED-CONTROLLER-PORTS sa môžu pripojiť dva joypady, prípadne rôzne analógové alebo digitálne ovládače: svetelná pištoľ, joystick, myš alebo klávesnica. Jaguár môže predviesť aj neví-dané efekty. TEXTURE MAPPING môže napríklad komplexné obrázky telies premietat' v dvoch alebo troch dimenziách. Pomocou MORPHING sa môže preme-niť hocikaký predmet na iný aj so zobrazenými prechod-mi, takže efektom ála Terminátor 2 nestojí už nič v ceste. Toto sú len dve z mnohých možností, ktoré sú uskutočniteľné pomocou HW prístroja.

HRY: Prírodné každý nový systém môže byť hodnotený len svojim SW. Atari už podpísalo 37 licencií, medzi nimi Acclaim, Acti-vision,

Interplay, Ubi Soft a Microprose. CYBERMORPH, druh leteckého simulátora vo vektorovej grafike poukazuje na nedýchateľnú rýchlosť vo vnútri komplexného fraktálneho pohoria. Zmysel hry je zachrániť prístávacích kozmonautov, ktorí sú rozdelení na viac ako 50-tich mesiacoch. Hráč sa pohybuje celkom slobodne vo virtuálnej realite, môže stúpať, roztriešťať sa, zrýchliť, zastať a stretáva na svojej ceste okrem iného holografické postavy a prefíkaných votrelcov. SCRE-SCENT GALAXY by mohol pomocou grafických elementov znamenať revolúciu v žánri strelačiek. Hry boli vyrobené a animované v najvyššej kvalite. Protivníci vyzerať fotorealisticke. CLUB DRIVE je hra, ktorá sa hrá v jednom zábavnom parku budúcnosti. Hoci hra ešte nebola celkom hotová, ale 3D pretekárske vozy boli už celkom pojazdne. Človek sa tu môže pohybovať voľne po krajine. ALIEN vs PREDATOR v 3D Egoperspektíve používa tieňové efekty a TEXTURE MAPPING. Mohla by oznamovať novú éru videohier. Do jari 94 má byť na trhu asi 15 titulov.

ZÁVER: Či má Jaguár šancu udržať sa na trhu, v súvislosti so SW politikou, rozhodne konečne konzument, ktorý kúpi konzoly na základe presvedčivej hry a nie pre možnosť HW.





LANDS OF LORE

Iste sa už každý z vás stretol s nejakou hrou typu dungeon, prípadne si ju aj zahral. Iných zase mohlo odradiť grafické prevedenie alebo hrateľnosť niektorých hier tohto typu. A práve tým je určený nasledujúci článok. Hra Lands Of Lore je jednoducho skvelá po všetkých stránkach (množstvo animovaných sekvencií, každá postavička na vás hovorí výborne nasamplovaným ľudským hlasom - samozrejme len ak máte zvukovú kartu, tu treba pripomenúť, že táto hra je len na počítačoch PC-AT od 386 vyššie, kde zaberá cca 18MB na harddisku). Hrateľnosť je podľa mňa stredná až ľahká a určite ju zvládne aj začiatočník, keď si trochu "poturbuje mozgové závitky" (doporučená aj keď nie nevyhnutná je aj aspoň čiastočná znalosť angličtiny, pretože vaše postavičky vám dosť často radia). Hra sa odvíja takpovediac sama a vy dostávate úlohy, ktoré treba splniť.

Samotný príbeh je nasledovný. Služobníci zlej čarodějnice Scothie objavili v jej baniach čarovný drahokam, ktorý jej umožňuje brať na seba podobu rôznych ľudí a zvierat. Po vyskúšaní jeho schopností sa rozhodla vyhlásiť vašemu kráľovstvu vojnu. Kráľ je nútený si vybrať hrdinu, ktorý by ho zbavil starostí so Scothiou. A tým hrdinom ste vy.

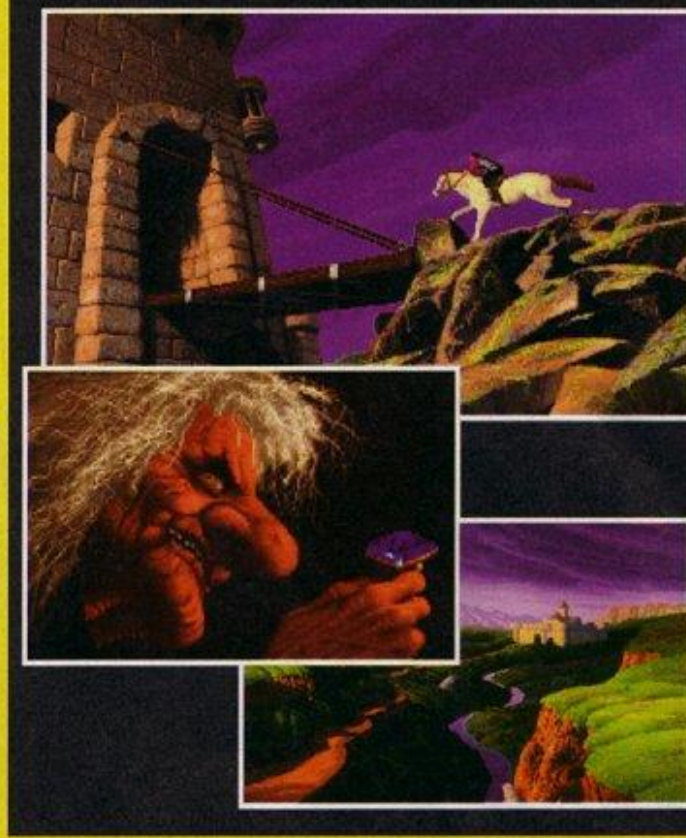
Vybrať si môžete zo štyroch ponúkaných postáv, pričom každá sa hodí na niečo iné (vyjadrujú to čísla pod každou z nich: Magic - množstvo many (magickej energie), Protection - odolnosť (nie ochrana, ako by ste to

mohli nájsť v slovníku), a Might - sila):

AKSHEL - je to typický mág, v boji tvárou v tvár je slabší ako ostatní ale má veľa mana energie na kúzlenie a keď sa trochu vycvičí, je perfektný, túto postavu vám odporúčam, pretože bojovníka dostanete počas hry ako pomocníka

MICHAEL - je to rodený bojovník, má veľkú silu a odolnosť, ale v mágii je slabý, aj keď časom sa niečo naučí

KIERAN - táto postava je vyslovene nanič, lebo v ničom



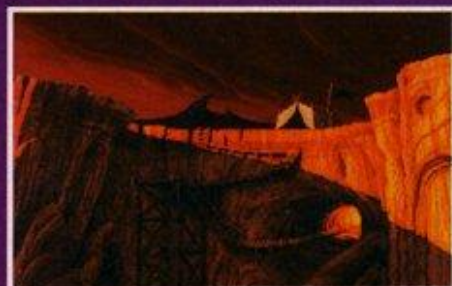
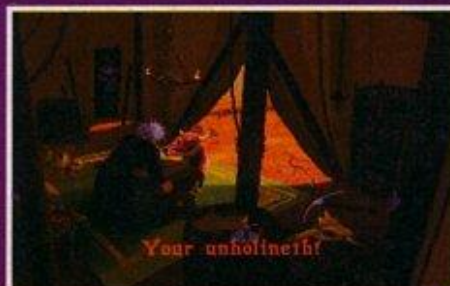
nevyniká a čo sa týka všestrannosti je na tom oveľa lepšie
CONRAD

CONRAD - najvšestrannejšia a najuniverzálnejšia postava, ale ja osobne mám najradšej postavičky, ktoré niečím vynikajú, pretože väčšinou je to v hre potrebné

Po vybratí postavy vám kráľ prostredníctvom hradnej stráže odkáže, aby ste za ním prišli do trónnej siene, kde vám dá úlohu, ktorú musíte splniť. Tu sa nachvíľu zastavím a poviem vám niečo o ovládaní tejto hry.

Ovládanie tejto hry je dosť podobné ovládaniu, ktoré mnohí z vás poznajú z trilógie Eye Of The Beholder. Pre tých, ktorým to nič nehovorí - ovládanie je klasické. Obrazovka sa dá rozdeliť do niekoľkých logických častí. Vpravo hore je pohľad na hru očami vášho hrdinu, vľavo od nej je plocha s ornamentom, kde sa vám objaví staroveký zvitok s kúzliami (najprv ich ale musíte nájsť, na začiatku hry tento zvitok nemáte, lebo viete len jedno kúzlo). Pod týmto ornamentom (respektíve zvitkom) sú šípky, ktoré slúžia na ovládanie smeru pohybu vašej postavy (osobne vám ale doporučujem ovládať pohyb postavy pomocou numerickej klávesnice: 7 -

otočenie doľava, 8 - krok vpred, 9 - otočenie doprava, 5 - krok vzad, 4 - krok vľavo bez otočenia, 6 - krok vpravo bez otočenia). Samotný pohyb postavy je vyriešený veľmi elegantne - výhľad sa plynule posunie o jedno políčko k vám (pri pomalších strojoch sa tento posun dá vypnúť v menu Game Control). Pod šípkami je symbol diskety a symbol spánku (písmená ZZZ). Po kliknutí na symbol diskety sa dostane do menu, kde si môžete hru nahráť na harddisk (prípadne z neho), nastaví si parametre hry v menu Game Control, prípadne odísť z hry (počítač si vyžiada potvrdenie vašej voľby). Po kliknutí na symbol spánku váš hrdina (prípadne hrdinovia) zaspí. Spí až dovtedy, kým sa mu úplne neobnoví magická (je reprezentovaná modrým stĺpcom s písmenom M - Magic napravo od obrázku postavy) aj životná (je reprezentovaná zeleným stĺpcom s písmenom H - Healing napravo od obrázku postavy) energia, prípadne kým vás nenapadne nejaká príšera. Spanie môžete v ľubovoľnom okamihu prerušiť kliknutím na obrazovku pohľadu vpravo hore). Čo sa týka stĺpcov s magicou a životnou energiou, udávajú len jej približný stav. Presný stav sa dozviete, keď na tieto stĺpce kliknete.





Vtedy sa vám oba údaje vypíšu v číselných hodnotách v tzv. komunikačnom riadku (je medzi obrazovkou pohľadu a obrázkami vašich hrdinov). Vpravo dolnom rohu obrazovky sa nachádzajú obrázky vašich hrdinov. Keď na ne kliknete (vždy keď hovorím o kliknutí, mám na mysli kliknutie ľavým tlačítkom myši), objaví sa vám vpravo hore obrázok s údajmi o danej postave. Je tu nakreslené, ako je postava oblečená, čo má v rukách a vpravo od toho sú tri údaje: Fighter - vyjadruje, ako dobre vie postava bojovať, Rogue - vyjadruje schopnosť postavy otvárať dvere pakličkami a Mage - hovorí vám, aké schopnosti kúzlenia postava má. Za každým z týchto údajov je číslo, ktoré udáva úroveň postavy v tej ktorej oblasti.

V praxi to znamená toto. Ak má vaša postava na začiatku napr. 10 magických bodov, potom v úrovni 2 už bude mať 2x10=20 magických bodov atď. Z tejto obrazovky sa dostanete kliknutím na nápis EXIT. Napravo od obrázku tváre vašej postavy sú dve ikony. Horná slúži na boj so zbraňou (zbraň ale musíte mať v ľavej ruke, vtedy sa vám tam objaví jej symbol) a to tak, že jednoducho na túto ikonu kliknete. Ikona pod ňou slúži na kúzlenie. Najprv si zo zvitku z pravej hornej časti obrazovky vyberiete kúzlo kúzlenia. Objavia sa vám rímske číslice I. až IV., ktoré predstavujú silu kúzla (čím väčšiu silu použijete, tým je kúzlo účinnejšie, ale zoberie vám viac magickej energie (many), kúzlo sily IV. má väčšinou špeciálne účinky, napr. FROZEN zmrazí ľubovoľnú príšeru do ľadovej radcu (jeho keď po nej potom udríte ľubovoľnou

zbraňou, rozletí sa na kúsky). Ak sú niektoré čísla "zahmlené", znamená to, že na kúzlo tejto sily ešte nemáte dosť skúseností, prípadne magickej energie. Pod obrázkami vašich postáv sú ešte políčka, do ktorých si môžete ukladať predmety. Políčko je pomerne dosť (sú spoločné pre všetky postavy) a posúvať ich môžete kliknutím na šípky, ktoré sú po oboch stranách. Políčka tvoria akýsi pás, to znamená, že keď ich posúvate stláče jedným smerom, dostanete sa po čase opäť na začiatok. Zvolenú činnosť (napríklad otváranie zámkov) vykonáva vždy tá postava, okolo ktorej je fialový rámček (to dosiahnete tak, že na postavu kliknete). Týmto som vyčerpал popis ovládania a môžem sa vrátiť späť do samotnej hry.

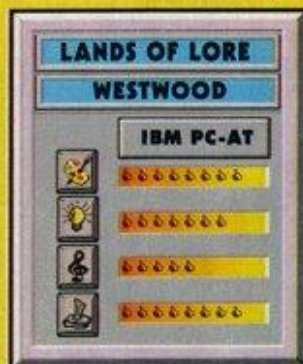
Nachádzate sa v hrade a máte prísť za kráľom do trónnej siene. Trónnu sieň nájdete veľmi ľahko (dostanete sa do nej cez zlaté dvere). Tu vám kráľ prikáže, aby ste mu priniesli náhrdelník RUBY OF TRUTH, ktorý sa nachádza v ROLAND ESTATE v SOUTHLAND (takéto názvy si v hre zapisujte, pretože táto hra má perfektné automapovanie, pričom nad každou mapou je jej názov, podľa toho viete, že ste už namieste) a s týmto náhrdelníkom sa máte vrátiť do GLADSTONE (to je hrad, kde sa práve nachádzate). Po peknej animácii sa ocitnete vonku pred trónnou sieňou. Nájdite dvere, do ktorých pasuje kľúč, ktorý vám dal počas rozhovoru kráľ. Dostanete sa do knižnice, kde poprezerať všetky knihy. Jedna z nich je automapovanie (zobrazí sa vám napravo od obrazovky pohľadu, ak sa neskôr chcete pozrieť na mapu, stačí na ňu kliknúť). Potom sa ešte vyberte navštíviť kráľovho radcu (jeho izba je blízko trónnej siene), ktorý

vám dá sprievodný list. Pomocou neho sa neskôr budete môcť previezť loďou na iný ostrov. Okrem radcu sú tu aj izby predavača zbraní a liečiteľa (tam ísť nemusíte), ale zato predavača zbraní treba navštíviť a kúpiť si nejakú zbraň. Množstvo peňazí, ktoré máte, je napísané vpravo od obrazovky pohľadu. Rastliny a tekutina, ktorú máte od začiatku pri sebe, slúžia na liečenie. Teraz už môžete odísť z hradu a začať hľadať náhrdelník. Treba nájsť dvoch strážcov jaskyne a premôcť ich. V jaskyni nájdete lampu (pozor!!!, toto je jediné miesto, kde sa dá lampka získať, a bez lampy je hra prakticky neprejditeľná). Lampa sa vám vždy sama rozsvieti, keď to bude treba (samozrejme v nej musí byť olej, postupne, ako sa olej míňa, svieti menej a menej až nakoniec zhasne, vtedy treba nájsť olej) a kliknúť s ním na ikonu lampy - je prí knihe s automapou). Potom treba nájsť prevozníčku a ukázať jej sprievodný list. Ona vás odvezie na ostrov SOUTHLAND, kde sa nachádza ROLAND ESTATE. V ROLAND ESTATE nájdete zomierajúceho muža (je za tajnou stenou, ktorú stráži veliteľ orkov), ktorý vám pred smrťou povie, že náhrdelník ukradli orkovia a nevie kde je. Poobzerajte sa ešte po dome a nájdite starý papier (je v niektorom krbe), s ktorým sa vráťte späť ku kráľovi do GLADSTONE. Ešte pred odchodom z ostrova sa však zastavte v miestnej krčme, kde nájdete bojovníka, ktorý sa pridá k vám. V krčme tiež zaklopte na dvere, ktoré sú úplne vpravo a mužovi, ktorý vám otvorí, povedzte svoj príbeh. Dá vám kompas (jeho ikona sa objaví vpravo hore). Potom sa vráťte k prevozníkovi, ktorý vás zavezie späť ku kráľovi. Ale pozor! Teraz to už nebude zadarmo, ale za každú

osobu treba zaplatiť 100 mincí (preto trochu pobehajte po lese a nejaké peniaze nájdete - môžu byť aj v dutinách stromov, prípadne v hniezdach). Ku kráľovi sa musíte vrátiť aj s bojovníkom z krčmy! Po návrate do trónnej siene ste svedkom, ako zlá čarodejníca Scothia otrávi kráľa. Vy dostanete ďalšiu úlohu, a tou je priniesť elixír, ktorý vylieči kráľa. K tomu dostanete nového bojovníka, ktorý vám otvorí jaskyňu zavalenú balvanom. V podzemí jaskyne vám jej vládca povie, aké prísady do elixíru potrebujete (musíte mu ale dať mystickú dýku - nájdete ju niekde v jaskyni). Po návrate z jaskyne zistíte, že váš hrad je vypálený a zmrazené telo kráľa vnesla čarodejníca Scothia. Teraz musíte začať hľadať prísady do elixíru. Ľuďom, ktorých stretnete, ukážte recept na elixír od pána jaskyne (tento je vo forme hádaniek a niektorí ľudia vám do neho zaznačia správne odpovede). Keď máte elixír hotový, zaneste ho princeznej, ktorá sa skrýva vo voze niekde v lesoch (nebojte sa, nájdete ju). Počas hľadania prísad do elixíru sa dostanete do močarín, baní a pod., kde vás okrem príšer a logických hádaniek čaká aj spústa náhernej grafiky. Tu môj popis končí a ďalej už musíte ísť sami (myslím si, že s podrobným návodom by ste stratili pôžitok z tejto krásnej hry).

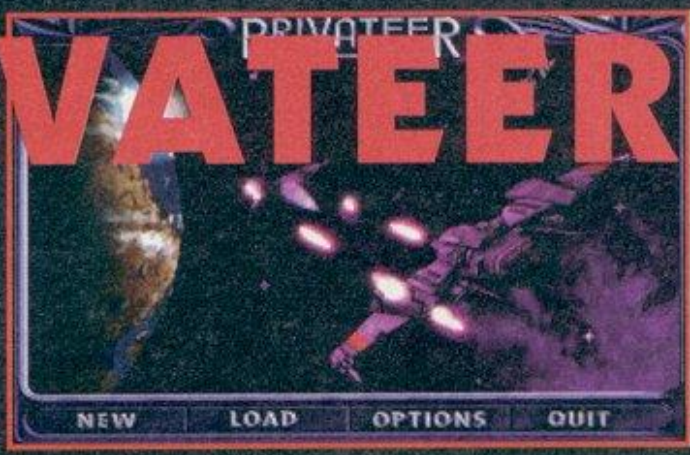
Na záver ešte pár rád. Pri páde z veľkej výšky sa Vám môže rozbiť kompas aj lampa. Vefa zámok (najmä truhlice) sa dá otvoríť pakličkami (najprv ich ale musíte nájsť). Niektoré truhlice sa dajú rozbiť sekerou. V močiaroch sa vyskytujú prepadišká, kde sa môžete utopiť. Sú to miesta, z ktorých unikajú bublinky. Ak chcete po nich prejsť, musíte ich najprv zmraziť kúzlom FROZEN. Rovnako aj kamenné príšery v bani sa dajú zničiť len týmto kúzlom. V hre je dôležitou zbraňou kladivo. Snažte sa ho čím skôr nájsť. Slúži na rozbíjanie tajných stien, ktoré sa inak rozbíja nedajú! V lesoch, ale aj inde, prehládajte každú dutinu či škáru. Sú tam veci, ktoré vám uľahčia život. A najmä si často "sejvujte" stav na harddisk, trebárs aj po každom úspešnom boji (funkcia SAVE je veľmi rýchla a inteligentná, po jej zvolení sa hra ani na okamžik nepreruší a stav sa na harddisk zapíše, až keď má na to procesor čas). To je asi tak všetko o tejto fantastickej hre. Jej grafika a zvuk sa jednoducho nedá opísať, to treba vidieť a počuť.

Ernest Štibrany





PRIVATEER



Určite každý z vás už počul o hre dvadsiateho prvého storočia, o hre Privateer (aspoň tak je hodnotená v zahraničných časopisoch). Kto o nej ešte len počul môže ľutovať, že ju ešte nevidel, pretože táto hra na mlie predbehla všetky konkurenčné hry tohto typu (jediným dôstojným partnerom je pre ňu X-WING Privateer prevzal z predošlých hier len to najlepšie plus bezkonkurenčnú grafiku, ktorá sprevádza celú hru. Rovnako je to aj so zvukovými efektami a sprievodnou hudbou (samozrejme len na zvukovej karte, hra samozrejme podporuje aj Sound Blaster 16). Úvodné demo je správdzané veľmi kvalitne samplovanými hlasmi a ak si kúpite aj tzv. Speech disky (sú tri), hra na vás hovorí stále. Čakajú na vás vesmírne súboje a la Wing Commander (ale už bez kockatej grafiky a s podstatne vylepšenou grafikou vesmírnych lodí), obchodovanie ako v legendárnej Elite, a to všetko je spresťené množstvom nových kozmických lodí, zbraní a výbavou, ktorú si môžete nakúpiť a vylepšiť tak svoju loď. Firma Origin vytvorila hru nevšedných kvalít, ktorá síce vyžaduje slušný hardvér (PC-386/40MHz a 4MB RAM je naozaj len minimálnou zostavou a hrať túto hru na slabších strojoch doporučujem len sádomasochistom, ktorí sa radi týrajú). Aby ste mohli v pohode vychutnávať túto skvelú hru, odporúčam PC-486DX/33MHz Local Bus a grafickú kartu s akcelerátorom. Privateer na rozdiel od iných hier disponuje rôznymi zameraniami hráča. Kto sa rád cíti ako lovec pirátov, môže si v planetárnom počítači vyberať rôzne bojové misie, za ktoré je dokonca platený. Pre špecialistov obchodu hra ponúka obchodnícke spolky a obchodné počítače ponúkajúce výhodné kšefty na prevoz. Komu sa to nepáči, môže podnikat na vlastnú päsť, prípadne sa môže dať na pirátsku cestu a unikáť pred políciou a lovcami. Počas hry môžete tieto zamerania striedať a vylepšiť si svoje schopnosti vo

všetkých smeroch. Za zarobené peniaze si môžete kupovať už spomínané nové kozmické lode, zbrane a rôzne doplnky (bez ich pravidelného dokupovania nemáte v hre šancu). Ovládanie hry vyzerať dosť ťažké, ale nemusíte sa báť, sme tu my.

Po úvodnom deme sa na obrazovke zobrazí titulná tabuľka, v ktorej si môžete vybrať zo štyroch možností:

- NEW** - nová hra
 - LOAD** - nahraťie uloženého stavu
 - OPTIONS** - výber:
 - UNLIMITED AMMO** - nekonečné strelivo
 - INVULNERABILITY** - nerozbitnosť
 - MUSIC** - hudba (ak máte zvukovú kartu) **SOUND F/X** - zvukové efekty (taktiež len s kartou)
 - MOUSE/JOYSTICK/MOUSE** - no comment
 - JOYSTICK CALIBRACIA** - presné nastavenie analógového joysticku
- Po zvolení NEW musíte vyplniť malý dotazník:
- ENTER NAME** - vaše meno a
 - ENTER CALLSIGN** - volačka pre kamošov.

Po týchto formalitách sa ocitnete v planetárnom prístavisku HANGAR. Opišem len základný prvý planetárny systém TROY, v ktorom sa nachádzajú dve banické základne (MINING BASE) a jedna poľnohospodárska planéta (AGRICULTURAL BASE). Okrem planét sa v tomto systéme nachádza päť skokových dier. Pomocou nich a JUMPER-prístroja na medzisystémové skoky si môžete odskočiť do iného systému, kde sa nachádzajú nové planéty s novými zameraniami (napr. zbrojárskym priemyslom, chemickým priemyslom s pod., ale nechám vás prevapíť). Do iných systémov chodíte, až keď ste poriadne ozbrojený (čím vyspelejší systém, tým sú tam silnejší piráti a lovcí). Na prvej planéte sa vám pokúsím vysvetliť ovládanie a využítie planét. Vesmírnym súbojom sa budem venovať neskôr. Pomocou myši a nápisov sa môžete pohybovať po celej planéte. Význam nápisov je nasledovný:

MAIN CONCOURSE - hlavná sála, z ktorej sa môžete dostať do iných častí základne.

COMMODITY EXCHANGE - centrum pre nákup a predaj tovaru. Nemusím zdôrazňovať, že najvyššie zisky máte z nelegálneho tovaru, ktorý vám však môže zabaviť vesmírna polícia.

MISION COMPUTER - počítač s bojovými úlohami. Tu treba podotknúť, aby ste si dávali pozor, pretože zvolená misia je platená dovtedy, pokiaľ nebude splnená (a inú misiu si už na tej istej základni vybrať nemôžete). Čiže ak sa vyhnete miestu zvolenej misie, piráti alebo iná záležitosť na vás na danom mieste počká.

BAR - bar. Tu sa dozviete najnovšie vesmírne novinky (na ktorej planéte prebieha štrajk, čo zvyšuje nákupnú cenu tovaru alebo upozornenia na roznych vyčínajúcich pirátov v určitých oblastiach).

SHIP DEALER - tu môžete predat svoju starú loď a kúpiť si jednu z troch nových lodí.

ORION - najodolnejšia loď s veľkým tovarovým priestorom. Možnosť zakúpenia ochranných štítov čísla 5. Majiteľ týchto štítov sa nemusí obávať obyčajných pirátov, pretože loď sa stane lietajúcou pevnosťou. Táto loď má najviac miesta pre tovar.

GALAXY - má tiež dosť veľké prepravné priestory a vďaka svojim veľkým rozmerom sa dá na ňu pripevniť veľké množstvo zbraní. Je to univerzálna loď dobrá na obchodovanie aj na boj. Po rozšírení nákladného priestoru unesie 225 kusov tovaru. Ak sa stanete nesmierne zamožným letcom, táto loď sa dá vyzbrojiť na úroveň bojových lodí (je to iba otázka peňazí). Potom je skoro taká neporaziteľná ako

CENTURION. **CENTURION** - Ideálna loď pre tých, ktorí už obchodovanie zavesili na kliniec a chcú sa profesionálne živiť lovom pirátov a iných kriminálnikov. Loď môže viesť len 100 kusov tovaru (nákladný priestor nie je možné ďalej rozširovať) čo je veľmi málo na obchodovanie, a preto je táto loď vhodná len na boj. Vo výbere SHIP DEALER samozrejme môžete vždy predat svoju loď a získať tak potrebné peniaze na nákup inej lode.

HANGAR - letisko (pristávacia plocha)

REPAIR UND UPGRADE - oprava a nákup lodného zariadenia. Nachádza sa tu široký sortiment zbraní, lodného vybavenia a obranných prostriedkov. Peňazí je





vždy málo, a preto sa dobre rozhodujte, čo je pre vás v danej situácii najdôležitejšie. Jednoznačne odporúčam ako prvú investíciu zakúpenie riadených rakiet. Na prvej lodi TAURUS ich máte už od začiatku, ale pri kúpe inej lode vám predavač automaticky odpredá všetko doterajšie vybavenie. Môžem vám poradiť, že výhodnejšie je vybavenie predat zvlášť v REPAIR UND UPDATING. Do raketového (MISSILE) kanóna je možné zakúpiť štyri druhy bômb. Jednoznačne tu nešetrite a kúpajte najdrahšie (FF po 100 creditoch).

SOFTWARE BOOTH - nákup nových palubných počítačov a hviezdnych máp. Nachádzajú sa tu tri typy počítačov a z nich tri výkonnostné skupiny. Na začiatku ste vlastníkom najslabšieho typu druhej výkonnostnej skupiny (cena 30000 creditov). Tento počítač má schopnosť uzamknúť nepriateľskú loď, radar s krátkym dosahom, zobrazovanie sily štítov nepriateľa a určenie typu lode. Veľkou nevýhodou oproti počítačom typu HUNTER je, že každá loď je označená len šedou farbou a tak neviete, či daná loď je polícia, kamarát alebo pirát. Stalo sa mi, že som omylom obstreľoval políciu, ktorá ma označila len šedou farbou a tak neviete, či daná loď je polícia, kamarát alebo pirát. Stalo sa mi, že som omylom obstreľoval políciu, ktorá ma označila len šedou farbou a tak neviete, či daná loď je polícia, kamarát alebo pirát. Stalo sa mi, že som omylom obstreľoval políciu, ktorá ma označila len šedou farbou a tak neviete, či daná loď je polícia, kamarát alebo pirát.

MERCHANTS GUILD - spomínaný spolok obchodníkov. Tu sa nachádza obchodnícky počítač, ktorý však môžete používať až vtedy, keď šéfovi spolku GUILD MASTER zaplatíte 1000 creditov ako členské. **LAUNCH** - nástup do lode, loď automaticky vzlietne. Na poľnohospodárskej planéte sa nachádza nový nápis: **LOADING PAD** - účel je ten istý ako HANGAR (čiže prístavisko). Nemusím pripomínať nesmierne výborne prepracované pohľady na kozmickú

loď a samozrejmosť, že nová loď má nový dizajn. Na nové silnejšie kozmické lode môžete dokupovať vybavenie, ktoré sa nedá použiť na slabšie lode. U lepších lodí je možnosť zakúpenia rotačných vežičiek, ktoré majú veľký význam v pohodlnosti a rýchlosti letu, pretože ak ste vlastníkom nejakej staršej lode, pri prepadnutí pirátmi sa musíte brániť, pričom sa vychýlite od danej trasy a váš let sa tak predĺži. Ak ste však vlastníkom spomínanej vežičky, nastavíte loď na daný kurs a presuniete sa pomocou F-klúčov do vežičky. Tu sa môžete krútiť, strieľať a pohybovať bez toho, aby ste odbočili z nastaveného kurzu. Každá loď sa dá postupom času vyzbrojiť a vynoviť, a preto by som sa upísal k smrti, keby som chcel opísať všetky ich vlastnosti. Preto iba zhruba opíšem hlavné črty všetkých lodí. Dúfam, že popis kláves vám napomôže pri vesmírnych súbojoch a k celému ovládaniu lode.

A - cieľové miesto letu a presná vzdialenosť A - ak svieti nápis AUTO, potom tento kláves odovzdá riadenie lode lodnému počítaču C - komunikácia s okolím (lode, planéty, polícia, piráti atď.) D - vzdialenosť od zvoleného cieľa E - zobrazenie uzamknutého cieľa. Tu sa vám na displeji zobrazí typ uzamknutej lodi, sila štítov a jej presné meno G - prepínanie palubných laserov alebo kanónov J - JUMP skok, skákať môžete len v prípade, ktorý som už spomenul (ak máte zabudovaný JUMP DRIVE a ste blízko skokového bodu) L - uzamknutie cieľa, na obrazovke sa vám udržuje uzamknutá loď so svojimi základnými parametrami M - informácie o vašom náklade a kapitále. Každý náklad má pred svojím menom udané evidenčné číslo. Ak stisnete M a číslo pred tovarom objaví sa vám presné množstvo tovaru v kusoch. N - vesmírna mapa P - pauza R - poškodenia vašej lode S - zapínanie a vypínanie štítov. Aj štíty pohlcujú energiu lode a spôsobujú vyčerpanie batérie, ktorú potrebujete na zaktivovanie laserov

(podobne ako vo Wing Commander-I). T - zmena cieľa na obrazovke V - detail kamery na uzamknutú loď X - vyhodenie nákladu do vesmíru (ak sa chcete zbaviť pirátov) W - prepínanie zbrani TAB - zapína forsáž (kým ho držíte stlačené, vaša maximálna rýchlosť sa zdvojnásobí), ale len vtedy, ak máte kúpený Afterburner ALT X - odchod z hry SPACE BAR - aktivácia laserov (t.j. strelba) ENTER - vypustenie navolenej zbrane (rakety, torpéda a pod.) F1-F6 - pohľady F7 - zapínanie a vypínanie raketovej kamery F8-F12 - dodatočné pohľady pri väčších lodiach Ak si chcete nahradiť váš stav na disk (pripadne z disku), pozrite si svoju misiu alebo náklad, stlačte naraz obe tlačítka myši (ale funguje to len na planétach, presnejšie na ich prístavisku - v hangári).

Malé upozornenie: Ak sa rozhodnete kúpiť si nové silnejšie štíty alebo lepšie zbrane (ako je neutronové delo a pod.), musíte si pred touto investíciou najprv kúpiť vylepšenie motorov UPDATING ENGINE, ktoré sa vložia do vašich motorových trysiek a slúžia ako alternátor na dobíjanie palubnej batérie. Potom sa vaše štíty budú rýchlejšie obnovovať a lasery sa už tak ľahko neprehrejú. Na bezchybnú prevádzku lode by ste mali mať také isté číslo vylepšenia motorov, ako máte číslo štítov. Pretože ak si kúpite štíty číslo dva a nemáte žiadne vylepšenie motorov, štíty sa nikdy nenabijú na maximum, a dokonca vám zničia palubnú batériu, takže nebudete môcť používať lasery (alebo iné palubné zbrane). Takto sa stanete ľahkou korisťou pre pirátov. Pirátiť ale môžete aj vy. Stačí si kúpiť Tractor Beam a mať prázdny nákladný priestor. Keď teraz zaútočíte na obchodnú loď (keď sa s ňou chcete rádiovou spojiť, má názov Merchant) a zničíte ju, vo vesmíre zostane poletovať jej náklad. Vy si navoľte Tractor Beam ako zbraň (pomocou klávesy W) a keď daný náklad zameriate (uvidíte na obrazovke palubného počítača), stlačte Enter. Modrý lúč pritiahne daný náklad k

Vašej lodi a uloží ho do nej. Takto sa dá prísť k peknému majetku, lebo obchodné lode sa väčšinou nebránia, ale treba si dávať pozor na políciu. Ak je nablízku, nikdy na obchodné lode neútočte!

Cieľom samotnej hry je objaviť tajomnú civilizáciu Steltekov. Na to, aby ste ju ale objavili, musíte splniť množstvo niekedy naozaj pekelných misií. Prejsť túto hru s inou lodou ako Centurion je prakticky nemožné, pretože záverečné misie sú inak neprejditeľné (napr. treba bojovať s 15-timi Kilrathami naraz, a to ešte v pásme meteoritov). Čiže stratégia hry je asi takáto. Žijete sa poctivým obchodom a lietaním z planéty na planétu dovtedy, kým si nezarobíte dosť kreditov na kúpu Centuriona s najlepšou výbavou (najlepšie zbrane, štíty, motory a pod.), lebo iba s takto vyzbrojeným Centuriómom máte šancu hru prejsť. Keď ho už máte, leťte do systému New Detroit na planétu New Detroit a tam sa v bare porozprávajte z mužom, ktorý sedí pri stole. On Vám dá prvú misiu z tých, ktoré treba splniť pre úspešné prejdienie hry. Keď splníte všetky misie, ktoré vám dá, pošle vás za iným človekom atď. Takto postupujete až do ukončenia hry. Pozor ale! Kto si myslí, že je to len bezhlavé plnenie misií, je na veľkom omyle. Dej hry sa neustále vyvíja a vy musíte naozaj dobre rozmyšľať, čo urobíte ďalej. To je asi tak všetko k popisu hry, a teraz niekoľko slov na záver.

Firma Origin svojich priaznivcov nikdy nesklamala, či už to bol dnes už klasický Wing Commander, jeho pokračovanie Wing Commander II, alebo známy Strike Commander a rozhodne ich nesklame ani teraz. Hra Privateer svojou grafikou, zvukmi, atmosférou a celkovým spracovaním určite zaujme každého, kto sa túži stať vesmírnym letcom a má stroj PC-386 a vyšší. Preto priatelia inštalujte, spustite a hrajte! Je to skrátka hra Number One a predpokladám, že ňou ešte dosť dlho zostane.

P.S. Pre priaznivcov tejto hry (najmä pre tých, ktorí ju už prešli), mám dobrú správu. Na svete sú už aj 2 data disky k tejto hre, a to pod názvom Righteous Fire. Je na nich nové demo, nové misie, zbrane, štíty, motory ... a najmä spústa novej fantastickej grafiky. Kto ich nemá, príde oveľa!

Ernest Štibrányi



PRIVATEER ORIGIN	
IBM PC-AT	██████████
██████████	██████████
██████████	██████████
██████████	██████████
██████████	██████████



F1 TORNADO SIMULATOR

ZEPPELIN GAMES 1990

Pokud si už někteří z vás spokojeně mnou ruce a říkají si: "Paráda, další letecký simulátor", tak dopadli asi tak jako před časem já a můj kolega. Taky jsme si mysleli, že jde skutečně o simulátor. Ale běda! Jaké bylo naše překvapení poté, co se program nahrál! Pod velkým nápisem F1 TORNADO byla suverénně nakreslená přesná silueta letounu F4 PHANTOM, což už dost nahodilo naší důvěru v solidnost programátora. No a po spuštění hry jsme se slyou v oku zjistili, že se jedná o zcela normální střílečku spíše podprůměrné kvality (vztaženo k tomu, co už bylo vyrobeno dřívě)... Chtěl bych tedy hlavně varovat eventuelní další zájemce, až budou listovat v "dlouhých seznamech her", že tohle není to, co název slibuje! Po nahrání se dokonce po čase samo spustí DEMO, které zájemci ukáže průběh některých levelů hry. Spustíte-li tedy hru, zjistíte, že:

Akce se odehrává v horní části obrazovky, která se tradičně posouvá zleva doprava. Dolní část sice zaujímá docela sympatická přístrojová deska, bohužel však naprosto nefunkční a sloužící pouze coby místo, kde se na obrazovce radaru zobrazují nově získané zbraně vašeho letounu. V průběhu hry jsem si okamžitě všiml, že všechna zde se vyskytující letadla, včetně toho vašeho, s oblibou létají dosti nepřirozeně na zádech a tzv. "nožový let" (křídlo otočeno k zemi). Normálně se tu snad chovají pouze vrtulníky. Jinak se tato hra chová jako zhruba každá průměrná střílečka - v různých levelech pod vámi ubíhají různé krajiny - zalesněné oblasti, pouště, moře s bitevními loděmi atd. Letouny několika druhů a vrtulníky na vás útočí zepředu i zezadu a na konci nepřiliš dlouhých levelů je vždy tradiční koncový nepřítel, kupodivu nutno přiznat, že dost solidně nakreslený (americký tank M-60, ruský vrtulník Mi-24, transportní letoun C-130 Hercules atd.). Během hry lze ještě občas sebrat přídatnou zbraň. Ta přitom může mít různé podoby - bomby, rakety, zvýšená rychlost, dvojitý kanón atd. Nabídka se střídavě vykresluje v místě radaru na palubní desce a co si zvolíte, to pak po krátký časový úsek můžete využívat. Hra je bohužel i dost krátká, má pouze 4 levely, takže si ani moc nezastřílíte...

Co tedy říci na závěr o tomto "simulátoru"? No, hrát se to trochu dá, ale řekl bych, že v minulosti tu byly desítky a desítky daleko lepších stříleček, než tenhle výtvar (vzpomínáte např. na hru FLYING SHARK?) Tohle si zkuste a asi se už k tomu nikdy nevrátíte. Zvuky jsou pouze pro BEEP, podpora AY žádná...



PARA ACADEMY

ZEPPELIN GAMES 1990

Titulní obrazovka s ozbrojeným výsadkářem dává tušit, že tento program bude mít něco společného s výsadkáři. Ale co? Bude to nějaká střílečka, nebo co? Omyl - je to parašutistická akademie, tedy škola elitních výsadkářů. Úkolem hráče pak je, aby jeho svěřenec dosáhl jak nejlepších výsledků ve všech disciplínách, které v akademii musí trénovat. Kromě zajímavé titulní obrazovky má PARA ACADEMY ještě na první pohled zajímavou a velkou znakovou sadu, která se dobře hodí k této hře. Celá hra se skládá z těchto disciplín: Sprint na 100m, plavání na 100 m znak, přetahování lanem, zvedání cinky vleze, stříleba do terče a špihání po laně. Soutěž probíhá tak, že první kolo má méně náročné časové a výkonové limity, které se později v dalších kolech stávají tvrdšími. Např. počáteční limity na 100 m sprint a plavání jsou 20 sekund, v druhém kole už 15 sekund a třetím 10 sekund.

SPRINT - klasické zpracování běhu. Po startu běžec vyrazí

elegantně ze startovní pozice a pak běží vpřed v závislosti na rychlosti pohybu joysticku vpravo-vlevo. Rychlost znázorňuje sloupcová stupnice, velké číselné ukazatele ukazují čas a uběhnutou vzdálenost. Za běžcem se plynule posouvá pozadí stadionu.

PLAVÁNÍ - je provedeno obdobně. Závodník se odráží při startu plavání na znak (dobře provedeno) a pak elegantně pokrácuje až do cíle.

PŘETAHOVÁNÍ LANEM - opět rychlost pohybu joysticku vlevo-vpravo dává sílu vašemu závodníkovi, který musí soupeře přetáhnout na svou stranu za určenou značku v limitu 8 sekund (druhé kolo 7 sekund).

ZVEDÁNÍ CINKY - závodník leží na vzpěracské lavičce a rychlost kmitání joysticku dodává sílu jeho pažím. V prvním kole musí provést 10 zvednutí do natažených paží za 35 sekund. Rovně paže signalizuje zvukový signál.

STŘELBA - klasické provedení,

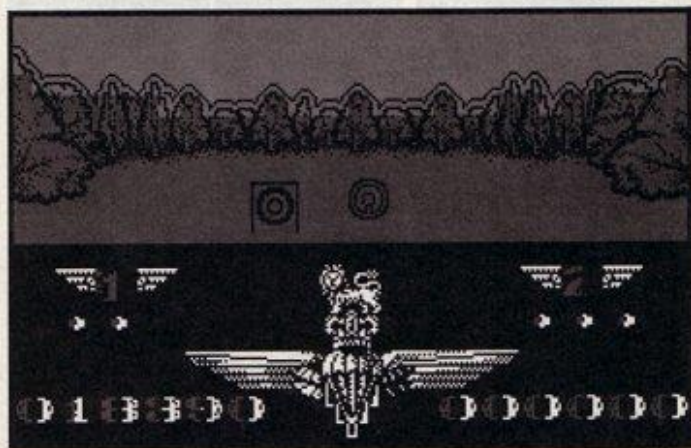
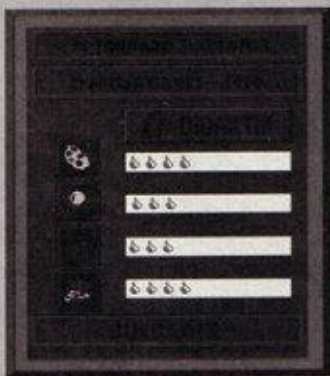
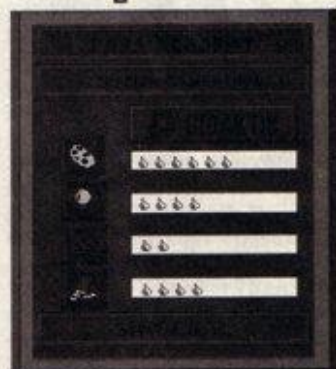
kdy se v náhodných místech zvedají terče a vy v časovém limitu 60 sekund máte trefit 10 terčů.

ŠPLH - v tělocvičně jsou dva lana. Po vyšplhání na jedno závodník automaticky sleze dolů, přeběhne k druhému lanu a špihá zase na ně a tak až do splnění limitu. Rychlost šplhu opět závisí na kmitání joysticku.

Splníte-li disciplínu v limitu, text "CONGRATULATIONS, YOU HAVE BEEN PROMOTED" vám sdělí, že jste absolvoval test úspěšně a můžete začít s těžšími limity všechno znovu - pokud vás to už nepřestalo bavit.

Hry tohoto typu byly dříve dost populární. Tahle PARA ACADEMY, i když je celkem solidně zpracovaná a nepůsobí špatně, přece jen není asi v dnešní době hra, ke které se budete stále vracet. Na to je příliš jednoduchá a jednotvárná. Z tohoto námětu se asi nedá už nic moc zajímavého vytěžit.

Petr



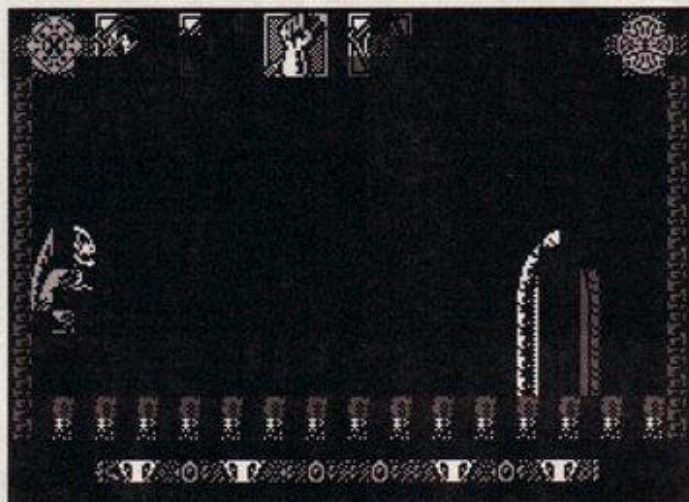


LONE WOLF

AUDIOGENIC SOFTWARE 1990/91

Hra **LONE WOLF** vznikala velmi dlouho - mám ještě doma číslo **SINCLAIR USER** ze srpna 1989, kde je množství obrázků z již téměř hotové hry, která se pak z nějakých důvodů nedostala do prodeje. Dokončena byla teprve v 1990 a do prodeje dána firmou **AUDIOGENIC** až během 1991 roku.

Hra **LONE WOLF** úzce souvisí se světoznámou sérií knih **LONE WOLF** anglického autora Joe Devera, která již vyšla ve 26-ti pokračováních a jeden díl této série - "Útok ze tmy", vyšel nedávno i u nás (vyjdou i další). Nejde zde o obvyklou pasivní četbu knihy, ale o tzv. "ROLE PLAYING BOOK" - interaktivní četbu, kdy čtenář může svým počínáním a rozhodováním ovlivňovat a měnit děj příběhu. Pokud nevěříte, opatřete si tuto knihu. O celosvětovém úspěchu série svědčí třeba jen to, že v 1989 roce se udával počet prodaných knih na 17 miliónů!! **LONE WOLF** však existuje i jako výborná společenská stolní hra a dokonce jako telefonní hra! Počítačová verze **LONE WOLFA** sice přejímá některé prvky knihy, avšak jinak je dost odlišná - řekl bych, že knižním sériím se nevyrovná, protože je navržena zcela odlišným způsobem a cílem programátorů nebylo přenést knižní příběh do počítačové hry, spíše se knihou jen trochu inspirovali a vytvořili klasickou kombinaci akční hry,



bludiště a platform game (plošinové hry). Jak to dopadlo, řekneme si až na konci článku...

DÁVNÝ PŘÍBĚH NA ÚVOD

LONE WOLF (samotný vlk) je jméno hlavního hrdiny knihy i této hry. Jako mnoho jiných v **SOMMERLUNDU**, jednoho z království **MAGNAMUNDU**, i on byl rodiči vyslán do kláštera **KAI**, aby se zde pod vedením učených a dovedných mnichů během několika let zdokonalil v bojovém umění. V klášteře **KAI** dostal jméno **LONE WOLF** a získal zde dovednosti a schopnosti, jiným lidem nedostupné. Stal se jedním z rytířů řádu **KAI**, kteří vedou neustálý boj s ničemnými **DARK LORDS** - Temnými pány, kteří neustále ohrožují **SOMMERLUND**. Jednoho dne, kdy byl **LONE WOLF** mimo klášter, stal se svědkem přepadení kláštera **KAI** hordami

DARK LORDS. Když však doběhne do kláštera, spatří už jen hroučící se zdi budovy a dokončené dílo zkázy... S tvář obrácenou k nebi, přísahá Temným pánům pomstu za toto krveprolití. **LONE WOLF** nyní zůstal posledním z rytířů řádu **KAI** a jeho nekonečný boj s **DARK LORDS** začíná...

DISCIPLÍNY KAI

Během staletí mniši z kláštera **KAI** ovládli různé způsoby boje, známé jako **DISCIPLÍNY (DOVEDNOSTI) KAI** - "KAI SKILLS". Těchto disciplín je celkem 10 (ve hře jen 8) a jelikož je **LONE WOLF** ještě nestačil všechny zvládnout, může si z 8 ve hře vybrat 4 dovednosti. Vymenujme si oněch 8 dovedností z kláštera **KAI**, které lze použít v této hře:

WEAPON SKILL - dovednost v ovládnutí zbraně. Zvýší tvé bojové schopnosti a sílu tvých paží.

INVISIBILITY - neviditelnost. Tvá postava začne "blikat" a nepřátelé tě přestanou vidět - nemohou tak přesně zadávat údery.

KINSHIP (ANIMAL KINSHIP) - spřízněnost se zvířaty. Zde zavolá na pomoc vlka, který chvíli zdrží nepřítele.

SIXTH SENSE - šestý smysl. Ukáže ti správnou cestu, nebo naznačí řešení problému.

HEALING - léčitelsví. Velmi užitečné pro regeneraci sil v boji s démony a jinými protivníky.

PSI SURGE - útok duševní silou. Nejen zbraněmi, ale i mohutnou silou psychické energie dovedou rytíři **KAI** působit na některé nepřátele, kteří neovládají sami obranu proti duševní energii.

MINDSHIELD - štít proti útoku nepřítelů duševní energií, který vám ušetří část potřebné životní energie.

DIVINITY - umožní ti uvidět démona, pokud se ten rozhodne použít kouzla neviditelnosti.

ZAČÍNÁME BOJ

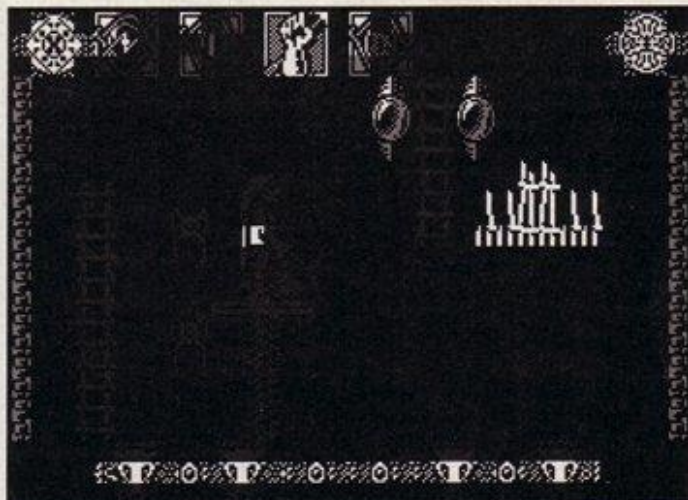
Po nahrání hry se objeví menu s těmito možnostmi:

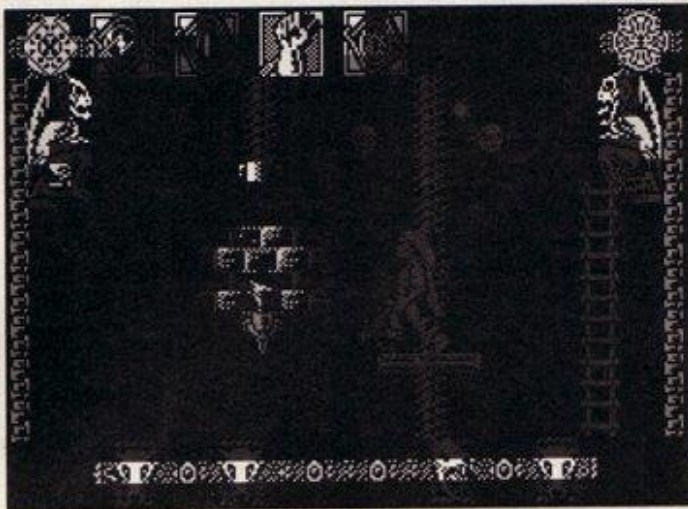
- 1 - **START GAME** (start hry)
- 2 - **SOUNDS: EFFECTS ON/OFF** (volba zvukových efektů)
- 3 - **SELECT KAI SKILLS** (výběr dovedností **KAI**)
- 4 - **DEFINE KEYS** (volba ovládnutí)

Navolte si ovládnutí a pak si zvolte čtyři z 8-mi dovedností **KAI**, o nichž si myslíte, že vám budou nejužitečnější. Každá z dovedností má svůj grafický znak a ty, které si zvolíte stiskem **FIRE**, budou během hry umístěny nad hrací plochou obrazovky. Během hry tyto dovednosti v případě potřeby zapínáte stiskem tlačítek 1 až 4. Číslům odpovídají dovednosti **KAI**, podle toho, v jakém pořadí jste si je volili (raději si to poznamenejte).

ÚKOL LONE WOLFA V TÉTO HŘE

Nepřátelé uloupili v klášteře **KAI**





také sedm kamenů mudrců a jeden z nich ukryli na samém vrcholu mohutné věže KAZAN-GOR. Úkolem LONE WOLFA v této počítačové hře je získat tento kámen (LORESTONE). Věž KAZAN-GOR však hlídá mocné Zrcadlo smrti (MIRROR OF DEATH), které bylo Temnými pány rozděleno na sedm stěpů a ty nyní vzaly na sebe podobu kouzelného meče. Mečem pak vládnou nezemské bytosti - Démoni, kteří vždy na sebe vezmou podobu toho, kdo vnikl do věže - v tomto případě tedy podobu LONE WOLFA. Pokud na ně při své pouti věží KAZAN-GOR narazí, bude se mu zdát, že bojuje se svým vlastním stínem...

VSTUPUJEME DO VĚŽE KAZAN-GOR

LONE WOLF se objeví na začátku hry v nejspodnější části věže, v níž musí v její nejvyšší části objevit kámen LORESTONE. Věž je však dosti členitá a v několika místech se rozvětjuje, což LONE WOLFOVI dost ztíží nalezení tohoto místa. Důležitá místa v rozvětvení věže a její jednotlivé vrcholy hlídá 7 Démonů (Zrcadlo smrti), které musí nejdříve LONE WOLF porazit v souboji. A co je horší, zničit je musí v předepsaném pořadí, jinak se úkol nezdaří. Jak přijdete na to, kterého Démona zničit dříve a kterého později, to už nechám na vás!

Po vstupu do věže bude asi nejlepší si hned vyzkoušet bojové pohyby, které je LONE WOLF schopen provádět, abyste pak v boji s Démony lépe uspěli. Je velmi obratný a může provádět 5 bojových úderů a 3 obranné údery. Kromě pohybu vlevo, vpravo, dřepu a výskoku nahoru, počítačový LONE WOLF zvládá i dlouhý skok a kotoul po zemi. Útočné údery jsou tyto: Kop nohou, úder pěstí, rána mečem na hlavu, rána mečem na břicho a rána mečem na nohy. Obranné údery jsou: Zadržení meče protivníka u nohou, zadržení meče

u břicha a zadržení meče ve výši hlavy. K provedení všech těchto pohybů a úderů použijte stisků tlačítek (až 3 současně), nebo 8 směrů na joysticku a někdy i současný stisk FIRE. Jak to provést, to už si musíte odhalit a nacvičit sami, až vstoupíte do věže KAZAN-GOR...

NÁSTRAHY VE VĚŽI KAZAN-GOR

Pouť k vrcholu věže nebude snadná ani pro LONE WOLFA. Sdílím vám, jaké druhy nebezpečí zde na něj čekají. Hned po vstupu do věže se střetnete se dvěma z nich: prvou je zvířecí hlava na dřevěných dveřích, která se na nich nepravidelně zjevuje, otevírá tlamu a vrhá na vás oslabující střely. Druhou je pak mohutná socha sedící přišery na podstavci, která rovněž nepravidelně otevírá svou tlamu a vrhá stejné střely, které vždy zasáhnou LONE WOLFA tehdy, snaží-li se prolézt pomocí stojícího žebříku do další části věže. Musíte vystihnout ten správný okamžik...

Dále jsou ve věži v určitých místech podlahy kola s řetězy a ostrými hroty na konci, která se nepravidelně roztáčejí a pak mají stejný účinek, jako pila cirkulárka, pokud se jich dotknete, když se točí. Velmi nepřijemní jsou i divocí ptáci, kterých jsou ve věži celá hejna a kteří vás dovedou shodit se žebříku dolů, zrovna ve chvíli, kdy už se zdá, že jste nahore... Po bocích některých žebříků pak jsou rozmístěny energetické krystaly, mezi nimiž v nepravidelných okamžicích srší smrtící energetické výboje. Naštěstí se chvíli před výbojem krystaly rozblikají, takže se tento okamžik dá rozpoznat a zařídít se podle toho. Dále ze stropu věže padají, anebo jsou různě dopředu rozmístěny těžké železné koule s bodlinami, které padají na LONE WOLFA a způsobují mu těžká zranění. Kromě toho se ve hře vyskytuje ještě jakási mohutná postava mnicha, vrhající nebezpečné vý-

po LONE WOLFOVI. Celkově však musím připomenout, že ne všechny své nepřátele ve věži může LONE WOLF zničit - mnohým z nich se může pouze vhodně vyhnout!

SOUBOJ S DÉMONY A PTÁKY

Pokud LONE WOLF dorazí k rozvětvení věže, hlídanému jedním ze sedmi Démonů (Zrcadlo smrti), žebříky, které vedly na tuto plošinu se zvednou a dočasně zmizí - to je signál, že následuje souboj s Démonem, který na sebe vzal podobu stínu LONE WOLFA. A jelikož je tento Démon zrcadlovou obdobou LONE WOLFA, může rovněž v souboji použít některé z dovedností KAI, které má LONE WOLF - například neviditelnost, nebo útok psychickou energií. Během boje s Démonem sledujte ukazatele energie obou bojovníků. Jsou to dva sloupcové indikátory, umístěné na spodním okraji obrazovky, mezi 4-mi zvířecími hlavami. Horní sloupec je energie LONE WOLFA, dolní Démona. Pokud proti němu použijete např. PSI SURGE, sledujte, jak sloupec jeho energie rychle ubývá... Výsledek boje bude záviset na míře zvládnutí bojových úderů, proto se snažte! Zdoláte-li Démona, objeví se text: TOWER COMPLETED, žebříky se opět spustí zpět na svá místa a můžete pokračovat ve své pouti po věži a hledat místo, kde se utkáte s druhým Démonem. Pokud se vydáte špatným směrem, zjistíte, že cesta je zablokována a nelze projít - musíte to zkusit jinudy.

Postup dále vám mnohdy velmi nepříjemní i divocí ptáci, kteří často létají okolo žebříků ve věži a v poslední chvíli vás z nich srazí zpět dolů. Zlikvidujte (jak?) nejdříve ty dole a stoupejte nahoru žebříkem, kde se často objevují další ptáci. Pokud se nedá horní ptáky nějak "vymanévrovat", nezbude vám nic jiného, než vhodně použít jednu z dovedností KAI (ale kterou?!). A LONE WOLF pak bezpečně projde dále. Avšak pozor! Tato a možná, že i jiné dovednosti KAI, se dá použít ve věži pouze 10 krát! Vyčerpáte-li ji na zbytečnost, dále už vám nic nepomůže a budete muset začít všechno znovu! Proto si počnejte opatrně!

VÝTAHY A PLOŠINY ATD.

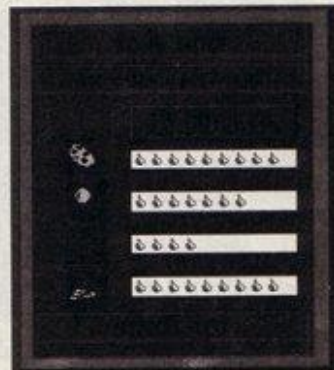
V některých místech věže KAZAN-GOR se lze dopravit do vyšších pater pouze pomocí úzkých plošin, které jezdí nahoru po šroubovitéch osách (jakýsi výtah). Často pak musíte z jedné plošiny přeskočit hned na druhou. Dávejte si ale pozor! Okolo výtahů jsou často rozmístěny padající železné koule a otáčivé pily. Stačí jeden

neopatrný pohyb, anebo to, že stojíte na okraji plošiny a ne ve středu a v okamžiku, kdy zavádíte o tyto nástrahy, spadnete zpět dolů. Také výskok z plošiny v okamžiku, kdy se zrovna roztočí kola pily, bude pro LONE WOLFA velmi zlý a spadne dolů. Tyto šroubovité výtahy většinou jezdí kolmo nahoru, najdete však i takové, které jezdí šikmo. Pokud budete hrát naostro, bez POKE, tak musíte vědět, že počet životů LONE WOLFA je znázorněn v dolní, ozdobné části obrazovky, pomocí čtyř zvířecích hlav, které se během hry různě šklebí a otevírají tlamy. Pokud přijde LONE WOLF o život, příslušná zvířecí tlama se promění v lebku. No a pro ty z vás, kteří časem zjistí, že bez POKE se nemohou dále dostat, zde jsou nekonečné životy: POKE 60214, 24

ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ

LONE WOLF je velmi dobře provedená a zajímavá hra bez dohrávaných dílů, s níž by se měl každý seznámit. Hra má velmi kvalitní a mnohobarevnou grafiku, postava LONE WOLFA je velká, sympaticky vyhlížející a jeho všechny pohyby, včetně bojových úderů jsou dobře animované a plynulé. Snad by jen neškodila o trochu větší rychlost pohybů, což mi trochu vadilo hlavně při souboji s Démony a taky větší rychlost pádu, protože když LONE WOLF odněkud padá dolů, je to trochu zdouhavé. Kvalitu hry doplňují věrně se pohybující dotěrní ptáci a hlavy čtyř zvířat (životy LONE WOLFA), které nepravidelně v různých okamžicích ožívají a cení na vás své zuby. Majitelé Specter se 128 kB paměti se mohou těšit na grafiku s ještě větším počtem různých detailů a více vyplněné komnaty věže a samozřejmě na výbornou hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které u 48 kB verze samozřejmě chybí. Pokud vás tento popis zaujal, sežeňte si LONE WOLFA, rozhodně stojí za to, abyste s ním strávili několik večerů!

Petr





ORIENTAL GAMES

FIREBIRD / RAINBIRD



Když poprvé spatíte titulní obrazovku této hry, řeknete se asi - hele, to bude nějaká dobrá karatistická hra, nebo něco podobného! Pak nahrajete pár úvodních bloků hry a před vámi se objeví nápis ORIENTAL GAMES - MAIN MENU a vlevo vidíte tři čtvrtě obrazovky vysokého karatistu, jak hbitě a elegantně provádí různé bojové údery. Tohle se přece jen málokdy vidí a je to dost působivé. Menu vedle tohoto stále cvičícího muže vám nabízí tyto možnosti:

- 1 - NUMBER OF PLAYERS (počet hráčů - může být 1 až 4)
- 2 - ENTER HUMBLE NAME (vlození jmen všech hráčů)
- 3 - SELECT CONTROLS (volba ovládní pro zúčastněné hráče)
- 4 - ENTER THE GAMES (vstup do soutěže)

Tato hra je zajímavá hlavně také tím, že hráči nenabízí boje pouze v jedné disciplíně, ale umožňuje mu zúčastnit se soutěží ve čtyřech různých orientálních sportech (bojových uměních). Jsou to tzv. "freestyle" varianta KUNG FU, KENDO, FUNG FU a SUMO. Každý z těchto sportů se nahrává samostatně do počítače po ukončení předchozí disciplíny. Akce - vezměme si například první KUNG FU, se odehrává na malé aréně v nějaké hale. Za oběma bojovníky vidíme stát dvě TV kamery, uprostřed rozhodčí s výsledkovou tabulí a za hrazením množství diváků a rozsvícená světla haly. Celk působí přirozeným a dobrým dojmem.

V horní části obrazovky vidíme po bocích dva obličej, které patří oběma hráčům a po každém dobrém zásahu se příslušná tvář zašklebí bolestí, což signalizuje dobrý úder protivníka. Uprostřed pak jsou jména hráčů, jejich bodové ohodnocení a pod nimi jsou důležité sloupcové ukazatele energie. Zajímavé u této hry je to, že pokud jste na tom s energií špatně, může se vám zase postupně zvýšit, pokud dokážete na určitý čas odolávat útokům soupeře a nedostat další zásah. Za této situace se vám pak bude sloupec energie zase pomalu zvyšovat, což vám může někdy i zachránit nerozhodný zápas. Nyní se podívejme podrobněji na jednotlivé druhy bojových umění.

KUNG FU (freestyle)

Tak jako v jiných bojových hrách, i zde může vámi ovládaný bojovník používat a provádět mnoho účinných úderů a manévrů, pomocí nichž lze soupeře zneškodnit a poslat na podlahu. Zlé však je to, že v této hře je zpočátku vašim protivníkem vždy počítačem řízený soupeř a není tedy čas na zjišťování, jak se který úder provádí a čeho všeho je vůbec váš bojovník schopen. Budete si tedy muset natrénovat všechno sami. Některé z možných úderů však jsou tyto:

VPRAVO, VLEVO - pohyb do stran
NAHORU + VPRAVO, VLEVO - salta do stran
DOLŮ + VPRAVO - úder pěsti v pokleku
FIRE + NAHORU - kop nohou ve výskoku
FIRE + DOLŮ - úder nohou v podřepu
FIRE + VPRAVO, VLEVO - otočení, nebo kop nohou ve stoje
FIRE + VPRAVO + NAHORU - úder pěsti ve stoje

Během boje se jako dobré únikové manévry ukázaly salta do stran.

KENDO

Kendo je původem staré japonské bojové umění a je to vlastně jakási odrůda šermu. Oba bojovníci jsou tu oblečeni do typických černých oděvů se širokými kalhotami, náprsním pancířem a mířovanou helmou na hlavě. Oběma rukama pak drží speciální meč (SHINAI), vyrobený ze čtyř bambusových tyčí. Oba bojovníci se před zápasem ukloní a boj začíná. I zde je mnoho různých útočných i obranných pohybů s meči a některé z nich jsou tyto:

VLEVO, VPRAVO - pohyb bojovníka do stran
DOLŮ + VPRAVO - obrana s mečem podél těla
DOLŮ - obrana s mečem šikmo nahoru v podřepu
NAHORU - obrana s mečem nad hlavou
NAHORU + VPRAVO, VLEVO - poskoky do stran
FIRE + NAHORU - úder mečem na hlavu shora
FIRE + NAHORU + VPRAVO - píchnutí ve stoje zdola na hlavu

FIRE + NAHORU + VLEVO - otočka s mečem u těla
FIRE + VPRAVO, VLEVO - otočení, nebo píchnutí do břicha
FIRE + DOLŮ + VPRAVO - píchnutí v podřepu zdola na hlavu
FIRE + DOLŮ + VLEVO - otočka s mečem od těla

Účinným únikovým manévrem jsou zde poskoky do stran a v útoku dávají dobré výsledky různé druhy píchnutí mečem.

KUNG FU

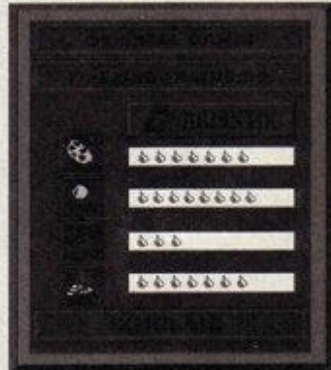
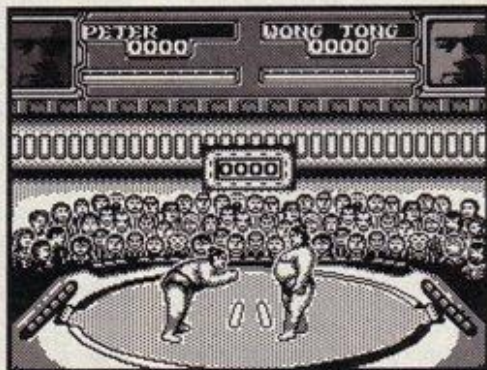
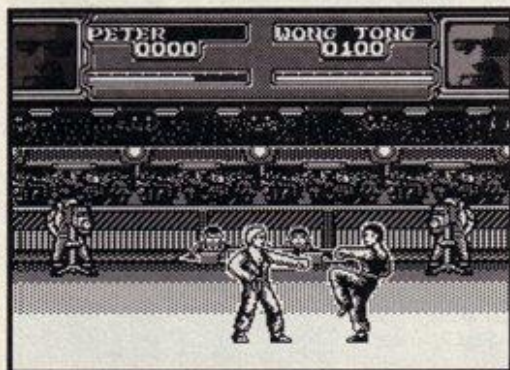
Tato disciplína se odehrává na malém pódiu, v jehož blízkosti sedí početná skupina detailně vykreslených diváků. Údery a obraty, které oba bojovníci mohou používat se podobají těm předchozím, např. salta, ale jsou zde i jiné zajímavé údery - například úder hlavou, několik úderů pěsti, úder hranou ruky, i kopy nohami ve stoji a ve výskoku. Způsoby provedení těchto úderů si však už natrénujete sami. SUMO Tohle je další z tradičních japonských sportů. Na malé kulaté aréně spolu zápasí dva neobyčejně mohutní a těžcí (tlustí) zápasníci a cílem jejich snažení je vytlačit svého soupeře mimo stanovený kruh. Svěho soupeře mohou dokonce i nadzvednout a hodit na zem, což se vám může stát i v této počítačové verzi suma. Tady se dokonce lze stát svědky toho, jak se oba zápasníci mlátí po hlavě (fackují?), což zřejmě nebude v pravidlech suma. Do typického předkloněného postoj svého obra dostanete snadno, ovšem vytlačit protivníka ven, nebo ho zvednout, to už tak snadné nebude! PRŮBĚH BOJŮ Celá hra je sestavena tak, že si zvolíte počet hráčů (1 až 4) a přidělíte jim jména. Počítač pak určí 8 dvojic soupeřů, kteří se spolu utkají v boji, z nichž vy budete vidět pouze souboje vašeho bojovníka a vašich kolegů. Souboje počítačových dvojic nejsou vidět. Na závěr úvodního kola

počítač vypíše vítěze jednotlivých utkání a ti postupují do čtvrt finále. Pokud vy a vaši spoluhráči vyhráte své boje a postoupíte dále, je naděje, že se v některém z dalších kol - semifinále, nebo ve finále nakonec spolu utkáte. Jinak však vždy bojujete s počítačem řízeným soupeřem, což je podle mne trochu na závadu.

CELKOVÉ ZHODNOCENÍ

ORIENTAL GAMES je jistě zajímavým osvícením mezi obdobnými bojovými hrami. Hlavně tedy docela kvalitním grafickým zpracováním a pak tím, že nám nabízí čtyři druhy orientálních bojových umění, které si můžete vyzkoušet. Nepamatuji se, kde by si například dříve mohli někdo zkoušet KENDO a SUMO. Grafika je sice pouze s menším množstvím barev, avšak docela detailně vykreslená a animace bojů a jednotlivé fáze pohybů jsou rovněž dost dobré a plynulé, ačkoli bych osobně uvítal ještě rychlejší pohyby postav hlavně v obou KUNG FU. Jako méně vhodné považuji to, že nelze ihned přímo bojovat se svým přítelem a okamžitý boj s počítačovým protivníkem asi mnoho vás nepotěší. Celá akce se odehrává vždy na jedné statické obrazovce a počítačovi protivníci se zdají být stále stejní, bez nějakých výrazných odlišností, které by boj učinily napínavějším. Zvuky pouze přes BEEP, podpora AY v mnou testované verzi žádná. Přes tato kritická slova je to hra dobrá a jistě vás zaujme - mne osobně nejvíce málo známé KENDO.

Petr





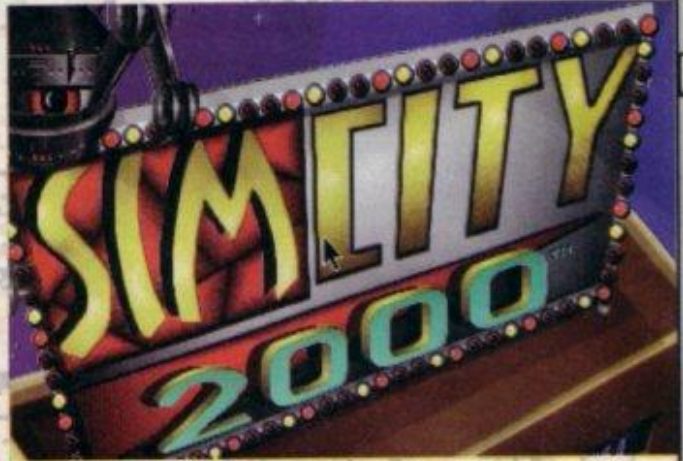
Jan 2001 <Hollywood> \$20,000

SIM CITY 2000

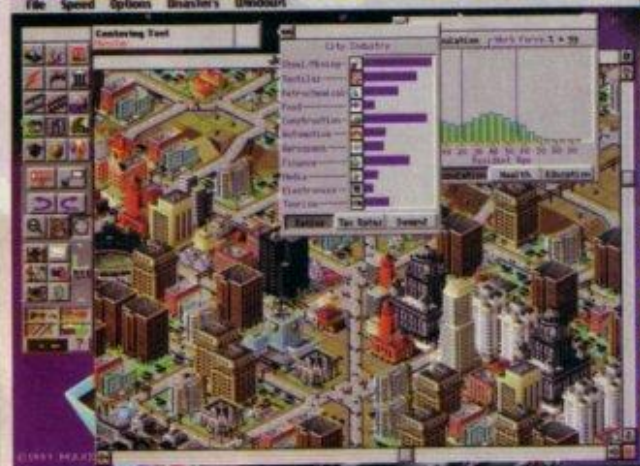


Centering Tool
Water Shortage Reported

Ak radi beriete zodpovednosť do svojich rúk a máte aké - také organizačné schopnosti, tak by som vám doporučoval serióznú stratégiu "Sim City 2000", ktorá už nepatrí medzi totálne novinky, ale medzi novšie veci určite. V hre sa stávate šéfom mesta (po slovensky primátorom), ktoré musíte postupne budovať a fakticky udržiavať "v chode", čo ale vôbec nemusí byť jednoduché. Máte k dispozícii najnovšie vynálezy, stavebné procesy, materiály, tímy odborníkov a radcov a toto všetko vám pomáha pri vašej zložitej práci. Ak si myslíte, že postavíte 10 nákupných centier a jeden Sex Shop a všetko bude v poriadku, tak sa veľmi mýlite. V tejto hre a nakoniec ako v každej stratégii, všetko musí na seba perfektne nadväzovať. Finálny dojem z dobre postaveného mesta je fascinujúci a preto si zvykajte na "vodcovskú" úlohu.



Speed Options Disasters Windows





Táto pekne spracovaná hra od firmy Adventure Soft si pravdepodobne získa veľa priaznivcov. Hra je perfektne prepracovaná po grafickej aj hudobnej stránke. Jej celkový dojem predstavuje hru nevšedných kvalít. Hra bez problémov beží aj na 286. Hneď po spustení hry sa pomocou hlavného hrdinu predstaví celý tím jej tvorcov. Po ich predstavení sa začne odohrávať pekné grafické demo zobrazujúce malého zvedavého psika, ktorý sa vyštvára na starú povalu, kde nájde vo veľkej ruhlíci starú knihu kúziel. Po krátkom čase chlapec Simon zistí, že jeho najvernejší priateľ niekde zmizol a vydá sa po jeho stopách. Po chvíli hľadania ho nájde na starej povale. Obzrie si kúzelnú knihu, ktorú našiel pes a po krátkej úvahe ju hodí za chrbát. Pri dopade sa ale kniha otvorí a vytvorí portálnu bránu do ríše kúziel. Do nej zo zvedavosti vojde jeho švornohý priateľ. Chlapec nerozmýšľa a nasleduje svojho psa, aby ho zachránil. V tom čase sa v krajine kúziel snažia štyria orkovia vykúzlíť niečo pod zub. Na nešťastie sa náš hrdina dostane na ich obedový stôl. Po márnom príhovore k orkom jednoducho skončí v podkúrenom hrnci. Priateľ si ale musia pomáhať, a preto prichádza jeho pes, ktorý ho zachráni. Po úteku z hrnca chlapec so psikom dostane do domu čarodějnika Calypsa, kde začína samotná hra.

Z chladničky zoberte magnet a zo zásuvky v stolíku nožičky. Potom vyjdite z chalúpkz von a vyberte sa do dediny ku kováčovi. Tu zoberte kúsok lana a použite na neho magnet. Rovnako vezmite aj jadro (srdce) zvonu (to je tá palička vo zvone, ktorá spôsobuje, že po rozkývaní zvon zazvoni). Vaša ďalšia cesta vedie k chatrči druida, kde zoberte rebřík. V chatrči je aj nádooba na lieky a liek proti prechladnutiu (tieto samozrejme zoberte tiež). Teraz sa vyberte do krčmy a pohovárajte sa tu s bojovníkmi, s hostinským a nakoniec s kúzelníkmi (sú vo vedľajšej miestnosti). Tí vám dajú prvú úlohu, a tou je nájsť magickú paličku a stať sa kúzelníkom. Po rozhovore s kúzelníkmi sa vyberte do lesa (pri východe z krčmy nezabudnite ukradnúť z výčapu zápalky).



Zranenému bojovníkovi vytriahnite trň z chodidla, za čo dostanete pišťalku, ktorou ho môžete neskôr privolať na pomoc. Pohovárajte sa so sovou sediacou v bútfavine (je o pár obrazoviek ďalej od bojovníka). Taktó získate pár dôležitých rád (zapisovať si ich ale nemusíte, lebo máte FIFO s návodom, ktoré vám poradí aj lepšie). Dôležité je, že pri rozhovore

Hra je plná vtipných dialógov a gagov. Pre majiteľov zvukových kariet ponúka cca 36 krásnych melódii...

Simon the sorcerer

sove vypadnie pierkou, ktoré musíte zobrať. Pri starom pri sa porozprávajte z červotočom, ktorý tu žije a sľúbte mu, že mu prinesiete nejaké chutné drevo. Teraz choďte k domčeku čarodějnice a zoberte vedro

vodou (prítom mu ich ale ukradnite). Keď už máte fazule u seba, vyberte sa k vysokej veži, vložte jadro do zvonu a zazvoňte. Potom sa vyšplhajte hore a pobozkajte princeznu. Tá sa premení na malé



s vodou zo studne. Do domčeka nevstupujte (na súboj s čarodějnicou ste ešte slabý). Vaše ďalšie kroky by mali viesť na most k trollovi. Po rozhovore s ním a zapískaní na pišťalku príde bojovník, ktorému ste pomohli a spraví s orkom krátky proces. Ďalej sa stretnete s bláznom, ktorý zasadil fazule do suchej zeme a teraz čaká, kedy vyrastú. Chvíľu sa s ním rozprávajte a poľte mu ich

prasiatko. Vy si ho vezmite a vyberte sa s ním späť do dediny k chalúpke s úfom. Dvere na chalúpke nechajte zjesť prasiatku z chalúpky si zoberte klobúk a včelárske náradie na vykurovanie včiel. Choďte pred úf, zapáľte včelárske náčinie zápalkami z krčmy a zažeňte včely. Z úfa vezmite kúsok vosku a vyberte sa do krčmy, kde spiacemu trpaslíkovi odstrihnete fúzy. Teraz si u

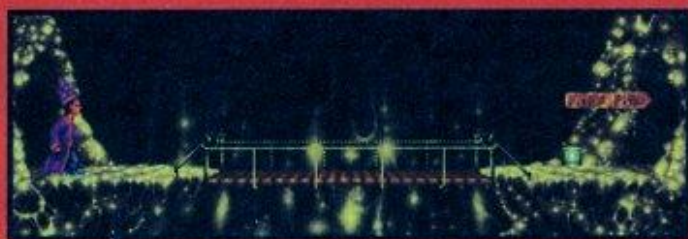


hostinského objednajete nejakú liehovinu a keď sa pre ňu zohne, zapachajte barel za jeho chrbtom voskom. Dostanete preukaz na jedno pivo zdarma. Sud pred krčmou, ktorý tam ešte len pred chvíľou krčmár priniesol, vezmite so sebou. Teraz sa vráťte do lesa (cestou sa ešte zastavte u kompostu za svojou chalúpkou, zasadte do neho fazule a počkajte, kým z nich narastie melón, ktorý si vezmite so sebou). V lese použite melón na zlikvidovanie trubača (hodte melón do jeho trúbky) a trúbku zoberte. Potom sa vyberte doprostred lesa k trpasličím baniam. Pred vchodom do nich je kameň s nápisom pivo (beer). Nasadte si fúzy a vstúpte dnu. Na otázku odpovedzte slovom beer a cestu ďalej máte voľnú. Strážcovi po hádke dajte sud piva. Potom choďte do pivnice a spiacemu chudáka poškrabte pierkou. On sa odvalí a vy získate kľúč. Vyberte sa doľava (doprostred bane), zoberte hák a odomknite dvere. Trpaslíkovi dajte preukaz na jedno bezplatné pivo v krčme a vypýtajte si od neho za to diamant, ktorý si vezmite a vráťte sa s ním k priekupníkovi do dediny. Predajte mu ho za 20 zlatých a v obchode si kúpte kladivo a fľašku alkoholu (white spirit). Teraz späť do lesa k drevorubačovi. Porozprávajte sa s ním a on vám dá detektor kovu a úlohu, aby ste mu našli kov Mirith. Vyberte sa do bažín. Tu si v bútfavom strome objednajete porciu bahna, ktoré zjedzte. Druhú porciu vylejte do nádoby z druidovej chatrče a objednajete si tretiu porciu. Bahno sa už ale minulo, a preto sa váš hostiteľ vybral do bažín hľadať ďalšie. Vy zatiaľ odsuňte prázdnu truhlu v rohu. Otvore padacie dvere vojdite dnu. Uvoľnené drevo na lavičke pribite kladivom a na ostrove vezmite kúzelnú rastlinu Frogsbane. Teraz sa vzberte do hôr, kde nájdete sochu skamenelého kúzelníka. Tu použite detektor kovu a nájdete potrebný kov. Pri spiacom obrovi zahrajte na trúbku. Obor sa v spánku zavrtí a zhodí cez priepasť strom. Pred jaskyňou stretnete prechladnutého draka. Dajte mu liek proti prechladnutiu a z jaskyne zoberte hasiaci prístroj. Pred dračou jaskyňou je výstupok. Použite hák od trpaslíkov a vylezte na skalu nad jaskyňou. Magnet na lane

spustíte cez dieru k drakovmu zlatu a vytiahnite si pár zlatých (toto urobte trikrát). Teraz choďte ďalej do hôr. Pri ceste ku kúzelnému stromu zoberte kameň so skamenelinou a pohovárajte sa so stromom. Zmažte farebnú značku zo stromu alkoholom z obchodu a strom vás naučí pár kúzelných slov. Vráťte sa do dediny ku kováčovi a dajte mu rozbiť kameň



so skamenelinou vo vnútri. So skamenelinou sa vyberte na miesto paleontologických vykopávk. Archeológovi Von Jonesovi dajte skamenelinu a pošlite ho do hôr k soche kúželníka, kde ste nechali detektor. Potom tam choďte aj vy, zoberte železnú rudu, ktorú tu oklamáný archeológ vykopal a vráťte sa s ňou ku kováčovi. Ten vám z nej



zviazaný elastickým pruhom. Zoberte konárik a kameň. Z konárika a elastického pruhu si vyrobte prak, s ktorým spôsobíte požiarne poplach, načo chlapík pri vchode utečie. Zo stolika si vezmite krabičku zápalek a vyberte sa doprava. Na konci mostika zoberte vedierko s voskom na podlahu a choďte k Sordidovi do vedľajšej jaskyne. Tu premeňte



vyrobí sekeru, ktorú odnesie drevorubačovi. Z jeho domčeka vezmite železný kolík (climbing pin) a zahaste oheň v ohnisku pomocou hasiaceho prístroja. Potom otočte hákom nad ohniskom a z podzemného skladu zoberte mahagónové drevo. S týmto choďte k červotočom na rázcestí a s nimi sa vyberte do veže, kde bola princezna. Tu ich vysypte na zem a oni sa prekúšu od dve poschodia nižšie. Prvou dierou spadnete a na druhú použite rebrik. Dostanete sa do krypty, kde nájdete Naflinovu truhlu. Pokúste sa ju otvoriť. Po úteku dvermi sa vráťte, opäť otvorte truhlu a múmiu v nej rozviažte potiahnutím voľného konca obväzu. Teraz si už môžete vziať Naflinovu kúželnú paličku. Teraz sa vyberte za osobou, ktorá rybárčila v priepasti (zošplhajte sa tam po ilane). Nakrmte ju bahnom z nádoby a s jeho rybárskym prútom nájdite prsteň neviditeľnosti. S prsteňom choďte do pevnosti orkov, kde pod kameňom nájdete objednávku na zeleninu pre orkov. Túto dajte obchodníkovi v dedine a prejdite sa po dedine. Keď sa pochvilí vráťte pred obchod, bude tam položená krabica s objednanou zeleninou. Nečakajte, vlezte do nej a použite prsteň neviditeľnosti ("oblečte si ho"). Za chvíľu sa ocitnete v sklade orkov. Tu popozerajte krabice a nájdite svoju kúželnú knihu. Prezrite si ju (nájdete kus papiera) a zo zeme vezmite potkanie kosť. Papier dajte pod dvere a kosťou vyšpárajte zo zámku kľúč. Papier aj skľúčom si pritiahnite k sebe a otvorte dvere (prsteň neviditeľnosti musíte mať stále použitý). V nasledujúcej miestnosti zoberte vedro s okrúhlym olivom. Choďte ďalej a uvidíte

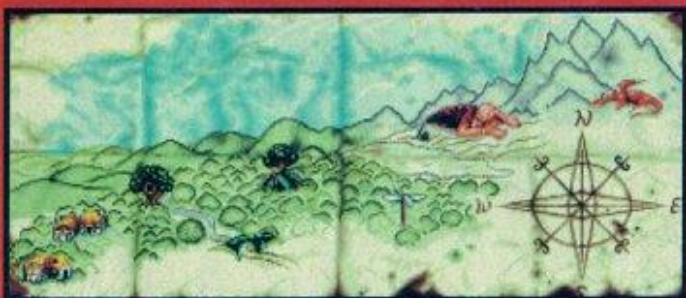
druida. Tu si vezmite cukríky osviežujúce dych a rozžeravené železo. Dajte si dole prsteň ("vyzlečte si ho") a pohovárajte sa s druidom. Dajte mu na hlavu vedro, ktoré ste pred chvíľou zobrali, a potom mu ukážte rozžeravené železo. Druid sa premení na žabu a vy sa schováte do železnej panny. Od žaby si vezmite piiku a prepilujte mreže. Vráťte sa do dediny k druidovej chatrči a dajte mu bylinu Frogsbane. Dostanete za to transmutačný nápoj. Teraz sa vyberte do krčmy, kde kúželníkom dokážete svoje magické schopnosti pomocou Naflinovej kúželnéj paličky. Po zaplatení 30-tich zlatých sa stanete členom mladých kúželníkov. Teraz choďte do chadrcu čarodejnice a skúste ukradnúť metlu. V súboji s čarodejnicou použite kúzla, ktoré vám povedal kúželný strom a porazte ju (používajte kúzla Alakazam, Hocus Pocus a Sausages, princíp hry je rovnaký ako v našej hre kameň-nožničky-papier). Keď sa porazená čarodejnica premení na draka, premeňte sa kúzlom Abracadabra na myš a ujdite dierou v stene. Teraz sa vzberte k Sordidovej veži. Do medzery v útese dajte kolík od drevorubača. Na útese zjedzte cukrík a dýchajte na snehuliaka a priepasť preleťte na metle od čarodejnice. Pred bránou do veže sa zmenšite vypitím nápoja od druida a vojdite cez dieru vo dverách. Dnu stretnete psa, ktorý vás odnesie do Sordidovej záhrady. Tu zoberte list, kameň a zápalku z vedra. Nad vodou naľavo si pritiahnite list (pick up lily leaf), vztýčte zápalku ako sťažeh a použite list namiesto plachty. Vezmite semenka z trávy naľavo a kameňom z nich vytlačte olej. Týmto olejom premažte kohútik. Pomocou psieho

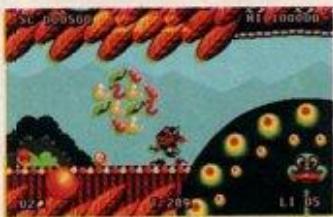
chlpu kohútiko otočte a po zvýšenej hladine preplávajte doľava. Pred veľkou žabou zoberte z vody malú žubrienku a žabe povedzte, že ak vás nepustí, zabijete ju. Nato žaba zmizne. Zoberte jej huby a zjedzte ich. Teraz už máte pôvodnú veľkosť. Ste v záhrade, kde ste už boli ako trpaslík. Zo stromu odlomte konár a zadnými dverami vojdite do veže. Napoprvé sa vám to nepodarí, ale na druhýkrát vopchajte do truhly konár a je po probléme. Na prízemí zoberte kopiju a špinavý štít a pokračujte dole. V mučiarni pomocou kopije zoberte ľudskú lebku, rozdrvte zamknutú truhlu vstroji (pomocou páky) a z rozdrtenej truhly zoberte sviečky. Potom sa vyberte na prvé poschodie, kde nájdete vrecúško, ponožku, kúželnú paličku a knihu. Tú si prečítajte a dozviete sa pár vecí o kúželných paličkách a o nejakom mieste, o ktorého význame ešte nič neviete. Sordidovu ponožku dajte do vrecúška a to všetko použite na myšiaciu dieru. Priotrávenú myš zoberte a choďte na najvyššie poschodie. Pohovárajte sa s dvoma démonami, ktorý chcú ísť do pekla a vezmite chemikálie. Pomocou nich si vyleštíte štít a zaveste ho na háčik pred démonov. Tiež tu zoberte knižku a prečítajte si ju. Potom sa vráťte o poschodie nižšie a porozprávajte sa s kúželným zrkadlom (poprosťte ho, aby zobrazil obraz laboratória v hornom poschodí - takto sa dozviete mená oboch démonov). Keď už viete mená, podľa knižky, ktorú ste u démonov našli, ich pošlite do pekla. Oni vám za odmenu povedia, ako sa ovláda teleport. Vstúpte do teleportu a stlačte gombík. Ocitnete sa v Rondore, kde si pohovorte s chlapíkom pri vchode. Dostanete

Sordida na kameň pomocou kúželnéj paličky a vyhasnutú lávu zapáľte pomocou zápalek. Do zapáľenej lávy potom hodte paličku, čím zničíte jej moc a oživíte všetky skamenelé postavy späť do ľudskej podoby. Tým samozrejme oživíte aj Sordida, ktorý vás zhodí do jamy. Vráťte sa k Sordidovi a pomocou vedierka s voskom ho definitívne zničte. Teraz si môžete konečne vychutnať záverečné demo.

Hra je plná vtipných dialógov a gagov (samozrejme v angličtine). Pre majiteľov zvukových kariet ponúka cca 36 krásnych melódií, ktoré vhodne dopĺňajú atmosféru hry. Skrátka povedané, je to hra, ktorú sa oplatí mať, pretože okrem peknej grafiky a hudby ponúka aj veľmi vtipný a zaujímavý príbeh, čo mnohým hráčom (aj od renomovanejších firiem ako je Adventure Soft) chýba.

Ernest Štibrány





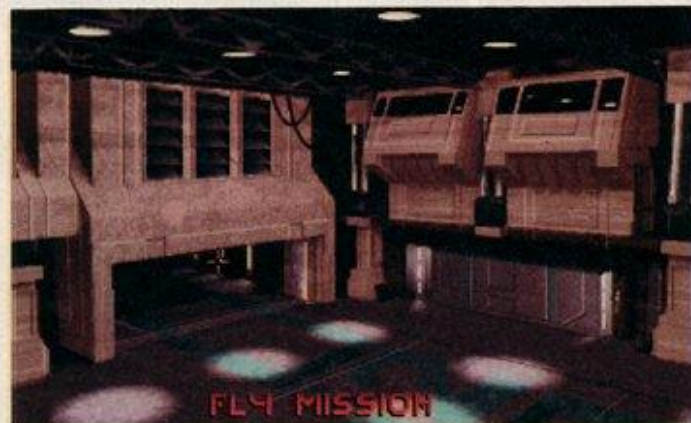
✓ Ak patríte k tým, čo majú radi hry so športovou tematikou potom si nenechajte újsť výbornú hru "Winter Olympics" od firmy U.S.GOLD, ktorú mnohí označujú za najhorúcejšiu hru tejto zimy. V hre sú spracované všetky olympijske disciplíny, ktoré Vás upútajú svojou hrateľnosťou a výborným grafickým spracovaním. Hra je distribuovaná na systémoch: Sega Megadrive, Master System, Game Gear, Nintendo S.Nes, Amiga, PC a PC CD Rom.

✓ Najrýchlejšími formulami súčasnosti sú vraj formule z hry "F1" firmy Domark. Ovládanie je jednoduché, prostredie prepracované, havárií dosť a preto nevidím dôvod, prečo by ste pri tejto hre nemali stráviť pár dní. Momentálne už aj na Amige a Atari ST.

✓ A máme tu niečo pre milovníkov leteckých strategických simulátorov. Je to "Tornado" od firmy Digital Integration. Vediete formáciu šiestich tornád priamo do nepriateľovho teritória. Vaše radary už zachytili nepriateľa a vzájomný stret je nevyhnutný... Skvele spracovaná hra na Amiga, PC, PC CD Rom a Atari ST.

✓ Firma Core Design začala už v novembri 1992 pracovať na adventúre "Universe", ktorá by mala uzrieť svetlo sveta vo februari 1994. V hre putujete vesmírom a stretávate sa s príšerami z najhorúcejších snov, ktoré sú graficky tak prepracované, že je radosť sa na ne pozeráť. Skvelé a veľmi realistické.

✓ Veľmi zaujímavou hrou, ktorá sa má objaviť koncom leta je



"Robinsons Requiem". Hra sa odohráva v blízkej budúcnosti a vy, pretože ste skvelý vojak, sa ocitnete na jednej planéte, aby ste ju preskúmali a priniesli pár vzoriek. Netušíte však, že na planéte sú okrem vás aj hrozné monštrá, prehistorické zvery, ktoré sa vás snažia zahubiť. Preto existuje jediné riešenie - útek. Aby sa vám to podarilo, musíte absolvovať ďaleké výpravy, množstvo bojov, prechody tajnou džunglou a množstvo iných vecí. Hra sa odohráva v reálnom čase a vy potrebujete spať, jesť a vôbec postarať sa o seba. Je to taký sebasimulátor v krásnej prírodnej scenérii plnej nástrah.

✓ "Dark Blade" je ďalšia vynikajúca hra, ktorá by sa mala objaviť na softwarovom trhu. Na super - modernom motocykli sa vydávate do rôznych krajín, aby ste bojovali proti ekologickým katastrofám, kriminalite, a zároveň sa účastníci krvavých motocyklových pretekov, aby ste zarobili dosť peňazí na vlastné prežitie. Grafika na vysokej úrovni.

✓ V júni 1994 by sa mala objaviť "Flight Of The Amazon Queen". Hra sa odohráva v súčasnosti, v reálnom čase. Vy ste Joe King, pilot, ktorý lieta na pravidelných linkách ponad amazonský prales. Jedného dňa vám počas letu vypadne z lietadla váš najlepší piateľ a vy to zistíte až po pristátí. Kde a kedy vypadol, to netušíte. Nebol náhodou unesený? Okamžite zorganizujete výpravu a vydávate sa naprieč amazonským pralesom plným nebezpečenstiev. Je to klasická adventúra v štýle Indiana Jones IV, ktorá vás prekvapí vynikajúcou grafikou.

F1ED Report NEWS

✓ "Sensible Soccer" je graficky lepší a má viac možností.

✓ "Genesis". Tak sa volá strategická adventúra firmy Mindscape. Je to niečo na spôsob "Power Monger", avšak strategicky prepracovanejšie a graficky excelentné. "Civilizácia" sa otriasa v základoch.

✓ Niečo na spôsob Lotusu je hra "Lamborghini - American Challenge". Množstvo pretekov, v ktorých sa točí veľa peňazí, výborná grafika a hrateľnosť. To je v skratke o novej hre firmy Titus, ktorá už je v predaji.

✓ Ak si chcete postaviť automobil formule 1, a zúčastniť sa s ním Grand Prix, tak si kúpte "Nigel Mansells World Championship". Grafika na úrovni, super zvuky, dramatické situácie, havárie - výborné.

✓ Určite poznáte geniálnu hru "Civilization" od Sid Meiera. Málokto však vie, že táto hra bola vyhlásená za hru roku 1991 a získala víťazstvo hneď v štyroch kategóriách za

najlepšiu stratégiu, za najlepšiu zábavu, najoriginálnejšiu hru a najpredávanejšiu hru. To sa zatiaľ nepodarilo nikomu. Gratulujeme.

✓ Horúcou novinkou, ktorá by mala zamiešať karty na súčasnom trhu je "Beneath A Steel Sky". Spracovala ju firma Virgin and Revolution Software. O čo vlastne ide? Tvoji priatelia a rodina boli brutálne zmasakrovaní. Všetky dôkazy svedčia proti tebe. Začalo sa vyšetrovanie a ty si podozrivý No.1. Uvážnia ňu v modernej väznici, z ktorej niet úniku. Pri náhodnom prevoze vrtuľníkom dochádza k havárii a tebe sa náhodou podarí uniknúť. V hlave máš jediný plán - nájsť vrahov a pomstiť sa im. Je to ale zložitejšie ako si si myslel, pretože všetci sú proti tebe a nikto ti neverí. Podarí sa ti dokázať svoju nevinu? Po všetkých stránkach skvelé.

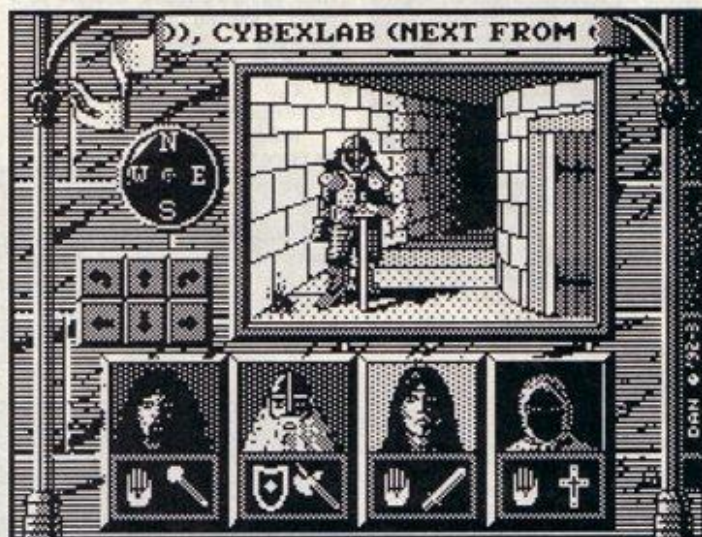
✓ Novinkou firmy Core Design je adventúra "Darkmere", ktorá je nesmierne prepracovaná a má naozaj briliantnú grafiku. V centre príbehu stojí vládca Ebryn, ktorého úlohou je zbaviť jeho krajinu od diabolských síl Darkmera. Všetko to začalo vtedy, keď jeho kráľovský otec zabil Enywasa, mocného draka, ktorý zabíjal bezbranných ľudí. Od tej doby padla na mesto kľatba, ktorej vyriešenie je zdĺhavé a veľmi nebezpečné. Hra, ktorá naháňa hrôzu, sa má objaviť koncom júna 1994.





NOVÁ RUBRIKA PRE PRIAZNIVCOV HIER TYPU

DUNGEON



Konečne je to tu! Niektorí z vás sa určite venujú hranu hier typu dungeon a chýbala im rubrika v našom časopise, ktorá by im v tom pomohla. Keďže niečo podobného už existuje aj u našich západných susedov (mám na mysli Česko, v nemecky hovoriacich krajinách to funguje už dávno), neviem prečo by sme mali zostať pozadu. Preto odteraz v každom čísle nášho (alebo skôr vášho) časopisu sa budete stretávať s novou rubrikou s názvom DUNGEON. V tomto úvodnom článku (od budúceho čísla už začneme naostro) sa pokúsím vysvetliť všetkým tým, ktorí sa ešte s touto kategóriou hier nestretli, o čo tu ide.

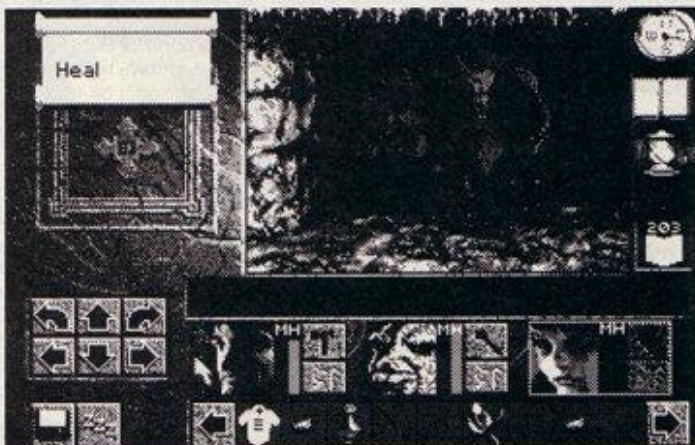
Slovo DUNGEON neoznačuje v našom žargóne žiadnu väznicu alebo žalár, ako by ste to mohli vyčítať zo slovníka, ale slúži na označenie hier, v ktorých ovládate bojovníkov, mágov, kňazov a pod. (počet ovládaných postáv je v každej hre iný a pohybuje sa od 1 - napr. Ultima Underworld II. až po 8 - napr. sága Might and Magic) v boji proti silám temna, ktoré sú predstavované rôznymi čarodějníkmi, drakmi a inými zloduchmi. Celý príbeh hry sledujeme očami našej partie (preto sa niekedy označujú aj ako hry v hlavnej roli). Dej takýchto hier sa odohráva väčšinou v podzemných hrobkách, katakombách alebo jaskyniach. Pre tieto hry budeme používať názov "klasický dungeon". V súčasnosti sa už dostali na trh aj hry, kde sa dej neodohráva len v pozemí, ale aj na povrchu (chodiť môžeme po lesoch, púšťach atď., priekopníkom takýchto hier je Might and Magic III., ale teraz je ich už oveľa viac, napr. Ishar, Ishar II., Lands Of Lore a iné). Je samozrejme, že aj v týchto hrách sa vyskytujú podzemia ako v klasických dungeonoch, ale v menšej miere. Tieto hry budeme označovať názvom "dungeon" a vo všeobecnosti platí, že sú podstatne náročnejšie ako na sivú kôru mozgovú, tak aj na čas strávený pred počítačom. Skrátka povedané, ten kto si ich chce zahrať, by mal prejsť aspoň pár klasických dungeonov (odporúčam najmä Black Crypt alebo trilógiu Eye Of The Beholder). Pre tých, ktorí sa po prečítaní tohto článku rozhodli "začať bojovať proti silám zla", ponúkam stručný prehľad hier typu dungeon (v zátvorkách za názvom hry uvediem, na ktorom počítači sa daná hra vyskytuje - zameriam sa len na IBM PC-AT a Amigu, pretože s inými strojmi nemám skúsenosti).

DUNGEON MASTER - klasický dungeon (PC, Amiga)
CHAOS STRIKES BACK - pokračovanie

(Amiga) BLACK CRYPT - klasický dungeon, super grafika (Amiga) EYE OF THE BEHOLDER I.-III. - klasický dungeon vhodný pre začiatčníkov (PC, Amiga) MIGHT AND MAGIC I.-V. - pekné dungeony (PC, AMIGA má len III.) WIZARDRY I.-VII. - veľmi ťažké dungeony (PC, AMIGA má len VI.) ISHAR I., II. - nádherná grafika, pomerne ťažké (PC, AMIGA) ULTIMA UNDERWORLD I., II. - skrolujúci dungeon (PC) LEGEND OF VALOUR - skrolujúci dungeon (AMIGA) LANDS OF LORE - super grafika aj zvuky (PC) ABANDONED PLACES I., II. - klasický dungeon (PC, AMIGA) POOLS OF DARKNESS - klasický dungeon (PC, AMIGA) REALMS OF ARKANIA - pekný dungeon (PC, AMIGA) a mnohé iné.

A to by bolo pre začiatok všetko. Nabudúce už začneme naostro a povieme si niečo o vytvorení dobrej partie postáv. Keďže ide o novú rubriku, čakáme vaše nápady, postrehy, prípadne rady, ako by ste si túto rubriku predstavovali. A tím z vás, ktorí sa už nemôžu dočkať pusť sa do boja zo zlom, odporúčam prečítať si popis hry Lands Of Lore (nachádza sa na inom mieste tohto časopisu). Dozviete sa v ňom okrem iného, ako sa hry typu dungeon ovládajú, pretože ovládanie tejto hry je viacmenej štandardné.

Ernest Štibranyi





SILENT SERVICE

ČÁST DRUHÁ MICROPROSE 1987

Minule jsme se seznámili s ovládním všech důležitých zařízení ponorky, používáním map, odpalováním torpéd, plavbou na hladině i pod vodou. Nyní přistoupíme k plnění prvních bojových akcí, ukrytých pod názvy CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS v úvodním menu hry.

A) CONVOY ACTIONS (Útoky na konvoje)

Programátoři vám zde připravili scénáře 6-ti akcí ponorek proti japonským konvojem nákladních lodí. V každém scénáři hrajete úlohu kapitána jiné skutečné ponorky v akci, odpovídající historické skutečnosti. Jak bude ponorka úspěšná pod vaším velením a zda akcí splníte, záleží už na vás. Pamatuje na odlišnosti v maximální hloubce ponoru a typech torpéd u jednotlivých typů ponorek (viz technická data torpéd a ponorek v minulém FIFU).

1 - PLUNGER IN INLAND SEA
Ponorka Plunger se nachází na denní hlídce na hladině, v oblasti jižního Japonska. Osamocená nákladní loď je první příležitostí k útoku na pohyblivý manévrující cíl.

2 - WAHOO VS. CONVOY
Ponorka Wahoo se setkává ve dne u pobřeží Nové Guineje s malým japonským konvojem bez doprovodu, který tvoří tankery a transportní lodě. Konvoj však stihl po objevení ponorky vyslat SOS a tak se rychle blíží torpédoborec a zahajuje na vás palbu, zatímco konvoj pokračuje dál... Zvládnete situaci úspěšně?

3 - HAMMERHEAD AT BORNEO
Ponorka Hammerhead se u ostrova Borneo v noci setkala s konvojem, tvořeným torpédoborcem, několika nákladními loděmi a hlavně velkou tankovou lodí, jednou z posledních, co Japonsku v 1944 zbyly. Tento tanker je vaším hlavním cílem (ale i ostatní lodě). Zvládnete nebezpečný noční útok?

4 - SEA RAVEN AT TOAGEL
MLINGUI
Ponorka Sea Raven objevila v Filipín konvoj nákladních lodí, chráněný 2 torpédoborci. Konvoj pluje na sever a vy jste vzadu za ním. Za chvíli bude večer a torpédoborce vás brzy odhalí a pustí se za vámi. Doporučuje se oklikou zvládnout konvoj a pak... Jak to zvládnete?

5 - TAUTOG VS. CONVOY U pobřeží severního Japonska byl objeven konvoj s doprovodem. Blíží se večer, čehož lze využít pro tiché přiblížení se ke konvoji za špatné viditelnosti.

6 - GRAYBACK IN CHINA SEA
Ponorka Grayback v těžké situaci u pobřeží Číny. Tři válečné lodě, vybavené radary, doprovázejí konvoj. Útok připadá v úvahu jedině v ponoření v příhodném okamžiku u podvečer, nebo za úsvitu.

B) WAR PATROLS (Bojové hlídky)

Program vám nabízí k výběru 5 scénářů WAR PATROLS (bojových hlídek), které jsou opravdovým "křtem ohněm" pro každého kapitána ponorky. Jaký je zde váš úkol? Pátrat v místech pohybu japonských konvojų, odhalit a zaútočit na co nejvíce lodí, potopit je, dosáhnout co největší tonáže potopených lodí a vrátit se na základnu. Setkáte se s velmi širokou škálou různých bojových situací, protivníků a nebezpečí.

C) IDENTIFIKACE TORPÉDOBORCE

Před započítím WAR PATROLS jste jako účastník nebezpečné akce prověřen testem znalosti japonských válečných lodí. Musíte poznat vždy jeden ze čtyř torpédoborců typu A, B, C a D. Pokud neurčíte typ správně, program vás vrátí na trénink torpédování a stěhly kanóne! Pokud nemáte originální manuál, vězte tedy, že:

tláčítka Y, H, 9 a 0, dá se vaše ponorka (neblízkající bod) do pohybu po mapě. Kurzor, vyznačující polohu ponorky, posouváte do oblastí, které vás zajímají a sledujte barvu okraje obrazovky. Pokud se pohyb kurzoru náhle zastaví a barva BORDERU bude červená, znamená to, že v této oblasti se nachází lodě nepřítele. Pokud v příštích sekundách stlačíte FIRE, přenesete se do zvolené oblasti Pacifiku a můžete začít hledat japonské loďstvo. Můžete ho vidět hned na mapě, nebo až po prohlídce obzoru periskopem.

Pokud v dané oblasti nechcete nic dělat, FIRE nestlačíte a vyčkáte, až se kurzor opět dá do pohybu a přesuňte se jinde. Každý posuv dále po mapě, čekání a váhání vás ale stojí čas a vždy vám ubude nějaký ten den z limitu 50 dnů (zásoba paliva). Ukončení bojové hlídky následuje po návratu zpět na základnu (kurzorem na bod základny) a stisku FIRE, je-li BORDER zelené barvy.

D) SCÉNÁŘE WAR PATROLS

1 - TANG, 3RD MIDWAY PATROL - tento scénář předepisuje ponorce trasu přesně na západ až k Japonsku a do Žlutého moře k Číně a Koreji.

2 - BOWFIN, 2ND FREEMANTLE PATROL - scénář předepisuje plavbu k Borneu a



TYP A má 2 stěžně a rovnou příd s malým "zobáčkem", na obrázku č. 1

TYP B má 1 stěžně a rovnou příd a malým "zobáčkem", na obrázku č. 2

TYP C má 2 stěžně, 2 komíny a šikmou příd, na obrázku č. 3

TYP D má 1 stěžně, rovnou příd se širokým "zobáčkem", na obrázku č. 4

Po textu GOOD LUCK CAPTAIN si nastavíte obtížnost simulace a akce začíná. Máte palivo na 50 dnů plavby, která může začít v jedné ze tří amerických základen - ostrově MIDWAY na severu, BRISBANE na východě, nebo FREEMANTLE na západě australského kontinentu, podle zvolené scénáře, kterých je zde 5. Po startu zvolené scénáře uvidíte velkou mapu Pacifiku s blízkými body těchto tří USA základen. Pohnete-li směrovými

ostrovu Celebes a pak hlavní "lov konvojų" v oblasti Filipín a u pobřeží Vietnamu. Zpět do Freemantle.

3 - GROWLER, 2ND BRISBANE PATROL - trasa tohoto scénáře vede na severozápad okolo Filipín k pobřeží Tchajwanu a pak okolo Nové Guineje zpět do Brisbane.

4 - SEAWOLF, 7TH FREEMANTLE PATROL - trasa scénáře vede z Freemantle mezi Borneo a Celebes, okolo jižního Filipín až na druhou základnu USA na ostrově Midway na severovýchodě.

5 - SPADEFISH, 2ND MIDWAY PATROL - trasa tohoto scénáře je až na odlišný typ ponorky shodná se scénářem číslo 1.

E) ZPRÁVY Z BOJE
Během bojových akcí se lze dočkat mnoha nepříjemností.

Důležité zprávy o dění na hladině a pod ní se vypisují v dolním řádku a mohou být takovéto:

SONAR: DESTROYERS CLOSING - sonar hlásí, že se blíží japonské torpédoborce

SONAR: CHARGES DROPPED - sonar identifikoval svržení hlubinných bomb japonskými torpédoborci na vaši ponorku

SONAR: DEPTH CHARGES EXPLODING - sonar identifikoval výbuchy hlubinných bomb

LOOK OUT! DESTROYERS FIRING - japonské torpédoborce zahájily palbu!

SHELL HIT! SUB DAMAGED - zásah trupu, vaše ponorka je poškozena

RAMMED BY ENEMY SHIP! - nepřátelská loď narazila do vaší ponorky, potápíte se

BOW / AFT TORP FIRED! 135 TRACK - odpálena přední / zadní torpéda kursem 135 stupňů

SONAR: DISTANT EXPLOSIONS - sonar identifikoval vzdálené výbuchy (zásah torpéda)

ENEMY SHIP SUNK! - nepřátelská loď se potopila!

DECK GUN FIRED - palba palubního kanónu

WARNING! TEST DEPTH EXCEEDED - pozor, ponoření do nepřipustné hloubky

WARNING! BATTERY LOW! - akumulátory před celkovým vybitím (vypout na hladinu a dieselovým pohonem je znovu dobijíte)

WE HAVE RUN AGROUND - ponorka klesla na mořské dno
REPAIRS COMPLETED - opravy byly ukončeny

PERISCOPE UP / DOWN - periskop vysunut / zasunut

SCOPE (BRIDGE) UNDER WATER - periskop (nebo můstek) je pod hladinou, nelze se dívat

CLEAR THE BRIDGE! DIVE! - opusťte můstek, poňujeme se!

FAKE DEBRIS RELEASED - vypuštěny klamné trosky (pro zmatení nepřátel)

F) POŠKOZENÍ PONORKY

BOW/AFT TORPEDO DAMAGE - poškození torpédometů, nefunkční

PERISCOPE DAMAGE - poškození periskopu, nelze zasunout/vysunout

DIVE PLANE DAMAGE - poškození hlubokových kormidel

FUEL LEAKING - poškození nádrží, vyléká palivo a jeho spotřeba je nyní 2 krát větší, nepřítel vás snadno identifikuje (skvrny nafty)

ENGINE DAMAGE - poškození motoru a zmenšení rychlosti ponorky

MACHINERY DAMAGE - poškození pump a dalšího zařízení, zvýšení hluku a možnost detekce ponorky nepřitelem

BATTERY DAMAGE - poškození akumulátorů a jejich rychlejší vybití

Pokud do vaší ponorky zatéká voda (LEAKAGE 600 GPS), údaj o množství vody se udává v GALLONECH za sekundu (1 GALLON je asi 4.5 litru). Tento údaj vám poskytne obrazovka poškození ponorky (CS + 5), někdy přestane po zmenšení hloubky ponoření.

G) PRAKTICKÉ RADY DO BOJE
Nesnažte se sami vkládat úhel ANGLE ON BOW pro odpálení torpéd! Pokud cíl často mění směr, je



dobré odpálit více torpéd v odlišných kursech na cíl. Nejvýhodnější poloha pro odpálení torpéd je kolmo na kurs cíle (z boku), nebo trochu zepředu, asi ze 2000 - 1000 yardů. Nejhorší je to zepředu a zezadu, kdy se jen zřídka lze trefit na křižující loď. Nejlepší doba je v noci, protože Japonci začali užívat radar až koncem války a ponorky v noci i na hladině byly relativně v bezpečí a mohly předběhnout konvoj a vybrat si vhodné místo pro útok.

To je i jedna z vhodných taktik, jste-li za konvojem - v ponoření plujte asi 10 km na bok a pak plným plynem na hladině předběhněte konvoj a čekejte vpředu v periskopové hloubce. Užívejte zrychlený běh časů! Opustí-li torpédoborce konvoj a míří k vám, jste prozrazení - klesejte ke dnu a buď čekejte bez pohybu, nebo jen velmi pomalu opusťte ohrožený prostor.

Objeví-li vás torpédoborec v pcběžných vodách s malou

hloubkou, stojí za pokus pod hladinou rychle a stále měnit směr plavby a znemožnit tak přesné zaměření a svržení hlubinných bomb. Při první možnosti unikněte do hlubších vod.

Krouží-li okolo vás torpédoborce ve vzdálenosti pod 500 - 1000 yardů, vypalte v periskopové hloubce několik torpéd a mířte o kus před loď. V úniku pomůže někdy vypuštění klamných trosek a pomalá plavba pryč ve velké hloubce. Torpédoborce KAIBOKAN mají max. rychlost asi 18 uzlů a nedohoní vás, velké typy (DESTROYER) však dosahují 30 uzlů.

ZÁVĚR

SILENT SERVICE je i přes své velké stáří stále špičkovým simulátorem ponorky. Vezmeme-li do úvahy, co všechno program umožňuje a umí, je to obdivuhodné, že se vlezl do paměti Spectra a Didaktiku. Program i přes dnes už méně atraktivní (ale dostatečnou)

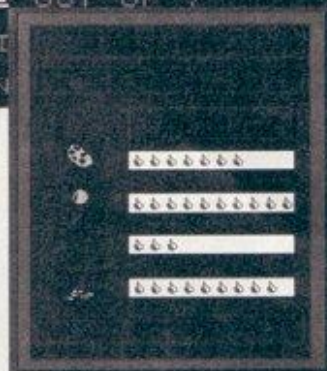
```

SHIPS SUNK ON THIS MISSION
-----
CARGO SHIP 4100 TONS
CARGO SHIP 3600 TONS
CARGO SHIP 3900 TONS
DESTROYER 2600 TONS
DESTROYER 2100 TONS
DESTROYER 2400 TONS

TOTAL: 18700 TONS
DIFFICULTY LEVEL: MIDSHIPMAN (1)
REALITY LEVELS: 2 OUT OF 7

RATING: VICE-ADMIRAL
PRESS FIRE TO CONTINUE
  
```

grafiku poskytne perfektní a dlouhodobý zážitek, který nikdo z nás nemůže prožít jinak, než u počítače. Být na pár dnů kapitánem osamocené ponorky v Pacifiku, to přece stojí za trochu snažení a tréninku, ne? A SILENT SERVICE je něco, co vám to dokonale umožní...



tips & trick

tips & trick

tips & trick

MEGA DRIVE

ECCO-THE DOLPHIN

Aby ste boli nazraniteľný v tejto bláznivej hre, musíte vložiť ako vaše heslo nasledovné: NIHPLODS

STREETS OF RAGE 2

Aj pri tejto hre je rozšírené OPTION MENU. Zvoľte s druhým joypadom v menu "OPTION". Stlačte tlačidlá A, B a štart a držte dovtedy, kým nevznikne nové menu. Tu môžete zvoliť počet životov, 2 nové stupne obtiažnosti a štartovací level.

FLASHBACK

Táto hra vám určite pripravila veľa problémov. Preto sme zistili pre vás všetky kódy do levelov:

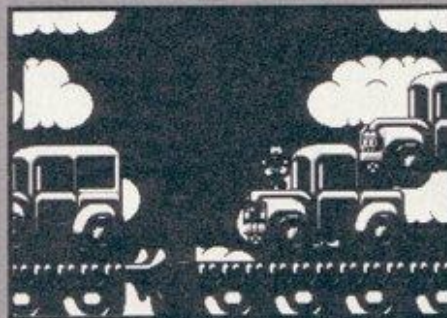
LEVEL 1: Jungle Stage: FALCON
 LEVEL 2: New Washington: DATA
 LEVEL 3: Death Tower: MILORD
 LEVEL 4: Earth Stage 1: QUICKY
 LEVEL 5: Earth Stage 2: BIJOU
 LEVEL 6: Alien Planet 1: BUBBLE
 LEVEL 7: Alien Planet 2: CLIP

Aby ste videli koniec tejto fantastickej hry, vložte heslo CYGNUS.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

THE HYPERSTONE HEIST

Ak patríte medzi tých, čo majú ešte vždy problémy pri tejto hre, potom bude určite potrebný pre vás tento trik. Zapnite váš MEGA DRIVE a kým sa rozsvieti "KONAMI LOGO", vložte nasledujúcu kombináciu: C B B A A A B C. Ak to nespravíte pred rozsvietením nápisu, nebude tento trik fungovať. Potom stlačte štart, kým sa zjaví titulný obrázok. Počas titulného obrázku stlačte rýchle klávesy A B B C C C B A. Potom zvoľte "1 PLAYER" a stlačte štart. Teraz by vám už Šreder nemal robiť žiadne problémy.



MASTER SYSTEM 2

WONDERBOY III THE DRAGON'S TRAP

Aby ste dostali LEGENDARY WEAPONS, vložte nasledujúce heslo: 9JC5 YHX XN4U HT2.

THE FLINTSTONES

Výber levelu: Keď chcete, aby Fred začal v ďalšom leveli, urobte nasledujúce: v titulnej obrazovke: hore, vpravo, vpravo, dolu, dolu, dolu, vľavo, vľavo, vľavo, vľavo. Choďte teraz do hry a pauzujte ju. Potom stlačte s ovládačom smeru jeden zo štyroch smerov: hore-Level1, vpravo-Level2, dolu-Level3, vľavo-Level4 a gombík 1&2 k tomu.





MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

ELECTRTRONIC ARTS

Michael Jordan, to je pojem vo svete basketbalu. Táto dihoročná super hviezda NBA prednedávnom skončila aktívnu činnosť. Teraz však prichádza na obrazovky vašich monitorov a predvádza vám kúsky, aké možno vidieť iba v Amerike na zápase NBA. Zaujímavý je iste spôsob, akým hra vznikala. Firma Electronic Arts kamerou natočila hru Michaela Jordana, záznam spracovala a previedla do počítača. Tak vznikla veľmi realistická animácia, ktorú môžete v hre Michael Jordan in Flight vidieť.

Pohyby, strelba na kôš, dribling sú naozaj virohodne spracované. Celý priebeh hry vyzereá, akoby ste sledovali TV prenos. Zorný uhol kamery je navyše možné nastaviť pomocou kláves plus a mínus. Po peknej akcii si môžete dať replay. Najskôr vyberiete jednu zo štyroch kamier, z ktorej uvidíte akciu najlepšie. Teraz si zvolíte optimálnu rýchlosť záznamu a v pohode vychutnajte umenie Michela Jordana aj niekoľkokrát za sebou. Akcie sa dajú samozrejme uložiť. Z nich si potom môžete zostaviť vlastný

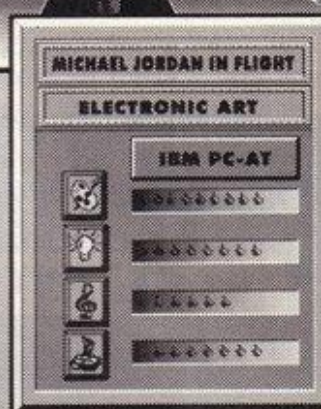
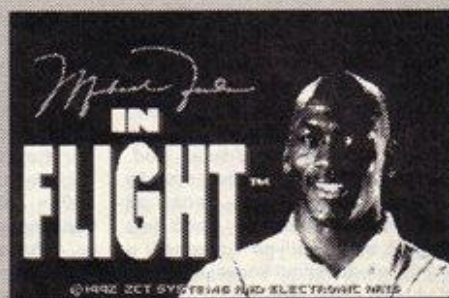
film (žeby NBA Action ?) Po dobrom koši vás Michael odmení uznanlivým gestom v krátkom digitalizovanom deme.

Celý zápas prebieha na jeden kôš. V každom mužstve hrajú traja hráči. Vy hráte v úlohe Jordana za klub Wilmington. Svojich spoluhráčov si zvolíte pred zápasom podľa výkonnosti. Jeden lepšie strieľa, druhý bráni atď. Počas zápasu je možné hráčov kedykoľvek striedať, pretože mnohí majú slabú kondíciu (udávaná je v percentách). Výsledok mužstva závisí predovšetkým od vás. Jordan je totiž kľúčovým hráčom a dá drvivú väčšinu všetkých košov. Ovládate ho myšou, alebo joystickom. Na myši slúži ľavé tlačidlo na prihrávanie, vypichnutie lopty súperovi, prípadne na faulovanie. Pravým tlačidlom strieľate na kôš a doskakujete lopty. Úspešnosť strelby závisí od vašej vzdialenosti od koša, ale najmä od toho, či vás niekto atakuje. Trojkové pokusy sú úspešné iba vtedy, keď je brániaci hráč od vás dostatočne ďaleko. Klávesami jedna až štyri môžete zvoliť taktiku mužstva.

Najskôr mi pripadalo ovládanie basketbalu myšou nezvyčajné, ale po niekoľkých zápasoch si zvyknete a bude sa vám hrať fantasticky. Za nedostatok považujem nemožnosť hry dvoch hráčov proti sebe. Ak sa vypracujete na takú úroveň, že počítate poraziť kedykoľvek a akokoľvek, nebudete mať viac súpera. Je to škoda, lebo v režime dvoch hráčov je pri každej hre zábavy až až.

Michael Jordan in Flight je možné hrať aj v móde SVGA. Najskôr treba zvoliť jednu z ponúkaných grafických kariet. Na výber je však málo driverov, takže i keď máte SVGA kartu, je možné, že sa budete musieť uspokojiť s bežnou VGA (320x200). Michael Jordan je najlepší basketbal, aký som kedy videl a určite patrí medzi špičku v oblasti športových hier.

-Martin-



Sensible Soccer je simulátor futbalu od firmy Sensible Software. Získal už niekoľko ocenení v oblasti športových hier, a tak by nebolo od vecí pozrieť sa trochu bližšie na túto hru. Futbal je najpopulárnejšia kolektívna hra na svete, preto pri dobrom počítačovom spracovaní musí byť úspech zaručený. A naozaj, Sensible soccer sa stal najpopulárnejším futbalovým programom v histórii. Čomu ale vďaka takému úspechu? Veď na hard disku zaberie iba 1MB miesta (na Amige dve diskety). V čom prekonal svojich 10-20MB kolegov? Určite nie v krásnej digitalizovanej grafike, v realistických zvukoch a reči, ale v hrateľnosti.

Tak neveriteľne zábavnú hru naozaj len tak ľahko nenájdete. Grafika je jednoduchá, drobný hráč, ihrisko, dve brány, čiary a hrá sa. Aj napriek malým rozmerom hráčov má každé mužstvo iné nielen dresy, ale aj trenírky a štucne. A navyše má každý farbu pleti a vlasov podľa skutočnosti (iba v PC verzii)! Gullit, Write, Parker sú teda černoši, Van Basten je blondák, ale farbu ich pleti ako aj vlasov si môžete zvoliť. Veľmi aktuálne informácie o klubových mužstvách (je tu aj Slovan), ale aj o reprezentáciách (bývalá ČSFR), možnosť voľby rozloženia hráčov na ihrisku, rozličné druhy povrchov (zamrznutý, rozmočený atď.) a mnoho ďalších vecí prispievajú k lepšej hrateľnosti a realnosti.

Na úvod si zvolíte, či chcete hrať s klubmi, alebo reprezentačnými mužstvami. Potom máte na výber množstvo spôsobov hry. Od

SENSIBLE SOCCER SENSIBLE SOFTWARE

priateľského zápasu, cez ligu, pohár, európsky šampionát (1992), až po kvalifikáciu na majstrovstvá sveta 1994. Samozrejmosťou je možnosť režimu dvoch hráčov. Vtedy musí jeden, alebo obaja hrať na joysticku.

Pri hre ovládate iba jedného hráča, ktorý je najbližšie k lopte. Ostatní spoluhráči sa vám snažia nabiehať do voľných priestorov, kde im môžete poslať prihrávky. Hra je na prvý pohľad veľmi rýchla, malé postavy futbalistov doslova lietajú z jednej polovice ihriska na druhú. Lopty musíte rýchlo rozohrať, nedržať dlo pri nohe, lebo súper dotiera a ľahko vám ju vezme. Prihrávku po zemi dáte po dvojitom stlačení FIRE najbližšiemu spoluhráčovi, ku ktorému ste otočení. Nemusi však byť vždy presná. Dlhé pasy na vysunutých útočníkov posielate stlačením Fire, po ktorom musí nasledovať okamžitá klávesa Down (dole), ak chcete poslať loptu s faišom, tak aj do príslušného smeru (vľavo alebo vpravo). Brankár chytá automaticky, vy len



vykopujete loptu do hry. S loptou sa nevyplatí priveľmi točiť a kľučkovať, lebo veľmi ľahko odskočí od nohy (až príliš ľahko). Po faule zozadu nasleduje žltá, za faul na hráča, ktorý ide sám na brankára, idete pod sprchy. Pravidlá teda ako u ozajstného futbalu, chýba len pravidlo o ofsajde. Hráčove pohyby závisia od polohy lopty. Ak je lopta vo vzduchu, hlavičkuje, ak na zemi, kope. Gól dáte najčastejšie z hranice šestnásky, odiaľ dobre mierenou falšovanou strelou k žrdi nedáte brankárovi žiadnu šancu. Neskôr budete súpera ohrozovať aj z väčších vzdialeností, pridete nato, ako brankára prehodí, ale aj ako povymetať pavučinky v horných rohoch brány. K dobrému futbalu patrí samozrejme aj správna atmosféra. Pri burácaní a povzbudzovaní hľadiska sa cítite ako na ozajstnom futbalovom zápase.

Zaujímavé je, že nie ste iba v úlohe hráča, ale aj trénera. Počas zápasu môžete kedykoľvek striedať, alebo zmeniť zostavenie



mužstva v poli podľa vývoja zápasu. Každé mužstvo má svoju výkonnosť určenú podľa reality. AC Milano je kvalitnejšie ako Slovan, Nemecko hrá lepšie ako Malta. Nakoniec si to môžete overiť tým, že necháte počítač riadiť a hrať proti sebe dve výkonnostne rozdielne mužstvá. Výkonnosť nespočíva iba v rýchlosti hráčov ako je to u iných hier tohoto typu, ale aj v schopnosti kombinovať, teda v samotnom štýle hry.

Sensible Soccer je hra vynikajúca najmä svojou jednoduchosťou a skvelou hrateľnosťou, ktorá vás od počítača len tak ľahko nepustí. Uvidíme ako sa firme Sensible Software podarí pokračovanie tejto úspešnej hry, ktorá by už mala byť v predaji pod názvom Sensible World of Soccer.

-Martin-





Pre fajnšmekrov strategických hier sa na trhu objavila absolútna bomba od firmy Microprose hra Master Of Orion. Kto si pamätá na jej dielo Civilization, veľmi rád uvíta hru s jej vlastnosťami a novými nápadmi. Orion sa odohráva vo vesmíre, kde na začiatku vlastnité jednu planétu. Na nej môžete podporovať vynálezy, budovať nové fabriky a v nich vyrábať hotové projekty. Je tu aj možnosť navrhovať kozmické lode, ich dizajn, nosnosť, výzbroj a zameranie (či daná loď bude bojová alebo kolonizačná a pod.). Vesmír obýva určitý počet iných vesmírnych civilizácií (na začiatku hry si môžete navoliť v počte od 1 do 5). Hra je sprevádzaná perfektnou grafikou (vrátane úvodného dema). Je vhodné doplnená vesmírny súbojmi, do ktorých môžete priamo zasahovať. Ovládanie je dosť náročné, a preto sa vám ho pokúsim trochu objasniť.

Po úvodnom dema sa vám na obrazovke zobrazí kozmická loď, pod ktorou si môžete vybrať zo štyroch možností:

CONTINUE GAME - pokračovať v hre. Počítač vám automaticky nahrá najnovší uložený stav.

LOAD GAME - nahráť uložený stav. Tu si môžete ručne zvoliť, v ktorom stave chcete pokračovať.

NEW GAME - nová hra.

QUIT TO DOS - odchod do DOS-u.

Po zvolení New game začínate novú hru a počítač vám zobrazí tabuľku, v ktorej si nakonfigurujete hru. Nachádzajú sa v nej štyri voľby:

GALAXY SIZE - veľkosť galaxie:

- SMALL** - malá
- MEDIUM** - stredná
- LORGE** - veľká
- HUGE** - obrovská

DIFFICULTY - obtiažnosť hry:

- SIMPLE** - jednoduchá
- EASY** - ľahká
- AVERAGE** - priemerná
- HARD** - ťažká
- IMPOSSIBLE** - nemožná

OPONENTS - nepriatelia. Tu je spomínaný výber civilizácií (1-5).

Po navolení a odoslaní sa počítač začne spytovať na určité údaje:

CHOOSE RACE - vyber si rasu.

MASTER OF ORION

Tu si vyberiete z desiatich rás či skôr tvorov, ktorého chcete zastupovať.

CHOOSE BANER - vyber si znak.

YOUR NAME - tvoje meno.

HOME WORLD - domáci svet. Meno vašej domovskej planéty.

Po vyplnení požiadaviek sa konečne dostanete do samotnej hry. Na obrazovke sa vám zobrazí vesmírna mapa, na ktorej môžete presúvať svoje kozmické lode. Dole pod vesmírnou mapou sa nachádza osem príkazov slúžiacimi na ovládanie hry.

GAME - tento príkaz slúži na ukladanie pozície, vypínanie či zapínanie zvukových efektov a hudby a na prípadný odchod z hry.

DESIND - pomocou tohto výberu si môžete navrhnuť prototypy vlastných kozmických lodí, ktoré neskôr budete môcť vyrábať.

FLEET - ak ste zvedavý na svoje kozmické lode a ich aktuálnu pozíciu

MAP - mapa, pomocou ktorej sa dá zisťovať poloha ostatných civilizácií a rôzne údaje o nich a o vesmíre.

RACES - dosť dôležitý výber. Je tu zoznam civilizácií, s ktorými ste sa osobne ako vyslanec už stretli (samozrejme tento výber je na začiatku prázdny). Ak s nejakou inou civilizáciou už máte nejaký kontakt, môžete s ňou pomocou daných volieb rokovať o rôznych záležitostiach (o obchode, pripravovanom útoku na inú civilizáciu a o mnohých iných politických možnostiach).

PLANET - tento výber vám pomáha v rýchlej evidencii planét. Nachádzajú sa tu podrobné informácie o jednotlivých planétach (populácia, množstvo fabriek, ochranné a strážne stanice a iné).

TECH - pomocou tohto príkazu môžete na danej planéte nariadiť svojim vedcom, v akej oblasti a

aktivite majú prevádzať navrhnuté vynálezy. Každý úspešný vynález vám okamžite oznámia a podľa vášho výberu budú automaticky pokračovať vo vynaliezaní. Svoju civilizáciu môžete zdokonaľovať v šiestich variantách:

COMPUTERS - počítače. Pri podporovaní tejto varianty vaši vedci budú pracovať na nových palubných počítačoch, ktoré zvyšujú bojové, obranné a iné vlastnosti vašich kozmických lodí.

CONSTRUCTION - konštrukcie nových lodí, fabriek a iných životu dôležitých stavieb.

FORCE FIELDS - silové polia. Sú veľmi významnou ochrannou jednotkou v tejto hre. Vymýšľanie nových a silnejších ochranných silových polí proti záškodníkom z kozmu je pre vás nevyhnutné, ak chcete mať aspoň akú takú šancu na úspech.

PLANETECOLOGY - každá planéta (ako aj v skutočnosti) má svoju vlastnú ekológiu, ktorú môžete zvedavovať a zdokonaľovať. Na ekológii pravdepodobne závisí počet obyvateľov a obyvateľnosť planéty, čo má v praxi veľký význam (čím viac ľudí tým viac výrobkov, zbrani a všetkého, k čomu ľudia môžu napomôcť).

PROPULSION - pohon. V tejto oblasti môžete vyvíjať nové pohonné hmoty pre kozmické lode.

WEAPONS - názov hovorí sám za seba. Ale pre neznalcov angličtiny to vysvetlím. Weapons sú zbrane, takže pomocou tohto výberu sa môžete zamerať na výrobu nových a samozrejme účinnejších zbraní.

NEXT TURN - má jednoduchý a známy význam - spustenie nového hracieho kola.

Na ľavej strane hore vedľa hviezdnej mapy sa nachádza meno planéty a pod ním je planéta graficky znázornená. Je tam aj udaná maximálna veľkosť populácie, aká

môže obývať planetu. Hneď pod ňou je tabuľka:

PRODUCTION - výroba. V tabuľke je udaných päť skratiek reprezentujúcich dané odvetvia výroby:

SHIP - ships - výroba lodí.

DEF - defense - obrana a výroba silových a obranných staníc.

IND - industry - priemysel.

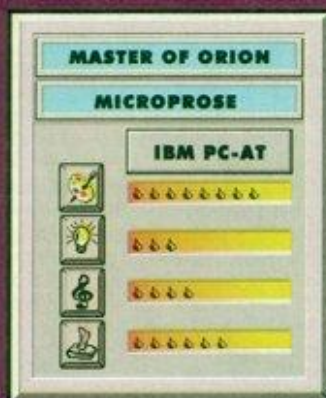
ECO - ecology - ekológia (pestovanie a vysádzanie nových porastov, rybníkov atď.).

TECH - technology - technológia.

Posledné okienko vľavo dolu zobrazuje kozmické lode. Loď ktorá je priamo v okienku sa vyrába. Toto je asi tak všetko k stručnému ovládaniu hry. Podrobný a úplný popis ovládania by sa ani nezместil na stránky celého tohto časopisu, ale toto je dobrý základ a pomocou neho určite vniknete do tejto zaujímavej hry.

Na záver môžem povedať len jedno (aj keď tým možno niektorých priaznivcov firmy Microprose trochu urazím). Master Of Orion je hra, ktorá vynikne len pekným grafickým spracovaním. Samotná idea a princíp hry je oveľa horší a slabší ako v Civilization. Myslím si, že dnes už nestačí prísť s peknou grafikou, pretože tú už ponúka veľa firiem. Oveľa dôležitejší je nápad, a to je práve to, v čom Microprose sklamala na celej čiare. Stručné hodnotenie: Hráčom milujúcim stratégiu túto hru samozrejme odporúčam, ale zároveň ich upozorňujem, že kvalita svetoznámej civilizácie zďaleka nedosahuje, a to nespomínam ani hardvérové nároky tejto hry (na slušné hranie je 386DX/40MHz naozaj len minimum).

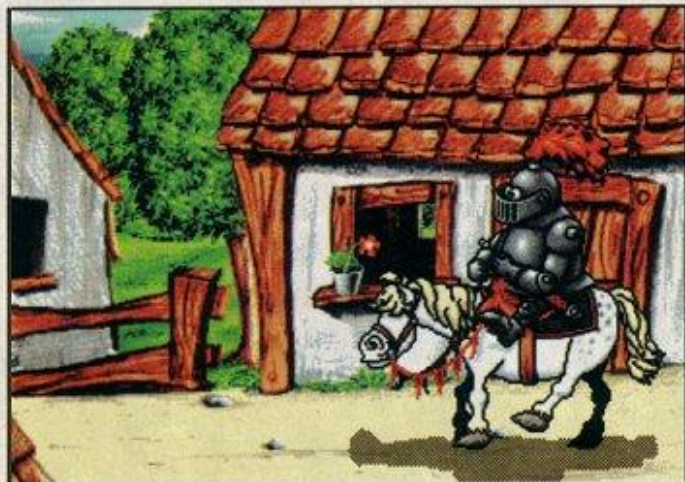
Ernest Štibrányi





The Settlers

Aj keď si to neuvedomujeme, ale v každom z nás "drieme" malé dieťa, ktoré má rado rozprávky a ich svet. Hra "The Settlers" nás prenáša späť do dôb, keď ešte existovali králi, statoční rytieri a krásne pricezné, ktoré bývali v krásnych zámkoch.

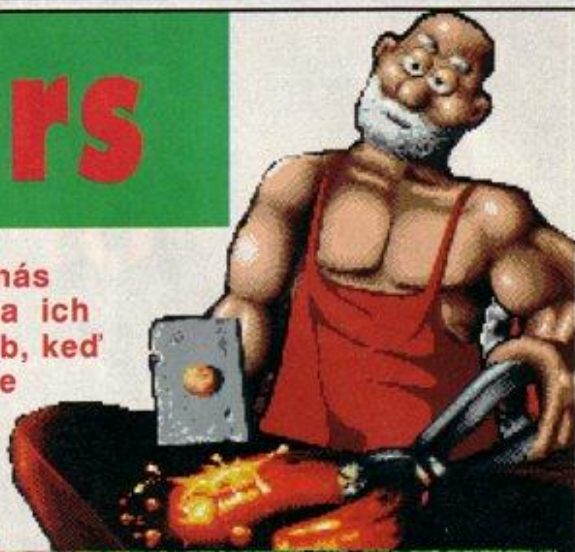


Je zaujímavé, ale posledný prieskum softwarových gigantov ukázal, že momentálne "letia" strategické hry na spôsob "Civilization" alebo "Power Mengers". Určite to nie je náhoda, pretože tieto hry sú skvele spracované po všetkých stránkach. Sú to hry, ktoré ľudí väčšinou na prvý pohľad nenadchnú a to z jedného jednoduchého dôvodu - sú príliš zložitá a obsahujú nespočetné množstvo údajov. Je v nich až príliš veľa konverzácie, ktorá odraďuje mnoho "našincov" a tí častokrát ani nevedia o čo prichádzajú. 75 percent hier je založených na jednoduchom princípe - postrieľať všetko čo sa hýbe. Fajn, niekedy sa proste treba vybláznit, ale chcel by som povedať jednu vec, ktorá Vás možno nikdy nenapadá. Pri strategických hrách typu "Civilization" sa hrozne veľa naučíte, naučíte sa ako ekonomicky myslieť, ako a do čoho investovať peniaze, ktoré sféry ekonomiky rozvíjať a prečo, a mnohé iné veci. Chcem tým povedať len to, že po dohraní týchto hier Vám naozaj aj niečo "dajú" a myslíte si, že o to vlastne ide, alebo nie?

Preto ma veľmi zaujala strategicko - rozprávková hra "The Settlers" od firmy Blue Byte Software, ktorá sa naozaj trafila do čierneho. Ak je vaším snom byť Napoeon Bonaparte alebo Margaret Thatcherová, máte radi zodpovednosť vo svojich rukách, nebojte sa ekonomicky myslieť a ste ochotní (určite budete) stráviť pri počítači pár týždňov, tak by som Vám doporučil práve túto stratégiu, ktorá na rozdiel od ostatných stratégií odbúrala množstvo zbytočných

údajov, ako sú nekonečné tabuľky a grafy. Aj keď si to neuvedomujeme, ale v každom z nás "drieme" malé dieťa, ktoré má rado rozprávky a ich svet. Hra "The Settlers" nás prenáša späť do dôb, keď ešte existovali králi, statoční rytieri a krásne pricezné, ktoré bývali v krásnych zámkoch.

Na začiatku hry Vám bude darovaný krásny zámok, ktorý si môžete umiestniť kdekoľvek na rozprávkovú mapu. Poloha je však dosť dôležitá, pretože tam bude stred a stredisko vašej ríše. No a už sme v hre, v ktorej Vám ale už nikdo nedá nič zadarmo. Stavanie zámkov a budovanie samotnej ríše bude trvať dlho a závisí hlavne od vášho strategického myslenia. Všetko čo oteraz urobíte, musíte prerokovať s Mestskou Radou, ktorej členov si sami zvolíte. Najbližšou úlohou je preskúmať okolie zámku, nájsť vhodnú polohu a postaviť nový zámok, ktorý by mal byť spojený so svojím kolegom dobre postavenou cestou. Váš prvý krok môže byť však úplne iný, to závisí od vašich strategických ambícií. Ak by ste ale pokračovali so mnou, tak na miesto stavby musíte dopraviť robotníkov, drevené trámy, stravu, pitie a mnoho iných zaujímavých vecí. Po jeho dokončení sa pracovníci vrátia do svojich domovov, ktoré ste im predtým postavili a čakajú na nový "kšeft". Sú len dve možnosti, buď im ho nedáte, alebo naopak poskytnete. Ak sa rozhodnete pre druhú možnosť, tak ste sa rozhodli správne, pretože treba vybudovať infraštruktúru, armádu, bojovať s nepriateľmi, podnikat ďaleké výpravy a hlavne starať sa o Vašich poddaných, ktorých sympatie si získate správnou



stratégiou a sú to práve oni, ktorí sú takým barometrom vášho pôsobenia a Vašich rozhodnutí. V hre sú momenty, kedy si poviete dosť, treba si aj odpočinúť a práve vtedy Vašu krajinu prepadne cudzia armáda a zotročí Vašich poddaných.

To sú momenty, kedy máte sto chutí vzdať sa a radšej si prečítať nové Fifo. To by ale bola veľká chyba, pretože Fifo máme už dávno prečítané a tak vypracujeme plány a nepriateľa porazíme... Na hru nie je potrebné písať návod, pretože v nej

existujú stovky(!!!) rôznych postupov. Osobitne by som sa pozastavil pri grafickom spracovaní, ktoré je naozaj dokonalé a z 10 bodov by som mu dal 11. Keď píšem o nejakej hre, snažím sa spomenúť aj jej mínusy, ale pri "Settleroch" mi klapli zuby naprázdno, pretože hra je naozaj skvelá. Za posledný rok som strávil pri počítači asi 350 dní, ale musím povedať, že som nič podobné nevidel, je to naozaj bezchybné dielo.

-DC-

FREEWARE SHAREWARE

Poknúkame vám veľké množstvo kvalitných sharewarových a freewarových programov pre počítače IBM PC. Z najzaujímavejších vyberáme:

GOBLINS 2 (jej popis je v predchádzajúcom čísle), MORPH, pomocou tohto programu ľahko dosiahnete efekty podobné ako vo filme Terminátor II. RAPTOR, pravdepodobne jedna z najlepších sharewarových hier. Ďalej ponúkame veľké množstvo antivírusových programov, hier, utilít, programov pre MS Windows a mnoho mnoho iných zaujímavých programov.

V prípade záujmu si môžete objednať katalogovú disketu, na ktorej je zoznam všetkých ponúkaných programov aj s ich popisom. Cena diskety je 50.- Sk plus poštovné.

COMPUTER CENTER P.O. BOX 170, 960 01, Zvolen

SAMPLE TRACKER

v 2.0

PÁR VĚT NA ÚVOD...

Programů, které by umožňovaly tvorbu hudby na počítačích řady ZX Spectrum a Didaktik, vznikla za posledních pár let celá řada. Připomeňme si třeba ty nejnámější programy - WHAM, WHAM 128, ORFEUS, nebo velmi známý a oblíbený polský program SOUND TRACKER. Všechny tyto programy se dočkaly ve své době širokého využití a hlavně SOUND TRACKER byl a je nesčetně krát používán pro tvorbu hudby do her i do stovek hudebně grafických demo-programů.

Všechny tyto hudební programy však mají společné to, že zvuky, které pomocí nich vznikají, mají typické "elektronické" znění a nikdy se pomocí nich nedá napodobit zvuk skutečných hudebních nástrojů, nebo lidskou řeč, zvuky z přírody a podobně. Melodie ze zatím asi nejlepšího programu pro tvorbu hudby - SOUND TRACKERU, jsou sice velmi hezké, čisté znějící, avšak i o nich platí to, co jsem již uvedl - těžko si v něm vyrobíte zvuky, věrně se podobající skutečným hudebním nástrojům - problém je už s dobře znějícími bicími a o dalších "složitějších" nástrojích, nebo řeči ani nemluvíme.

Možnost používat věrně znějící hudební nástroje a další "přirozené zvuky" se objevuje až v hudebních programech pro 16-bitové počítače (například Commodore AMIGA), které svou hardwarovou konstrukcí a speciálními integrovanými obvody s D/A převodníky, umožnily běžně používat tak zvané "samplerové" hudební nástroje, což prakticky znamená, že zvuky nástrojů byly pro potřeby počítače převedeny do dvouřadých řad čísel.

CO JE TO SAMPLING?

Ptáte se, co znamená slovo "samplerové"? Sampling je slovo anglického původu, znamená "vzorkování" a vlastně vysvětluje vznik samplerových zvuků. Podstata samplerování spočívá v převodu jakéhokoliv přirozeného (analogového) zvuku, snímaného z mikrofonu, rádia, nebo třeba magnetofonu do digitální (číslicové) formy, dále zpracovávané počítačem. Převod z analogové do digitální podoby zvuku probíhá v tzv. Sampleru (Audio digitizeru), za pomoci v něm zabudovaných A/D převodníků (Analog to Digital), které přivedený zvuk obrazně řečeno "rozsekají" na vzorky, které se z přiváděného signálu odebrávají v pravidelném časovém odstupu. Výhodou takového postupu je to, že lze takto digitalizovat a dále v hudbě použít jakýkoliv existující zvuk, nevýhodou pak je větší paměťová náročnost skladeb se samplerovými nástroji.

CO VÁM UMOŽNÍ SAMPLE TRACKER?

Hudební program SAMPLE TRACKER, který se právě dostává do prodeje, je určen hlavně pro majitele počítačů SPECTRUM 128, nebo SPECTRUM 48 a řady DIDAKTIK, které jsou vybaveny hudebními moduly s AY-3-8912 (MELODIK, BEST a podobně). Překvapivě jej však mohou využívat i ti, kteří nemají nic jiného, než svůj počítač a po ruce rádio (pro zesílení zvuku), protože SAMPLE TRACKER vám umožní tvorbu a poslech samplerované hudby pouze přes výstup na vnitřní reproduktor počítače tak, jako dosud žádný jiný program! Uživatel, který si později dokoupí hudební modul (velice se doporučuje), bude moci využít

zvukové možnosti programu v plné míře.

SAMPLE TRACKER je dílem firmy CBM a postupně se vyvíjel až do verze v 2.0, která je nyní v prodeji. Od předposlední verze se liší větším prostorem pro samply, možností změny rychlosti přehrávání a možností ukončení tónu.

Je to hudební program zcela nové generace, určený pouze pro práci se "samplerovými" zvuky. Těmi mohou být nejen běžné známé hudební nástroje, ale taky lidská řeč, výkřiky, zvuky z přírody, hluk strojů, prostě cokoliv, co bude převedeno A/D převodníky do formy "sampleru" a pak upraveno do formátu, který vyžaduje SAMPLE TRACKER. Ten pracuje z důvodu kompatibility s AY-3-8912 s tzv. 4-bitovými, rotovanými samply, které umožňují 16 úrovní hlasitosti. Po připojení již odzkoušeného jednoduchého D/A převodníku může SAMPLE TRACKER naprosto bez problémů pracovat i s 8-mi bitovými samply, které umožňují až 256 úrovní hlasitosti a tím i slyšitelně ještě lepší zvuk samplerů.

Samplerové nástroje zní mnohem věrohodněji, než nástroje umělé, vytvářené pomocí čistých tónů v AY-3-8912. Samply vám rovněž umožní ve svých skladbách použít i zvuky zatím jinak naprosto nedosažitelné. Jejich výsledná kvalita samozřejmě závisí taky na zvoleném zvukovém výstupu SAMPLE TRACKERU. Tyto uživatelem zvolené výstupy mohou být až tři (SPEAKER, AY čip a D/A převodník).

Ačkoliv se to zdá téměř nemožné, lze pomocí SAMPLE TRACKERU poslouchat samplerovanou hudbu i přes reproduktor, zabudovaný v počítači (SPEAKER), což je pouze 1-bitový zvukový výstup, avšak výsledný zvuk je v mnoha případech vzhledem k teoretickým možnostem

tohoto výstupu velmi překvapivý!

Výstup přes AY čip (MELODIK, BEST aj.) je již 4-bitový s 16-ti úrovněmi hlasitosti, které umožňují vzhledem k možnostem SPECTRA už velmi kvalitní poslech, nelinearita 16-ti stupňové křivky hlasitosti AY-3-8912 však přece jen způsobuje mírné zkreslení zvuku samplerů a šum (no prostě zvuk, jako z AMIGY nečekejte...)

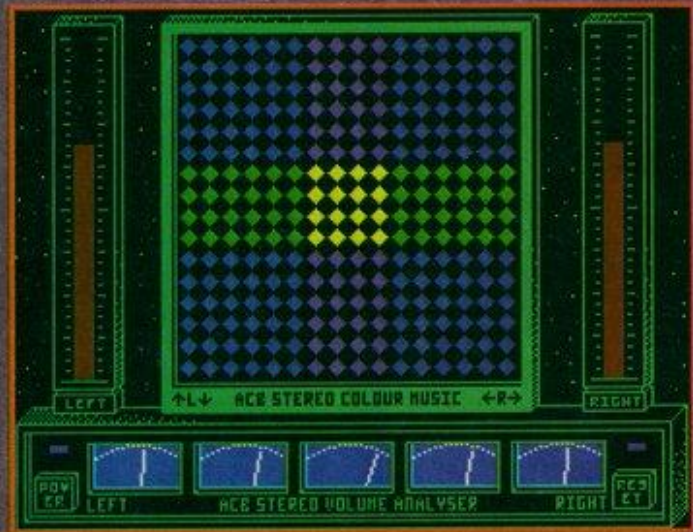
Výstup přes D/A převodník může mít až 256 úrovní hlasitosti, rozdělených již po lineární křivce, což se velmi kladně projevuje na dalším zvýšení kvality zvuku samplerů a každému budoucímu majiteli SAMPLE TRACKERU doporučuji později vyzkoušet i tuto možnost.

VÝVOJ PROGRAMŮ PRO PRÁCI SE SAMPLY

Pokud se o tento druh programů trochu zajímáte, víte, že se v minulých dobách objevily i jiné hudební programy, pomocí kterých bylo možné skládat na SPECTRU hudbu ze samplerových hudebních nástrojů. Připomeňme si tedy jejich stručnou charakteristiku:

SOUND TRACKER II - Tento hudební program (autor SKUSOFT) sice umožňoval tvorbu skladeb ze samplerů, byl však pouze 2-kanálový a co je nejhorší, skladyby se musely tvořit velmi pracně pomocí vkládání čísel, což by zcela jistě odradilo většinu hudebníků, ani nemluvě o amatérech, kteří si chtějí jen tak něco zkusit složit...

MUSIC MAKER - Tento program, který rovněž vytvořil SKUSOFT, byl již lepší a poskytoval zájemci o tvorbu hudby více možností. Umožňoval již tvorbu hudby do tří zvukových kanálů, která se již nezapisovala čísly, ale písmeny not. Podstatnou nevýhodou MUSIC MAKERU však je to, že se zapisí melodie provádí do 1000 řádků v jednom kuse, bez možnosti opakování hudebních motivů (vše se muselo psát pracně znovu a znovu), nejsou tu obvyklé pozice ani patterns, na které jsou hudebníci zvyklí ze SOUND TRACKERU a navíc samply zabírají v paměti příliš mnoho místa. Pomocí tohoto programu vzniklo známé demo MQM-3 (jeho druhá část), celkově však MUSIC MAKER přes své kvality





poskytujete uživateli jen málo z toho, co by potřeboval...

CHARAKTERISTICKÉ VLASTNOSTI SAMPLE TRACKERU v 2.0

Autor CBM při tvorbě SAMPLE TRACKERU vyšel z MUSIC MAKERU a celou myšlenku dále rozvinul a po několika vývojových verzích jej dovedl do stádia komerční verze SAMPLE TRACKER v 2.0, která již uživateli poskytuje takové vymoženosti, že je práce v něm velmi snadná a pohodlná i pro začátečníky a vyznačuje se těmito vlastnostmi:

- 1 - Vzhled a charakteristické znaky SAMPLE TRACKERU jsou příbuzné s klasickým SOUND TRACKEREM a umožní uživateli velmi snadný přechod na tento nový program, bez nutnosti složité bádat v jeho obsluze. Pro zcela nové majitele je připraven velmi podrobný manuál, popisující využití všech 34 funkcí SAMPLE TRACKERU, dále SONG COMPILERU a následně na konkrétních příkladech i využití hotových skladeb v uživatelských programech.
- 2 - SAMPLE TRACKER umožňuje skládat hudbu do třech zvukových kanálů o délce 64 klasických pozicí (POSITION), v nichž lze použít až 16 PATTERNŮ o délce 64 řádků, což umožňuje velmi snadnou editaci a tvorbu skladeb s využitím opakování hudebních motivů, tak jak tomu bylo v SOUND TRACKERU. Tvorbu skladby usnadňuje i 5 funkcí pro přesun bloku hudebních dat mezi zvukovými kanály i PATTERNY, což uživateli ušetří mnoho času a psaní. SAMPLE TRACKER má 16 volitelných rychlostí přehrávání skladeb, možnost ukončení znění tónu (R) a samozřejmě možnost libovolného zapínání a vypínání každého ze tří kanálů.
- 3 - Dolní dvě řady klávesnice slouží při editaci jako jedna oktáva klaviatury klavíru. Po stisku příslušného tlačítka se ozve zvolený tón a jeho zápis se objeví v příslušném kanálu editačního okna programu. Stačí jen nastavit potřebnou oktávu, číslo použitého samplu a je to.

Nemusíte znát vůbec noty, stačí dobrý sluch a pár dobrých melodických nápadů.

- 4 - SAMPLE TRACKER umožňuje současnou práci až se 16-ti samplovanými hudebními nástroji (nebo jinými zvuky), pro které má v paměti vymezen prostor přes 28 kB. Díky promyšlené konstrukci programu pojme SAMPLE TRACKER do paměti téměř 2 x více samplů než MUSIC MAKER!
- 5 - Nemusíte se trápit s vytvářením zvuku nástroje, tvorbou bicích, bubnů či kytar, jako u SOUND TRACKERU - stačí sáhnout do příložené databanky, která obsahuje 63 samplovaných nástrojů a zvuků, nahrát si ten nejvhodnější a je to! Máte-li dobrý hudební nápad, ihned jej můžete převést do SAMPLE TRACKERU.
- 6 - SAMPLE TRACKER má 3 volitelné zvukové výstupy. SPEAKER je 1-bitový výstup přes zabudovaný reproduktor počítače, AY CHIP je 4-bitový výstup přes hudební moduly MELODIK, BEST a další. D/A OUT je nejdokonalejší, 8-mi bitový výstup přes odzkoušený jednoduchý D/A převodník o velikosti asi 5 x 5 cm, což uživateli umožní ještě kvalitnější poslech jeho skladeb.
- 7 - Jeden soubor vhodné vybraných samplů lze využít k vytvoření třeba 5-ti i více různých skladeb, takže přes relativní rozsáhlost samplovaných skladeb stačí mít v paměti kromě vhodné vybraných samplů hudební data pro několik skladeb a pak jen přepínat spouštění jednotlivých skladeb.
- 8 - Samostatný program SONG COMPILER vám umožní další zpracování hotových skladeb. Zkrátí vlastní zápis hudebních dat (melodie) a upraví použité samplu do takové podoby, která umožní následnou mohutnou kompresi některým z běžně rozšířených kompresorů - například u jedné z demoskladeb z 20.7 kB na pouhých 10.8 kB po jediné kompresi! I ve zkompileovaných skladebách si uživatel může jednoduše měnit rychlost přehrávání skladeb i zvukový výstup!
- 9 - Pokud vás zajímají i nevýhody SAMPLE TRACKERU - v podstatě

jsou dvě. První je ta, že žádný hudební program pro práci se samplovanými zvuky na SPECTRU vám totiž nikdy neumožní, aby současně s přehráváním této hudby probíhala na obrazovce ještě nějaká akce - procesor je příliš zaměstnán zpracováváním samplovaného zvuku a vy se můžete dívat pouze na statickou grafiku na obrazovce. V okamžiku přerušení hudby však lze spustit libovolnou animaci, nebo pohyblivé texty atd. Druhou nevýhodou je již zmíněná paměťová náročnost samplované hudby, kdy délka hudebních dat, souboru samplovaných nástrojů a přehrávače dosahuje v průměru běžně přes 20 kilobajtů, u složitých skladeb i 30, ovšem bez použití komprese. Přesto je využití takovéhoto programu obrovské a po rozšíření několika demoprogramů s hudbami ze SAMPLE TRACKERU je shánka po něm obrovská i v zahraničí. SAMPLE TRACKER svým uživatelům umožní používat ve svých skladbách nástroje a zvuky, zatím naprosto nepřístuně a zcela nemožné k napodobení.

- 10 - I když při vývoji SAMPLE TRACKERU původně nebylo s diskovou verzí počítáno, je již verze pro D-40 a D-80 je ve stadiu testování a měla by být v prodeji asi do konce září a to jak pro formát 3.5 palce, tak pro 5.25 palce. Nemusím snad zdůrazňovat, že pohodlnost a rychlost práce s diskovou verzí je

nesrovnatelně lepší oproti kazetové.

DALŠÍ DOTYKY K PROGRAMU

V přípravě jsou další sady desítek nových samplovaných nástrojů i různých specialit (zvuků, výřků, efektů), jakož i nový program SAMPLE ADAPTOR, pomocí něhož bude možné provádět další výhodné úpravy samplů před použitím v SAMPLE TRACKERU (úpravu hlasitosti samplu, zkracování a výřezy samplů apod.) a také schéma konstrukce ověřeného D/A převodníku pro ještě lepší využití SAMPLE TRACKERU a dokonalejší zvuk skladeb atd. Pro zájemce bude dodáván samozřejmě i soubor 8-mi bitových samplů. Toto vše však pravděpodobně až začátkem 1994...

Prodej všech těchto utilit však bude POUZE zásilkovou formou pro registrované legální uživatele SAMPLE TRACKERU, mimo síť prodejen!

Příjemné chvíle se SAMPLE TRACKEREM a mnoho výborných skladeb přeji všem budoucím uživatelům autor programu Miroslav Jelínek (CBM) a výhradní distributor programu, firma L.S.O.

- Petr -

Program Sample Tracker si můžete objednat na adrese Computer Center P.O. BOX 170, 960 01, Zvolen za 259.-Sk + 30.-Sk poštovné



YOUR SINCLAIR SKONČIL!

Díky neobvykle dlouhé pauze ve vydávání čísel FIFA vám tuto smutnou zprávu můžeme sdělit až nyní. Devátým číslem 1993 roku ukončil anglický vydavatel FUTURE PUBLISHING existenci oblíbeného a ještě posledního vycházejícího časopisu pro Spectrum v Anglii - "YOUR SINCLAIR". Po časopisech "CRASH" a "SINCLAIR USER" tak zmizel v temnotách počítačové historie časopis, který si našel mnoho příznivců i v našich zemích. Na titulní stránce posledního čísla se tyčí obrovská do kamene vytesaná písmena BIG FINAL ISSUE (velké poslední číslo) a na zadní straně obálky vidíme symbolický obrázek dvou jezdců mizících v dáli na pozadí zapadajícího slunce... Smutný konec, který však musel přijít. Konkurence v podobě velice výkonných 16-ti bitových a relativně levných superpočítačů AMIGA 500, 600, videoher SEGA, NINTENDO, nebo nejnovějších videoher AMIGA CD 32 s hrami na CD disku bušila už dlouho a vytvářela na poslední

zabarikádované dveře, za nimiž v Anglii ještě žilo Spectrum. Pokles zájmu o software na Spectrum šel ruku v ruce s poklesem zájmu o časopisy a tak to jednoho dne přišlo... Prostě už nebylo o čem psát.

68-mi stránkové poslední číslo má přesto zajímavý obsah. Shrnuje deset let historie vydávání časopisu (1983 - 1993), dříve známého pod názvem YOUR SPECTRUM, připomíná redaktoři, kteří do YS psali a hlavně ale přinášeli totální seznam her, které kdy byly v YS recenzovány, včetně vydavatelství firmy, uděleného hodnocení a čísla, v němž recenze vyšla. Tento seznam psaný drobným písmem je dlouhý celkem 7400 mm a obsahuje "pouhých" 2450 her!!! Najdeme tu i tabulku nejlepších 100 her pro Spectrum, kterou sestavili čtenáři YS a další zajímavosti. Nám pak nezbyvá než věřit, že Spectra a Didaktiky v České a Slovenské republice ještě nějaký ten rok odolají náporu moderní konkurence a že nadcházející časy přinesou i nový a zajímavý software pro ně...



I.ČÁST - ZADÁNÍ POUKŮ DO LOADERU V BASICU

První část je určena všem, kteří již alespoň částečně ovládají programovací jazyk BASIC na ZX Spectru a kompatibilních počítačích (dále jen ZX Spectrum). Je zde podrobně popsáno jak postupovat při vkládání pouků do loaderů v BASICu, nejčastější způsoby kódování včetně mnoha příkladů a najdete zde i spoustu dalších cenných informací, které vám pomohou nejen při vkládání pouků.

1.1. Nahrání BASICu bez autostartu

V této kapitole se budeme zabývat postupy, pomocí kterých lze nahrát úvodní BASIC hry tak, aniž by se spustil a pokračoval v nahrávání vlastní hry. Zabránění spuštění BASICu je první důležitá operace s hrou, bez které se při vkládání pouků dál nedostanete. Existuje spousta možností, jak toho dosáhnout. Pokusím se zde popsat nejpoužívanější a neefektivnější metody. Jako ve všech kapitolách jsou seřazeny podle složitosti od jednoduchých k složitým.

1.1.1. Nahrávání příkazem MERGE

Jedním z nejjednodušších způsobů je nahrání úvodního BASICu příkazem MERGE. Tento příkaz pracuje jako LOAD, ale neruší starý program a proměnné, pokud nemají řádky stejná čísla a proměnné stejné názvy. Říkáme tomu, že program přihráváme. Zjednodušeně to vypadá tak, že si počítač přihrávaný program nahraje do volné paměti (pokud je příliš malá, hlásí hned po nahrání jména chybu *Out of memory*), a pak přeusnuje řádky do paměti tam, kam patří. Dělá to tak proto, aby byly řádky uloženy v paměti ve správném LH 3 pořadí tj. řádek 10 před řádkem 20 atd.

Příklad:

Dejme tomu, že máme v paměti následující program:

```
10 CLS
30 FOR J=0 TO 500: PRINT
"POČITAC ": NEXT J
```

Nyní použijeme příkaz MERGE a přihrajeme tento program:

```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 9
20 BEEP 1,
```

Počítač si tento program uloží do volné paměti a potom přesune řádek 5 před řádek 10 a řádek 20 mezi řádky 10 a 30. Protože jsou oba programy krátké, je počítač hotový okamžitě, ale u delších programů se doba přenosu prodlužuje i na minuty.

Je samozřejmě, že po přihrávání programu příkazem MERGE počítač program nespustí a na tom je právě založeno jeho využití v našem případě: Vymažeme počítač a pomocí MERGE zkusíme nahrát úvodní BASIC hry. Pokud se objeví hlášení

NEKONEČNÉ TRÁPENÍ S NEKONEČNÝMI ŽIVOTY

M. Dvořák

OK 0:1, jsme hotovi a máme program připravený k rozkódování. V případě, že se objeví například *Out of memory* nebo *Nonsense in BASIC*, může se stát, že se BASIC nahrál a pokud není použita oblast proměnných (viz. slovníček) například pro strojový program nebo pro nějaké důležité proměnné, můžeme také pokračovat v dekódování. Pokud je nahrávaný BASIC chráněn proti MERGE, nezbyvá nám, než použít jiný způsob (jak takto zabezpečit program si vysvětlíme později).

1.1.2. Break

Další snadnou metodou jak nahrát a zastavit úvodní BASIC asi všichni dobře znají. Jedná se o přerušení běžícího programu současným stisknutím kláves CAPS SHIFT a SPACE. Tato operace se nazývá BREAK a odtud pochází často používaný slangový výraz "breaknout".

Break se používá ihned po nahrání a spuštění úvodního BASICu (nezapomeňte zastavit magnetofon) a pokud se nevyvíjí příslušné hlášení (BREAK - CONT repeats nebo BREAK into program), musíme použít jinou metodu, protože je program proti breaku zabezpečen. Ochrana je nejčastěji uskutečňována pomocí změny hodnot systémových proměnných (viz. příloha A).

Použití breaku sebou přináší tu nevýhodu, že program, který chceme přerušit, se již spustil a mohl tedy pozměnit hodnoty různých systémových proměnných barev nebo mohl zmodifikovat i vlastní BASICový program. I když se nám breakem podaří program zastavit (což se nám většinou nepodaří), dá nám pak práci dostat program do požadovaného tvaru (není pravidlem - především LH 3 u starších programů).

1.1.3. Podvrh hlavičky

Třetí možnost je použitelná pouze v případě, že program nemá uložena nějaká data v oblasti proměnných, to znamená že nevdá, když se tato oblast smaže nebo nepoužije (viz. kapitola 1.1.1. po výpisu hlášení *Nonsense in BASIC* nebo *Out of memory*). Je totiž založena na tom, že interpret (viz. slovníček) v podstatě nepozná, jestli po nahrání hlavičky nějakého programu (viz. slovníček) nahráváte i jeho tělo (tělo = hlavní část nahrávaná po vypisání jména). On to pozná, ale až když délka uložená v hlavičce nesouhlasí s délkou následujícího těla. V případech, že program data v oblasti proměnných potřebuje, využívá se

tento způsob pouze k prohlédnutí BASICového programu.

Pro využití této metody musíme mít po ruce program v BASICu, jehož délka je určitě větší než délka programu, který chceme rozkódovat. Nejedná se však o délku celkovou, nýbrž pouze o délku vlastního programu (vysvětleno později). Nyní zadáme příkaz LOAD a nahrajeme hlavičku toho dlouhého programu. Po nahrání vyměníme kazety a dohrajeme tělo (pozor tělo, nesmíte znovu nahrát hlavičku) programu, který si chceme prohlédnout. Program se nahraje a vypíše se příkaz *Tape loading error*. Tím nám chce počítač oznámit, že délka uložená v hlavičce nesouhlasí s délkou těla. Program však nesmaže a my si ho tudíž můžeme prohlédnout. V případě, že k tomu nedojde, tak jsme někde udělali chybu (například znova nahráli hlavičku nebo vzali hlavičku od příliš krátkého programu), anebo má program nějakou zvláštní strukturu. S tím jsem se zatím nesetkal, takže to považuji za velice nepravděpodobné.

Co se týče délky programu, ze kterého použijeme hlavičku:

Ve hlavičce programu (viz. slovníček) je mimo jeho názvu uložena také jeho typ, ale hlavně jeho délka. U programů typu BASIC je zde uložena délka programu bez proměnných a délka programu s proměnnými. Počítač si po nahrání podle těchto délek a tak s ním pracuje. Proto pokud by byla délka bez proměnných programu, ze kterého použijeme hlavičku, kratší než délka bez proměnných programu, který chceme rozkódovat, dojde k tomu, že počítač bude část BASICu tohoto programu považovat za proměnné, čímž my o něho přijdeme.

Podvrh hlavičky se nezřídka používá při nahrávání SCREENŮ (tj. obrázků), které nemají hlavičku, ale pouze tělo. Pokud takovéto obrázky chceme nahrát například do Art Studia, musíme použít hlavičku od jiného obrázku. Tento postup je velice častý, protože všechny obrázky, které mají délku 6912 bajtů (délka VideoRAM - viz. slovníček) mají podobnou i hlavičku a nahraný obrázek se potom nijak nepoškodí a ani se nevyvíjí hlášení *Tape loading error*.

1.1.4. Dohrání BASICu pomocí disassembleru

V této kapitole si ukážeme jak lze dosáhnout toho, abychom dostali úplný program i když se při použití příkazu MERGE vypíše hlášení *Out of memory* či *Nonsense in BASIC*. Náš postup je založen na tom, že počítač

sice vymaže oblast proměnných, ale systémové proměnné (pozor, rozlišujte termíny proměnná a systémová proměnná - viz. slovníček) nastaví podle hlavičky. Potom stačí nahrát nějaký disassembler a obnovit oblast proměnných tím, že příkazem LOAD nahrajeme tělo BASICového programu znovu od adresy 23755.

Příklad:

Pomocí příkazu MERGE "" nahrajeme BASIC nějaké hry. Počítač vypíše hlášení *Out of memory*. Od adresy 60000 si nahrajeme program DEVASTACE a spustíme ho příkazem RANDOMIZE USR 6E4. Nyní stiskneme klávesy pro LOAD (tuším CAPS SHIFT + J). Jako začátek zadáme 23755, jako délku například 60000 (délka může být libovolná větší - nevdá nám, když DEVASTACE zahlásí chybu na konci nahrávání) a jako LEADER bajt zadáme 255 (to je leader pro hlavní tělo programu, pro hlavičku je leader 0 - viz. slovníček). Adresa 23755 je první adresa BASICového programu a je uložena v systémové proměnné PROG - může být samozřejmě i jiná, ale málokterý počítač používá periferie, které tuto adresu mění.

Nyní máme program nahraný, můžeme se vrátit do BASICu a zjistit zda-li se nám naše flinta podařila (někdy se samozřejmě může stát, že po návratu do BASICu dojde k nějaké nečekané reakci - například se vymaže počítač).

1.1.5. Změna hlavičky

Poslední a nejlepší metoda, která se používá, je také nejnáročnější na čas. Jedná se o změnu čísla řádku, na který se skáče po nahrání. Číslo tohoto řádku je uloženo v hlavičce a abychom ho tedy změnili, musíme nějakým způsobem hlavičku vyeditovat. Těchto způsobů je více a jedny z nejpoužívanějších vám zde předkládám:

a) Nahrajeme si program HEADER EDIT nebo jiný, který slouží k editování hlaviček. Volbou LOAD nahrajeme danou hlavičku a pomocí volby EDIT změníme číslo řádku například na 65535. To je řádek, který se nemůže v programu vyskytovat a podle toho interpret BASICu pozná, že program spustit nechceme. Potom si tuto hlavičku někam uložíme volbou SAVE a vymažeme HEADER EDIT. Nyní nahrajeme program, který chceme rozkódovat, avšak místo původní hlavičky programu použijeme hlavičku, kterou jsme si zmodifikovali programem HEADER EDIT.

b) K modifikování hlavičky lze také použít nějaké dobré kopírovací programy, které mají zabudovanou tuto funkci. Jsou to například COPY COPY nebo GAMA COPY.

c) Samozřejmě si můžeme změnit strukturu hlavičky i sami. Pokud opět použijeme program DEVASTACE a volbu LOAD, zadáme jako start například adresu 23296 (je to jedno, potřebujeme pouze nějakou adresu, na které je místo), délku 17 a leader 0. Nahrajeme hlavičku a na adresu 23296+13 a na adresu



23296+14 zadáme 255. Použijeme volbu SAVE, vložíme stejné parametry jako při LOAD a hlavičku si uložíme. Teď už můžeme pokračovat stejně jako v bodě a).

1.2. Zadávání pouků v BASICu

Cílem této kapitoly je ukázat kdy, kam a jak je v BASICu možné zadat pouky. Zadávání pouků ve strojovém kódu se zabývá část II.

1.2.1. Kdy je v BASICu možné zadat pouk ?

Odpověď je zcela jednoduchá. Pouk je možné zadat pouze tehdy, pokud máme BASIC rozkódovaný a lze skládat příkazy před příkaz spouštějící hru. Může se však stát, že tento příkaz je hned za prvním příkazem LOAD a hra má blok CODE, obrázek a ještě jeden blok CODE. Potom to znamená, že první blok je loader ve strojovém kódu, který má za úkol nahrát obrázek a hlavní část a potom hru spustit. V takovémto případě jsme s BASICem v koncích, protože zadáváme puke před spuštěním loaderu je zhora zbytečné. Jestli bychom pouk před jeho spuštěním, tak by se loader (kdybychom ho náhodou nepoškodili) spustil, nahrál by obrázek a nahrál by hru, která by naše pouky přehrála. Pouk je tedy většinou možné zadat pouze pokud se hra nahrává i spouští v BASICu (pokud neuvažujeme použití strojového kódu). I zde však existuje výjimka. Je to ta možnost, že máte, například z nějakého časopisu, opsán program, který modifikuje loader tak, aby vložil puke sám až po nahrání. Většinou je to pár řádků dat plus nějaký cyklus, který je uložen na správné místo. V podstatě však existuje i tento způsob použití strojového kódu, ovšem přepsaného do dat.

Občas se v BASICovém programu můžeme setkat s tím, že program nahrává obrázek a pak hned spouští nějaký strojový program. Buďto má tento program uložený někde v BASICu anebo je loader připojen k obrázku nebo je dokonce v něm. I v tomto případě však s BASICem nic nepořídíme.

Hry mohou mít i část nahrávanou v BASICu a část ve strojovém kódu, atd., ale na všechny tyto figle si s tím, co znáte, za čas sami přijdete a nebudou vám dělat žádný problém.

1.2.2. Kam je možné zadat pouk ?

Aby pouk způsobil určený efekt, musí být jednak správný a jednak musí být zadán v tom místě programu, kde je jisté, že bude uložen tam, kam patří, a nebude již ničím přepsán. Proto se

pouky zadávají až před příkaz spouštějící vlastní hru. Víme, že v BASICu se strojový program spouští pomocí funkce *USR*, jenž vrací číslo a může se tedy pojit s těmi řídicími příkazy, které číselný tvar podporují (*PRINT*, *RANDOMIZE*, *PAUSE*, ale ne *RETURN*, *CLS*, atd.). Číslo, které *USR* vrací, je návratová hodnota registru BC (jeden z párových registrů mikroprocesoru Z-80) a právě toto číslo je předáváno řídicímu příkazu.

Příklad:
RANDOMIZE USR adresa - výsledek strojového programu uloží do systémové proměnné SEED

PRINT USR adresa - výsledek vypíše na obrazovku
LET m=USR adresa - výsledek uloží do proměnné m

Samozřejmě, že po spuštění hry se již běh programu do BASICu většinou nevrací, takže někdy můžeme v programech najít i takovéto příkazy: *PAUSE USR adresa*, *DRAW USR adresa,1* (jednička je druhý souřadnice pro příkaz *DRAW*), *GO TO adresa*, atd.

Příkaz *USR*, který hledáme, je téměř vždy až na konci BASICového loaderu (pokud za ním nejsou nějaké podprogramy apod.). V případě, že bychom chtěli zjistit, zda-li je to ten pravý, můžeme před ním uložit příkaz *STOP*. Jestliže se program zastaví dříve než po nahrání prvního bloku, znamená to, že tento *USR* spouští například nějaký loader. Nezapomeňte však oddělat všechny pouky do systémových proměnných, které by mohly příkazu *STOP* zabránit v návratu do BASICu.

Je nutné upozornit, že ne vždy nám pomůže vložit pouk před poslední příkaz *USR*, protože ten může skákat na nějaký podprogram, který nejdříve přenesou celou hru v paměti a teprve potom ji spustí. To znamená, že my jsme pouk uložili úplně na nesprávné místo, a je velice nepravděpodobné, že nám bude fungovat (pouze v tom případě, že ten, kdo pouk našel, s tímto počítal). Podobná situace nastává i tom případě, že je hra zkomprimována a na dekomprimační rutinu se skáče ze strojového kódu (v těchto případech je nutné ovládat strojový kód). Pokud se na dekomprimační rutinu skáče z BASICu, bývají na konci úvodního BASICu dva příkazy *USR* (první spustí dekompresi a druhý vlastní hru). Je to většinou u novějších a přeupravených her, které jsou "stlačené" tzv. kompresivními programy a které co nejvíce zkracují jejich délku, aniž by je nějak změnily nebo poškodily (viz. slovníček).

Často se také setkáme se zkomprimovanými obrázky, které se nejčastěji spouští sledem příkazů jako:

LOAD "" CODE 4E4: RANDOMIZE USR 4E4

nahráje zkomprimovaný obrázek na jehož začátku je rutina, která ho dekomprese a přesune ho do VideoRAM. Tato rutina se spouští následujícím příkazem *USR*.

1.2.3. Jak zadávat pouky

Pouky se zadávají normálně ve tvaru *POKE adresa, hodnota* a to buďto před *USR* spouštějící hru a nebo z dialogového řádku v případě, že již máte celou hru správně v paměti (například pokud jste před správným *USR* zadali příkaz *STOP* a ten se po nahrání celé hry vrátil do BASICu).

1.2.4. Rozkódování BASICu

Kódování BASICu je obvyklý jev, který velice ztěžuje vkládání pouků. Programátoři mezi sebou soutěží, kdo vymyslí složitější ochranu, a tou pak vybaví každou hru, na kterou narazí, aniž by zapomněli připsat text typu *ORIGINAL FROM XXXSOFT* nebo *MODIFIED BY XXXSOFT* (možná bych neměl používat slova programátoři, protože ne každý takovito šfourálek již něco umí). Ubohému uživateli, který si potom chce zahrát s nekonečnými životy, nezbývá než studovat kdejakou příručku, aby tyto ochrany odstranil. Neříkám tak ani tak, protože jsem samozřejmě také provozoval takovouto činnost, i když jsem aspoň hry vybavoval možností volby pouku.

Kapitola obsahuje několik podkapitolek, které vás seznámí s nepoužívanějšími způsoby kódování a postupy, jak je dekódovat. Metody jsem se opět snažil seřadit podle složitosti od lehkých k nejtěžším. Nezapomeňte, že u většiny programů bude použito více figlů najednou, a proto nejděte a nebo naopak nezapomejte, když se vám podaří jeden odstranit.

1.2.4.1. Použití barev

První způsob je velice jednoduchý, ale spousta začátečníků zde narazí. Pokud program nastavíte breakem, program si stihne nastavit barvu podkladu i papíru na stejnou hodnotu a program pak není vidět. Jak si poradit, je nabitelní. Změníme barvu inkoustu nebo papíru a stiskneme ENTER, aby se přepsala obrazovka s novou barvou.

Další metodou, jak schovat program pomocí barev, je využití možnosti měnit barvu pouze v BASICovém řádku. Aby se v řádku změnila barva, musí se do něho

umístit příslušný řídicí kód pro danou barvu (16-21) a za něho číslo barvy. Tohoto dosáhneme stisknutím příslušných kláves, viz. tabulka Č1

První řádek obsahuje klávesy (horní řada klávesnice) a ty je nutné v módu E stisknout, aby se v řádku aktivovala příslušná barva.

V programech jsou často schovávány řádky právě tímto trikem, a proto je vždy dobré se přesvědčit, jestli náhodou v programu není nějaká jeho část (například řádek) schovaná. Barva lze odstranit jednoduše použitím *DELETE*. Pokud program po příkazu LIST vypisuje hlášení *Invalid Colour* a při pohybu na řádku, kterého se toto hlášení týče, se ozývá varovný signál, znamená to, že za řídicím kódem pro barvu je číslo barvy, kterou nelze zobrazit. Takovouto barvu lze vymazat také pomocí *DELETE*, avšak někdy je těžké dojet s kurzorem až k danému místu, protože počítač nesnesitelně a dlouze pípá. Doporučuji proto změnit systémovou proměnnou *RASP*, která udává délku varovného signálu, příkazem *POKE 23608, 0*.

1.2.4.2. Nastavení RAMTOP

Jisté má každý doma alespoň jednu hru firmy ULTIMATE. Všechny hry této firmy mají (pokud je někdo neupravil) BASICový loader, skládající se z jednoho jediného řádku, na jehož konci je příkaz na spuštění hry. Pokud hru zastavíme breakem, nelze tento řádek vyeditovat. Je to tím, že program nastavuje *RAMTOP* na příliš nízkou adresu, proto se zmenší velikost editační paměti a tak dlouhý řádek se do ní prostě nevejde. Změníme tedy *RAMTOP* o trochu výš (je jedno na jakou adresu, protože po spuštění si program svůj *RAMTOP* zase nastaví zpět) a můžeme editovat. Je velice pravděpodobné, že po vložení pouků a spuštění programu bude počítač hlásit nedostatek paměti. Je to proto, že pouky příliš prodloužily program a ten se nyní pod *RAMTOP* nevejde. Tudiž je lepší, když hned při vkládání pouků vymažeme z řádku všelijaké zbytečné příkazy jako *BEEP* nebo *PRINT*.

Pokračování v následujícím čísle

TAB Č. 1

Číslice	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Mód	CAPS SHIFT	INK modrá	INK červená	INK purpurová	INK zelená	INK světle modrá	INK žlutá	INK bílá	FLASH ne	FLASH ano	INK černá
E	PAPER modrá	PAPER červená	PAPER purpurová	PAPER zelená	PAPER světle modrá	PAPER žlutá	PAPER bílá	BRIGHT normální	BRIGHT zvýšený	PAPER černá	



FIFA REPORT NEWS

✓ Novinkou od firmy Microprose je strategická hra **"Fields Of Glory"**, ktorá by sa mala objaviť koncom apríla 1994. Hra sa dá porovnať s "Napoleonic Wars", je však lepšie prepracovaná, hrateľnejšia a hlavne lepšia graficky. Dej sa odohráva v 19. storočí, vy ste generálom francúzskej armády a bojujete proti európskym veľmociam o nadvládu v Európe.

✓ Veľmi originálnou hrou je **"Out To Lunch"** firmy Mindscape, v ktorej musíte zachrániť vášho priateľa, aby neumrel od hladu. A to tak, že mu musíte v každom leveli doniesť stravu, ktorú v ňom nájdete. Musíte ju ale priniesť načas, aby váš priateľ nemusel držať nutenú hladovku. Hra má celkovo 48 levelov a odohráva sa v 6 krajinách sveta. Očakáva sa, že sa objaví koncom marca 1994.

✓ Firma Core už uviedla na trh hru **"Bubba • N Stix"**, v ktorej s Bubbom prežijete dobrodružstvá, o akých sa vám ani nesnilo. Je to niečo na spôsob Goblina, ale čo ma zarazilo je, že hra má len 5 levelov. Sú sice veľmi zaujímavé, ale hru dohráte za jeden večer.

✓ Pôsobilou vojenskou stratégiou je **"Campaign 2"** od firmy Empire. Je to niečo na spôsob "Civilization", ale je tu hlavne viac bojov, vojenskej techniky a máp. V hre sa automaticky presúvate na miesto konfliktu, v ktorom sa už všetko odohráva

z vášho pohľadu. Nevýhodou je, že niekedy sa niečo dôležité "zomlelie" a vám sa to neobjaví na mape. Už v predaji.

✓ Dlho očakávanou hrou je **"Star Trek: 25th Anniversary"** od firmy Interplay. Celá hra sa odohráva v rôznych častiach vesmíru a páčilo sa mi na nej, že môžete pristáť na ľubovolnej planéte a podrobne si ju prezrieť. Vtedy sa grafika zmení na štýl "Monkey Island", čo je veľmi originálne. Hra je veľmi rozsiahla a preto si rezervujte na vašom HD viac miesta ako zvyčajne.

✓ V súčasnosti sa veľa píše o hre **"Dennis"** firmy Ocean. Dodnes mi ale nie je jasné prečo, pretože úroveň tejto hry je veľmi nízka a nezodpovedá tomu, čo o nej chlapi z Oceanu tvrdili. O čo vlastne ide? Dennis je chlapec ako každý iný, má problémy v škole, doma, s kamarátmi a preto si život spríjemňuje rôznymi dobrodružstvami a príhodami. No a práve vy mu v tomto máte pomôcť. Určite nikdo z vás nikdy nezaspal pri počítači, ale nepochybujem o tom, že sa vám to pri tejto hre podarí. Nuda je hrozná vec...

✓ Výbornou hrou, ktorá je momentálne už v predaji je **"Simon The Sorcerer"** od firmy Adventure Soft (návod je v tomto čísle Fifa). Vy ste Simon - kúzelník a pohybujete sa v rozprávkovej krajine, v ktorej sa stretávate s princami, kráľmi, rozprávkajúcimi zvieratkami, strigami, drakmi,

obrami...no prostě s celou tou "hávedou", čo sa v rozprávkach objavuje a vymieňate si s nimi názory, postrehy a poznatky. Hra je graficky skvele spracovaná a nápadne sa podobá na "Monkey Island 2", čo svedčí, že je kvalitne spracovaná. Je v nej veľa textov, humorných odpovedí, ale aj nádherných prírodných scenérií. Je zaujímavé, že tak malá firma ako Adventure Soft je, vyrobila tak dobrú hru. Pravdou je ale aj to, že niekedy sa stráca hrateľnosť na úkor grafiky. Nuž čo, nie je to Lucas Arts.

✓ Stratégia ako remeň - to je **"Global Domination"** od firmy Impressions. V hre si môžete vybrať rôzne obdobia, v ktorých chcete bojovať (Napoleónske vojny, Staroveké Grécko, Sever proti Juhu atď.) a viesť svoju armádu a štát. Hra je tak zložitá, že pri prvom pohľade na ňu si povieťe "Hmmm, tak toto nie.", ale pri druhom si povieťe "Hráme".

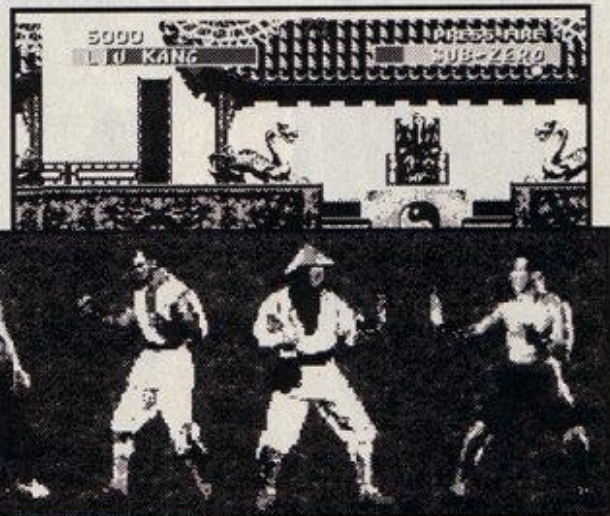
✓ Novinkou od Black Legend je **"Fatman"**, ktorá má veľké levely, pekné prostredie a typický slovenský humor (pozoruhodné). Už z názvu vyplýva, že v hre hrajú hlavnú úlohu ľudia, ktorí sú trochu...objemnejší. Hra v niektorých momentoch inzultuje týchto ľudí a preto by som ju odporúčal tým "normálnym".

✓ Prvou hrou, ktorá plne využíva možnosti A CD32 je **"Liberation: Captive 2"** firmy Mindscape. Keďže sa už jedná o CD kvalitu, aj parametre tomu zodpovedajú. Hra sa odohráva na obrovskej ploche, obsahuje viac ako 4000(!!!) levelov, samozrejmosťou je digitalizovaná reč a zvuky. Je to prostě jeden obrovský dungeon, nad ktorým určite strávite pár týždňov. (Alebo mesiacov?)

✓ Predstavte si **"Monkey Island 2"** naprogramovaný Talianni, ktorý sa odohráva v modernom Japonsku, s postavami ako vystrihnutými z "Larry 5". To je hra "Nippon Safes" firmy DMI, ktorá vás udiví nápadmi, humornými situáciami a logickými hádankami. Hra sa predáva na 5 disketách a je dosť drahá. To je aj jediný problém tejto inak dobre zvládnutej adventúry.

✓ "Zaujímavou" hrou je **"Deep Core"** firmy Ice, ktorú by som doporučoval hlavne psychopatom, so silne narušenými a disfunkčnými osobnostnými vlastnosťami. Rozpoltená osobnosť si prídje na svoje.

✓ Je zaujímavé, ale medzi najúspešnejšie hry sa prekvapujúco zaradila **"Mortal Kombat"** od firmy Virgin. V hre bojujete proti rôznym nepriateľom, máte veľké množstvo zbraní a keďže táto hra je veľmi dobre hrateľná a graficky na úrovni, je pochopiteľné, že sa aj dobre predáva. Perfektná zábava.



**QS-131 Apache I**

Objednávacie číslo 60035
Cena 359.00.-Sk

**QS-130F Python I**

Objednávacie číslo 60034
Cena 439.00.-Sk

**QS-102**

Objednávacie číslo 60132
Cena 339.00.-Sk

**QUICKJOY SV 122**

Objednávacie číslo 60150
Cena 298.00.-Sk

**QUICKJOY SV 121 TURBO s mikrospinačmi**

Objednávacie číslo 60140
Cena 299.00.-Sk

**QUICKJOY SV 123 Supercharger s mikrospinačmi**

Objednávacie číslo 60151
Cena 398.00.-Sk

**QS-123, Warrior 5 pre PC XT/AT**

Objednávacie číslo 60136
Cena 639.00.-Sk

**QUICKJOY SV 124 II Turbo s mikrospinačmi**

Objednávacie číslo 60152
Cena 349.00.-Sk

**QUICKJOY SV-126 Jet-Fighter s mikrospinačmi**

Objednávacie číslo 60037
Cena 549.00.-Sk

ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napísať na korešpondenčný lístok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu (ČITATEĽNÚ) adresu. Tovar vám zašleme na dobierku. Ku každej zásielke účtujeme poštovné a balné. Na záver jedno dôležité upozornenie!!! Ceny, ktoré sú uvedené v cenníku sú platné do vydania nasledujúceho čísla. Svoje objednávky zasielajte na adresu:

**Computer Center
P. O. BOX 170
960 01 Zvolen**

Čistiaca disketa 5.25"

Obj. č. 30021
Cena 98.00.-Sk

Čistiaca disketa 3.5"

Obj. č. 30022
Cena 98.00.-Sk

Plastový obal na diskety 3.5" 5ks

Obj. č. 30030
Cena 25.00.-Sk

Plastový obal na diskety 5.25" 5ks

Obj. č. 30031
Cena 29.00.-Sk

Diskety VERBATIM**DataLife 5.25" DD**

Obj. č. 30070
Cena 23.00.-Sk

Diskety VERBATIM**DataLife 5.25" DD farebné**

Obj. č. 30071
Cena 25.00.-Sk

Diskety VERBATIM**DataLife 5.25" 1.2 MB**

Obj. č. 30199
Cena 29.00.-Sk

Diskety VERBATIM**DataLife 3.5" 720 kB**

Obj. č. 30200
Cena 26.00.-Sk

Diskety VERBATIM**DataLife 3.5" 1.44 MB**

Obj. č. 30201
Cena 48.00.-Sk

Diskety DataLife**Rainbow 5.25" 1.2 MB**

Obj. č. 30202
Cena 32.00.-Sk

Diskety DataLife**Rainbow 3.5" 1.44 MB**

Obj. č. 30203
Cena 50.00.-Sk

Diskety DataLife Plus**5.25" 360 kB**

Obj. č. 30204
Cena 24.00.-Sk

Diskety DataLife Plus**5.25" 1.2 MB**

Obj. č. 30205
Cena 35.00.-Sk

Diskety DataLife Plus**3.5" 1.44 MB**

Obj. č. 30207
Cena 55.00.-Sk

Diskety Verbatim**DataLife Colors 3.5" DD**

Obj. č. 30209
Cena 28.00.-Sk

Diskety DataLife 3.5" HD s hrou

Obj. č. 30210
Cena 47.00.-Sk

Diskety MAXELL 3.5" HD

Obj. č. 30283
Cena 48.00.-Sk

Diskety MAXELL 5.25" DD

Obj. č. 30131
Cena 20.00.-Sk

Diskety 3M 5.25" DD

Obj. č. 30301
Cena 22.00.-Sk

Diskety 3M 5.25" HD

Obj. č. 30302
Cena 35.00.-Sk

Diskety 3M 3.5" DD

Obj. č. 30303
Cena 29.00.-Sk

Diskety 3M 3.5" HD

Obj. č. 30304
Cena 54.00.-Sk



František Fuka je popredným českým, európskym a svetovým filozofom, programátorom, maliarom, skladateľom, spisovateľom a prekladateľom (radené chronologicky).

Čítajte z knihy Hry pro PC

Neváhajte a staňte sa majiteľom tejto super knihy. Nájdete v nej návody na také hry ako sú napríklad: SYNDICATE, DUNA 2, CIVILIZATION a mnohé iné. Keďže autorom je sám F. Fuka viete si živo predstaviť akým štýlom je písaná.

Obj. č. 50145 Cena 129.-Sk



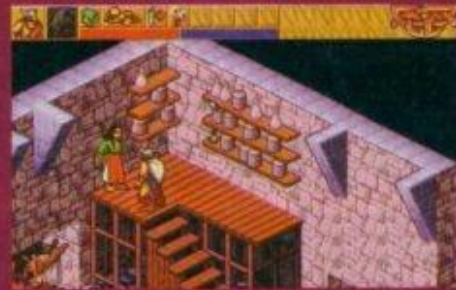
Heimdall 2

World of Worlds



Ďalšou novinkou od firmy Core Design je "Heimdall 2", na ktorej tvorcovia začali pracovať v apríli 1993.

Celá hra sa odohráva v ríši Vikingov, kde musíte bojovať s množstvom nepriateľov a naopak starať sa o svoj rozkvet. Je to adventúra s prvkami stratégie.





Z došlých korešpondákov sme vylosovali nasledovných čitateľov:

HOT 10 AMIGA:

J. Ivanko z Brezná, M. Terem z Trnavy a P. Nekat z Brna

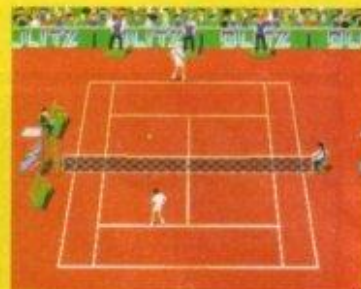
HOT 10 DIDAKTIK:

M. Holka z Lučenca, T. Veľký z Trenčína a V. Antoška z Košíc

BAD 10 DIDAKTIK:

I. Varínsky z Nitry, B. Majer z Považskej Bystrice a C. Huko z Veľkého Krtíša.

Na Vaše ďalšie tipy sa teší redakcia Fifa



HOT 10

Commodore

1. THE SETTLERS

(BLUE BYTE)

2. JURASSIC PARK

(OCEAN)

3. KOLUMBUS

(SOFTWARE 2000)

4. MORTAL KOMBAT

(VIRGIN)

5. SYNDICATE

(ELECTRONIC ARTS)

6. DUNE II

(VIRGIN)

7. TURRICAN III

(RAINBOW ARTS)

8. CANNON FODDER

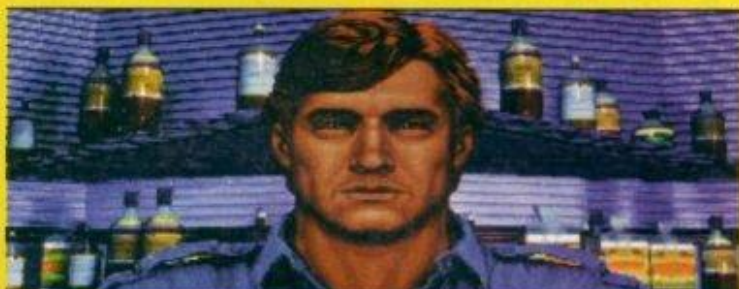
(VIRGIN)

9. GUNSHIP 2000

(MICROPROSE)

10. SOCCER KID

(KRISALIS)



HOT 10

DIDAKTIK

1. R-TYPE

(ELECTRIC DREAMS)

2. ROBOCOP

(OCEAN)

3. LENNINGS

(PSYGNOSIS)

4. DIZZY VII

(CODE MASTERS)

5. TURTLES 2

(KONAMI)

6. SIM CITY

(INFOGRAVES)

7. CHASE HQ

(OCEAN)

8. MYTH

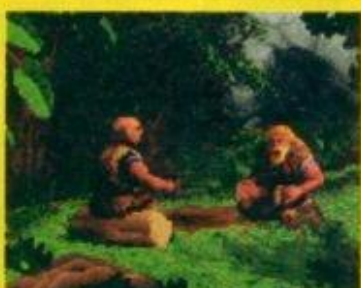
(SYSTEM 3)

9. F 19

(MICROPROSE)

10. EXOLON

(HEWSON)



BAD 10

DIDAKTIK

1. ROXING

(FOXOFT)

2. MANGO JONES

(J. A. REMIC)

3. PIGGY PANKS

(HELLENIC SOFT.)

4. POKLAD 2

(FOXOFT)

5. PODRAZ III

(FOXOFT)

6. MARIO BROS

(OCEAN)

7. HOT ROD

(SEGA)

8. QAZATRON

(HEWSON)

9. SANTA CHRIST.

(ZEPPELIN G.)

10. QANG

(SCORPION)

