BIT

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

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

1/94

SPEEDRACER OF RACER-X
KOMIKSOVÉ AUTOMOBILOVÉ PRETEKY

QUADRAX
LOGICKÁ HRA ROKU 1994?

POKE DO HIER PRE ATARI XE/XL

JURASSIC PARK
POČÍTAČOVÉ SPRACOVANIE DOSAHUJE KVALITU FILMU

ŠPECIÁLNA AKCIA

5 x 29 = 75

ZDÁ SA VÁM TÁTO ROVNICA NEZMYSELNÁ ? V NAŠOM PRÍPADE JE VŠAK ABSOLÚTNE PRAVDIVÁ. AK SI OBJEDNÁTE ĽUBOVOLNÝCH 5 ČÍSIEL BITu Z ROČNÍKOV 1991 A 1992, KTORÉ PÔVODNE STÁLI 29 KČS, ZAPLATÍTE ZA NE LEN CENU TROCH ČÍSIEL, TEDA 75 SK (KČ) + POŠTOVNÉ. OSTATNÉ ČÍSLA ROČNÍKU 1993 SI MÔŽETE SAMOZREJME OBJEDNAŤ TIEŽ, AVŠAK UŽ ZA PÔVODNÚ CENU 25 SK (KČ). ALE POZOR, PÍŠTE RÝCHLO, PRETOŽE TÁTO AKCIA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA OBMEDZENÝCH ZÁSOB.

ČÍSLO 12/91

RECENZIE:
CESTA BOJOVNÍKA
GENGHISKHAN
GOLDEN AXE
MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL
PRINCE OF PERSIA
SHADOW DANCER
SUPER MONACO GP
WELLTRIS

MEGA RECENZIE:
ELVIRA
EXTREME

MAPY HIER:
MERCENARY – ESCAPE FROM TARG

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
MERCENARY – ESCAPE FROM TARG

ČÍSLO 4/92

RECENZIE:
ALIEN BREED
BANGER RACER
CJ'S ELEPHANT
HAMMERBOY
MOTORCYCLE 500
TURRICAN 2

MEGA RECENZIE:
LEMMINGS
STORMLORD

MAPY HIER:
BATMAN THE MOVIE
LITTLE PUFF

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
BATMAN THE MOVIE
LITTLE PUFF

ČÍSLO 5/92

RECENZIE:
AUTO CRAS
CASTLES
JACKSON CITY
LOGIC
PEKING
R.B.I. 2
SMASH TV

MEGA RECENZIE:
MEGALOMANIA
POPULOUS

MAPY HIER:
JET-STORY
TIN TIN ON THE MOON

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
JET-STORY
TIN TIN ON THE MOON

ČÍSLO 6/92

RECENZIE:
DIZZY – DOWN TO RAPIDS
FORMULA 1
LOP EARS
MERCS
OH – NO! MORE LEMMINGS
SPELLBOUND DIZZY
SUPERCARS

MEGA RECENZIE:
GUNBOAT
GUNSHIP 2000

MAPY HIER:
FEUD
UNDERWURLDE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
FEUD
UNDERWURLDE

ČÍSLO 7/92

RECENZIE:
ALIEN STORM
SEYMOUR AT THE MOVIES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
TETRIS 2
WWF WRESTLEMANIA

MEGA RECENZIE:
THE GAMES – WINTER CHALLENGE

MAPY HIER:
KING'S QUEST V
UNIVERSAL HERO

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
OIL IMPERIUM
UNIVERSAL HERO

ČÍSLO 8/92

RECENZIE:
F.I.R.E.
OCTOPUSSY
PIPEMANIA
PITFIGHTER
SUPER SEYMOUR
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

MEGA RECENZIE:
BLACK CRYPT
KNIGHTS OF THE SKY

MAPY HIER:
G.I. HERO
NINJA

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
G.I. HERO
NINJA

ČÍSLO 9/92

RECENZIE:
BUBBLE DIZZY
CRUX 92
HEIMDALL
MIAMI CHASE
SKY HIGH STUNTMAN

MEGA RECENZIE:
MEAN STREETS

MAPY HIER:
DRAGONSKULLE
NOSFERATU THE VAMPIRE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
DRAGONSKULLE
NOSFERATU THE VAMPIRE

ČÍSLO 10/92

RECENZIE:
BOXING MANAGER
PIXY 2
POPEYE 2
POPULOUS 2
SPACE CRUSADE

MEGA RECENZIE:
ELVIRA 2 – THE JAWS OF CERBERUS
PHANTOM F4

MAPY HIER:
ANOTHER WORLD 1
ANOTHER WORLD 2

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ANOTHER WORLD

ČÍSLO 11/92

RECENZIE:
DEMON SLAYER
HOBGOBLIN
NINJA RABBITS
NOTORIK
TITUS THE FOX

MEGA RECENZIE:
MONKEY ISLAND 2
LECHUCK'S REVENGE
THE GODFATHER

MAPY HIER:
ANOTHER WORLD (3)
ROLAND RATE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ANOTHER WORLD (dokončenie)
ROLAND RATE

ČÍSLO 12/92

RECENZIE:
CHEVY CHASE
GAZZA 2
HEAVY METAL
INTERCHANGE
SHERWOOD

MEGA RECENZIE:
HEART OF CHINA
PACIFIC ISLANDS

MAPY HIER:
CASTLE MASTER 1,2
LOOM

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CASTLE MASTER 1,2

ČÍSLO 1/93

RECENZIE:
DAYS OF THUNDER
DOUBLE DRAGON 3
EARTH SHAKER
LINKS
PUZZLE

MEGA RECENZIE:
DUNE
F117 NIGHTHAWK

MAPY HIER:
RAMBO 3 (1.časť)
RAMBO 3 (2.časť)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
NEVERENDING STORY
NIGHT RAIDER
RAMBO 3

ČÍSLO 2/93

RECENZIE:
BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW
GRAND PRIX UNLIMITED
JONNY'S QUEST
KOMANDO 2
POTSWORTH

MEGA RECENZIE:
WING COMMANDER
WING COMMANDER 2

MAPY HIER:
DIZZY – PRINCE OF YOLK FOLK
ROBIN OF THE WOOD

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ARCHON
DIZZY – PRINCE OF YOLK FOLK
F14 TOMCAT

ČÍSLO 3/93

RECENZIE:
IRONMAN 1
KAMIKAZE
KICK BOX VIGILANTE
MOUNTAIN BIKE SIMULATOR
TENNIS CUP 2

MEGA RECENZIE:
LASER SQUAD
SHADOW OF THE BEAST 3

MAPY HIER:
POTSWORTH (1)
POTSWORTH (2)
KING'S QUEST V
UNIVERSAL HERO

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
FANTASY WORLD DIZZY
NIGHT RAIDER
POTSWORTH (prvá časť)
RYCHLÉ ŠÍPY 2
SEYMOUR AT THE MOVIES

ČÍSLO 4/93

RECENZIE:
3D STOCK CAR 2
GRELL & FALLA
MURRAY MOUSE
SNARE
TETROID

MEGA RECENZIE:
FLASHBACK
KLIATBA NOCI

MAPY HIER:
POTSWORTH (3)
POTSWORTH (4)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CAULDRON
LEISURE SUIT LARRY 3
POTSWORTH
ZORRO

ČÍSLO 5/93

RECENZIE:
CAPTAIN PLANET
INTERNATIONAL TENNIS
MATCH OF THE DAY
RECKLESS RUFUS
TURBO THE TORTOISE

MEGA RECENZIE:
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
WAXWORKS

MAPY HIER:
ALIEN 8
KNIGHT LORE
NIGHT SHADE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CAPTAIN BLOOD
INDIANA JONES 1-3
LEISURE SUIT LARRY 3 (dokončenie)
MAGICLAND DIZZY
POWERMONGER
WW1 DATA DISK

ČÍSLO 6/93

RECENZIE:
BADLANDS
BOMB ED
INDIANA JONES 4 - ACTION GAME
PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU
STEEL EAGLE

MEGA RECENZIE:
KING'S QUEST 6
SLEEPWALKER

MAPY HIER:
SLEEPWALKER (1-3 LEVEL)
SLEEPWALKER (4-6 LEVEL)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
GOBLIINS
INDIANA JONES 4 – ACTION GAME

ŠPECIÁLNA AKCIA

OBJEDNÁVKY PRE SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
OBJEDNÁVKY PRE ČR: OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

www.oldgames.sk

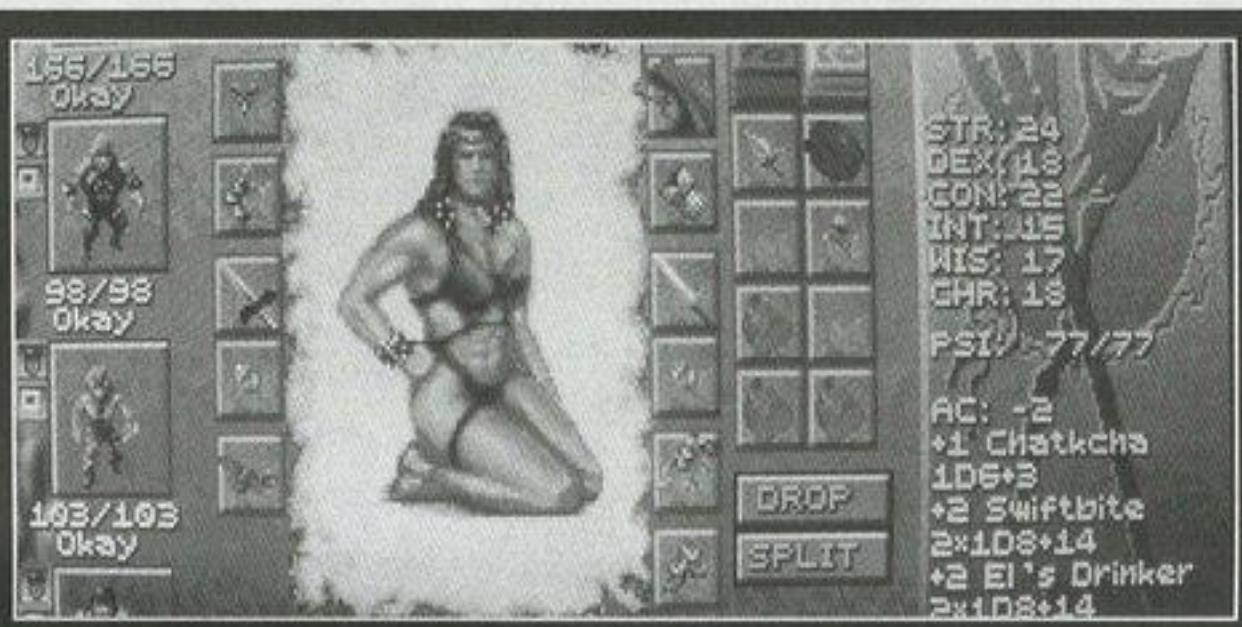
OBSAH ČÍSLA 1/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Návod ku hre ..... DEFENDER OF THE CROWN,SLIGHTLY MAGIC
10 Tipy a triky ..... POKE DO HIER NA ATARI XE/XL
11 Rebríčky najúspešnejších hier ..... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre ..... ACADEMY
16 Návod ku hre ..... F-29 RETALIATOR
20 Poster ..... PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU
23 Oprášené programy ..... FACE OFF!
28 Recenzia systémového programu ..... PKZIP 2.04G
29 Bleskové recenzie ..... SUPREMACY, CORPORATION, FUZZBALL, THUNDER BURNER
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... QUADRAX
31 Súťaž ..... NOVÁ SÚŤAŽ O COMMODORE AMIGA CDTV !!!
34 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 5
35 Zázraky v Basicu ..... UĽAHČENIE PREVODU KAZETA <—> DISKETA

RECENZIE

14 NHL HOCKEY
15 SPEEDRACER OF RACER-X
18 SEAL TEAM
26 WING COMMANDER ACADEMY
27 DARK SUN



DARK SUN

MEGA RECENZIE

08 JURASSIC PARK
32 PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

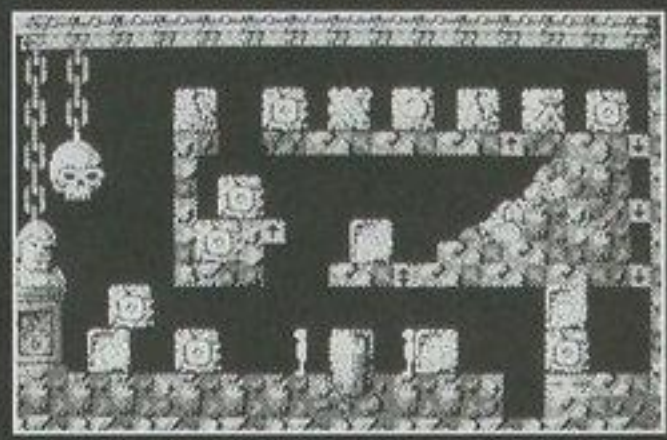
NHL HOCKEY

SEAL TEAM

MAPY HIER

22 PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
19 MISJA

SPEEDRACER



QUADRAX

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 28. číslo (1/94) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/49 84 61 ● **Typo a lito:** Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● **Tlač:** Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● **Distribúcia pre SR:** PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** Mediaprint & KAPA Pressegrosso, s.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● **ISSN:** 1210-0242 ● **Registračné číslo MK SR:** 298/90 ● **MIČ:** 49049 ● Cena jedného čísla: 25,– Sk, polročné predplatné: 150,– Sk, celoročné predplatné: 288,– Sk ● **Objednávky na predplatné pre SR prijíma:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Objednávky na predplatné pre ČR prijíma:** OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno ● **Šéfredaktor:** Ľudovít Wittek ● **Redaktor:** Ivo Slávik ● **Grafická a technická úprava:** Viktor Kubal ml. ● **Fotografie:** František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● **Vydáva:** ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.

LISTÁREŇ

BUDE VYCHÁDZAŤ MAXIBIT?

PREČO JE BIT TENKÝ?

JE PRE AMIGU 1200 DOSTATOK HIER?

Vážená redakcia BITu! srdečne Vás pozdravujem a prajem Vám veľa úspechov v práci. Váš časopis sa mi veľmi páči a kupujem si ho od čísla 11/91. Chcel by som Vám dať taký podnet, či by ste nevydali aspoň dvakrát do roka také niečo, ako MAXI-BIT. Podobne, ako býva zvykom napr. MAXIBRAVO a pod. Bol by to hrubší časopis s množstvom recenzií hier a pod. Je veľká škoda, že BIT vychádza iba raz do mesiaca a je taký 'tenký'. Väčšina zahraničných časopisov býva omnoho 'hrubšia'. Mali by ste sa nad tým zamyslieť. A ešte jedna otázka. Ešte nedávno som bol majiteľom počítača Amiga 500 a bol som s ním výsostne spokojný. Z finančných dôvodov som ho musel predať. V súčasnosti si chcem znovu kúpiť počítač a rozhodujem sa medzi Amigou 500, 500+ a Amigou 1200 (upozorňujem, že som skôr 'gamesník'). Poraďte mi prosím Vás, ktorý typ by bol najvýhodnejší. Ja osobne by som sa rozhodol pre 1200, ale vy ste spomínali, že na tento počítač je málo programov. Takže, poraďte!

Andy

V prvom rade Ťa prosím, aby si sa nabudúce podpísal, lebo inak by sme list uverejniť nemohli. Predpokladám, že sa nehanbíš za svoje ctené meno... Za pozdravy Ti samozrejme ďakujeme a veríme, že sa Tebe i ostatným pravidelným čitateľom bude BIT naďalej páčiť. MAXI-BIT v štýle MAXIBRAVO je určite podnetný návrh, ale v dohľadnej dobe naprosto nereálny. BIT ešte skôr musí splniť určité vytýčené ciele, ktoré nutne pre ďalšiu existenciu potrebuje. Sú to: kvalitnejší kriedový papier, väčší počet strán a vyšší náklad. Doteraz používaný papier nie je vyhovujúci. Farby sa do neho vpíjajú a mnohé grafické efekty vyzerajú buď nekvalitne, alebo zaniknú celkom. Počet strán a vyšší náklad spolu priamo súvisia. Čím viac BITov sa predá, tým lacnejšie vyjde tlač jednej strany. Čitateľom môžeme dať seriózne uistenie, že v tomto smere robíme počas celej existencie BITu maximum. Zmien v tomto smere sa čoskoro dočkáte...

Faktom je aj to, že zahraničné časopisy sú podstatne hrubšie, avšak treba si všimnúť, že v nich je strašne veľa reklám. Často vychádzajú vo väčších krajinách, kde je naviac veľmi rozvinuté trhové hospodárstvo. U nás je situácia iná. Nielen že sme malá krajina, ale naviac veľmi chudobná. Solventná klientela, ktorá by bola ochotná kupovať originálne programy pravidelne, sa ešte celkom nesformovala. Vďaka tomu doteraz nevznikli firmy (s výnimkou ULTRASOFTu), ktoré by mali širokú ponuku originálnych hier tak, ako to je zavedené vo vyspelejších štátoch. Práve takéto firmy majú veľký záujem o plošnú inzerciu v časopise, ktorý sa zaoberá počítačovými hrami. Naviac by mohla existovať platená inzercia so 'second hand' originálnymi hrami. Trh s použitými originálmi tu zatiaľ nevznikol. Uvediem príklad: Nemec si kúpi za 80 mariek novú hru. Stále sa ju hrá a po mesiaci ju dohrá do konca. Stratí pre neho význam a potreboval by ju predať. Dá si do špecializovaného časopisu inzerát, kde napíše, že predá spomínanú hru povedzme za 40 mariek. Pomocou časopisu určite nájde vďačného záujemcu, ktorý hru za polovičnú cenu kúpi. Ak by som si u nás kúpil originál za povedzme 1500 Sk, silne pochybujem o tom, či by som, hoci pomocou časopisu, našiel kupca ochotného zaplatiť 750 Sk. Takisto je málo ľudí, ktorí by boli ochotní ponúkať použitý originálny software. Pre našinca je to skrátka veľa peňazí a ešte dlho zrejme bude. Potenciálni inzerenti pre BIT zostávajú najmä u výrobcov a predajcov hardware. Ten sa nedá skopírovať, takže si ho každý, kto ho chce mať, musí kúpiť. Trh z hardware preto prosperuje u nás najlepšie. Najväčšími zákazníkmi týchto firiem sú však podniky. Pre získanie podnikov je účinnejšia inzercia v časopisoch zameraných na hardware a systémové programy (CHIP, CW, PC WORLD, ...). Preto im dávajú prednosť pred BITom. Najviac by teda pomohlo, keby sa u nás stabilizoval trh s originálnymi počítačovými hrami. Keby firmy, ktoré hry predávajú, dobre prosperovali, iste by si nenechali ujsť príležitosť inzerovať v BITe.

MAXIBIT by vzhľadom na pomerne malý počet potenciálnych kupcov u nás, bol veľmi drahý. Podobné akcie robia aj iné počítačové časopisy, avšak tieto špeciálne čísla sú tiež poriadne drahé - spravidla ide o dvojnásobok ceny časopisu. I keď by tam boli povedzme návody na 100 hier, koľkí by si kúpili časopis za dvojnásobnú cenu? MAXIBIT teda v budúcnosti môže vyjsť, ale až sa vyriešia všetky vymenované problémy súčasnosti, teda že sa stabilizuje trh s originálnymi hrami, bude možný vysoký náklad časopisu a bude dostatok záujemcov o reklamu. Všetky menované záležitosti spolu vzájomne súvisia a determinujú prosperitu časopisu. I tak upozorňujem, že aj za priaznivých okolností bude onen MAXIBIT dosť drahý. U akcií typu MAXIBRAVO cena nie je až taká vysoká, ale oni majú všeobecné zameranie a vďaka tomu aj veľmi vysoký náklad.

Myslím, že rozhodovanie medzi Amigami 500, 500+ a 1200 je celkom jednoznačné. Amiga 1200 je podstatne lepší počítač. Má rýchlejší 32-bitový procesor a omnoho lepšiu grafiku. Veľa britských firiem robí nové hry iba vo verzii pre A1200, alebo špeciálne verzie pre A500 a A1200, kde verzia pre A1200 využíva možnosti tohto počítača a je teda lepšia. Éra 16-bitových počítačov už prakticky skončila. Ani jeden typ sa už nevyrába a obchody ich majú vo výpredaji za dumpingové ceny. Cenový rozdiel medzi A1200 a jej 16-bitovými predchodcami je pomerne veľký (na naše peňaženky). I tak som presvedčený, že sa vždy oplatí investovať do modernejšieho a výkonnejšieho počítača. Je to nielen preto, že na staršie počítače prestávajú vznikať nové programy. Existuje predsa veľmi široká základňa hier, ktoré by sme nedokázali dohrať ani do konca života a toľko systémových programov, že ich zďaleka toľko nemôžeme potrebovať. Čo však urobiť vtedy, ak vznikne nový program, ktorý súrne potrebujeme spustiť, a na 16-bitovom 'stroji' to nejde? Alebo zoženieme verziu hry, ktorá má povedzme 16 farieb, kdežto u priateľa bude 32-bitová verzia s 256 farbami, ktorá naviac bude fungovať oveľa rýchlejšie? To je pritom ešte ten lepší prípad. Horšie to bude, ak vznikne len verzia programu pre A1200. Rýchlosť behu programu je tiež veľmi dôležitá. Existuje veľa hier aj systémových programov, kde je rýchlosť doslova kritická. Taktovacia frekvencia procesora a 32-bitové inštrukcie tu robia niekedy zázraky. Toto považujem za najhlavnejšie dôvody, prečo je výhodnejšie kúpiť A1200. Nedostatku hier pre tento počítač sa zatiaľ báť netreba. Je ich zo dňa na deň viac.

-yves-

ULTIMA 8: PAGAN A SHADOW CASTER
VÝBORNÁ AKTIVITA ORIGINU
BATTLE ISLE 2 - STRATEGICKÁ HRA NOVEJ GENERÁCIE
DIZZY 8 - JE LEN PRE AMIGU A PC

NOVINKY

■ Francúzska firma COKTEL VISION pracuje na druhom dieli hry INCA. Prvý diel vydali pred jeden a štvrť rokom. Termín dokončenia druhého dielu, ktorý sa bude volať INCA 2: WIRAKOCHA, zatiaľ nie je známy. Dúfame, že Vás čoskoro budeme môcť informovať aj o GOBLINS 3, na ktorom už COKTEL VISION pracujú niekoľko mesiacov.

■ CORE DESIGN tiež pracujú na dvoch hrách. Sú to HEIMDALL 2 a WONDERDOG pre Amigu.

■ DIGITAL INTEGRATION sa po vydaní F16 COMBAT PILOT a TORNADO na chvíľu odmlčali. Pripravujú však TORNADO CD-ROM s množstvom hudby v Hi-Fi kvalite a simulátor britského vrtuľníka MERLIN HELICOPTER.

■ ELECTRONIC ARTS spolupracuje s množstvom softwarových firiem, preto ich ponuka bude rozsiahlejšia, ako u iných firiem. Od ORIGIN predávajú PRIVATEER (recenziu sme uverejnili v minulom čísle), pripravuje sa SHADOW CASTER, ULTIMA 8: PAGAN a datadisk STRIKE COMMANDER: PACIFIC STRIKE. Od TWIN DOLPHIN by to mala byť 'role-playing' hra FORGOTTEN CASTLE. 3D-zobrazenie, ktoré programátori použijú, sa bude podobať na ULTIMA UNDERWORLD. Na trhu už je prvá hra pre CD-ROM od ELECTRONIC ARTS. Volá sa THE LABYRINTH OF TIME a v mnohom sa podobá na známy 7TH GUEST od VIRGIN, ktorý tiež existuje iba vo verzii pre CD-ROM. Nový datadisk pre STRIKE COMMANDER s názvom TACTICAL OPERATIONS, obsahuje 24 ďalších misií a nové lietadlá B-1B, F117A a F-4. Od BULLFROG je to avizovaný datadisk pre SYNDICATE s novými misiami a tromi novými zbraňami a pre počítač MAC je to simulátor lunaparku THEME PARK. Od BRODERBUND získajú surealistickú adventúru MYST pre MAC CD-ROM a od stratégov THREE SIXTY to bude HARPOON 2 - druhý diel známej strategickej hry na tému 2. svetová vojna.

■ Sheffieldská softwarová firma GREMLIN vydala nedávno dve hry LITIL DIVIL a K240. Pre Amigu CD^{32} pripravili THE LOTUS TRILOGY s vynikajúcim CD zvukom. Práce na LEGACY OF SORASIL sme už spomínali. Posledná hra, na ktorej GREMLIN nepracoval, ale ju kúpil od menej známych programátorov, je DISPOSABLE HERO, o ktorej napíšeme neskôr (ak sa nám bude hra páčiť).

■ INTERPLAY na nás chystá jeden hit - STONEKEEP. Obrázky z tejto trojrozmernej 'role-playing' hry vyzerajú nadmieru zaujímavo. DUNGEON MASTER 2: LEGEND OF SKULLDEEP bude mať 256 farieb na rozdiel od prvej časti, ktorá mala iba 16 farieb. Priateľov televízneho seriálu STAR TREK zaiste poteší hra STAR TREK: STARFLEET ACADEMY. Posledný projekt tejto firmy je grafická adventúra FABULOUS FUZZBOX.

■ MINDSCAPE síce má niekoľko obstojných hier, avšak celkovo ma ich produkcia zatiaľ nepresvedčila. Uvidíme, ako sa im bude dariť ďalej. Pre PC pripravujú letecký simulátor EVASIVE ACTION a šach STAR WARS. Pre CD^{32} pripravujú verzie CAPTIVE 2, ALFRED CHICKEN a D-GENERATION.

■ MIRAGE uvedú niekedy v prvej polovici roka 1994 3D hru RISE OF THE ROBOTS, ktorá má mať výborné animácie v grafike Super VGA. Teším sa na chvíľu, až túto hru uvidím. Nedokážem však pochopiť, ako tá istá firma dokázala dať v novembri '93 na trh hru JACK THE RIPPER v EGA grafike.

■ RENEGADE dokončujú projekt ELFMANIA. Bude to dvojrozmerná bitkárska hra, ktorá sa v niečom bude podobať na populárny FIRST SAMURAI. V lete '94 by mala byť hotová aj jazda na motorkách s názvom KTM MOTOCROSS.

■ SIERRA naďalej pokračuje v tvorbe množstva výborných hier. V roku 1994 by mali uzrieť svetlo sveta A10 2, ACES OVER KOREA a FRONT PAGE SPORTS: SOCCER. Z adventúr sú to v prvom rade LARRY 6, GABRIEL KNIGHT a POLICE QUEST 5. Pre WINDOWS bude v prvom štvrťroku uvedená na trh vesmírna strategická hra OUTPOST.

■ TEAM 17 sa chcú pevne usadiť na trhu PC. Svedčia o tom PC verzia hry ALIEN BREED a pripravovaný ALIEN BREED 2. Druhý diel bude vydaný aj vo verzii pre Amigu 1200 s využitím výhod AGA čipu a vo verzii pre Amigu 500.

■ U.S.GOLD zrejme vyťažia z dojmov zo 17. zimnej olympiády v LILLEHAMERi. 10 zimných športov bude obsahovať ich nová hra s výstižným názvom WINTER OLYMPICS.

■ Zaujímavosťou je, že druhý diel hry BATTLE ISLE od nemeckej firmy BLUE BYTE dostal vynikajúcu trojrozmernú grafiku, ktorú prvý diel vôbec neobsahoval. Obrázky svedčia o tom, že to bude strategická hra úplne novej generácie. Do predaja prídu verzie pre Amigu, PC a CD-ROM. V čase písania tohto článku ešte nebola dokončená ani jedna verzia BATTLE ISLE 2, boli známe iba termíny uvedenia na trh. PC verzia - december '93, Amiga - február '94. V Nemecku sa od decembra '93 má predávať PC a Amiga verzia ďalšej strategickej hry DIE SIEDLER za 13 mariek. Cena svedčí o tom, že to (na rozdiel od BATTLE ISLE 2) nebude nič mimoriadne.

■ DIZZY, najväčší hit od firmy CODE MASTERS, na niektorých počítačoch definitívne zomrel. Mám na mysli všetky 8-bitové počítače a Atari ST. Nový diel, v poradí ôsmy, bude iba pre hracie konzoly SEGA a počítače Amiga a PC. Dizzyho popularita je veľká, preto SEGA ENTERPRISES kúpili veľkú licenciu pre svoje konzoly SEGA MEGADRIVE, SEGA MASTER SYSTEM a SEGA GAME GEAR.

- yves -

NOVINKY

AKO SA DOSTAŤ DO JASKYNE V PRINCE OF PERSIA 2?

ČO JE CIEĽOM V DEFENDER OF THE CROWN?

AKO PREJSŤ CEZ KANIBALKU V REX NEBULAR?

OTÁZKY

1226: Mám počítač Didaktik M a neviem, ako postupovať v týchto hrách:

a) SPIKE IN TRANSYLVANIA
b) SLIGHTLY MAGIC
c) SIR FRED
d) BACK TO THE FUTURE 2
e) PLATOON
f) ACADEMY
g) INSIDE OUTING
h) TASK FORCE
i) POPEYE 1
j) POPEYE 2

Miroslav KULIK, SNINA

1227: Som majiteľom počítača Didaktik M a mám problémy v týchto hrách:

a) V hre SPLITTING IMAGES neviem poskladať obrázok anglickej premiérky, lebo mi k tomu chýbajú 2 obrázky. Dajú sa nejako získať?

b) V hre RYCHLÉ ŠÍPY 2 - STÍNADLA SE BOUŘÍ neviem nájsť na červených schodoch 6-boký kameň.

c) Aký je cieľ hry DEFENDER OF THE CROWN?

Radoslav LIPTÁK, TORNAĽA

1228: Mám hru ELITE a neviem, čo mám brať zo zostrelenej lode a ako to vyzerá.

Martin KOMÁR, BÁHOŇ

1229: Vlastním počítač PC 486 a hru PRINCE OF PERSIA 2. Neviem sa dostať do jaskyne. Pred ňou sú také malé dosky v piesku. Keď na ne šliapnem, vždy sa potopia a ja môžem začať znovu.

Alexander BELOVICS, ŠAĽA

1230: Mám počítač PC a neviem, ako postupovať v hre LANDS OF LORE.

Boris ČECHVALA, KOŠICE

1231: Som majiteľom počítača PC 286 a hry WING COMMANDER 2.

Dostal som sa do misie, v ktorej je treba zachrániť katapultovaného kozmonauta, ktorý lieta vo vesmíre spolu s kreslom. Skúšal som všetky možné kombinácie kláves a polohy rakety, ale nedokázal som to. Pozná niekto riešenie?

Milan MÚČKA, BRATISLAVA

1232: Mám PC a hru REX NEBULAR. Domnievam sa, že cieľom hry je uniknúť z planéty, na ktorej žijú a vládnu iba ženy. Podarilo sa mi uniknúť z havarovanej rakety, prešiel som okolo podmorskej obludy, ktorú som otrávil skazeným hamburgerom, preskúmal som šamanovu chatrč, kde som zobral flustrubku s otrávenými šípami a navštívil blízku dedinu. Tam som si to rozdal z jednou ženou, ktorá má v chatrči vak s nejakým ovocím, ktoré nedokážem použiť. Prenasledoval som opicu, ktorá mi ukradla ďalekohľad a prinútil som ju, aby mi ho vrátila. Akokoľvek sa snažím, ďalej sa nikam nedá dostať. Keď idem na sever, je tam kanibalka, ktorá ma okamžite rozdupe a zožerie. Dá sa kanibalka nejak obísť? Súvisí to s ovocím, ktoré má dedinčanka v chatrči?

Miroslav BALÁŽ, BANSKÁ BYSTRICA

1233: Som majiteľom Amigy 500 a hry THE LOST VIKINGS. Dostal som sa až do levelu, kde je niekoľko úsekov, v ktorých sú Vikingovia nadnášaní smerom hore. Keď zastanem, samozrejme prídem o život. Keď bežím, prekonám kratšie úseky. No potom nasleduje dlhý úsek, ktorý nedokážem prebehnúť, ani keď bežím naplno. Ak niekto prišiel na to, akou fintou spomínané úseky prejsť, prosím ho o odpoveď.

Milan SLÁDEK, KEŽMAROK

1234: Vlastním počítač PC a hru BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE. V časopisoch som sa dočítal, že v nej ide o preteky Rusov a Američanov v kozmickom výskume. Bohužiaľ, vôbec mi nie je jasná stratégia hry. Neviem, čo je potrebné pre stavbu kvalitnej kozmickej lode.

Juraj KOVÁČ, POPRAD

ODPOVEDE

6172c: SHADOW OF THE BEAST 3

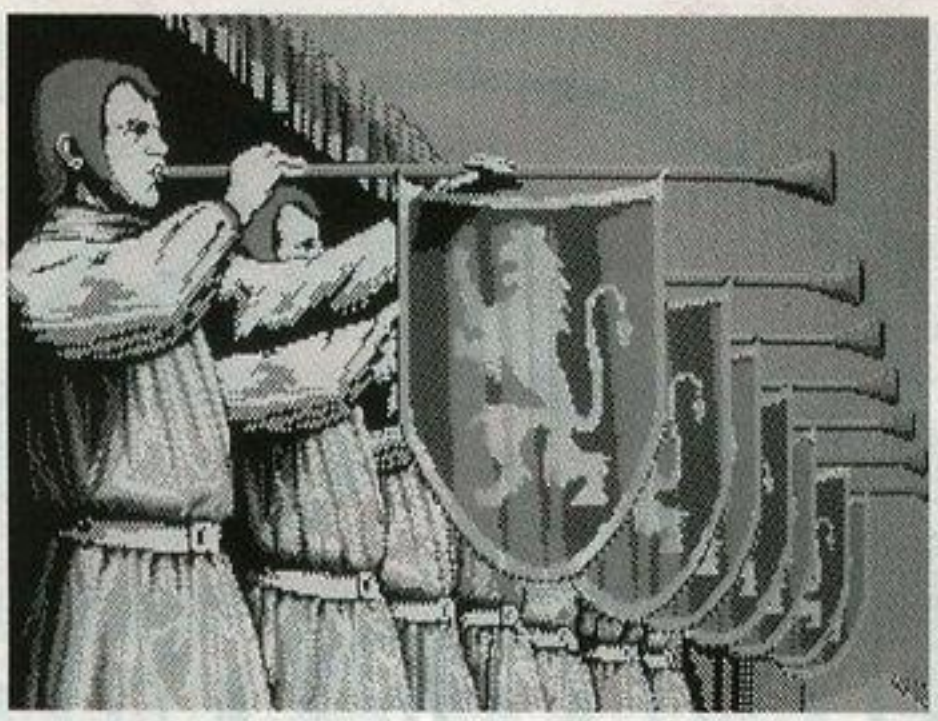
LEVEL 4: V knižnici, kde si našiel kladivo, treba na stolíku odstreliť jednu nohu a dotlačiť ho potom ku kraju miestnosti tak, aby sa vytvoril 'skokanský mostík' cez kyselinu. Potom sa treba vrátiť ku oceľovému kyvadlu, streliť dvakrát hviezdicou do gule, rozhúpať ho a preskočiť na plošinku vpravo. V momente, keď sa bude guľa približovať k Tebe, tak do nej streľ hviezdicou. Potom prejdi akváriami, prisuň si kotol a hoď do neho guľu. Zapchaj dieru, zapáľ kotol. Guľa sa začne taviť a pomaly cez otvory v kotli vylievať. Tekutý kov začne taviť ľad. Keď sa roztaví asi polovica ľadu, treba naň skočiť a vyskočiť až ku páčke, ktorou sa vypínajú laserové dvere. Za nimi je ďalší blok s diamantom. Tam sa treba postaviť pod diamant a rozbiť ľad.

Jozef HRABOVSKÝ, NOVÉ MESTO NAD VÁHOM

8185: KUNITOKI-ho na konci hry LAST NINJA 2 zabiješ len tak, že zapáliš všetky sviečky na hviezdici na zemi a potom musíš v jej strede zabiť toho zloducha. Neskôr uvidíš nie moc efektný koniec.

Igor NEUMANN, BRATISLAVA

DEFENDER OF THE CROWN



V roce 1149 se král Anglie vrátil se svými 6 rytíři ze Svaté Země. Jejich společným cílem byla sjednocená Anglie. Jeho 6 rytířů spolu soupeří o titul krále. Kdo se stane králem a kde je schovaná ztracená královská koruna se dozvíme až na konci hry. Ale hra právě začíná!

Hra „Ochránce koruny" je produktem firmy CINEMAWARE. Tato hra má výborně zpracovanou hudbu a grafiku, ale to najlepší je atmosféra hry. Jestliže vás hra zaujme, nebudete vědět o čase stejně jako já.

Po celou hru je možno zaslechnout zvláštní hudbu, která by podle všeho měla být STEREO.

Na začátku hry se vám zjeví menu s výběrem 1/ START a 2/ DEFINE keys. Navolíme klávesy a hurá do toho. Na monitoru se objeví mapa Anglie rozdělená na jednotlivá panství. Na nejsevernějším stojí jezdec (to jste vy, Wilfred of Ivanhoe). Vedle mapy se objeví „okno" obsahující údaje o tom, jak jste dobrý vůdce, jezdec a šermíř, kde se nacházíte se svou armádou, jak velká je vaše armáda, jak velký je váš příjem a poklad (čím více území ovládnete, tím více zlata získate). Vlebo dole je měsíc a rok, ktorý udává dobu hry (hra probíhá po měsících).

Po stisku FIRE se objeví jiné okno ve kterém si vyberete, co tento měsíc uděláte hezkého. Popis menu:

1/ Uspořádat turnaj (stojí to 5 kusů zlata)
2/ Dobývat
3/ Vyzvat na souboj
4/ Koupit armádu
5/ Číst mapu
6/ Vzdát se tahu
7/ Jiné volby

TURNAJ

Turnaj začíná tak, že jeden z rytířů zaplatí 5 kusů zlata a pozve ostatní ke klaní na koních. Můžete bojovat buď o území či pro slávu. V prvním případě si vyberte zem, kterou chcete vyhrát, v druhém muže, který vám zajistí slávu. Tímto spůsobem se jde třikrát a pokud všechna klání vyhrajete, stanete se šampionem. Rada pro začínající: svou zbraň umístěte tak, aby její špička byla o trochu vlevo a dolů od středu vašeho štítu.

Upozornění!!! Pokud prohrajete turnaj, končíte a pokud jste bojoval o území, ztrácíte některé své oblíbené.

DOBÝVAT

Objeví se toto menu:
1/ Přesun armády (vždy jen na sousední zemi)
2/ Změna armády (uvážíte kolik necháte obránců na daném území)
3/ Čtení mapy
4/ Podívat se za Robinem Hoodem (ten vás v případě prohry ukryje)
5/ Zpět do hlavního menu

SOUBOJ

Vyzvěte některého z protivníků na souboj mečí a pokud zvítězíte, přibude vám něco v pokladně. (Ovládáni FIRE + vlevo nebo FIRE + vpravo. Pohyb - bez FIRE a k útěku jsou dveře vlevo.)

KOUPĚ ARMÁDY

Objeví se tabulka v níž se dočtete kolik máte v pokladně a co si můžete koupit. (Vojáky, rytíře, katapulty nebo hrady.) Koupě se provede tak, že pohybem vpravo si navolíte kolik čeho nakoupíte (pokud vám stačí peníze). Vlevo je vrácení.

ČÍST MAPU

Ukáže se okýnko a vy si vyberete buď skok do menu nebo čtení mapy. Pokud „čtete", najeďte pomocí pruhů na území a stlačte FIRE. Dozvíte se název, daně a počet vazalů každého území. U území s hrady se dozvíte i něco o majitely.

VZDÁT SE TAHU

To snad ani nepotřebuje komentář.

OSTATNÍ VOLBY

1/ Hudba ano/ne
2/ Nová hra
3/ Funkce podobná RESETu
4/ Návrat do menu

ÚTOK

K útoku dojde, když vstoupíte na cizí území. Pokud vstoupíte na území s hradem, musíte mít katapult. Jinak je po útoku. Vlastní útok vypadá tak, že vlevo dole jsou rozepsány zbívající síly. Vpravo je výběr boje - ocelový útok, stát a bránit, bombardovat, fukce, kterou nechápu a ústup. Na monitoru nahoře je zobrazení sil. Opět rada! Mít více katapultů a bombardovat a bombardovat.

OBRANA

Tu nevolíme my, nýbrž útok soupeře na některé naše území. Dále viz ÚTOK.

DOBÝVÁNÍ HRADU

K tomuto je potřeba vlastnit alespoň jeden katapult. Objeví se panorama obléhaného hradu v popředí s katapultem. Po FIRE se objeví výběr střel - ničiče, ohniváci a lazaři (dobré, ne?!). Nad náboji počet dnů (udáva počet nábojů) a počet obránců. Zase rada! Hodit lazare, oba ohniváky a dva ničiče. První dva druhy nábojů sníží počet obránců a ničič bourá hradby. Při bombardování držte FIRE až do požadované vzdálenosti hodu.

KONEC HRY

Jeden konec hry je ten, když soupeř zničí váš hrad na severu. To je smutný konec a na monitoru se vypíše hlášení o vaší poslední bitvě.

Jiný konec je, když se stanete pánem celé Anglie. To je ten veselejší konec. Vypíše se hlášení o vaší poslední vítězné bitvě a jste korunován na krále.

A snad poslední konec je, když zachráníte uvezněnou lady, která vám řekne o ztracené koruně a zamrká na vás z monitoru.

Co na závěr. Hra je to těžká, ale pokud znáte nějaký ten trik, hravě ji zvládnete (pár rad jsem vám už dal). A ještě něco k záludnostem hry. Občas vám Normani ukradnou polovinu zlata, jindy zas vazalové rozbijí váš oblíbený katapult, ale někdy k vám zavítají rytíři z Germánie a posílí vaše řady.

Myslím si, že by tato hra neměla nikomu chybět a přeji všem, aby ste staly králi Anglie jako já.

-GORDON-

SLIGHTLY MAGIC

Johann Wolfgang Goethe napísal pred 200 rokmi baladu Čarodejníkov učeň. Možno aj ona inšpirovala firmu CODE MASTERS vytvoriť túto hru. Pri troche šikovnosti však dopadnete omnoho lepšie ako v balade.

Konečným cieľom hry je oslobodiť princeznú. Či odmena bude stáť za tú námahu, uvidíte asi po hodine hry.

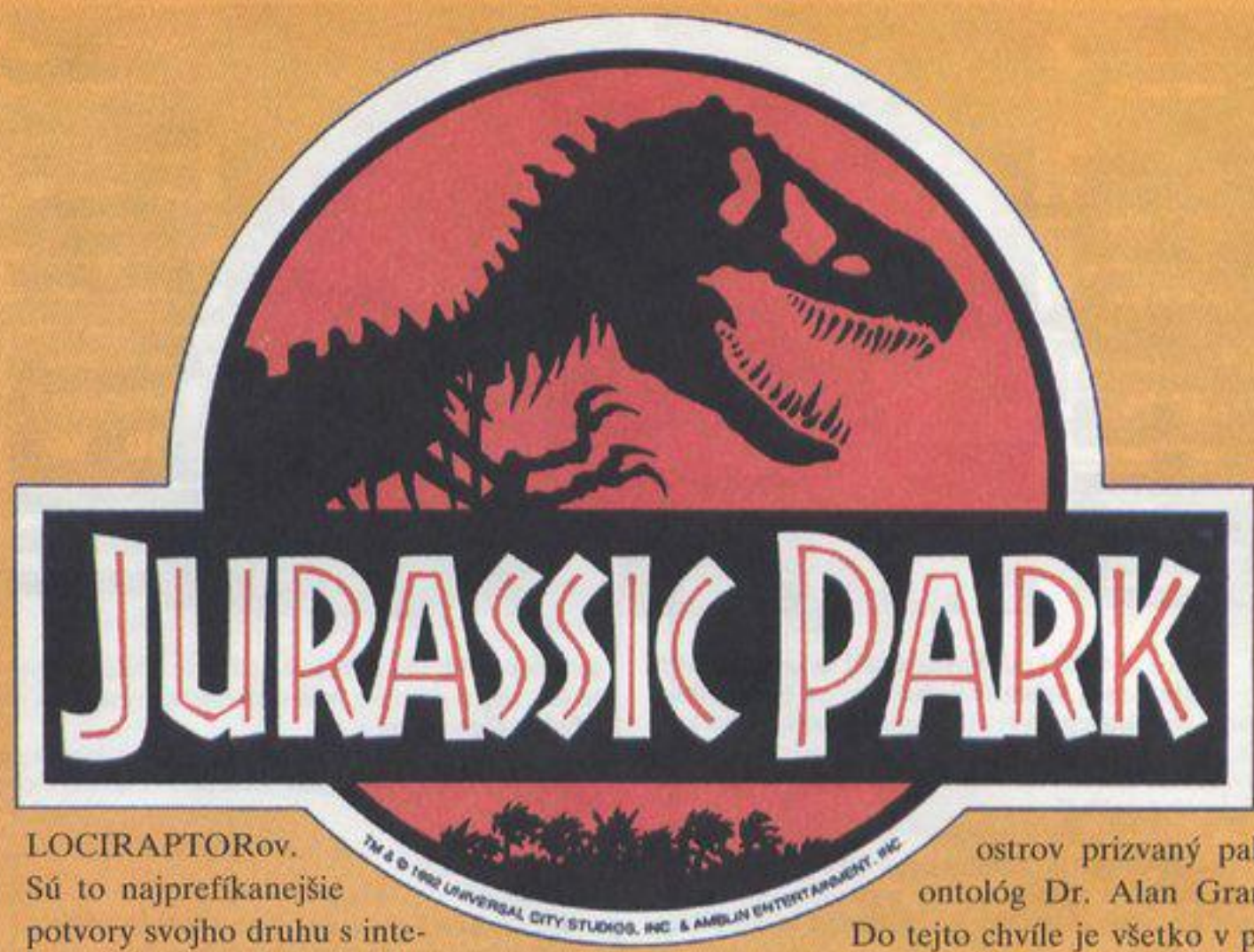
Cieľom vášho úsilia v úvode je získať čarovnú paličku a aspoň sa dotknúť čarovnej knihy. Každé kúzlo sa skladá z 2 zložiek - z názvu kúzla a aktivátora. Kúzlo je funkčné, ak sa nápis „...SPELL-off" zmení na „...SPELL-on". Môžete niesť maximálne 2 položky. Pozor! Nestúpte na banánovú šupku! Na vlastné oči som videl ako sa SLIGHTLY na nej smrteľne zranil 20 sekúnd pred cieľom.

1. Rozdeľ kýbeľ medzi 3 drakov. Riaď sa heslom „každá dáma miluje svoju farbu".
2. Nájdi magnet. Pomocou neho pritiahni špendlík pri hlave veľkého draka.
3. V podzemí nájdeš kopu kamenia. Na nej si pochutí živý balvan.
4. Špendlíkom prepichneš bublinu.
5. Po rebríku sa dostaneš k čarovnej paličke.
6. Nad hlavou veľkého draka nájdeš kúzlo hrôzy. Všetky kúzla sú v obláčiku!
7. Aktivátor k tomuto kúzlu - lebku, nájdeš v podzemí. Vidíš, že to má svoju logiku. Hrôza a lebka, to ide spolu. Preto odporúčam ODLOŽIŤ TENTO NÁVOD a používať maximálne slovníček na konci tohto návodu. JEDINE tak budeš mať pravý požitok z hry. K návodu sa vrátiš len v stave beznádeje.
8. Prečítaš si čarovnú knihu.
9. Kúzlo hrôzy použi na 2 duchov. (USE A FRIGHT SPELL)
10. Vezmi kúzlo sluchu.
11. Aktivátor je megafón. Prečo asi?
12. Toto kúzlo ti pomôže dostať sa cez 2 strážcov.
13. Vezmi všetky hviezdy - dopĺňajú tvoju magickú silu.
14. Vráť sa späť pre blší obojok!
15. Spolu s blším kúzlom ti pomôže v lete nad obrovou hlavou a priekopou.
16. Kanvou zalej kvietok.
17. Vezmi nožnice a prestrihni kocúrovi jojo.
18. Získaš tak prístup k aktivátoru rybieho kúzla - nádoba so zlatou rybkou.
19. Kanvou, ktorú vyleješ medzi 4 stromy, uvoľníš cestu do vodnej ríše.
20. Použi rybie kúzlo. Ak si ho použil skôr, určite si zistil, že rybám sa na vzduchu nedarí.
21. Nasleduje najťažšia časť hry. Ako ryba musíš najskôr nájsť rôsol pre medúzu. Za odmenu ťa pustí k aktivátoru výbušného kúzla.
22. Pomocou neho sa dostávaš v oblasti rias von.
23. Ak si stratil iba jeden život, si na tom dobre. Ak si bral všetky hviezdy, dvadsiata ti prináša nový život.
24. Nájdi sviečku a kúzlo lietania.
25. Pozorné oči levov, strážiacich pierko, zaženie sviečka.
26. Pierko - aktivátor ku kúzlu lietania, je tvoje.
27. Ako vták si zaleť vysoko pre kuchárske kúzlo.
28. Aktivátor - lyžička cukru, je tiež niekde v oblakoch.
29. Na ceste k chalúpke nájdeš drobnú mincu.
30. Kuchárske kúzlo oslobodí Janka a Marienku.
31. Ak sa chceš dostať do studne, použi mincu.
32. Opaľovací krém ti umožní rozhovor s kráľom a princeznou.
33. END.
34. Reťazce pištoľ - kľúč - zmizík - kúzlo neviditeľnosti nie je potrebné.

Slovníček:

bucket of water - kýbeľ vody
pile of stones - kopa kamenia
magnet - magnet
pin - špendlík
skull - lebka
wand - čarovná palička
spellbook - čarovná kniha
megaphone - megafón
flea collar - blší obojok
watering can - kanva na vodu
pair of scissors - nožnice
goldfish bowl - nádoba so zlatou rybkou
jelly - rôsol
plunger - roznecovač
candle - sviečka
water pistol - pištoľ na vodu
dead mouse - mŕtva myš
spoonful of sugar - lyžička cukru
suntan lotion - opaľovací krém
penny - penny
feather - pierko
key - kľúč
fright spell - strašidelné kúzlo
hearing spell - sluchové kúzlo
flea spell - blšie kúzlo
fish spell - rybie kúzlo
explosive spell - výbušné kúzlo
flight spell - lietajúce kúzlo
cook spell - kuchárske kúzlo
invisibility spell - kúzlo neviditeľnosti

J. PECHÁČ



Väčšina z Vás určite navštívila film JURASSIC PARK, ktorý nakrútil režisér Steven SPIELBERG. Dostal prívlastok 'film storočia', pretože to bol najdrahší a komerčne najúspešnejší film všetkých čias. Filmu samozrejme predchádzala úspešná kniha PARK DINOSAUROV, ktorú napísal Michael CRICHTON. Kniha je pomerne rozsiahla, preto bol filmový scenár značne skrátený. Predtým, než dostal konečnú podobu, museli ho niekoľkokrát prerábať. Filmový scenár a samozrejme aj film boli zasa predlohou pre vznik počítačovej hry. Istým prekvapením je fakt, že prišla na trh až v novembri '93, teda neskôr, ako film. OCEAN to spravidla zvládol načas spolu s premiérou filmu. Pred 65-imi miliónmi rokov žili na svete dinosaury a iné druhy veľjašterov, ktoré spásali prevažne okolitú zeleň. Niektoré z týchto potvor boli veľmi dravé, iné zasa mali schopnosť pľuvať jedovaté sliny a oslepovať tak svojho protivníka, atď. Najnebezpečnejším tvorom z tohto obdobia bol TYRANNOSAURUS REX. Táto krvilačná potvora merala 80 stôp, hlava mala 5 stôp. Silné čeľuste s obrovskými zubami dokázali za krátky okamih rozžuvať hoci aj dospelého človeka. Tyrannosaury dokázali za krátku chvíľu zožrať aj tonu potravy. TRICERATOPY mali veľkosť ako dnešné slony. Mali aj podobnú stavbu tela s masívnymi a ťažkými nohami. Rozoznať sa dajú aj podľa toho, že majú tri rohy, pričom najväčší je v strede 'tváre'. Často budeme môcť stretnúť aj VELOCIRAPTORov. Sú to najprefíkanejšie potvory svojho druhu s inteligenciou na úrovni šimpanza. Dokážu bežať rýchosťou až 60 míľ za hodinu. Dej hry sa odohráva v budúcnosti, keď sa genetika dostala až na takú úroveň, že sa podľa vykopávok a vedomostí o prahistorických rastlinách a živočíchoch, ktoré už dávno vyhynuli, podarilo vypestovať rastliny a dinosaury z jurského obdobia. Toto sa uskutočnilo na malom stredoamerickom ostrove ISLA NUBLAR, ktorý sa so svojím Jurským parkom mal stať najatraktívnejšou zoologickou záhradou na svete. Táto podivuhodná ZOO bola kompletne postavená a perfektne vybavená. V parku boli trate pre špeciálne výhľadové vozidlá. Dinosaury boli umiestnené za plotom, ktorý bol pod vysokým napätím. Všetko bolo riadené moderným centrálnym počítačom, ktorý riadil celý bezpečnostný systém. Dômyselný systém budov a bunkrov vzbudzoval dojem, že všetko je úplne bezpečné. Jurský park však zatiaľ nemohol byť prístupný verejnosti, pretože na to potreboval súhlas odborníka. Za týmto účelom bol na ostrov prizvaný paleontológ Dr. Alan Grant.

Do tejto chvíle je všetko v poriadku. Bohužiaľ, o zárodky dinosaurov začala prejavovať záujem konkurenčná firma. Keďže nie sú na predaj, nezostáva im nič iné, iba ich ukradnúť. Sami toho nie sú schopní, pretože ostrov má vynikajúci bezpečnostný systém. Dokáže to však Dennis NEDRY, ktorý tento systém naprogramoval a teda ho pozná najlepšie. Za veľký úplatok je ochotný túto špinavosť urobiť. Aby sa dostal dovnútra, musí na chvíľu vypnúť prúd v plotoch. Aj táto malá chvíľa stačila na to, aby dinosauri roztrhali plot a rozbehli sa po celom ostrove. Dr. Grant a vnuci pána Hammonda, riaditeľa Jurského parku, boli práve na prehliadke. Zničoho nič sa ocitli v smrteľnom nebezpečenstve...

A v tomto momente začína samotná hra. My sme v úlohe statočného paleontológa Dr. Granta, ktorý musí nájsť Tima a Lex, prejsť s nimi cez výbehy rôznych druhov dinosaurov a priviesť ich do budovy pre návštevníkov. Odtiaľ je treba uviesť do pôvodného stavu bezpečnostný systém parku a privolať záchrannú helikoptéru. Tým sa

Trojrozmerný pohľad na krajinu je vynikajúci.

Veľké potvory nám pôsobia problémy.

hra šťastne skončí, avšak jedno je jasné. Jurský park povolenie nedostane a verejnosť ho pre vysoké riziko prevádzky nikdy neuvidí. Hra JURASSIC PARK je robená ako akčná adventúra. Akčným prvkom je najmä pohyb po parku a streľba do útočiacich dinosaurov. Okrem toho treba vedieť používať terminály bezpečnostného systému a hľadať či používať rôzne predmety. Z tohto hľadiska má JURASSIC PARK veľa spoločného s adventúrami. Ďalej sa tu môžu posúvať predmety a prepínať zbrane, prípadne zbierať náboje. Z grafického hľadiska hra nemá žiadne vážnejšie nedostatky. Postavy a prahistorické rastlinstvo v parku sú výborné a samotní dinosauri ešte lepší. Trojrozmerný systém zobrazovania v jednom type levelov a zobrazenie z vlastného pohľadu (podobné je v hrách Wolfenstein a Ultima Underworld) sú zvládnuté na vysokej úrovni. Všetko je dostatočne rýchle. Tu by sa patrilo poznamenať, že verzia pre IBM PC vyžaduje procesor 386 a vyšší a minimálne 2MB RAM. Pokiaľ viem, je to poprvý krát, čo OCEAN urobili hru, ktorá nefunguje na procesoroch 80286. Doteraz tento procesor bol firmou podporovaný, aj keď väčšina ostatných firiem sa mu už dlhší čas nevenuje.

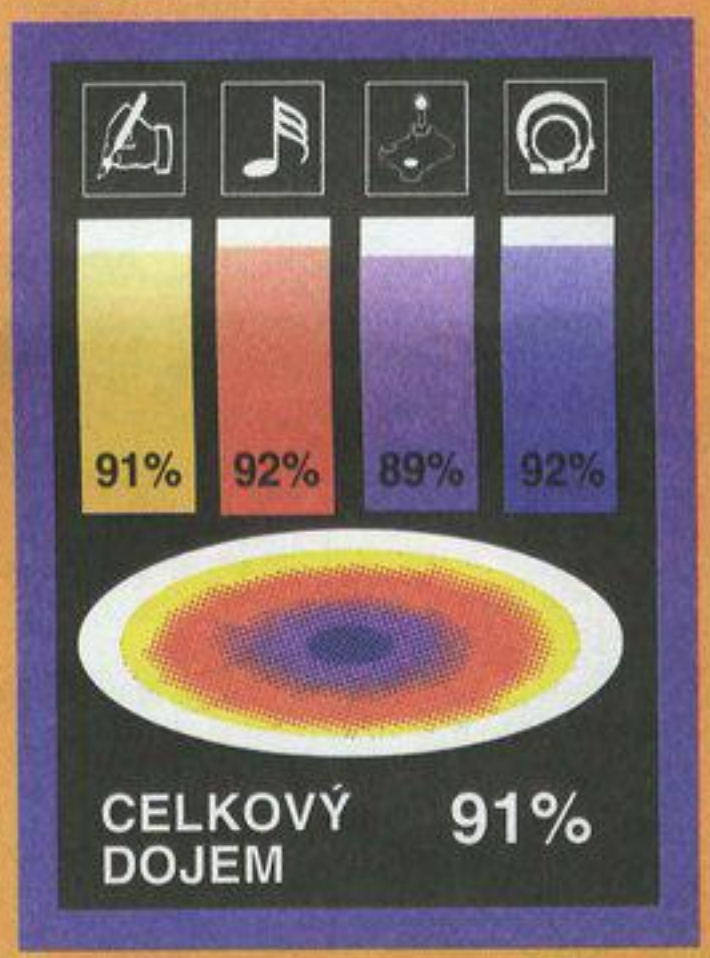
Osobitnou kapitolou je zvuk a zvukové efekty. Aj tu sa OCEAN doslova prekonávali a dá sa povedať, že príjemne prekvapili. Poprvý krát sa v ich hre na PC objavili samplované efekty. Hudbu pre karty Soundblaster a Roland vedeli robiť celkom dobre, ale samplované efekty, napr. pri výstreloch z pušky, pri behu a chôdzi, ako aj pri iných akčných momentoch jednoducho chýbali. Tentokrát OCEAN pochopili, že pre podfarbenie deja sú tieto efekty potrebné a JURASSIC PARK ich teda obsahuje. Pre hráča sú zvlášť atraktívne, veď počas hry môže počuť šelest prírody z dávnych čias a samozrejme aj 'hlasy' dinosaurov! Novinkou je aj podpora karty Roland Sound Canvas SCC1 (General Midi) a možnosť súčasného použitia dvoch zvukových kariet - jednu pre samplované efekty a jednu pre hudbu. Ak chcete počuť samplované efekty, treba mať k dispozícii dostatok pamäte EMS. Keď som dal k dispozícii 1MB EMS, počul som tieto efekty iba v úvode. Počas hry bolo počuť iba PC Speaker. Až keď som vytvoril 2MB EMS, počul som všetky samplované efekty aj počas hry. Nezabudnite na to pri konfigurovaní svojho počítača.

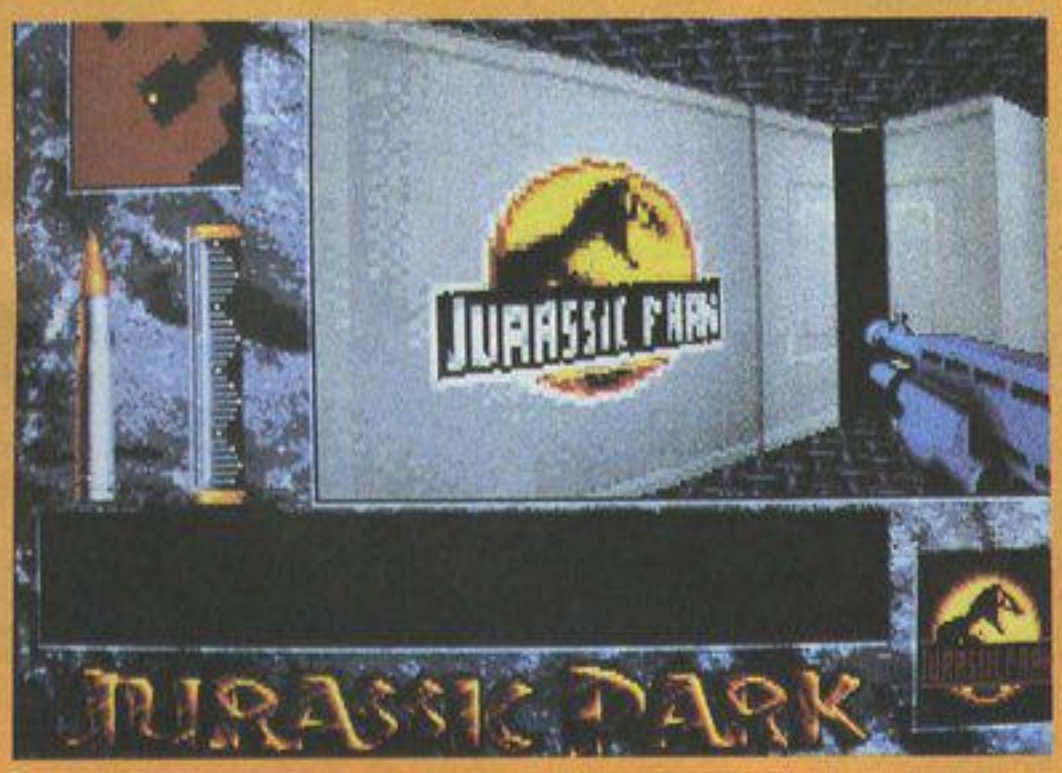
JURASSIC PARK je vynikajúco spravená hra. Predtým, ako ju začneme hrať, je vhodné pozrieť si film, aby sme rozumeli všetkým súvislostiam. Z hľadiska obtiažnosti je to mimoriadne ťažká hra, ktorú bude treba hrať veľmi dlho, kým ju dohráme do konca. Na konci každého levelu sa vypíše kód nasledujúceho levelu, takže hru pri strate všetkých životov nemusíme hrať od začiatku. Rád by som Vám aspoň prezradil kódy do levelov 2, 3 a 4. Bohužiaľ, okrem kódu levelu program pridáva k nemu nakoniec tri znaky, ktoré sa menia podľa toho, na akom počítači je JURASSIC PARK nainštalovaný. Posledné tri znaky sú vždy rovnaké a treba ich zistiť tak, že aspoň prvý level uhráme dokonca. Tu sú zistené kódy: Level č.2: B14A5XXX Level č.3: 3B5FBXXX Level č.4: 0377DXXX Kombináciu troch znakov, ktoré treba dosadiť za XXX, musíme zisťovať takto: Začíname pri prevrhnutom aute. Aktivujeme terminál a prezrieme si mapu paddocku, v ktorom sa nachádzame. Nájdeme Tima (ktorý je vždy na inom mieste - program polohu náhodne generuje), vojdeme do bunkra a vezmeme náradie. Počas týchto činností strieľame do všetkých dinosaurov, lebo pri dotyku nám berú energiu. Nájdeme vchod do podzemných kanálov a náradím ho otvoríme. Nájdeme identifikačnú kartu a LEX. Aby sme ju mohli previezť von, potrebujeme ku nej dotlačiť drevenú debňu. Treba dať pozor na plávajúce obludy. Až LEX nastúpi, odvezieme ju von. Nájdeme východ z paddocku a otvoríme dvere pomocou tajnej karty. Ak máme so sebou obe deti, prvý a najľahší level máme za sebou. Rýchlo opíšeme z obrazovky kód a tri posledné znaky môžeme dosadiť namiesto XXX.

OCEAN si na programovaní JURASSIC PARKu dali veľmi záležať, čo je vidieť na kvalite a prevedení. Preto JURASSIC PARK, zatiaľ najlepšiu hru od OCEAN, každému odporúčam.

- yves -

PC 286-586
PC CD-ROM
AMIGA 1200
AMIGA 500/600





Zobrazovanie z vlastného pohľadu v štýle WOLFENSTEIN.

Ani tu nechýba veľmi dobrá grafika a zvukové efekty.

TIPY A TRIKY

POKE DO HIER NA ATARI XE/XL

A

AIRSTRIKE 2 8983,173
9893,173
9087,173
AMAUROTE 25206,173
ARKANOID 13144,173
ARKANOID II 20265,234
ALIEN AMBUSH 13151,0
ASTEROIDS 30050,181
31005,181
ARAX 39748,173
ochrana
ALEY CAT 21618,xxx
životy do 255
32232,173
46028,173
48304,173
ACTION BICKERS 35543,255
AZTEK 3 31009,xxx
životy do 100
26350,173
dynamit
AMERICAN CROSS ROAD RACE 33893,0
čas
ATTACK OF THE MUT.CAMELS 9983,173
AZTEK 26350,165
20327,165
22637,169
22638,1
AZTEC CHALLENGE I 14517,11
14485,11
ARACHNUS 25206,173

B

BASIL 10293,173
BATTY BUILDERS 14223,165
BEER BELLY BURTS 11498,173
11476,173
11525,173
BOULDER DASH I 18125,173
BOULDER DASH II 46006,173
BOULDER DASH III 11853,173
BOULDER DASH IV 38370,173
BOULDER DASH V 9729,173
BOULDER DASH VI 9729,173
BLUE THUNDER 12262,173
BSC QUEST FOR TIRES 23951,128
BRUCE LEE 5395,165
BREATH OF THE DRAGON 10752,234
BILBO 4137,173

C

CAP.STICKYS GOLD 18526,173
CAPITAIN BIEBLES 20942,173
CHUCKIE EGG 26895,173
CLOWN BALLONS 12181,165
12236,165
12212,165
CATTER PIGGLE 8288,234
CARNIVAL MASSACRE 9802,181
10491,181
12958,181
CAVERNS OF ERBIAN 32121,0
26258
CERES 26986,165
28313,0
30824,189
COHEN'S TOWERS 20631,165
COMMANDO II 12940,173
COSMIC TUNNELS 19753,165
COUNT DOWN 13127,165
13073,0
9968,0
CRYPT OF PLUMBOUS 9292,173
9366,173
CAVELORD 25007,0
25539,0
CAV. OF MARS II 14354,173

D

DIAMONDS 5472,173
6674,173
DRACONUS 17420,56
17421,56
DROP ZONE 13160,173
24167,173
24401,173
DEATH RACE 27545,173
27548,189
DESMOND DUNGEON 16918,173
21731,173
DAN STRIKES BACK 16383,173
DONKEY KONG 18671,165
DRUID 15377,219
15339,49
GOLEM 15512,92
15478,174
DUELLIN DROID 8722,173
8785,173
DUMPFMACHINE 14535,0
14234,165
14292,165
DONKEY KONG JUNIOR 32803,181

E

ELECTRICIAN 27207,0
EXCELSOR 10945,173
EXTRIPATOR 20669,173
ESCAPE FROM DOOM WORLD 22288,173

F

FIRE CHIEF 25691,173
25578,173
37806,173
38332,173
FRED 9110,234
9111,234
FROGER 11195,173
FROGER II 41343,165
FROGGIE 8389,165
FORBIDEN FOREST 9055,173
FIDGED 11708,173
FIGHTER PILOT 5699,165
7080,165
FIRE FLEET 15827,165
FRANTIC 20422,189
15826,173

G

GHOST CHASER 18629,173
18662,173
18651,173
GUNLAW 37201,173
GYRUSS 34201,181
34203,181
GOONIES 19230,173
25886,173
GALACTIC CHASE 12985,181
GATEWAY 24195,162
24196,0
GUARDIANS OF BORN 5397,173
5443,173
GUNFIGHT 3728,0
7893,0
GUTHBERT GOES WALABOUT 6766,165

H

HERO 35325,165
36030,165
HENRI 8193,165
HYPERBLAST 22709,165
HARD HAT WILLY 16232,173
HARD HAT MACK 20421,173
HENRY'S HOUSE 12066,173
HOT LIPS 9649,173
HOUSE OF USHER 18840,173

CH

CHIMERA 16376,234
16377,234
16326,234
17141,234

I

INTODEEP 23800,173

J

JAMES BOND 007 29372,181
JET SET WILLY 17941,173
11226,0
12126,0
11240,0
JUMPI 44471,173
JUMPHAN JUNIOR 15378,45
JET BOOT JACK 29490,189
30786,165
JUNGLE HUNT 32378,173
JUND FIRST 4899,173
JOE BLADE 11996,234
11997,234
11998,234
JOUST 43226,165

K

KANGAROO 28013,165
28024,165
KISSINS COUSINS 31170,173
KABOOM 6846,165
KARATEKA 14053,165

L

LEAPER 6771,173
LIVEWIRE 9747,165
LOCO 18998,0
LANDSCAPE 23714,165
21770,234
21171,234
LIVING DAYLIGHTS 41392,173
LONE RAIDER 20844,0
LORD OF THE ORB 12371,165
13195,165

M

MOLECULE MAN 5338,173
MONTEZUMAS REVENGE 16998,165
MORKY 22738,173
MARAUDER 38746,173
MARIO BROS 31269,165
MOUSE TRAP 3018,165
3058,165
MR. ROBOT 16541,99
MONKEY MAGIC 18255,173
11959,165

N

NEXUSS 15074,173
14460,173
15720,173

O

OLLIE'S FOLLIES 19516,173
19546,173

P

PANIC EXPRES 21002,173
22305,173
PANIK 21427,173
PRELIMINARY MONTY 45521,165
PANTHER 24122,165
PARALAX 18752,173
PASTFINDER 39515,230
PIE MAN 20857,165
PHARAONS CURSE 29531,48
29532,8
PAC-MAN SUPER 38041,173
PENGON 12217,165
PREPPIE I 4001,189
4755,185
4764,185
PREPPIE II 12251,181
12353,185
12983,165
POGOMAN 11706,0
PINHEAD 12096,165
POPEY 42096,189

R

RIVER RIDE 41813,234
RED MAX 35503,173
ROBIN HOOD 13582,173
RAINBOW WALKER 32372,173
ROSENS BRIGADE 17631,173

Q

QUASIMODO 11699,0
QIX 46300,173

S

SATAN'S HOLLOW 42475,173
SPIKY HAROLD 14142,22
STARQUAKE 8052,165
SWAT 12940,173
SPY DEMIS 13964,165
10231,0
SHAMUS 21229,173
SEA CHASE 43436,185
42086,165
SUBMISSION 13666,173
SPECIAL DELIVERY 21843,165
21968,165

T

TRANSMUTTER 25485,173
21494,173
TRAIL BLAZER 17809,173
18208,173
TAPPER 7651,169
7652,0
7653,133
7654,24
7655,240
7656,0
THE LIVING DAYLIGHT 41392,173
THE SPY STRIKES BACK 4467,165
TREE SURGEON 43689,173

U

URIDIUM 22480,109
UNIVERSAL HERO 16277,24
UP UP AND AWAY 11123,173
11126,173

W

WHO DARES WINS II 6533,165
4730,169
WEB MASTER 9337,173

Z

ZENJI 15819,173
ZORRO 3725,173
10240,173
ZYBEX 19572,173
19604,173
ZEPPELIN 16364,173
ZONE X 26530,173

K. Uhlíř

SPECTRUM

1. **MYTH** (System 3)
2. **GOLDEN AXE** (Virgin) ✱
3. **TURTLES** (Mirrorsoft) ⬆
4. **SHADOW OF THE BEAST** (Gremlin) ✱
5. **LEMMINGS** (Psygnosis) ⬇
6. **SIM CITY** (Infogrames) ⬆
7. **UN SQUADRON** (U.S.Gold) ✱
8. **PHANTOM F4 – I.** (Ultrasoft) ✱
9. **JOE BLADE 3** (Players) ✱
10. **SWITCHBLADE** (Gremlin) ✱

COMMODORE 64

1. **LAST NINJA 2** (System 3) ✱
2. **INDIANA JONES 3** (Lucasfilm) ✱
3. **CREATURES 2** (Thalamus) ⬇
4. **ZAK MCKRACKEN** (Lucasfilm) ✱
5. **ELVIRA** (Accolade) ⬇
6. **DRAGON NINJA 2** (Ocean) ✱
7. **LAST NINJA 3** (System 3)
8. **SREET FIGHTER 2** (U.S.Gold) ✱
9. **BATMAN THE MOVIE** (Ocean) ✱
10. **WINGS OF FURY** (Broderbund) ✱

ATARI XE, XL

1. **LASERMANIA** (Avalon) ✱
2. **ATARISTŮV PROTIÚTOK** (K-Soft) ✱
3. **MISJA** (Avalon)
4. **DRACONUS** (Cognito) ✱
5. **SPELLBOUND** (Mastertronic) ✱
6. **KARATEKA** (Broderbund) ⬆
7. **BLÁZNIVÝ NAPAD** (HaH Soft) ✱
8. **SILENT SERVICE** (Microprose) ✱
9. **GHOSTBUSTERS** (Activision) ⬆
10. **NINJA COMANDO** (Zeppelin) ✱

AMIGA

1. **DUNE 2** (Westwood)
2. **GODS** (Bitman Brothers) ✱
3. **SYNDICATE** (Electronic Arts) ✱
4. **APIDYA 2** (Kaiko) ✱
5. **FLASHBACK** (Delphine Saftware) ⬇
6. **ALIEN BREED '92** (Team 17) ✱
7. **CHAOS ENGINE** (Bitmap Brothers) ⬇
8. **INDIANA JONES 4** (Lucas Arts) ⬇
9. **POPULOUS 2** (Electronic Arts) ⬇
10. **F1 GRAND PRIX** (Microprose) ⬇

ATARI ST

1. **PRINCE OF PERSIA** (Broderbund) ✱
2. **NORTH & SOUTH** (Infogrames) ✱
3. **F1 GRAND PRIX** (Microprose) ⬇
4. **ELVIRA 2** (Accolade) ⬇
5. **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3** (Gremlin) ⬇
6. **GOBLINS 2** (Coctel Vision) ⬇
7. **LURE OF TEMPTRESS** (Virgin) ⬇
8. **ISHAR 2** (Silmarils) ⬇
9. **DRAGON'S LAIR 3** (Ready Soft) ⬇
10. **FIRE & ICE** (Graftgold) ⬇

PC 286–586

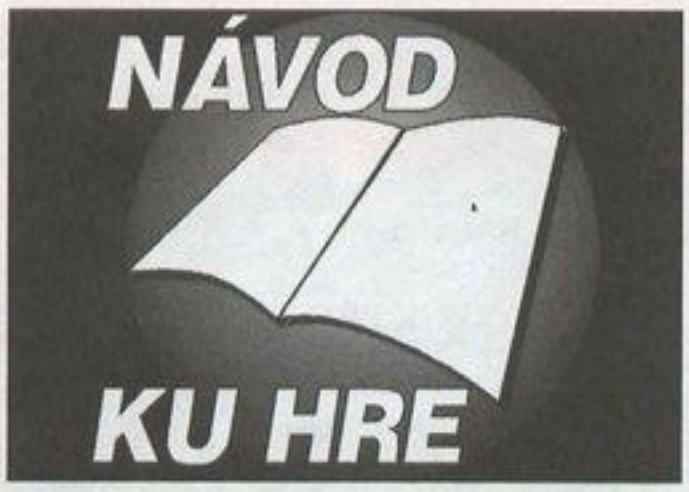
1. **DUNE 2** (Westwood)
2. **CIVILIZATION** (Microprose)
3. **INDIANA JONES 4** (Lucas Arts)
4. **SPEAR OF DESTINY** (ID Software) ✱
5. **FLASHBACK** (Delphine Software) ⬆
6. **MONKEY ISLAND** (Lucas Arts) ✱
7. **PRINCE OF PERSIA 2** (Broderbund) ✱
8. **WING COMMANDER 2** (Origin) ✱
9. **ULTIMA UNDERWORLD 2** (Origin) ✱
10. **F1 GRAND PRIX** (Microprose) ✱

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

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

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

V tomto mesiaci to je Vlado MITÁŠ z Nitry.



Tuto bezesporu jednu z nejlepších her vytvořených na Spectrum má na svědomí Peter Cooke, autor programů, které překvapily dobře volenou obtížností, originálními nápady a i při jednoduché grafice vynikající hratelností.

Vzpomeňte si na předchůdce Academy-Tau Ceti, nebo ve své době populární hra Androids 1. Tento programátor již bohužel netvoří pro Spectrum, jeho poslední hra byla Stunt Car Racer. Přešel na Amigu, kde v roce 1990 vydal hru - Tower of Babel.

Na začátku se z úvodního scrollujícího textu dozvíme něco o založení kosmické akademie pro výcvik pilotů vznášedel, která vznikla poté, co nějaký nováček při parkování u atomového reaktoru špatně přeřadil a proměnil polovinu planety v tekoucí lávu.

Hlavní menu

Po stisku Space se vám objeví menu, které ovládáte klávesami: S, X, O, P, Space. Menu obsahuje další volby:

Accept Mission
Select a Mission
Select a Skiner
Progress Report
Tape Menu
Enter a New Cadet
View/Redefine Keys.

Accept Mission

Tato volba spustí hru.

Select a Mission

Objeví se menu, kde si vyberete jednu ze 4 daných misií. V levelu 1 to jsou:

- If it moves
- Red Dawn
- Meltdown
- Softly Softly.

Pomocí „Info on this Mission" si můžete vyžádat informace o úkole, který jste si zvolili. V případe, že si dále zvolíte „ Text", zobrazí se včetně instrukcí i vpravo dole jméno vznášedla nejvhodnějšího pro dané poslání. Volba „System" zobrazí planetu, ve které budete vykonávat misi a údaje o ní. Volba „Menu" vás vrátí zpět do výběru misí. Pod Info on this Mission je volba „Load in next Level" - (můžete nahrát další blok, pokud jeste splnili všechny 4 mise, v tomto případě se křížek změní ve značku lomeno). „Selection Complete" vás vrátí do hlavního menu.

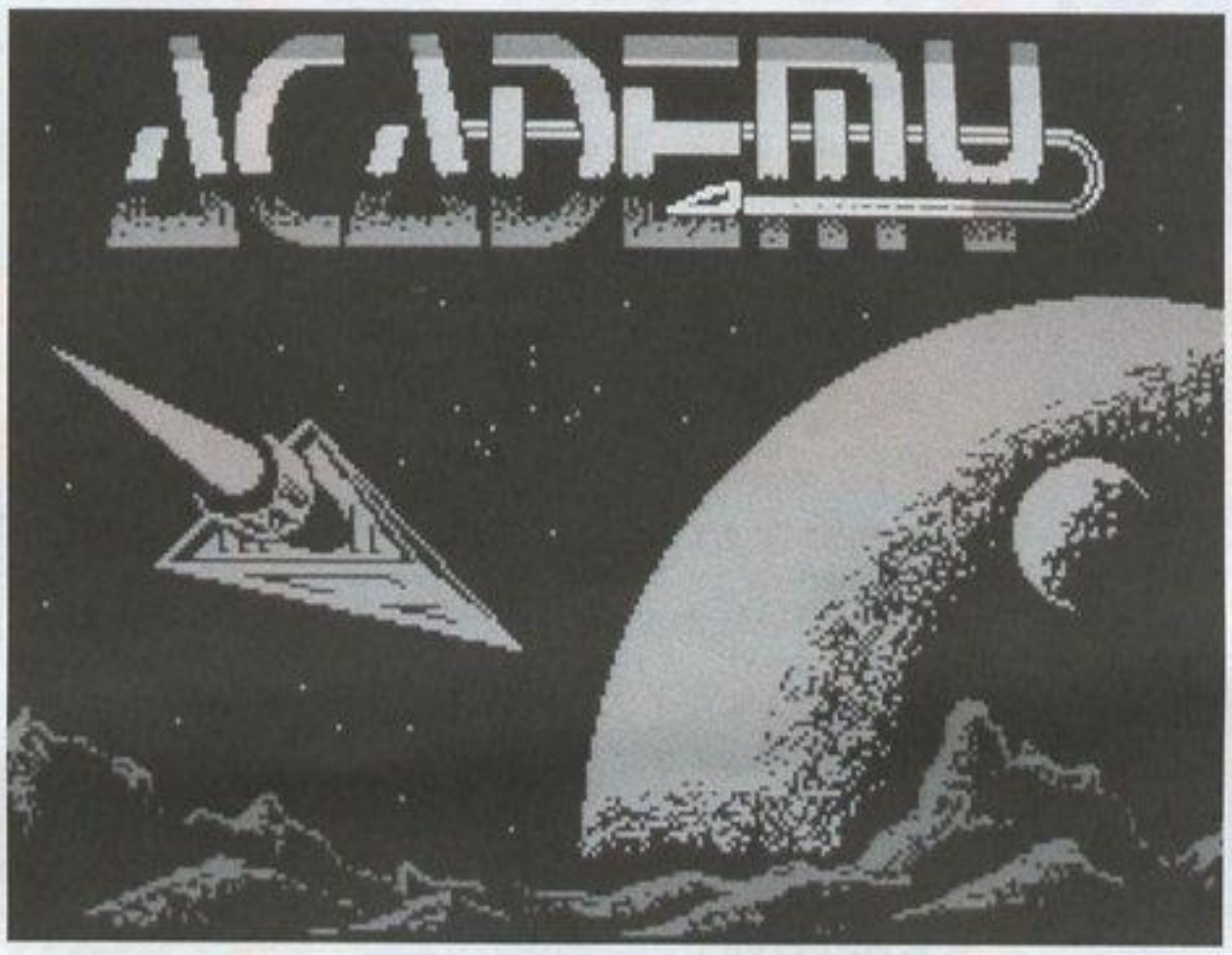
Select a Skinner

Zde si můžete vybrat jedno ze 3 hotových vznášedel - GCS Lenin, GCS - Lincoln, GCS - Wilson. Nebo si nadefinovat další tři. Jejich jméno se napíše místo Unused.

„Info on this Skinner" - získáte informace o zvoleném vznášedle. „View Panel" - zobrazí přístrojovou desku zvoleného vznášedla. „Design New Skinner" - tvorba vlastního vznášedla.

Při definici vlastního vznášedla nejprve v tabulce označíme, co chceme a nechceme (yes a no). Vznášedlo nepojme vše, proto v případě přílišné ceny nebo váhy se rozsvítí údaj červeně. Musíte něco ubrat, aby údaj zhasnul a tedy vyhovoval dané normě. Pokud jste si to rozmysleli a nechcete ve stavbě pokračovat, najeďte šipkou na Abandon Design. Jinak můžete pokračovat, zvolíte druhou položku a určíte barvu a vzor přístrojové desky.

Následuje rozmístění přístrojů na desce - volte vždy prví položku, pak umístěte přístroj, najeďte zpět na Menu, než se objeví položka Design Complete. Pak po zvolení této položky už jen své hotové vznášedlo pojmenujete. V případě, že přístroj umístíte nevhodně, můžete volbu vrátit pomocí funkce Undo Last Step. „Selection Complete" - návrat do hlavního menu.



Progres Report

Zde uvidíte zprávu o plnění daných misí v procentech (pokud není mise splněna na místě procent je napsáno: Not Attemptet).

Tape Menu

„Load Game File" - nahraje vaší pozici z pásku.

„Save Game File" - uloží stav hry na pásku.

„Load Ship Design" - nahraje vámi vytvořená vznášedla z pásky.

„Save Ship Design" - uloží vaše vznášedla na pásku.

„Return To Main Menu" - návrat do hlavního menu.

Enter a New Cadet

Zde se přihlašujete do vesmírné akademie. Nejprve zadejte své jméno, potom datum narození. (Počítač vám jen tak vypočte, v kterém dni jste se narodili).

View/Redefine Keys

Zde uvidíte rozvržení kláves pro ovládaní hry, případně si je můžete předefinovat pomocí funkce „Alter Keys", nebo zvolit „Kempston Joystick". Další funkce je „Return To Main Menu" - návrat do hlavního menu.

Start hry

Po zvolení „Accept Mission" se objeví přístrojová deska a palubní počítač vypíše zprávu, čeká na vaše příkazy.

Zde je seznam příkazů:

HELP - zobrazí všechny slovní příkazy, které palubní počítač bude akceptovat.

PAUSE - přestávka, zastaví se čas.

QUIT - návrat do hlavního menu, předčasné ukončení mise.

SIGHTS ON - zapnutá měřidla.

SIGHTS OFF - vypnutí měřidla.

WAIT - posune čas o pár minut dopředu.

EQUIP - umožní doplnit zbraně, načerpat palivo, opravit vznášelo, ale jen pokud jste na základně, nebo v civilních či armádních centrech.

STATUS - vypíše zprávu o technickém stavu stroje.

CODES - slouží k dešifrování kódů v některých poslání.

DEAF - zvukový test.

LOOK - sdělí, kde se vznášelo nachází.

VERSION - vypíše číslo verze hry.

LAUNCH - výjezd ze základny.

Ovládání

vlevo	O
vpravo	P
nahoru/zv. rychl.	S
dolu/sníž. rychl.	X
laser	Space
raketa	M
střelivo, návnada	A
světlice	F
bomba	B
změna pohledu	V
zvýšení výšky	H
snížení výšky	G
přesun	J
země, přistání	L
infrahled zap/vyp	I
stav stroje	R

Popis přístrojové desky a jejího zařízení

Ukazovatele:

height -	výška
speed -	rychlost
shield -	vaše energie
fuel -	palivo
laser -	teplota laseru /pří přehřátí střílí pouze v intervalech/
Missiles -	počet raket
Bombs -	počet bomb
Amms -	počet návnad pro rakety
Flares -	počet světlic

Kompas

Na prvním proužku vidíte směr, kterým jedete a v dolním proužku můžete pomocí čárky orientovat vznášedlo zpět k základně /čárka musí být uprostřed/.

Scanner

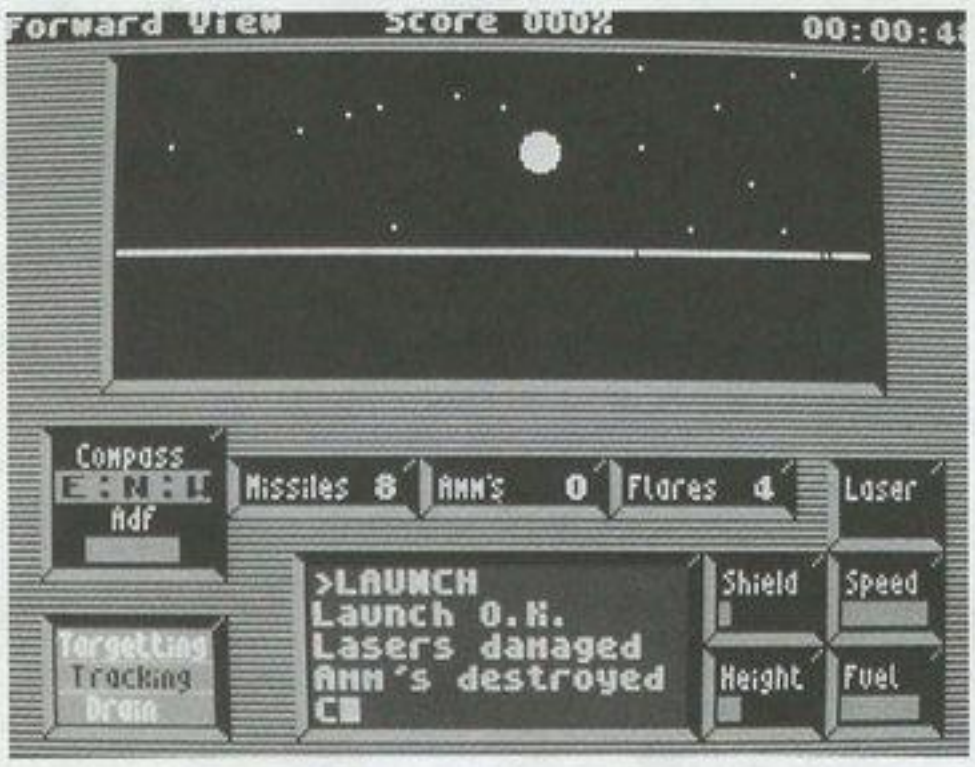
Na radaru můžete vidět objekty ve svém okolí. Pokud se nějaký objekt nachází ve světlém čtverci uprostřed, je na dostřel /někdy může být na dostřel i mimo čtverec/. Pokud je uprostřed čtverce hrozí, že do něj vrazíte.

Infrahled

Pokud je součástí vznášedla a zapnete si ho, nevadí vám tma a předměty vidíte normálně.

Teleportační jednotka (Jump/Door Unit)

Tento přístroj budete v některých misiích



potřebovat. Jedná se o zařízení pro teleportaci (přesun). Pokud jste v blízkosti teleportu, rozsvítí se kontrolka Jump Unit. Pokud jsou ve vašem okolí budovy, do kterých se dá vletět (základna, reaktor atd), svítí kontrolka Door Unit.

Target Unit
Pokud je cíl zaměřen, svítí kontrolka Targettin a můžete vypálit raketu, případně i objekt zasáhnou laserem. Rozsvícení kontrolky Drain signalizuje zásah do vaší lodi.

Používání zbraní a ostatního vybavení

RAKETA (MISSILE)
Může likvidovat objekt v tom případě, že je na dostřel a nemá návnady pro rakety. Raketa má o něco větší dostřel naž laser. Jediná vada je, že jste limitováni počtem. Existují objekty, ktoré jdou zlikvidovat pouze raketou - pohybující se děla.

LASER
Může mít trojí sílu:
- třípaprskový (high) - je nejúčinnější
- dvoupaprskový (med) - střední
- jednopaprskový (low) - nejslabší.

Dá se s ním likvidovat téměř vše s výjimkou bomb, pohybujících se děl a budov. Pamatujte vždy na teplotu laseru.

NÁVNADA PRO RAKETY (AMM)
Ve hře se setkáte se dvěma druhy raket, jsou to tzv. Super robot missile a Robot missile. Pokud zjistíte, že na vás někdo vypálil druhý typ rakery a nemáte čas ji zničit laserem, použijete návnadu. Pozor! Prví typ rakety nejde zničit.

SVĚTLICE / FLARE
Mají význam v tom případě, že v vznášedlu nemáte Infrahled a nevidíte na cestu. V tomto případě se vám světlice hodí - osvítí celou krajinu na omezenou dobu.

BOMBY / BOMBS
Zlikviduje všechny objekty kromě základny a některých druhů min. Bomba vybuchuje ve velkém rozsahu, proto se snažte co nejrychleji odjet. Bombu nepřátelé nezničí, ale pozor, aby jste ji nerozstřílel vy sám.

Typy budov

ZÁKLADNA
Z této budovy budete většinou na začátku mise startovat a budete v ní pokaždé končit. Je to jediná budova, která vám ponechá otevřené dveře i po sebevětší marné snaze o její likvidaci, což se nedá říci o jiných. Poskytne vám naprosto vše.

REAKTORY
Neobjevují se ve všech misích jako základna. Není v něm žádné palivo, zbraně a opravna, které by jste po zničujícím letu mohl potřebovat. V některých misích máte za úkol reaktory zlikvidovat a v některých z nich musíte vybrat kódy. Pokud do nich omylem nebo úmyslně střelíte laserem, zavřou se a už vás nikdy nepustí dovnitř. Můžete je zničit zblízka raketou (to kvůli jejich vysoce účinnému protiraketovému systému), nebo bombou.

CIVILNÍ CENTRA
V některých případech se stanou vaším útočištěm, hlavně když máte málo paliva a základna je daleko. Jednoduše řečeno, můžete si v nich dočerpat palivo a opravit vznášedlo (neposkytují zbraně). V případě pokusu o jejich likvidaci platí to samé jako u reaktorů.

ARMÁDNÍ CENTRA
Jsou něco podobného jako civilní centra, až na to, že vám poskytnou zbraně.

Typy útočných objektů

LÉTAJÍCÍ TALÍŘE
Toto bude asi váš nejčastější protivník. Jdou zničit vším, kromě návnady pro rakety a světlic, samozřejmě.

LÉTAJÍCÍ ROBOTI
Pohybují se stejně jako talíře, ale jsou mnohem horší. Tvrdohlavě se brání proti raketám a navíc jdou zničit jenom dlouhou dávkou z nejsilnějšího laseru.

POZEMNÍ ROBOTI
To samé jako jejich létající kolegové, ale nelítají (díky bohu).

SOLÁRNÍ DISKY
Opravdu tvrdý oříšek. Jdou zničit jenom bombou a navíc střílí i v případě minimálního přiblížení. Při představě, že se vyskytují jen ve skupinkách 7 až 9, bude vám pěkně horko. Pokud vás bude chytat sebevražedná choutka, vražte plnou rychlostí do jednoho z nich. Určitě vás potěší, že kromě vás to odnesl i někto jiný.

POHYBLIVÁ DĚLA
Poznáte je podle toho, že i z malé dálky po vás zuřivě pálí. Jdou zlikvidovat jen raketou a bombou.

KAMIKADZE
Zdánlivě se nepohybující objekty, ktoré se proti vám po přiblížení vrhnou s úmyslem do vás vrazit. Doporučená zbraň - laser a rakety. Pokud je nestačíte zničit, pokochejte se pohledem na svoji energii.

TOVÁRNY
Vyskytují se jenom v některých misích. Jdou zlikvidovat pouze bombou a samy střílí mnoho raket.

SKÁKAJÍCÍ MINY
Neútočí pokud nejste v jejich těsné blízkosti. Jdou zlikvidovat krátkou dávkou z laseru (zde zahřátí nehrozí).

PALEBNÍ VĚŽE
Zdánlivě neškodné, ale po přiblížení vás budou častovat dávkami laseru. Oplaťte jim jejich snaživost, než bude pozdě.

Typy neútočných objektů

TELEPORTY
Slouží k přemístění na jinou teleportační stanici. Po teleportaci ubyde větší část fuelu než obvykle, proto si dávejte pozor, aby jste neuvázli uprostřed volného terénu. Pozor, dají se zlikvidovat velice lehko. Teleportace proběhne jen pokud máte plně funkční teleportační jednotku.

MAJÁKY
Neškodné objekty, ve tmě blikajú a mnohdy vám ukáží cestu. Likvidace je lehká, ale nepřidá žádná procenta.

MINY
Zdánlivě neškodné, ale citlivě reagují na dotyk. Pokud vrazíte krátce po sobě do dvou z nich, rozlučte se s představou na splněnou misi. Jdou zlikvidovat pouze bombami, a i to né vždy. Pokud můžete, vyhněte se jim.

SLOUPY
Nic vám nedělají, zničíte je lehko laserem, a to s procentuálním ziskem.

VĚŽIČKY
Najděte je jenom v jedné misi. Laserem je můžete posunovat. Vše ostatní je zničí. Mají význam procentuálního zisku.

Přistání v terénu

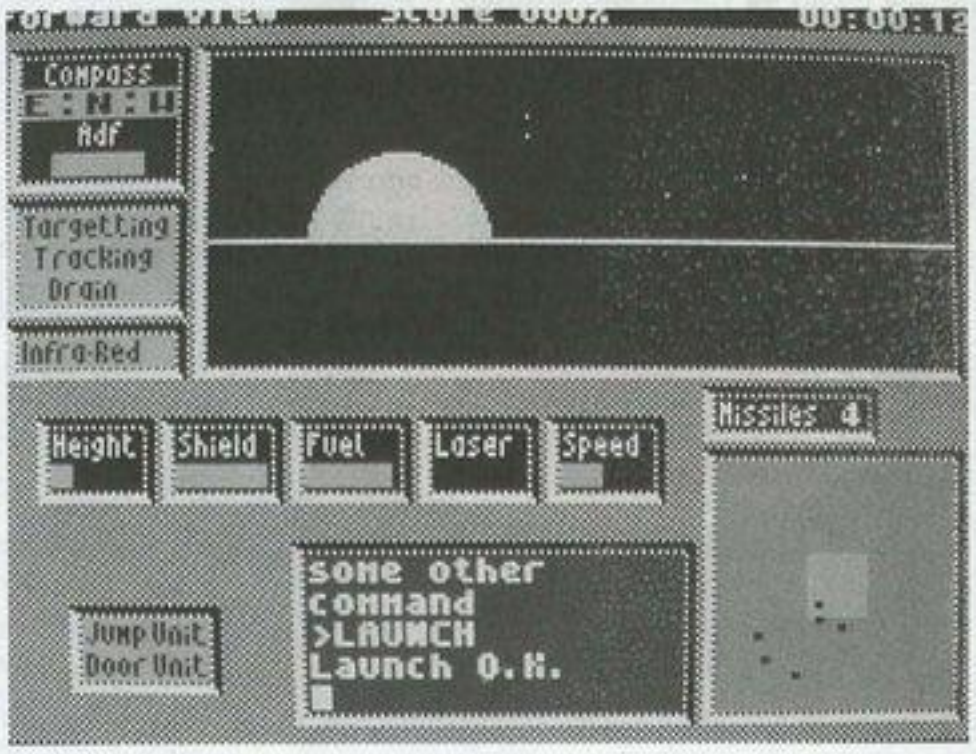
Hodí se zejména tehdy, když uváznete ve volném terénu a chcete předčasně ukončit misi. Probíhá takto: snížíte rychlost a výšku na minimum a stisknete klávesu pro přistání. Zadáte příkaz Quit a vrátíte se do hlavního menu.

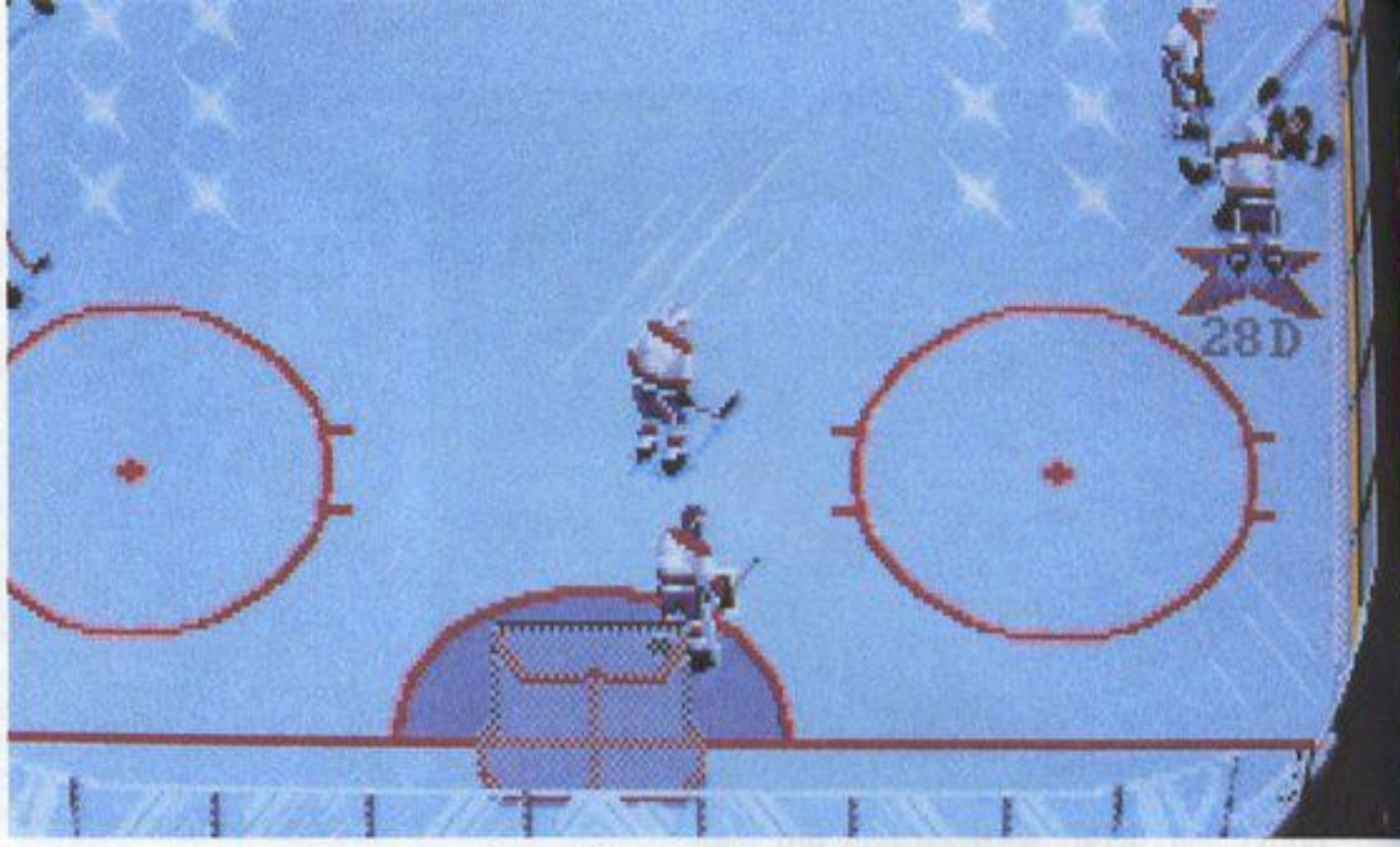
Palubní počítač během letu

Během letu si můžete stisknutím tlačítka definovaného jako stav stroje vyvolat stav jednotlivých přístrojů vašeho vznášedla. Dále vás počítač informuje o ději (zničení přístrojů atd.).

(Dokončenie v budúcom čísle)

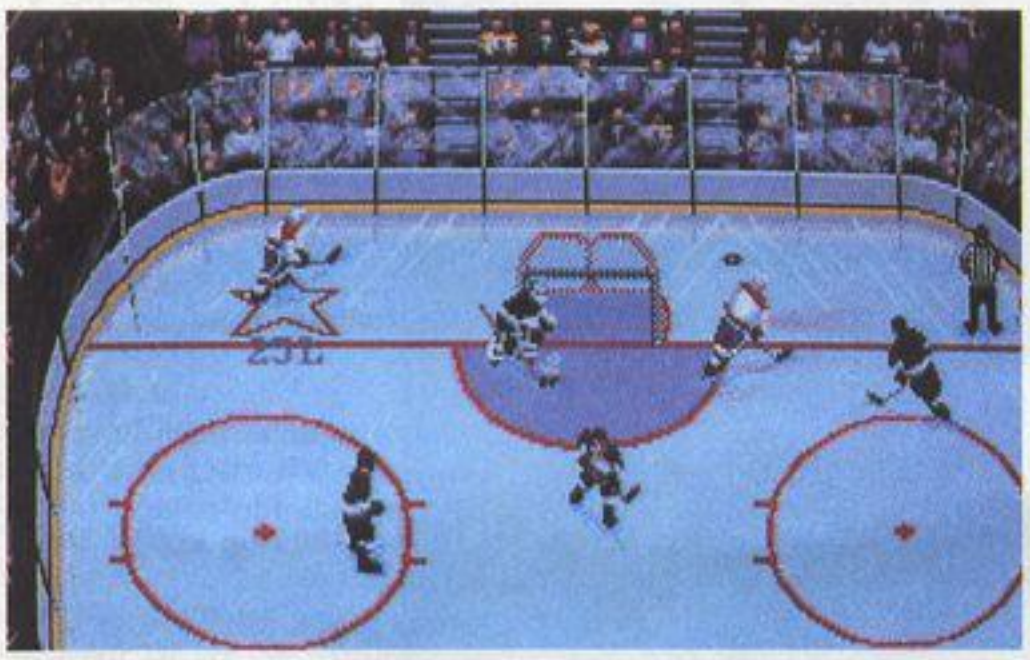
Jokersoft





NHL HOCKEY

ELECTRONIC ARTS



Keď pred približne dvoma rokmi prišla na trh hra od firmy Electronic Arts HOCKEY na hraciu konzolu SEGA MEGADRIVE, stala sa absolútnym hitom a získala najvyššie ocenenia vo väčšine prestížnych časopisov (napr. MEGA TECH 92 %, MEAN MACHINES 95%, atď). Dlhý čas suverénne viedla v popularite hier na túto konzolu a viedla by aj doteraz, keby ju nenahradila hra NHL HOCKEY '93 opäť od firmy Electronic Arts. Vylepšená verzia predošlého hokeja už mala oficiálnu licenciu National Hockey League Players Association, čo znamenalo kompletný výber tímov a hráčov tejto najkvalitnejšej hokejovej ligy na svete. Mal som možnosť vidieť tento hokej na vlastné oči a dojem z neho bol výrazne pozitívny.

Omnoho pozitívnejší je však fakt, že Electronic Arts sa rozhodol zrealizovať tento projekt aj na počítač PC AT, čo mi umožnilo túto hru nielen vidieť, ale aj vyskúšať, a nielen vyskúšať, ale aj sytematicky a pravidelne hrať, ešte hrať, stále hrať. Ak som totiž použil po zhliadnutí tejto hry výra z „výrazne pozitívny dojem", ťažko budem hľadať v mojej slovnej zásobe alebo v slovníku cudzích slov primeraný výraz po vyskúšaní tejto hry. Pritom sa nedá povedať, že hokej je nedostatkovou hrou na PC alebo AMIGE. Z oblasti PC by som snáď len spomenul FACE OFF!, WAYNE GRETZKY II a III. Obzvlášť po uvedení na trh WAYNE GRETZKY III sa zdalo, že čo do kvality hokeja nemusíme roniť slzy. Napriek tomu by som sa asi rozplakal, keby som sa mal k nemu vrátiť.

Ale venujme sa hokeju. Oproti verzii na SEGA MEGADRIVE je tu mnoho vylepšení. Napríklad je tu mohutná databanka NHL pre fanúšikov rozličných čísiel a štatistických údajov, ďalej je to názov hry (aj keď tu sa dá asi ťažko hovoriť o vylepšení), liga môže byť vedená aj čisto z pozície manažera (ja osobne by som to nevyskúšal ani v zlom sne, a tak prišiel o smotanovú šlahačku v podobe normálnej hry). Nesmieme zabudnúť na zvuk (majitelia PC Speakra ako jediného ozvučovadla preskočte prosím nasledujúce riadky !). Zvuk je totiž (na kartách SOUND BLASTER a pod.) spolupríčinou takej reality, že keď si dáte počas hrania na seba korčule, helmu a ostatné príslušenstvo, otvoríte koncom decembra okno dokorán na dosiahnutie príslušnej teploty (šírkou medzery môžete teplotu do istej miery aj regulovať), bude sa vám neskôr zdať hokej (napr. na štadióne SLOVANA) ako zlé divadlo. Nechýba tu ani originálny hlas populárneho amerického hlásateľa. Pri zvukoch by som tu však výrazne a s pobúrením vytkol realizáciu variabilnosti zvukových kariet. Pretože majitelia kombinácie zvukových kariet ROLAND MT32 a SOUNDBLASTER (ráčim sa medzi nich počítať) si budú musieť vybrať medzi kvalitnou hudbou spolu s uchu nelahodiacimi údermi do klavíra ako „hokejovými" zvukovými efektami z produkcie karty ROLAND alebo menej kvalitnú hudbu (stále však hodnotenú ako nadpriemerne uspokojivú) spolu s excelentnými a vysoko kvalitnými hokejovým i efektami realizovaných kartami typu SOUND BLASTER). Miesto tohoto amatérskeho prevedenia tu mala byť možnosť ich kombinácie, čo je v súčasnosti úplne bežnou praxou.

Hokej funguje z pohľadu „šikmo zhora nadol". Pre dokonalé pochopenie aj nenáročného čitateľa by som ujasnil, že uhol ABC má približne 92,3 stupňa, pričom bod A predstavuje strednica úsečky XY, kde X a Y sú spodné body tyčiek, bod B je stredom kružnice, kde sa hádže úvodné buly a bod C sa nachádza medzi očami.

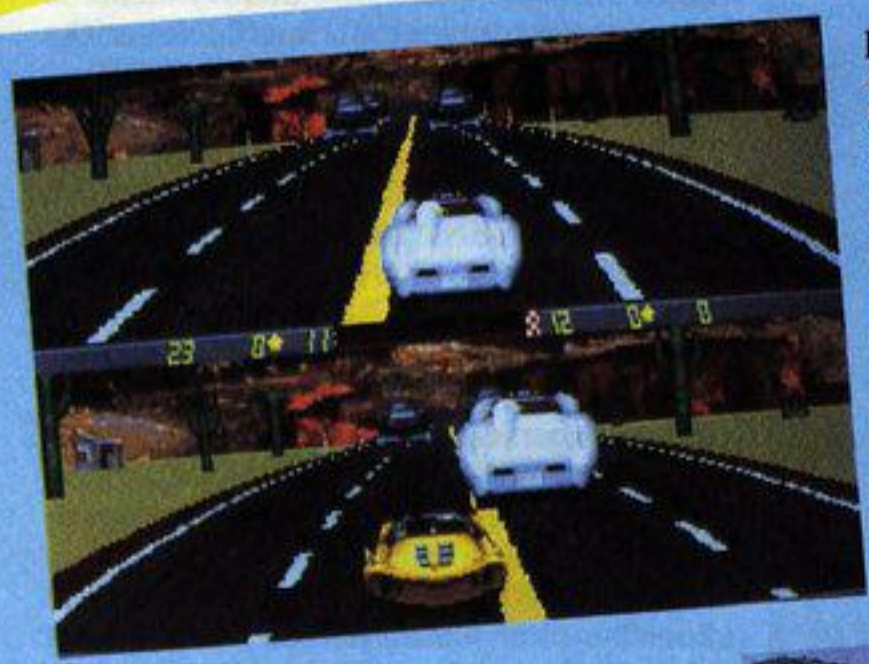
Licencia NHL spôsobila, že sú úplne vylúčené pästné súboje (pre sklamaných čitateľov by som poradil osvedčený liek v podobe hry STREET FIGHTER alebo BODYBLOWS. Odporúčam užívať mnohokrát denne). Hra je výnimočná aj tým, že je výborne hrateľná tak pre dvoch hráčov (hodiny plynú), ako aj pre jedného pri začatí vlastnej ligovej sezóny. Toto je spôsobené do veľkej miery aj tým, že každý hráč ma rôzne schopnosti (určené podľa štatistík NHL) a podľa nich „triafa", alebo aj nie. Toto len pridáva na realite, ktorá je tu spôsobená napr. aj dokonalou animáciou pohybu hráčov. Na to, aby sme vymenovali a popísali všetky výhody, „krásy" a tzv. perličky tohoto hokeja má BIT primálo strán a táto recenzia ešte menej. Za všetky spomeniem rozbité plexisklo, rozhodcu s vybitými zubami, atď, atď,...

- rudo -

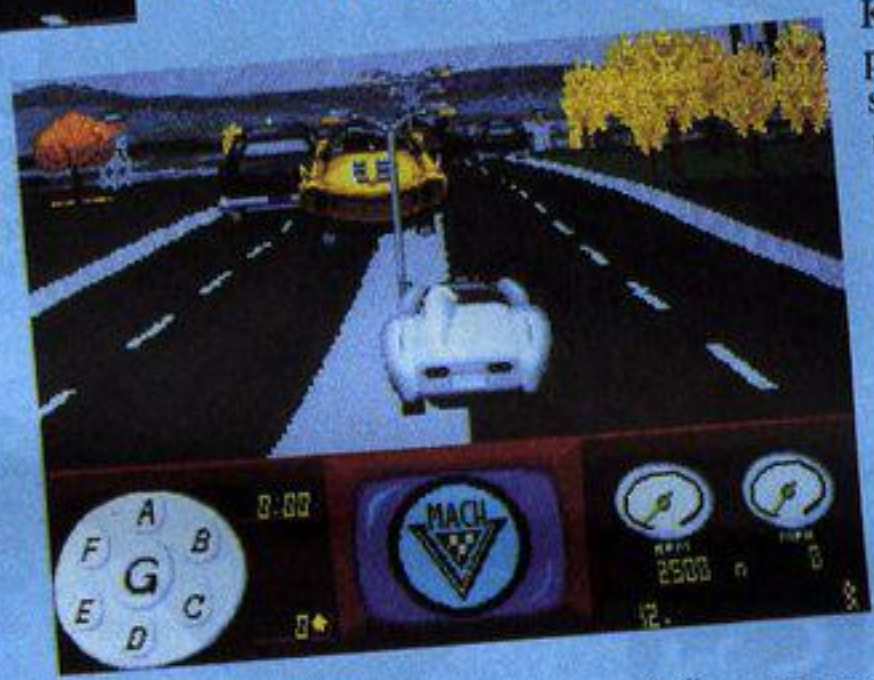
PC 286-586

SPEEDRACER IN THE CHALLENGE OF RACER – X

ACCOLADE

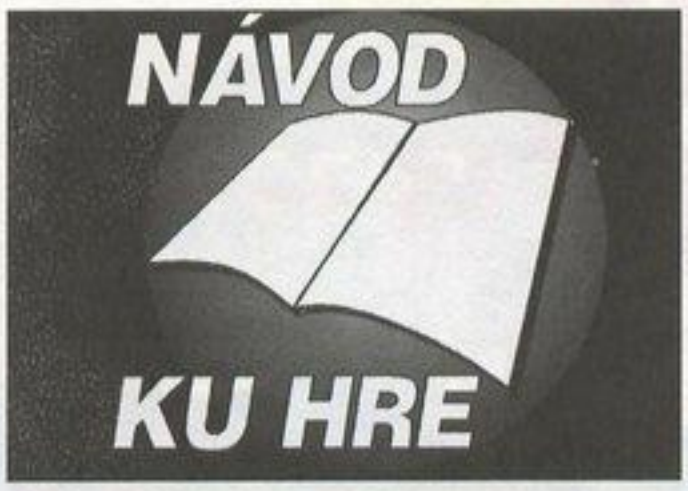


Po dlhšej odmlke sa opäť hlási o slovo firma ACCOLADE. Samozrejme, ak nepočítame hry od TSUNAMI (Ringworld, Blue Force a Protostar), ktorú vlastní práve ACCOLADE. SPEEDRACER naprogramoval TOM LOUGHRY, ktorý už s ACCOLADE spolupracuje dlhšiu dobu. Jeho najúspešnejšou hrou bol GUNBOAT (1990). SPEEDRACER OF RACER-X je hra vskutku originálna. Predlohou sa stala istá komiksová séria, ktorá sa volá SPEEDRACER a je veľmi populárna. Preto sa ACCOLADE rozhodli urobiť niekoľko epizód aj na počítači. Pokiaľ viem, je to po prvýkrát, čo sa auto z komiksu dostáva do počítačovej hry. Existujú preteky F1, preteky cestných automobilov, rôzne rallye, ale o komiksové autá sa zatiaľ nikto nepokúšal. Pritom práve v tomto prípade, keď nie je potrebné držať sa reality, možno popustiť uzdu fantázii a dať do hry niečo, čo nemusí zodpovedať prírodným zákonom a skutočnosti. Ak sú programátori šikovní a majú dobré nápady, môžu z takejto hry urobiť atraktívny produkt. V hre SPEEDRACER ovládame vybraný voz a na zvolenej trati sa pokúšame prísť do cieľa na prvom mieste. Pochopiteľne, nevíťazí sa iba brilantnou jazdou. Okrem šoférskeho umenia treba vedieť používať zrýchľovač (TURBO), zariadenie pre skákanie a ďalšie zbrane, ktoré si môžeme pred každou misiou kúpiť. TURBO je veľmi užitočná vec. Keď ho aktivujeme, z dvoch trysiek na zadnom nárazníku vyšľahnú plamene a auto vyrazí vpred šialenou rýchlosťou. Treba si však dať pozor, aby sme počas zrýchlenej jazdy do nikoho nenarazili. Sú to zbytočné časové straty. Na niektorých tratiach je treba aj skákať, aby sme nespadli do priepasti, alebo do vodnej priekopy. Keď stlačíme tlačítko pre skákanie, z podvozku vyletia pružiny, ktoré auto odrazia od zeme do veľkej výšky. Ak ideme dostatočne rýchlo, urobíme tak veľký skok, že preskočíme hoci aj rieku. Táto funkcia sa dá využiť aj ináč. Predstavte si situáciu, že sme na veľmi úzkej jednosmernej ceste a pred nami je pomalší voz. Predbehnúť sa nedá, pretože nie je na to miesto. Nad ním je však dostatočný priestor na to, aby sme ho mohli preskočiť. Vďaka skákaniu teda dostávajú preteky v SPEEDRACER celkom nové dimenzie. Keďže SPEEDRACER sú komiksové autá, majú aj typickú komiksovú grafiku. Najmä treba pochváliť autorov za to, že autá sú perfektne rozanimované na mnoho spôsobov. Podľa nárazu môže voz urobiť hodiny, alebo dokonca viacnásobné salto. Osobitnou kapitolou je systém zobrazovania. SPEEDRACER nemá nijaké vektorové kopce, ako starý TEST DRIVE 3, alebo vektorovú trať, aká je v STUNTS. Zobrazovanie v SPEEDRACER už má veľmi blízko k virtuálnej realite. Cesty, kopce, zákruty, okolité stromy, serpentíny na úbočiach hôr, vyzerajú ako naozaj a museli dať veľmi veľa práce. Kladú však isté nároky aj na počítač, ktorý musí mať procesor 386 a vyšší, pretože hra využíva mód 'protected'. Veľmi atraktívne je tiež zvukové prevedenie. Okrem hudby v pozadí a zvukov, ktoré vydáva auto počas jazdy, môžeme počuť jednotlivých jazdcov, ako na seba občas vykrikujú... Hrať môže jeden hráč, alebo dvaja - vtedy sa obrazovka rozdelí na dve polovice. Pri móde dvoch hráčov je potrebné zadať, či hrajú obaja na jednom počítači, alebo na dvoch, ktoré sú vzájomne prepojené modemom.

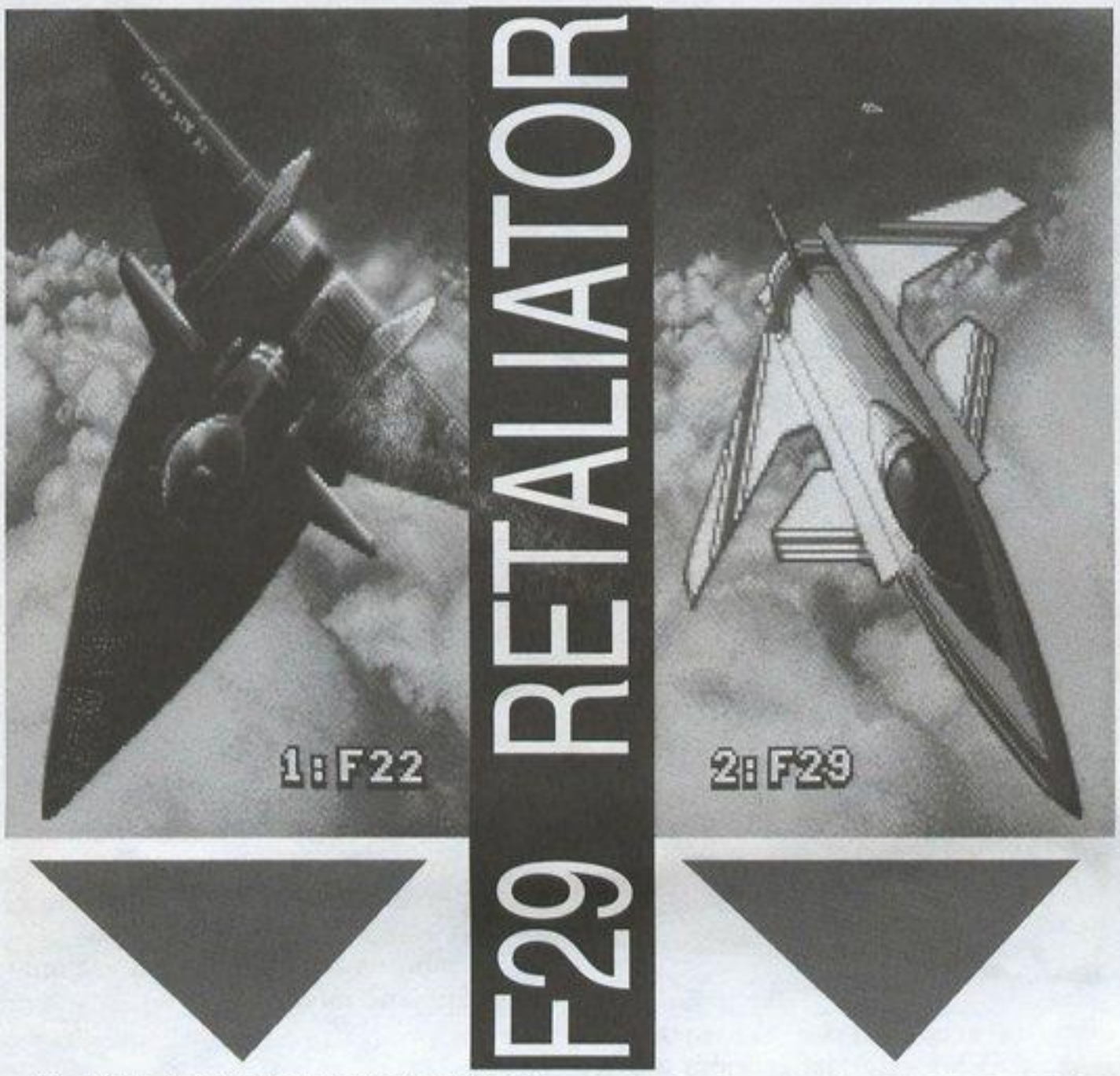


- yves -

PC 386-586



F29 RETALIATOR



F - 29 je simulátor patriaci do zvláštnej skupiny simulačných hier, pretože to nie je čistý simulátor, ale taký jednoduchší klon. Aj keď vás niekto bude nahovárať, že tento simulátor je naivný, primitívny a nerealistický oproti iným (napr. F - 19 STEALTH FIGHTER), a preto sa ho neoplatí hrať, nemá pravdu a neverte mu. Treba si uvedomiť, že RATALIATORa vyrobila už chronicky známa firma OCEAN (najväčší producent ardake hier, aspoň podľa mňa), a teda, že aj RETALIATOR má v sebe veľa akčných prvkov. Preto je ovládanie a vôbec celé komunikovanie počítača s hráčom jednoduchšie. Ja osobne (a nielen ja) hrávam RETALIATORa radšej, pretože je pre jednoduchosť omnoho rýchlejší a dynamickejší, nemusím si pamätať celé zložité ovládanie a čakať pomaly 2 minúty na to, aby som vzlietol. Čo sa týka grafického spracovania, je výborné a veľmi detailne spracované (pri tej rýchlosti je to až obdivuhodné). No a v neposlednom rade určite zaujme aj dĺžka, keďže pri hraní RETALIATORa sa nemusíte obťažovať nejakou extra disketovou ťahanicou. Tak, a to by bolo na začiatok asi všetko a ideme na to:

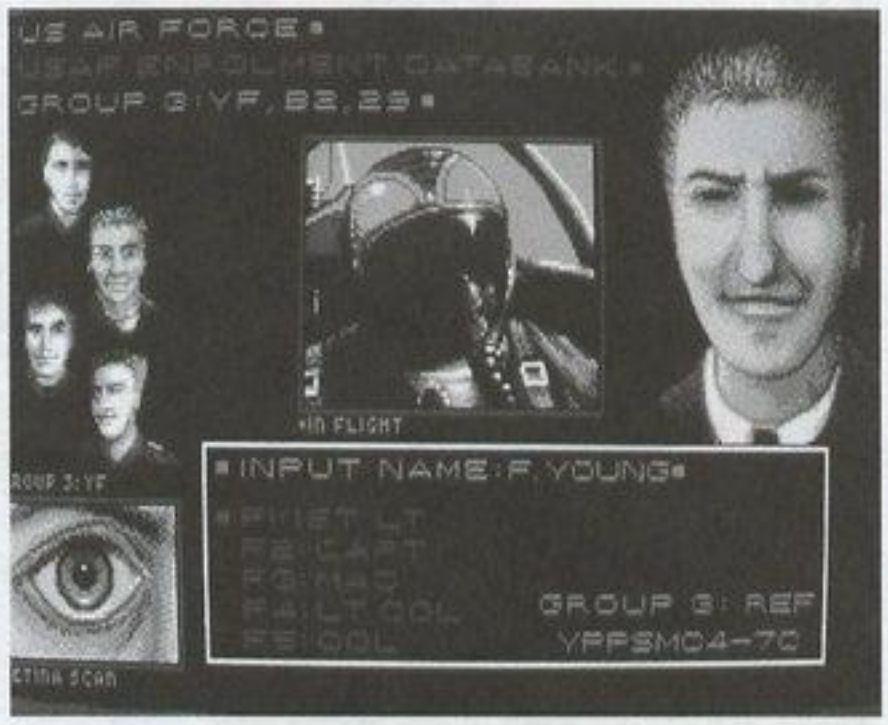
Po úvodných obrázkoch sa počítač opýta na SECTOR: nevšímajte si ho, a napíšte hocičo. Program sa síce pýta na sektor, v ktorom sa odohráva nasledujúci vojnový konflikt, ale bez firemného manuálu nemáte ani najmenšiu šancu uhádnuť ho. Ak sa vám to podarí, budete mať dosť uľahčenú hru a z predtým nemožných situácií vyviaznete živý! Ďalej sa program opýta na vaše meno a na vašu hodnosť (pre začiatok si nechajte začiatočníka - 1 ST LT), na otázku ENTROL PILOT dajte Y (áno) a objaví sa oblačné menu s týmito ponukami: ENTROL TO AIR FORCE (návrat do predchádzajúceho menu), CHOOSE YOUR SCENARIO (výber oblasti pôsobenia), SELECT PLANE (výber lietadla), SELECT ARMAMENT (výber typu a množstva výzbroje), VIEW TOP GUN PILOTS (tabuľka umiestnených pilotov), ZULU ALERT (začatie civilnej misie bez vzlietavania, rovno zo vzduchu - úloha zničiť 23 lietadiel a pristáť), MISSION CONTROL (priame začatie plnenia misií na vybranom území). ESC - ukončenie programu s uložením aktuálnych parametrov pilota.

Takže najprv si vyberte lietadlo (a máte možnosť F - 29 alebo F - 22). Potom výzbroj - tu sa na chvíľu zastavím - vždy si dobre premyslite, akú muníciu si do misie zoberiete, najprv si preštudujte zadanie a úlohu danej misie (je samozrejmé, že na lietadlá nepôjdete raketami vzduch - zem). V zásade sa rakety rozdeľujú na 2 skupiny, a to: vzduch - vzduch a vzduch - zem. Je jasné, na čo sa rakety z každej skupiny používajú (tá prvá na všetky lietajúce objekty a tá druhá na všetko, čo je na zemi - teda radary, budovy, ale aj lode a ponorky). A tak si vždy zoberte také rakety, ktoré v danej misii použijete, pretože ináč máte malú šancu na jej zvládnutie. Vľavo sú rakety vzduch - vzduch a líšia sa doletom, spôsobom navádzania silou a presnosťou (najoptimálnejšie sa mi javili AMRAAM-ky) a vpravo sú rakety vzduch - zem (tu sa najoptimálnejšie nedali zistiť, pretože každý typ je vhodný na niečo iné - napríklad MAVERICK-y sú dobré na menšie pozemné ciele, ale také CSW-ky a MRASH-ky sú rakety hromadného ničenia (teda sú vhodné na veľké budovy alebo na zhluk malých objektov). Špeciálna vecička je FUEL - prídavná cisterna paliva.

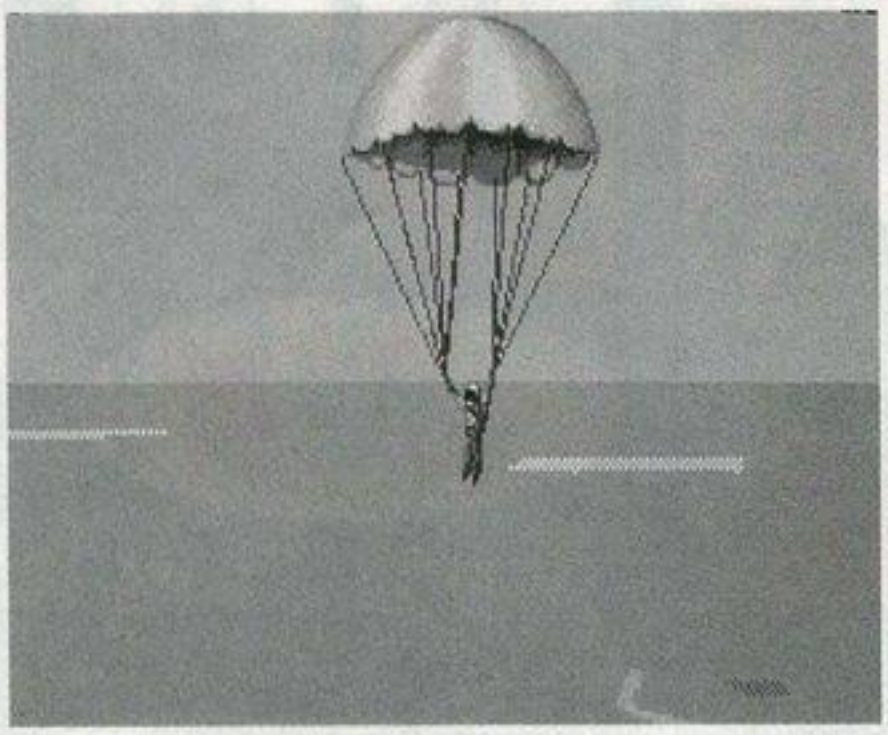
Už ste si vybrali aj výzbroj, a tak je na rade zóna pôsobenia. Máte na výber: AMERICAN DESERT - americká púšť, PACIFIC SCENARIO - pacifická zóna, MIDLE EAST CONFLICT - stredovýchodný konflikt, EUROPEAN BATTLEGROUND - európske bojové územie. Prvá oblasť je precvičovacia. Sú tu cvičné misie na zoznámenie sa s hrou a preskúšanie sa v jednoduchých situáciách. Ostatné bojové zóny sú už obtiažnejšie s problémovými situáciami.

Keď už máte všetko za sebou, môžete ísť konečne plniť misie! Ale nie - byrokracia platí všade, a tak si ešte musíme vysvetliť podmenu MISSION CONTROL. Tu máte nasledovné možnosti: CHOOSE MISSION (výber konkrétnej misie), DIPLAY WAR UPDATE (ukázanie aktuálnej vojnovej situácie s informáciami o letiskách), SELECT BASE (výber štartovacieho letiska), VIEW PILOT'S LOG (informácie o pilotovi - meno, hodnosť, úspešné a neúspešné misie atď), EXIT MISSION CONTROL (návrat späť do predchádzajúceho menu). Po vybratí konkrétnej misie sa pridá ešte jedna možnosť - ACCEPT a meno misie (KONEČNE štartovanie vybratej misie).

Po počiatočnom obrázku charakterizujúcom každé bojové územie sa objaví palubná doska s časťou štartovacej dráhy. Najprv opíšem palubnú dosku: nachádzajú sa na nej tri displeje. Ľavý displej je rádiolokátor zobrazujúci rádiogramy nastaveného radaru s príslušnou číslicou v dolnej časti displeja, ktorá určuje dosah daného radaru, stredný je určený na všeobecné účely - teda môžete na ňom vidieť charakteristiku aktuálneho zbrojného systému (počet jednotlivých druhov rakiet a ich umiestnenie na krídlach), alebo tzv. SYSTEMS REPORT (tu sú vlastne zobrazené údaje o



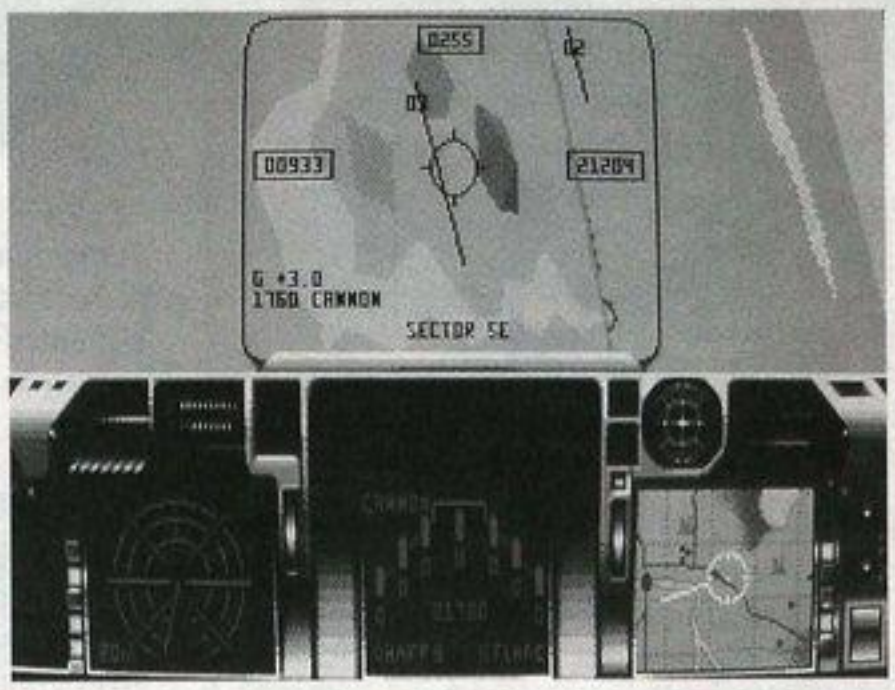
množstve paliva, otáčkach motora, rýchlosti a výške lietadla), poprípade tu býva zobrazovaný pohľad z kamery, ktorá je umiestnená na vystrelenej rakete. Na pravom displeji si môžete vybrať mapku konkrétnej bojovej zóny s, alebo bez ukazovateľa polohy a smeru lietadla, poprípade tu môže byť zobrazený umelý horizont (ukazovateľ polohy lietadla vzhľadom na horizont). Úplne naľavo sú štyri indikátory stavu zariadení lietadla. Najhornejší je GEAR (je zapnutý) - ukazuje stav podvozku (podvozok máš vysunutý), ďalej je FLAP - indikátor stavu klapiek (zapnuté/vypnuté), potom BRKS - ukazuje, či sú brzdy v činnosti alebo nie a nakoniec najspodnejší je prepínač AUTO (zapnutý/vypnutý automatický pilot). Nad ľavým displejom sú nad sebou umiestnené ukazovatele otáčok motora (P) a množstva paliva v nádrži (F). Nad stredným displejom je dialógový riadok, cez ktorý počítač informuje pilota o poškodení lietadla alebo o zásahu požadovaného cieľa. Nad ním je päť indikátorov určujúcich stav ďalších zariadení. Sú to FUE (ukazuje stav palivovej nádrže), ENG (ukazuje stav motora), ALT (ukazovateľ stavu výškometra), RD (ukazuje stav radaru), WEP (ukazovateľ stavu použiteľnosti výzbroje lietadla), COM (ukazovateľ stavu navigačného vybavenia). Vľavo od týchto indikátorov je ukazovateľ určujúci stupeň požiaru lietadla a vpravo na rovnakej úrovni sú indikátory, ktoré sa aktivujú vtedy, keď ste obstreľovaný. Horný LOH sa aktivuje na rakety s radarovým zameriavaním a spodnejší LCH sa zas aktivuje na rakety s infračerveným zameriavaním. Ďalej vpravo je miniobrazovka radaru s dosahom 100 metrov a úplne vpravo hore sú indikátory špeciálnych zariadení (horný STEL sa aktivuje, ak máte všetky radary vypnuté dolný THREAT sa aktivuje, ak miniradar zachytil nejaký objekt). Prístrojová doska je týmto popísaná, ale ešte na skle zvnútra lietadla je pripevnených niekoľko dôležitých meračov údajov. Celý sklený interiér je rozdelený na akýsi štvorec - tvoj priezor. V strede štvorca je mieridlo s ukazovateľom rovnováhy lietadla, ďalej vľavo za ľavým okrajom stredného displeja sú dva merače. Ten prvý zobrazuje typ a množstvo momentálne nastavenej zbrane a ten druhý za ním je ukazovateľ preťaženia (dávajte si na veľké preťaženie pozor, pretože ak presiahnete určitý limit, je s vami amen). Vyššie nad nimi je v malom štvorčeku merač rýchlosti a oproti na pravej strane zas merač výšky lietadla.



Úplne hore nad meridlom je v takom istom malom štvorci ukazovateľ azimutu a dole v tej istej úrovni sa za slovom SECTOR ukazuje sektor tvojho umiestnenia na mape bojového územia. Tak, to by bolo k popísaniu celého vnútra lietadla všetko. Takže už poznáme prístrojovú dosku a teraz sa naučíme štartovať a pristávať. Vzlietavanie: najprv stlačte klávesu B (tým odbrzdíte - indikátor BRKS je vypnutý) a držte klávesu +, až dovtedy, kým nebudete mať na ukazovateli P sedem paličiek (tým zabezpečíte dostatočný ťah motora na rozbeh a vzlet lietadla). A teraz pozorne sledujte merač rýchlosti, akonáhle bude mať lietadlo rýchlosť väčšiu ako dvesto jednotiek, zdvihnite lietadlo jemne nad povrch (ale nie prudko, lebo stratíte rýchlosť a padnete na zem). Ďalej nezabudnite zasunúť podvozok (klávesa G - musí sa vypnúť ukazovateľ GEAR). No a teraz už viete aj vzlietavať, a tak si dávajte pozor na *čierny moment*. Je to stav, keď obrazovka stmavne a lietadlo sa stáva neriaditeľné. Ako tomuto momentu predísť? To je jednoduché, musíte lietať opatrne a vyhýbať sa situáciám s vysokým preťažením, teda žiadne prudké otáčanie a krkolomné letecké manévre. Čo treba urobiť, ak som v čiernom momente? Aj táto otázka je jednoduchá: aktivujte autopilota (klávesa A - ukazovateľ AUTO sa zapne) a pokúste sa vyrovnať lietadlo do rovnovážnej polohy. Ak sa to podarilo, tak sa začne po chvíli znova „rozvidnievať" obrazovka a ste z toho vonku.

Tak, už letíte, predpokladajme, že ste splnili žiadanú úlohu a musíte pristáť na materskom letisku. Teraz sa preto naučíme pristávať. Pristávanie: najprv si treba uvedomiť, že spristávanie je dlhodobý proces, teda je na to nutná náležitá príprava. Takže, patrične ďaleko nastavte ťah motora tak, aby ukazovateľ P ukazoval 5 paličiek, potom upravte svoju výšku asi na 1500 metrov a začnite spomaľovať lietadlo asi na 400 jednotiek, a teraz sa pomaly priblížujte k letisku systémom postupného znižovania rýchlosti a výšky tak, aby ste sa ocitli nad začiatkom prístávacej dráhy vo chvíli, keď budete mať výšku asi 700 metrov a rýchlosť 350 jednotiek (rýchlosť sa znižuje aktivovaním brzd). Teraz znížte svoju rýchlosť pod 300 jednotiek a jemne klesajte. Vysuňte podvozok a rovnomerne sa spúšťajte na dráhu. Keď sadnete na zem, okamžite držte klávesu -, aby ste úplne zastavili. Ak sa to podarí, už len stlačte ESC a tým zakončíte misiu. Objaví sa znova menu a môžete pokračovať ďalšími úlohami. V CHOOSE MISSION si vyberte novú misiu a môžete skúsiť šťastie v nej.

A teraz jedna rada: ak splníte dostatok misií v menu, pri výbere ďalších úloh sa objaví nová možnosť - NEXT DAY. Je to pomoc pre pilota a v skratke ide o povýšenie (samozrejme sa tým aj sťažia úlohy, ale postupujete o triedu vyššie a nemusíte plniť všetky úlohy v danej várke).



Tak teraz už len popis ovládania:

-/+ - znižovanie a zvyšovanie ťahu motorov

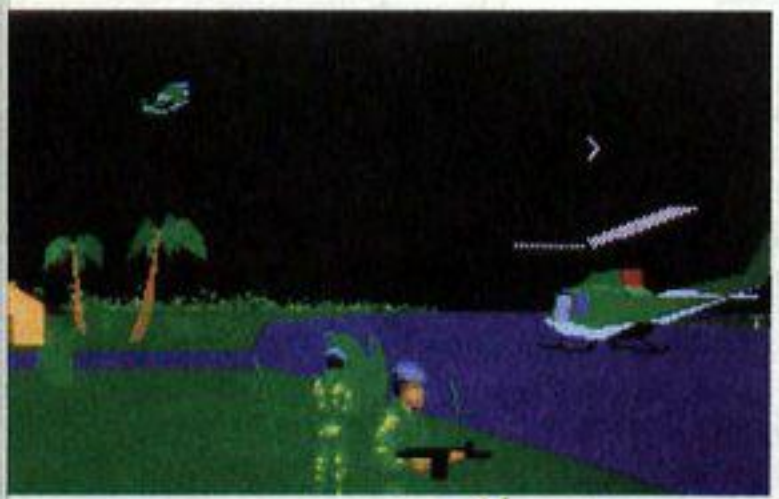
MEDZERA	- výstrel
ENTER	- nastavovanie zbraní
1, 2, 3	- ovládanie možností displejov
B	- zabrzdenie a odbrzdenie
G	- vysunutie a zasunutie podvozku
C	- vypustenie návnad pre rakety s infračerveným navádzaním
V	- vypustenie návnad pre rakety s rádiovým navádzaním
I	- zmena farby priezoru
P	- pauza
Q	- nastavenie úrovne ozvučenia
A	- aktivizácia, dezaktivizácia autopilota
F	- vysunutie a zasunutie klapiek
M	- vypnutie, zapnutie troch hlavných displejov
H	- vypnutie, zapnutie meračov umiestnených v priezore
L	- vyrovnanie lietadla
F1	- základný pohľad z kabíny dopredu
F2	- pohľad z kabíny dozadu
F3	- pohľad na pravý bok
F4	- pohľad na ľavý bok
F5	- pohľad dopredu bez palubnej dosky a priezoru
F6	- pohľad zozadu na lietadlo
F7	- pohľad z pravého boku na lietadlo
F8	- pohľad z ľavého boku na lietadlo
F9	- pohľad zhora na lietadlo
F10	- pohľad dopredu bez palubnej dosky s priezorom.

Tak, to by bolo asi všetko, dúfam, že mnohým tento manuál pomôže a na záver ešte jednu radu: žiadny návod nemôže dať dokonalý postup na hranie, vždy sa nejaké tie „muchy" vyskytnú, a preto si musíte tento simulátor „ohmatať" a nájsť tej svoj spôsob.

Firma ELECTRONIC ARTS spolupracuje s veľkým množstvom programátorov po celom svete. Možno aj vďaka tomu sa im darí držať 22% celosvetového obratu v oblasti počítačových hier. A nielen to. Určite so mnou budete súhlasiť, že hry od tejto firmy majú vždy ak nie vynikajúcu, tak aspoň nadpriemernú úroveň. Výnimkou nie je ani SEAL TEAM.

Aj keď to na prvý pohľad možno nevyzerá, SEAL TEAM je veľmi dobrá

akčná vojnová hra, v ktorej nechýbajú strategické prvky. Zavedie nás do Vietnamu v rokoch 1966 až 70, keď tam bojovali americké vojská. Ako všetci vieme, nie vždy úspešne. Južný Vietnam nakoniec pripadol komunistickému Severnému Vietnamu a



Američania museli odísť domov. Ak by si to však niekto chcel na počítači vyskúšať, SEAL TEAM mu k tomu poskytuje dobrú príležitosť.

Je to hra s veľmi netradičnou koncepciou. Na zobrazenie prírody je použitá vektorová grafika. V nej sa pohybujú postavy, ktoré sú celkom slušne animované napriek tomu, že každá z nich môže robiť mnoho činností, s čím súvisí značné množstvo pohybov. Seal Team je špeciálna jednotka pozostávajúca zo štyroch ľudí. Jednotka má svojho veliteľa, ktorý vydáva rozkazy. Ak sa vie v prírode rozumne pohybovať a vie dobre veliť, privedie svoju jednotku k rýchlemu víťazstvu. Veliteľ dokáže:

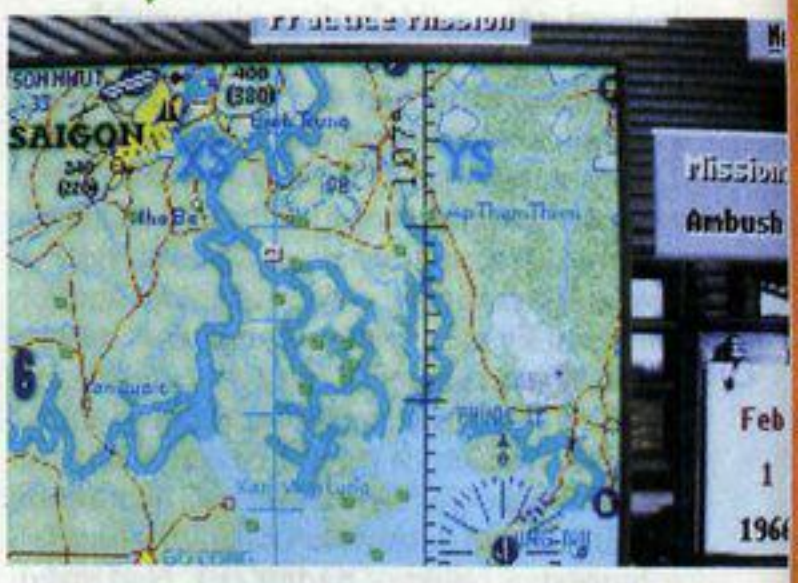
a) Dávať rozkazy: Vyberáme ich buď tlačítkom počas hry, alebo pomocou myši v menu. Ak dáme počas hry rozkaz, veliteľ ukáže prstami dohovorený znak.

b) Privolávať ďalšie jednotky: Ak končíme misiu, môžeme privolať loď, alebo vrtuľník, aby nás odviezli na základňu. Taktiež je možné požiadať vrtuľníky o podpornú paľbu.

c) Vyberať zbrane: Klávesom 'N' sa vyberá zbraň a ENTERom, alebo ľavým tlačítkom na myši sa strieľa.

Ostatných vojakov priamo neovládame. Všetko závisí od rozkazov veliteľa, prípadne od jeho správania sa. Ak veliteľ beží, beží za ním celá jednotka. Ak sa plazí, plazia sa aj ostatní. Veliteľ a tým pádom aj hráč nemôže každému vojakovi vyberať zbraň. Treba zvoliť vhodné zbrane na začiatku misie a potom dávať vhodne príkazy a zákazy streľby tak, aby sa neminulo veľa streliva a aby sme zasiahli cieľ. Niektoré špeciálne úlohy, ako je pokladanie výbušniny, alebo zastrelenie niektorého šikovnejšieho Vietnamca, urobíme ako veliteľ sami.

Pred každou misiou vyberáme zbrane (je ich veľmi veľa: rôzne typy granátov, samopalov, granátometov, atď.), dozvieme sa podrobný popis misie aj s názornými ukážkami na mape. Na konci misie sa dozvieme vyhodnotenie a bodové ocenenie nášho veliteľského úsilia a schopností. Ak sa nám podarí vyhrať všetky misie, podľa skutočných udalostí sa americké vojská stiahnu a my dostaneme poďakovanie za dobre odvedený kus práce.



Všetky možnosti hry SEAL TEAM som zďaleka nespomenul. Mŕtvych Vietnamcov možno prehľadávať a oberať ich o dokumenty a zbrane, živých možno zajať a odviesť do tábora. Grafika obsahuje aj prvky animovaného videa, je tu veľa kvalitných samplovaných zvukov a príjemné stereohudby. Keby sa o niečo vylepšila grafika okolitého prostredia, bolo by to vynikajúce. Ale čo nie je, môže byť...

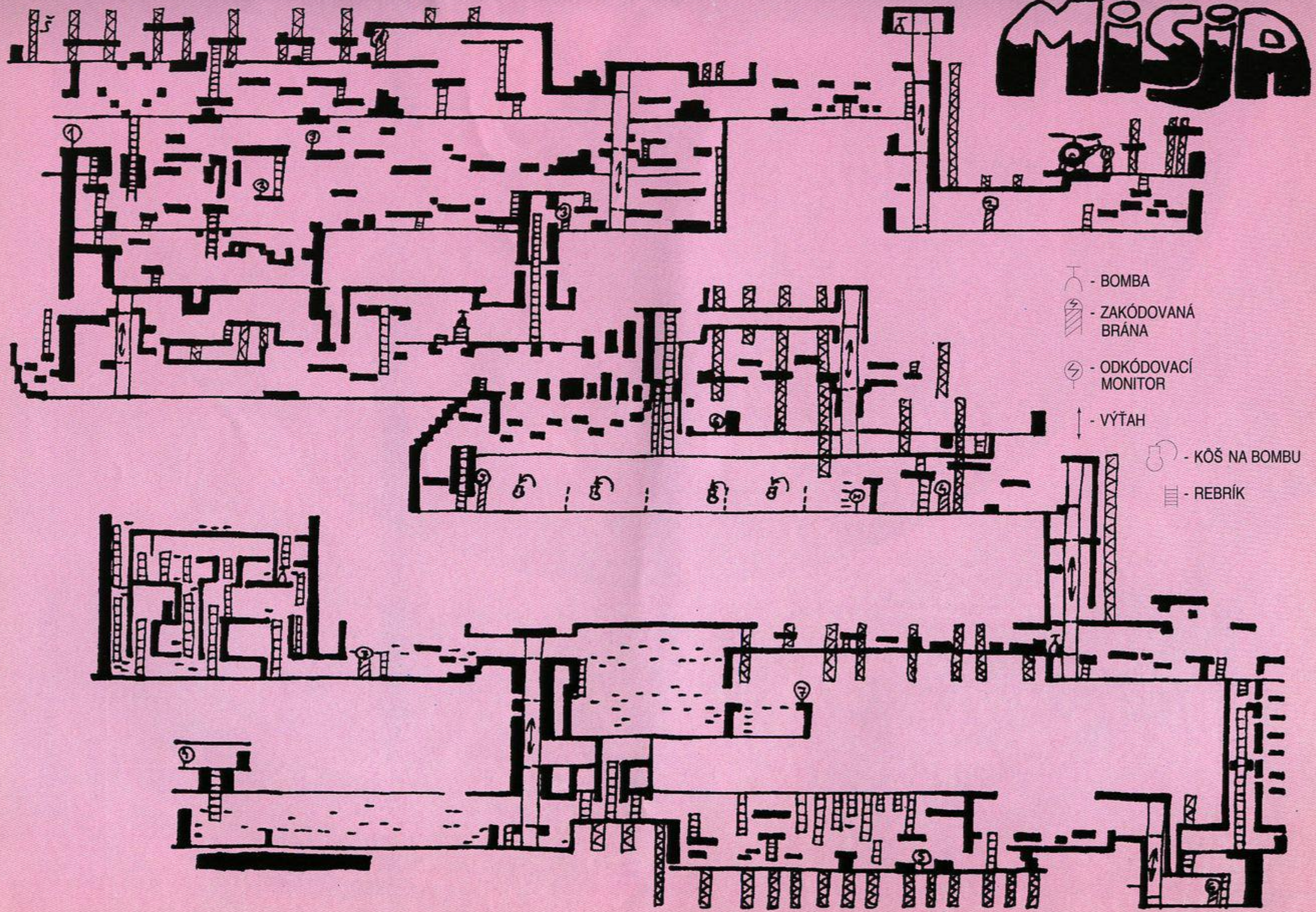
- yves -

PC 386-586

SEAL TEAM

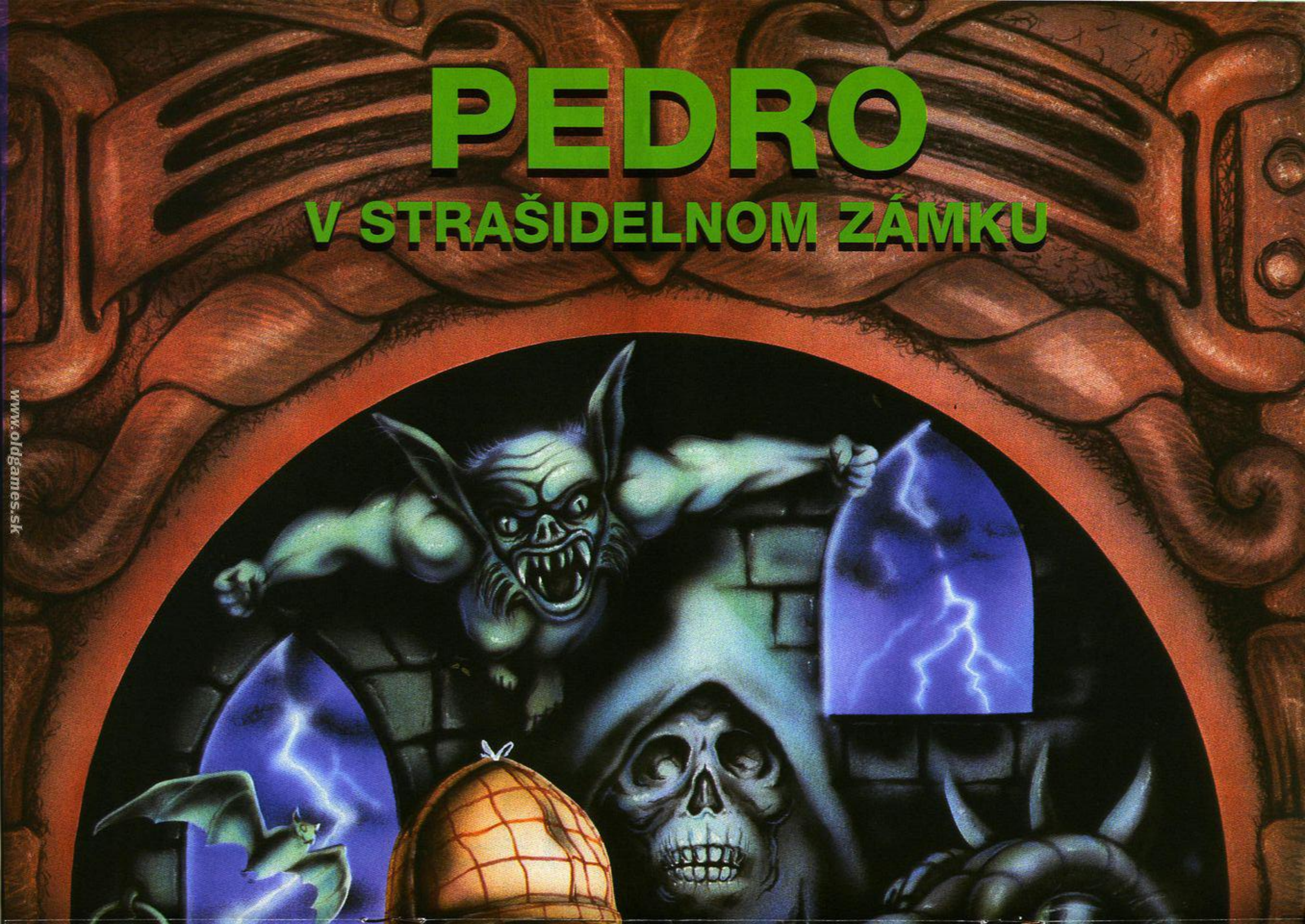
ELECTRONIC ARTS

MISIA



www.oldgames.sk

PEDRO
V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



www.oldgames.sk

www.oldgames.sk

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

NETOPÝR

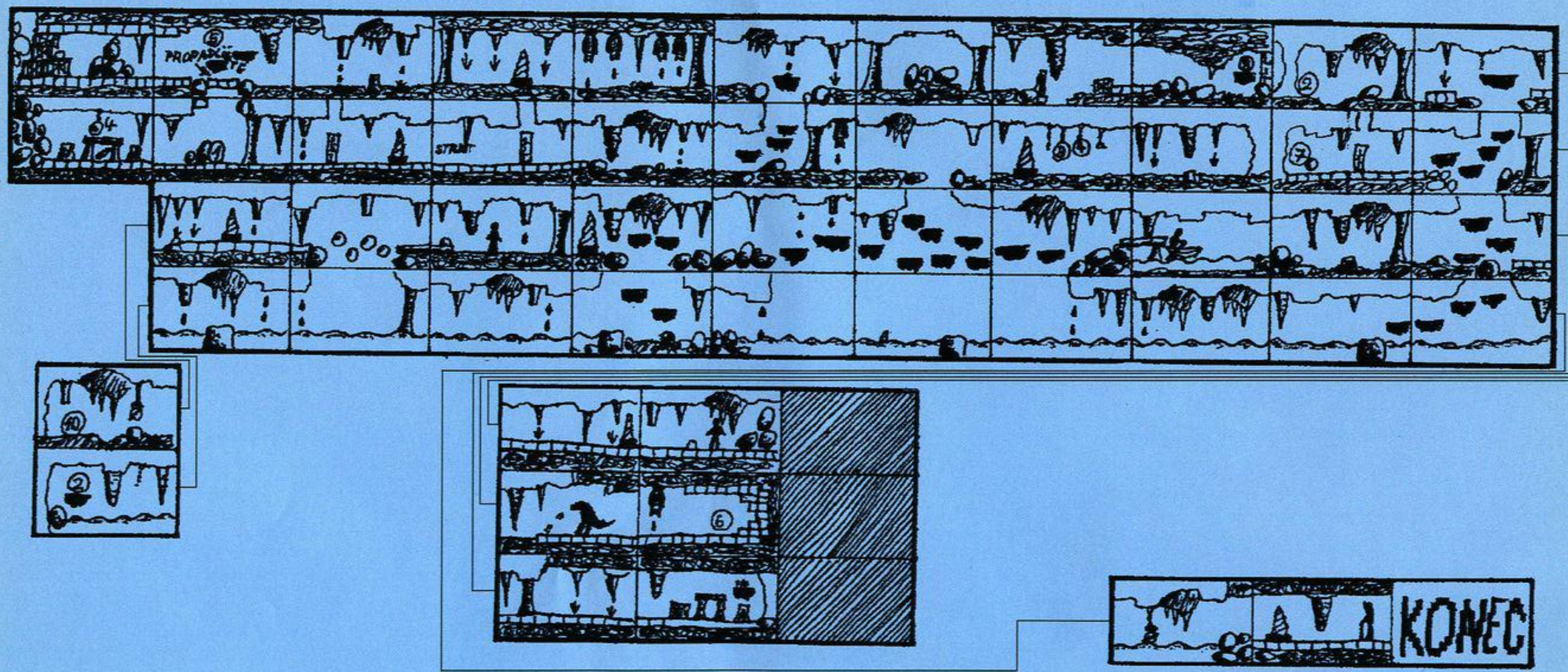
KAPKY

PADAJÍCI RAMPOUCH

LÁVA

PŘEDMĚT NENÍ POUŽITELNÝ, ALE PEDRA OBRÁNÍ.

1	KÁMEN/KOUZLO	- VŠESTRANNĚ/V NOUZI
2	KLÍČ	- ODEMKNE DVEŘE
3#	ŠTÍT	- PROTI RAMPOUCHŮM
4#	LEBKA	- PROTI NETOPÝRŮM
5#	DEŠTNÍK	- PROTI KVAPKÁM
6#	HOLINKA/ČIŽMA	- PROTI VODĚ
7	PERLA	- UMOUDŘÍ MUŠKETÝRA
8	VÍNO	- UMOUDŘÍ PIRÁTA
9	SEKERA	- ZAVŘE POKLOP
10	MĚŠEC	- PRO PŘEVOZNÍKA

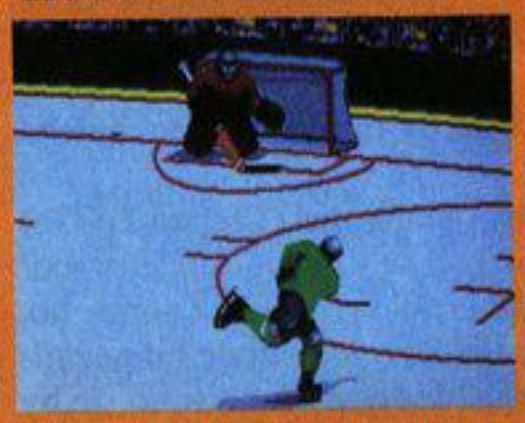


www.oldgames.sk

MINDSPAN

FACE OFF!

Prvý naozaj schopný hokejový program na PC vznikol v kolíske ľadového hokeja - v Kanade. Vtedy sa písal rok 1989. Dnes už táto hra pri existencii WAYNE GRETZKY 3 a NHL HOCKEY nebude až taká atraktívna. V čase svojho vzniku sa však na celom svete zhromažďovali partie, ktoré si to rozdávali v tejto najrýchlejšej kolektívnej hre na svete.



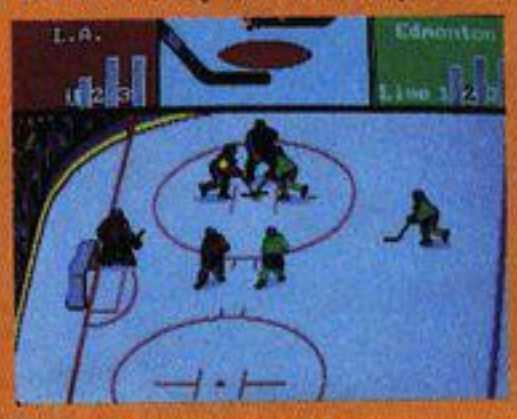
Na svoju dobu dali autori do svojho programu naozaj všetko, čo mohli. Okrem karty EGA hra podporuje aj VGA, ktorá bola v tom čase novinkou a zďaleka ju nemal každý. V oblasti zvuku tu nájdeme hudby pre vtedy jedinú štandardnú kartu AdLib. Keďže táto karta nemá samplovací kanál, zvukové efekty je počuť iba cez PC Speaker.

Hokejová plocha je zobrazená trojrozmerne, akoby sme sedeli na tribúne vedľa dlhšej strany ihriska. Animácia hráčov nie je zlá. Obsahuje množstvo pohybov, ktoré sa pri hokeji vyskytujú a aj na počítači s procesorom 286 a taktovacou frekvenciou 12MHz je rýchlosť dostatočná. Koniec-koncov, väčšina užívateľov PC mala vtedy práve takéto procesory, alebo iba o niečo rýchlejšie. Čo možno autorom trocha zazlievať, je fakt, že niektoré akcie by mohli byť výrazne rýchlejšie. Počas hrania FACE OFF! mám pocit, akoby všetky akcie boli robené rovnakou rýchlosťou - či už nájazd útočníka na bránku, alebo rozohrávanie obrancov vo vlastnej tretine. Kto sa hokeju rozumie, vie, že prvá z menovaných akcií býva podstatne rýchlejšia, pretože útočník musí obísť súperových obrancov. Isté nedostatky sú aj v kombinačnej hre. Z piatich hokejistov na ľade, ak nepočítam brankára, hráč ovláda jedného, ktorý je označený žltým kosoštvorcom. O tom, ktorý to bude, rozhodne hráč prepínaním kurzorových kláves pred vhadzovaním puku (tzv. bully). Tohto hokejistu ovláda stále, zatiaľ čo ostatných riadi počítač. Hráč sa teda musí zapojiť do hry a jeho možnosti sú trocha obmedzené na akcie, kedy sa dostane k puku. Počítaču však slúži ku cti, že aj ním ovládaní hráči majú slušnú hokejovú logiku a najmä - dokážu aj bez našej asistencie často dávať góly.

Náš samostatný nájazd na brankára je riešený špeciálne. Hra sa prepne na nový pohľad, ktorý je akoby snímaný za hráčovým chrbtom. Vidno v ňom pochopiteľne aj súperovho brankára a jeho postavenie. My sa snažíme vystreliť tak, aby sme trafili odkryté miesto.

Atraktívnym oživením sú bitky. Ak niekoho sfaulujeme a vyprovokujeme k bitke, nasleduje zaujímavý pästný súboj. Jeho cieľom je knokautovať súpera, ktorý potom padne na zem. Bitky vo FACE OFF! sú dosť ťažké a mne osobne sa v nich vôbec nedarilo.

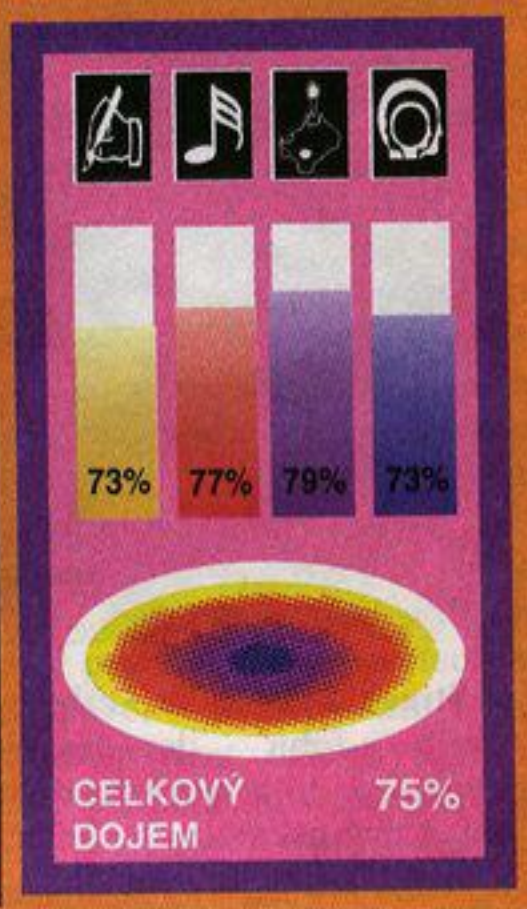
Páči sa mi, že do zvukových efektov boli zaradené aj syntezátorové melódie pri prerušeniach hry. Aká by to bola NHL bez správnej hokejovej atmosféry? FACE OFF! má celkom slušné menu, ktoré umožňuje nielen výber mužstiev NHL, ktoré chceme hrať, ale aj prepínanie rôznych pravidiel (napr. zákaz pískania ofsajdov), úroveň protivníka (zelenáči, veteráni, All-Stars), voľba automatického alebo manuálne ovládaného brankára, povoľovanie a zákaz bitiek, alebo definovanie hernej stratégie pre naše mužstvo. FACE OFF! je veľmi vhodný aj pre hry dvoch hráčov proti sebe. Aj keď niektoré prvky tejto hry už nie sú moderné, táto hra si naďalej udržiava svoje čaro.



Napríklad aj v tom, že sú v nej možné bitky. Nová hra NHL HOCKEY je oficiálna licencia, v ktorej vystupujú konkrétne mená, preto tam nijaké bitky autori dať nemohli.

- yves -

PC 286-586



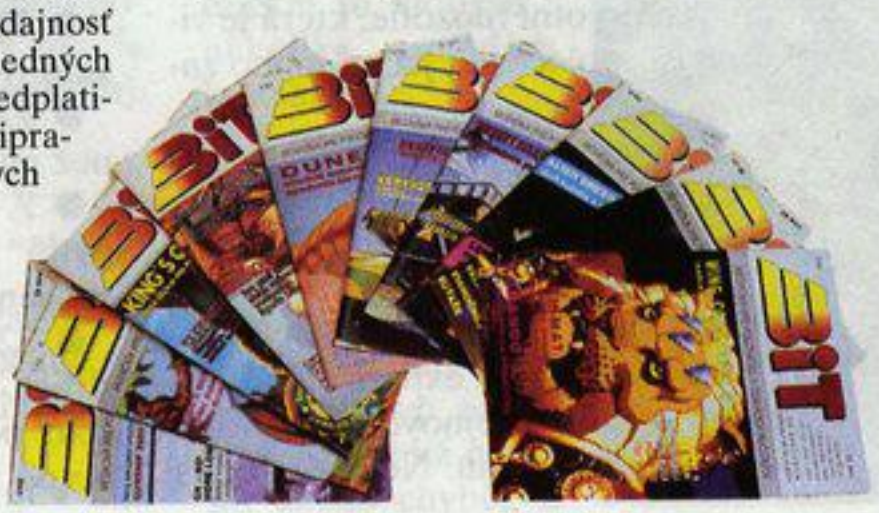
PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

Milí skalní čitatelia BITu!

Ako sme už písali v článku pri príležitosti 2. výročia vychádzania časopisu, v najbližšej dobe chystáme mnohé vylepšenia nášho spoločného časopisu. Bude to hlavne zvýšenie počtu strán, prechod na kvalitnejší kriedový papier a zavedenie nových zaujímavých rubrík. Nič však nie je zadarmo, ceny polygrafických služieb v poslednej dobe niekoľkokrát stúpli, a cena časopisu naproti tomu naopak klesla. Ako teda vidíte, snažíme sa vám výjsť aj v tejto ťažkej ekonomickej situácii v ústrety. Iste viete, že na kvalite a rozsahu každého časopisu, teda aj BITu sa podieľajú v podstatnej miere predplatitelia, ktorí dávajú vydavateľstvu k dispozícii finančné prostriedky, bez ktorých žiadny časopis nemôže existovať. A napriek tomu, že predajnosť BITu u distribučných agentúr v posledných mesiacoch výrazne stúpla, počet predplatiteľov sa naopak znížil. Preto sme pripravili zaujímavú akciu pre našich stálych predplatiteľov, akciu

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ 10 000 Sk!

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlu sumu? Nič iné ako zaplatiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už nemusíte vynaložiť ani korunu naviac. 1. 7. 1994 zo všetkých nových predplatiteľov vylosujeme niekoľko šťastlivcov, ktorí získajú tieto ceny:



1. CENA - SUMA 10 000 Sk
2. - 11. CENA - SUMA 1 000 Sk
12. - 31. CENA - ROČNÉ PREDPLATNÉ ČASOPISU BIT

Ale pozor, do súťaže o tieto zaujímavé ceny sa môžu zapojiť jedine predplatitelia, ktorí si predplatia BIT NAJSKÔR 3. 1. 1994. Starší predplatitelia, ktorí si zaplatili predplatné už pred 3. 1. 1994, sa do zlosovania nezaradia. Ani oni však nemusia prísť skrátka. Predplatné si môžu zaplatiť znova napriek tomu, že im staré ešte nevypršalo. K počtu čísiel, ktoré ešte majú dostať, sa im takto jednoducho priráta 12. Výhercov zlosovania uverejníme v niektorom čísle BITu po čísle 6/93.

AJ V PRÍPADE, ŽE NEVYHRÁTE PRÁVE VY,

svojou trochou sa pričiníte o to, že

VŠETCI VYHRÁTE LEPŠÍ ČASOPIS BIT!

STRACH Z TECHNIKY JE FÓBIÍ 90-TYCH LET

Postoj k počítačům determinuje „technotyp“

Strach z techniky může být docela dobře fobií devadesátých let. Vyplynulo to z mezinárodního výzkumu, který uskutečnila společnost Dell Computer Corporation.

Přes dlouhotrvající prvenství Spojených států v technologických inovacích nejeví 55 procent Američanů zájem o využívání techniky v každodenním životě, někteří z ní dokonce mají strach. Z výzkumu, který na vzorku 1000 dospělých a 500 dospívajících Američanů měřil „snášenlivost k technice“, vyplynulo, že celá čtvrtina dospělých nikdy nepracovala s počítačem, nezkoušela nastavit videopřehrávač pro záznam televizního pořadu a dokonce ani naprogramovat oblíbenou stanici na radiopřijímači svého vozu.

Výzkum uskutečněný v roce 1993 je součástí rozsáhlejších studií, do kterých se Dell pustil, aby zjistil, jaká je úroveň technických znalostí ve Spojených státech. Studie probíhaly téměř deset let a obsahovaly rozsáhlý průzkum trhu, různých skupin uživatelů a zpětných vazeb od zákazníků, kterých k firmě Dell volá 35 000 denně.

Navzdory určitým odlišnostem výsledky ukazují, že dospívající i dospělí se shodují v názoru, že používání počítačů jim může ušetřit čas. Přesto má 32 procenta dospělých „z počítačů nahnáno“ a obává se, že by mohli počítač při práci zničit. Téměř pro čtvrtinu z těch, kteří mají tyto obavy, je nepříjemné nařídit digitální budík.

Prohlubující se mezery v chápání

„Nikto z průmyslu se příliš netrápil tím, aby lidem vysvětlil, jak jednoduché je techniku používat a co vše pro ně mohou počítače udělat, což je jednou z nejvýznamnějších příčin toho, že se mnoho lidí počítačů děsí,“ říká Gookin. „Většine počítačových manuálů je stejně obtížné porozumět, jako doktorantskému kurzu kvantové fyziky,“ dodáva Gookin.

Gookin se domnívá, že vlnu technofobie v Americe zavinila stále narůstající propast mezi technickým pokrokem a jeho chápaním. „Technika jednoduše mnoho lidí minula,“ řekl.

Jaký jste „technotyp“?

Dell věří, že popis různých „technických typů“ pomůže překonat mezery v chápání. „Abychom lidem uměli vysvětlit, co pro ně mohou počítače udělat a jak k nim najít tu nejschůdnější cestu, potřebujeme vědět, do které kategorie podle vztahu k výpočetní technice patří,“ řekl Michael Dell. „Tento přístup je přirozeným pokračováním naší prvotní filozofie, která je vizitkou naší společnosti již od jejího založení.

Kategorie „technotypů“ podle Della:

● **Kouzelník (Techno-Wizard)**
Většinou technický expert nebo fanda, který požaduje nejnovější technologii za co nejnižší cenu. Největší strach má z toho, že by mu utekla „technická špička“.

● **Uživatel - spotřebitel (Techno-To-Go)**
Chce počítač, se kterým může pracovat okamžitě po vybalení. Zajímá ho, co počítač dokáže, ale vůbec ho nezajímá jak. Největší strach má z toho, že by zůstal sám bez servisu a technické podpory.

● **Chytrák (Techno-Boomer)**
Chce vypadat chytře. Než se rozhodne pro nákup, zkoumá situaci na trhu a shání doporučení. Největší strach má z toho, že by se rozhodl špatně.

● **Přírodák (Techno-Phobe)**
Zavrhuje techniku a vyhýbá se jí, jak jen může.

Kromě těchto typů určil Dell také dva kolektivní „technotypy“:

● **Parťák (Techno-Teamer)**
Používá počítač v práci, převážně na síti. Jeho hlavním zájmem je produktivita práce, zakázky a pracovní tým. Nejvíce se obává síťové chyby.

● **Praktik (Techno-Critical)**
Využívá počítač při práci, kterou je pracné dělat ručně, jako jsou aplikace CAE (computer-aided engineering) a CAD (computer aided design). Často pracuje samostatně, techniku využívá, ale pouze pro potřeby praxe. Nejvíce se obává systémové chyby, protože ta škodí věci.

Technické vědomosti v Americe r. 1993 Klíčové poznatky

Technofobie v Americe

● 55 procent všech Američanů má sklony k technofobii.

● Ženy mají větší strach z techniky než muži (55 žen a 45 mužů).

● Z celkového počtu „techno-strašpytlů“ je 67 procent dospělých a 33 procenta mládeže.

● 32 procenta všech dospělých má strach z počítačů a bojí se, že počítač zničí pokud ho budou požívat bez odborné pomoci; pro 22 procenta dospě-

lých z této skupiny je nepříjemné nařídit digitální budík.

● Většina dospělých má za to, že nové technologie jsou těžko pochopitelné (51 %) a rapidní rychlost změn v technice bláznivá (58 %).

Dospělí neradi používají techniku

● Následující procento dospělých nerado používá počítač a další elektronické přístroje:

Počítač	23 %
Přehrávač kompaktních disků	20 %
Bankomat	22 %
Videorekordér	9 %
Telefonní záznamník	15 %
Programovatelný termostat	25 %
Digitální budík	8 %
Mobilní telefon	34 %

● Digitální budík a videorekordér patří mezi přístroje, které dospělí i dospívající považují za snadno zvládnutelné, zatímco obsluhovat mobilní telefon je podle nich nejsložitější.

Technická gramotnost: dospívající versus dospělí

● Dospívající jsou ve všech ohledech technicky gramotnější než dospělí (procenta spokojených s používaním techniky):

	Dospělí	Dospívající
Digitální budík	88 %	98 %
Videorekordér	87 %	98 %
CD přehrávač	61 %	90 %
Telef. záznamník	78 %	87 %
Počítač	70 %	91 %
Mobilní telefon	40 %	55 %

● 92 procenta dospívajících bez problémů obsluhuje videorekordér, záznamník a počítač, kdežto dospělých jen 74 procenta.

● Téměř třetina všech dospělých ve Spojených státech nikdy nepracovala s počítačem, zatímco z dospívajících pouze 8 procent.

● 23 procenta dospělých nerado používá počítač bez cizí pomoci, což je zhruba třikrát více než u mládeže (7 %), které nečiní problémy používat počítač bez cizí asistence.

● Větší procento mládeže raději používá počítač nežli záznamník telefonních hovorů.

● Více mládeže s potěšením vypočítává, co jim nové technologie mohou přinést, než jejich starší protějšci (85 % mládeže v porovnání s 71 % dospělých).

Vztah Američanů k výpočetní technice

● 27 procent dospělých ve Spojených státech nikdy nepracovalo s počítačem, 55 procent dospělých si nikdy žádný nekoupilo.

● Čtvrtina dospělých se slzou v oku vzpomíná na staré dobré časy, kdy se ještě psalo na stroji.

● 32 procenta dospělých mají strach pracovat na počítači a bojí se, že ho zničí, když jim nikdo nebude radit.

● Mládež (77 %) i dospělí (70 %) by si přáli, aby bylo počítačovou techniku snadnější pochopit.

● Více než čtvrtina dospělých nepoužívá počítač, přestože je do toho někdo nutil.

● 90 procent mládeže si myslí, že s počítačem je zábava, kdežto dospělých si to myslí pouze 74 %.

Dan Gookin, autor knih Dos pro méně chápavé a Wordperfect pro méně chápavé (DOS for Dummies, Wordperfest for Dummies)

Dan Gookin, autor bestsellerů Dos pro méně chápavé a Wordperfect pro méně chápavé se počítačovou technikou začal zabývat v roce 1982, to jest v době, kdy skončila éra logaritmického pravítka.

Jeho první úspěchy se datují rokem 1984, kdy začal o výpočetní technice psát. Kombinací literárního talentu a znalostí počítačové problematiky, ve které byl naprostým samoukem, se Gookinovi podařilo toto téma zbavit mýtů a přiblížit ho čtenářům zábavným a snadno pochopitelným způsobem. To, že se do tematiky odvážil vnést humor, mu po čase vyneslo i pravidelnou rubriku v jednom místním počítačovém časopise.

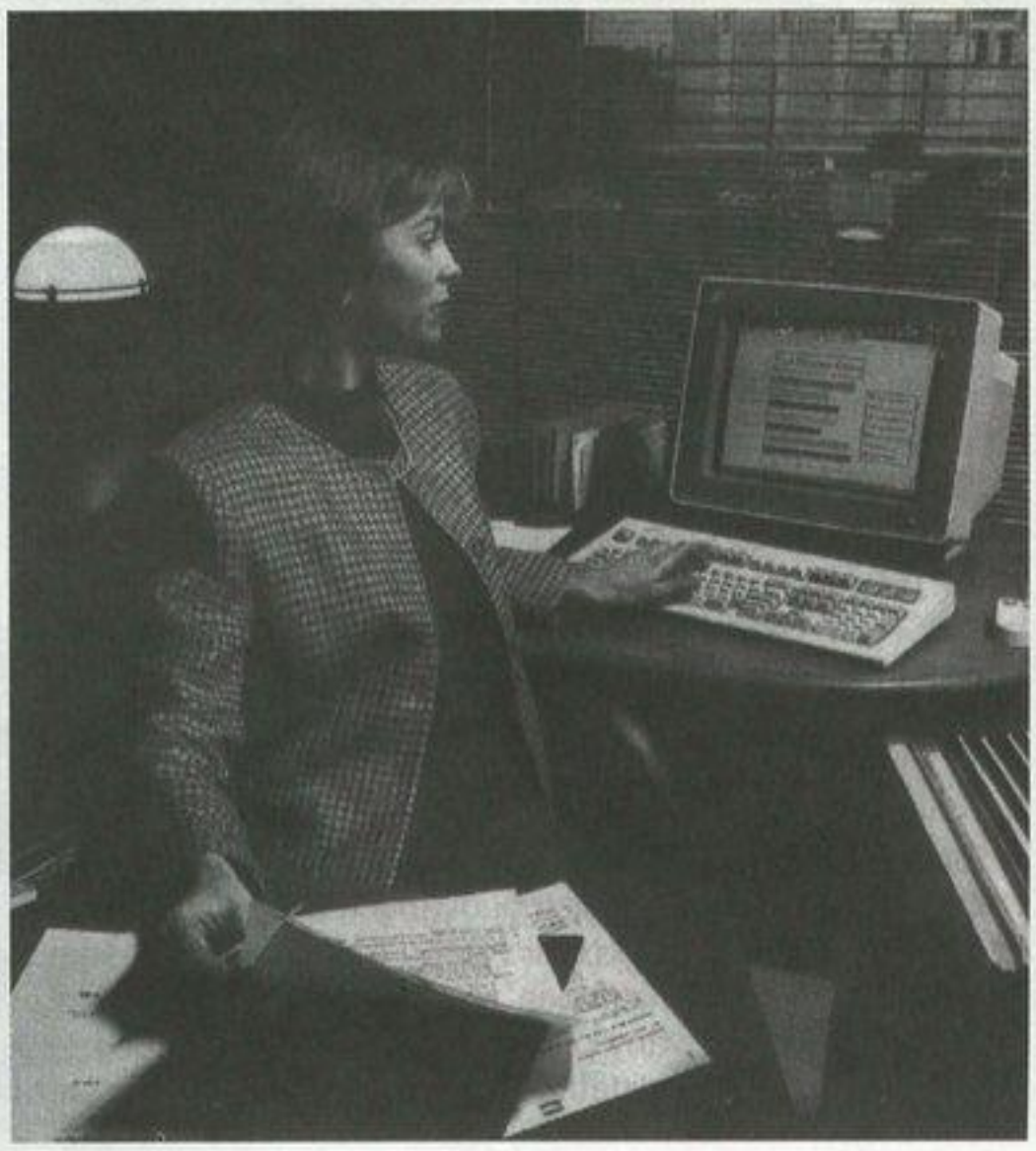
Po čase Gookin svůj specifický talent zúročil jako přispěvatel jistého vydavatelství kompjútrové literatury. Poté pracoval jako redaktor jednoho počítačového magazínu v San Diegu a zároveň moderoval rozhlasový pořad o výpočetní technice a po celou tuto dobu dále psal o počítačích. A protože se vydavatelé nakonec jeho humoru přestali bránit, dočkal se Gookin i několika menších bestsellerů.

V roce 1990 začal Gookin pracovat pro firmu IDG Books. Z prvotního setkání pak vznikla myšlenka na zcela nezvyklý typ publikace, který již na trhu dávno chyběl, a to knížka o počítačích určená pro nás nezasvěcené. V úspěch knihy „Dos pro mémě chápavé" zpočátku nedoufal ani nakladatel, ani autor. Brzy se však rozšířila pověst o jejich kvalitě a zanedlouho byl na světe mnohokrát dotiskovaný bestseller, který se dočkal i mnoha cizojazyčných vydání.

Gookin se dodnes považuje za spisovatele a guru, jehož úkolem je připomínat lidem, že počítače by se neměli brát tak smrtelně vážně. Přestože o nich píše lehkým tónem a s notnou dávkou humoru, jsou jeho knihy nabité informacemi. Autor si je vědom, že tihle přesložití tvorové jsou velice důležití, protože pomáhají lidem k větší výkonnosti a úspěchu. A protože Gookin své obrovské znalosti problematiky počítačové techniky kombinuje se zcela osobitým suchým humorem, čtenář se nejen hodně dozví, ale zároveň se i pobaví. Jak říká autor: „Počítače jsou nesmírně nudné, ale to ještě neznamená, že o nich musím psát stejným způsobem."

Kromě knihy Dos pro méně chápavé, která se dočkala již druhého vydání, a stejně populární Wordperfect pro méně chápavé, napsal Gookin o počítačích přes třicet dalších titulů a pravidelně přispívá do časopisu DOS Resource Guide, Inforword a PC/Computing. Gookin vystudoval komunikace na University of California v San Diegu a v současné době žije se svou manželkou a dětmi na severozápadním tichomořském pobřeží Spojených států.

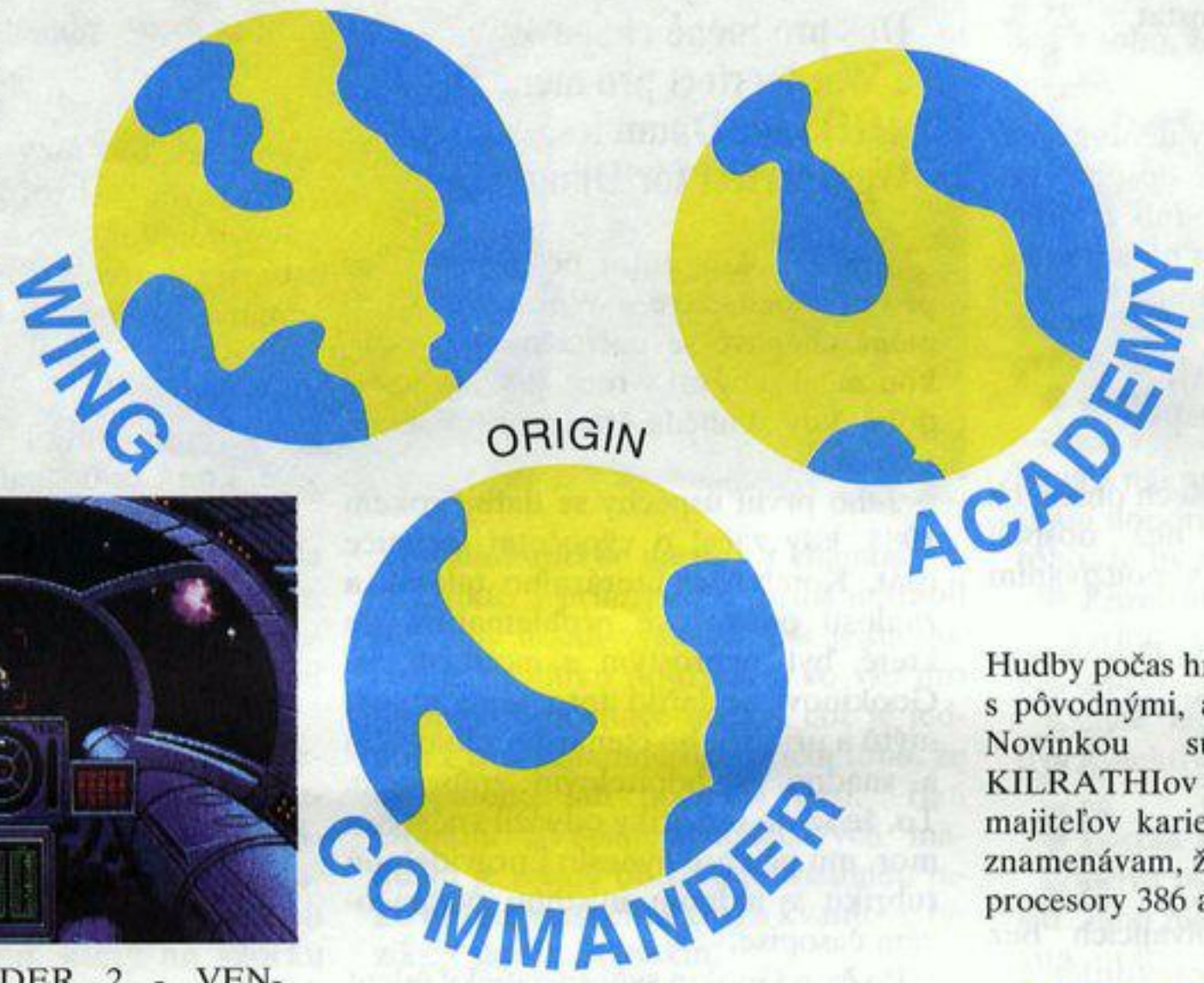
-DELL-



Séria hier WING COMMANDER končí u WING COMMANDER ACADEMY. Aj keď nepozostáva z mnohých pokračovaní, treba povedať, že ide o jedny z najobľúbenejších a najpopulárnejších hier. WING COMMANDER vznikol v roku 1990 na PC a o dva roky neskôr aj na Amige. Veľmi rýchle trojrozmerné zobrazovanie a kvalitná grafika nie sú jedinými prednosťami tejto hry. Hudbu a zvukové efekty oceňujú hráči dodnes. U

WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF KILRATHI je hudba ešte lepšia a je tu omnoho viac animovanej grafiky. Ak niekomu nestačí vyše 30 bojových misí, môže si kúpiť datadisky SPECIAL OPERATIONS 1 a 2. WING COMMANDER 2 síce vznikol v roku 1991, ale dodnes patrí medzi najlepšie hry na PC vôbec. ORIGIN sa rozhodli ukončiť sériu hier WING COMMANDER editorom, v ktorom si budú môcť hráči tvoriť vlastné misie. To samozrejme nie je vonkoncom zlý nápad. WING COMMANDER už ľuďom nič originálneho neprinesie, iba si myslím, že WING COMMANDER ACADEMY mal prísť na trh trochu skôr. Tí, čo vyhrali na PC oba diely, už na tieto hry začali pomaly zabúdať. Ak ostali verní firme ORIGIN, potom sa venujú novším hrám STRIKE COMMANDER a PRIVATEER.

WING COMMANDER ACADEMY je bezosporu veľmi dobrý program. Za jeho hlavnú nevýhodu považujem neexistenciu story, čiže príbehu, ktorý by dej podfarboval. Aj keby sme hneď urobili misie zhodné s Wing Commanderom, jednoducho to už nebude ono. Počas deja totiž o niečo išlo a hráč mal pocit, že skutočne bojuje za dosiahnutie konkrétneho cieľa. Za statočnosť bol dokonca občas povýšený a keď ho niekto zabil, nasledoval pravý kozmický pohreb. Toto všetko nutne musí vo WING COMMANDER ACADEMY chýbať. Naproti tomu ponúka tento program možnosť vyrobenia akejkoľvek misie a jej uloženie na disk. WING COMMANDER ACADEMY obsahuje všetky typy našich rakiet a rakiet KILRATHIov, asteroidy, míny, katapultovaného kozmonauta a voľne lietajúci predmet vo vesmíre. Dokopy tu máme na výber 16 rôznych

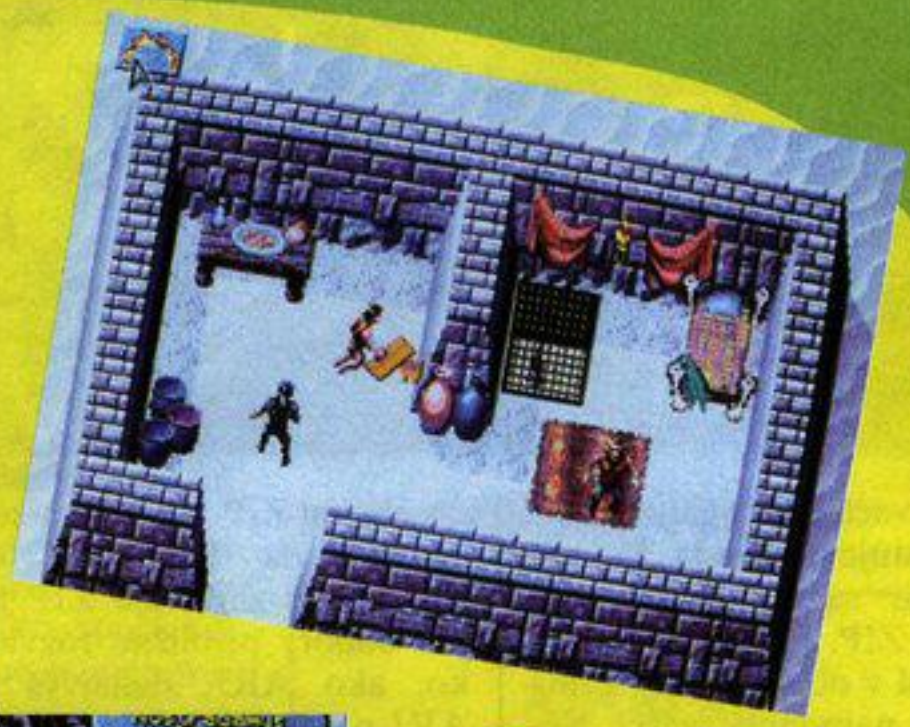


rakiet a dokonca aj stacionárnu vesmírnu stanicu. Postup pri tvorbe vlastnej misie je mimoriadne jednoduchý a rýchly. Najprv rozmiestnime NAV POINTy a potom myšou určujeme miesta, kde majú byť rakety. Stačí zvoliť typ a počet. Cestu si môžeme sťažiť mínovými poliami a zhlukmi asteroidov. Nakoniec vyberieme raketu pre seba a pre nášho wingmana a zvolíme EXECUTE. Postup v misii je zhodný s postupom v hrách WING COMMANDER. Ak ste hrávali WING COMMANDER 1, potom si určite spomínate na trenažér pre výcvik pi-

lotov. Niečo podobné nájdeme aj vo WING COMMANDER ACADEMY. Keď v menu zvolíme GAUNTLET, začnú sa nájazdy na našu raketu. Protivníkove rakety sú potom čím ďalej, tým lepšie a je ich stále viac. Našou úlohou je dostať sa čo najďalej a získať čo najvyššie skóre. Grafika sa mi páči. Niet jej čo vyčítať, dokonca aj počas GAUNTLET sa pozadie mení, aby sa vždy zobrazovali iné planéty. Raz je to ZEM, potom SATURN, atď. Na mojej 386-ke 40MHz hra beží k mojej spokojnosti mimoriadne rýchlo. Hudby počas hry nie sú celkom identické s pôvodnými, avšak sú veľmi podobné. Novinkou sú samplované hlasy KILRATHIov počas boja, ktoré potešia majiteľov kariet Soundblaster. Ešte poznamenávam, že PC verzia je určená pre procesory 386 a vyššie.

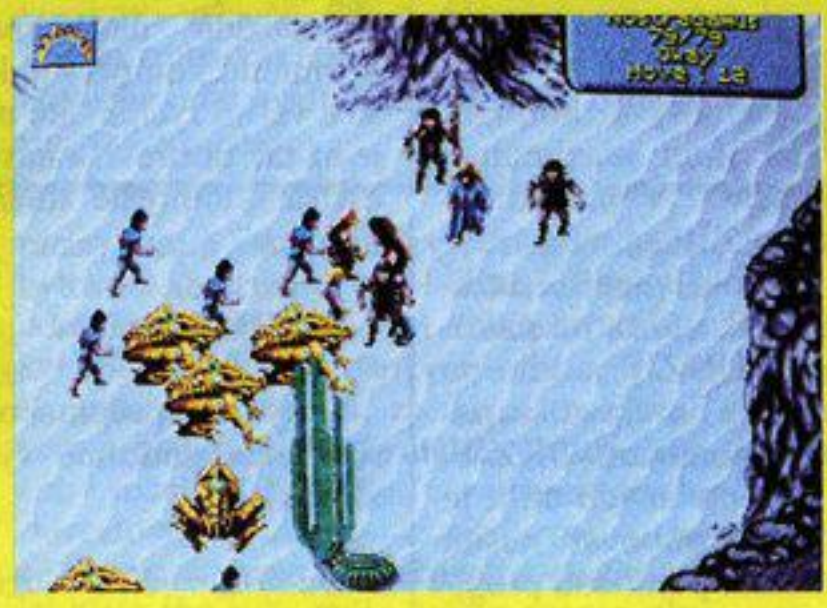
-yves-

PC 386-586
AMIGA 500/600



SSI

DARK SUN



SHATTERED LANDS

Americkú softwarovú firmu SSI (Strategic Simulations) poznáme najmä ako tvorcu hier typu DUNGEONS&DRAGONS, ktorých už urobili neúrekom. Občas síce urobia aj iné typy hier, ako sú vojnové stratégie (Great Naval Battles), či dokonca športy (Tony LaRussa Baseball), ale ich hlavná činnosť je naďalej v oblasti hier 'roleplaying'. Po ukončení série EYE OF THE BEHOLDER začali programovať trilógiu DARK SUN. Prvá hra z novej trilógie je už hotová a volá sa SHATTERED LANDS. Dej nás zavedie do krajiny, v ktorej vládne kráľ s príšerným menom Tectuktitlay. Keďže obyvatelia hlavného mesta sa spolu so svojím vládcom radi chodia pozerať do arény na gladiátorské zápasy, kráľ vydal výnos. Stojí v ňom, že všetkých otrokov treba pozatvárať do arény, aby tam v súbojoch s rôznymi príšerami bojovali o holý život a zabávali tak pospolitý ľud. Kvôli bojom zamestnávajú trénerov, ktorí trénujú príšery pre súboje v aréne. Do arény zatvoria aj nás, partiu štyroch priateľov, spolubojovníkov. V aréne je tvrdý život, preto sa rozhodneme ujsť. Za pomoci iných sa nám to podarí cez otvor v zemi. Potom prejdeme mnohé mestá a dediny, pričom pomáhame riešiť problémy ľudí, ktorých stretneme. Za odmenu získavame peniaze a spojencov. Na záver sa dostaneme do osady utečených otrokov, na ktorú chystá trestnú výpravu silná a dobre vyzbrojená kráľovská armáda. Najprv sa stretneme s predvojom a neskôr aj so samotnou armádou. O tom, že to nie je žiadna prechádzka svedčí fakt, že záverečný boj trvá približne tri hodiny. Po úspešnej bitke nie je v hre nijaký záverečný efekt, treba si iba odložiť vypracovanú SAVE pozíciu našej partie pre ďalší diel, ktorého sa, pevne verím, čoskoro dočkáme.

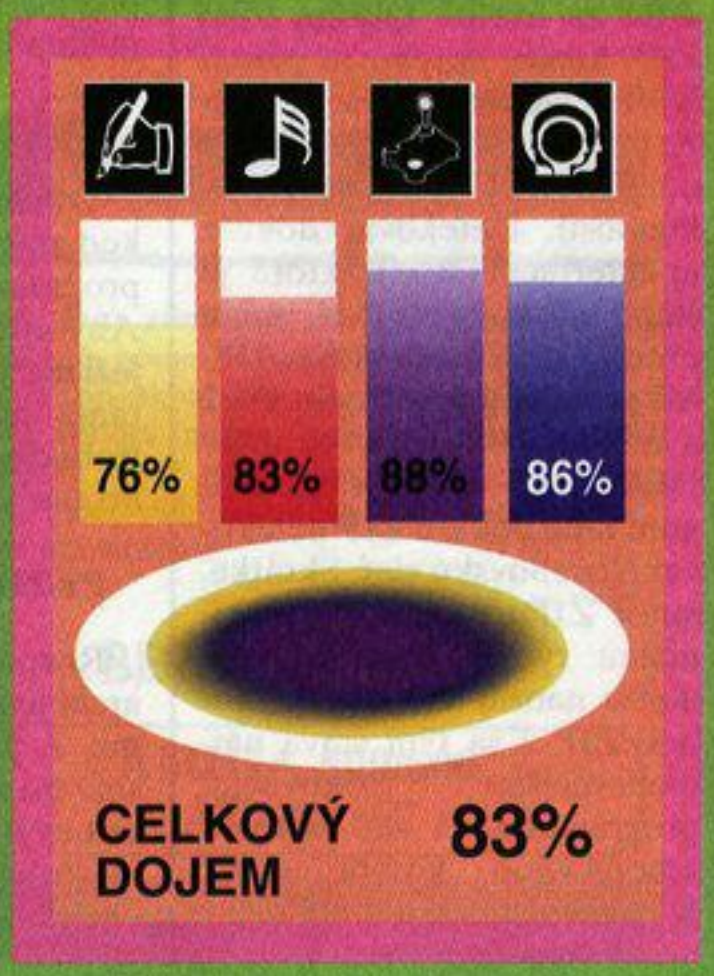
SHATTERED LANDS je vynikajúca konverzia stolnej hry Dungeons&Dragons, ktorá má veľmi prepracovaný systém ovládania, boja, atď. Na začiatku si treba vhodne zvoliť štyri postavy. Zaujímavosťou je, že niektoré z nich môžu mať viac povolaní. S povolaním, rasou, pohlavím a inými vlastnosťami súvisí druh kúziel, ktoré sú postavy schopné vyčarovať. Našťastie v hre je podrobne popísané každé kúzlo aj s účinkom a počtom bodov, ktoré sú na jeho vyčarovanie potrebné. Aj keď ich je veľa, dá sa teda s nimi podrobne oboznámiť.

Hlavnou zásadou je, že sa treba s každým snažiť rozumne porozprávať. Dozvieme sa množstvo zaujímavých vecí o tom, čo treba ďalej urobiť. Dá sa tu nakupovať aj predávať, pričom musíme dávať veľký pozor na to, aby sme nepredali niečo, čo budeme neskôr potrebovať. Bitkám sa netreba vyhýbať, pretože s nimi sa naša partia zdokonaľuje.

Grafika hry nie je zlá. Najmä ikony, okná a panely sú vynikajúce. Horšie je to s animáciou, ktorá je mierne trhaná. Faktom však je, že SHATTERED LAND obsahuje obrovské množstvo dát, ktoré dáva harddisku riadne zabrať. Jemnejšie rozanimovanie každej postavy a potvory by zrejme hru značne predĺžilo. Zvuky a zvukové efekty sú rovnako, ako celá hra, na veľmi dobrej úrovni. Ak to pôjde takto ďalej, o budúcnosť SSI sa netreba obávať a už teraz sa môžeme tešiť na ďalšie zaujímavé hry od tejto firmy.

- yves -

PC 386-586
AMIGA 500/600



RECENZIA

PKZIP 2.04 g

PKWARE, ING.

Pakovacích programov na PC existuje celá rada, ale najčastejšie sa používajú dva: ARJ a ZIP. Starší ZIP verzia 1.10 bol v období pred troma rokmi najpopulárnejší. Neskôr ho vytlačilo ARJ nielen množstvom funkcií, ale aj lepšou schopnosťou komprimovať. ARJ komprimovalo lepšie ako ZIP 1.10 a kto chcel viac šetriť miesto na disketách, kartidžoch pre streamer, a iných záznamových médiách, bol nútený prejsť na ARJ. So vznikom nového ZIPu 2.xx (posledná verzia 2.04g) sa však situácia obracia. ZIP 2 je na mnoho vecí vhodnejší, ako ARJ (posledná verzia 2.41a).

ZIP je najrýchlejší program v tejto oblasti. Najrýchlejšie dáta zapakuje a najrýchlejšie ich rozpakuje. Má mimoriadne výkonné rutiny a ARJ je zatiaľ pomalšie. V čom je zásadný rozdiel? ZIP detekuje pri každom spustení typ procesora. Ak je procesor 286, ZIP používa len 16-bitové inštrukcie. Aj na 286 je ZIP o niečo rýchlejší, ako ARJ. Ak je typ procesora 386, alebo 486, ZIP používa aj 32-bitové inštrukcie a jeho rýchlosť sa zvýši približne o 25%. To je tak významné zrýchlenie, že stojí aj skalným priaznivcom ARJ za úvahu. Okrem toho ZIP dokáže detekovať pamäť XMS a pamäť EMS a v prípade potreby ich použije. To mu umožňuje ďalšie zvýšenie výkonnosti. Detekovať dokáže aj interface DPMI, ktoré je štandardom protected módu procesorov 386 a vyšších. DPMI ponúkajú prostredia OS/2 a WINDOWS (alebo ak máte QEMM386 v7.0). V poslednom rade dokáže ZIP detekovať Novellovskú sieť. Skrátka, autor ZIPu urobil pre maximálnu rýchlosť svojho produktu naozaj všetko, čo mohol. ZIP 2 sa tým stáva najmodernejším pakovacím programom. A ako je to so schopnosťou komprimovať? K pakovacím metódam, ktoré obsahoval ZIP 1, pribudla nová metóda DEFLATING. Vďaka nej zapakuje ZIP tie isté súbory približne rozvnako, ako ARJ, nanajvýš je ARJ o pár kB lepšie. Pritom samozrejme predpokladám, že oba programy sú konfigurované na mód maximálnej komprimácie. V programovom balíku ZIP sa nachádzajú dve najpoužívanejšie utility: - PKZIP: utilita na pakovanie; - PKUNZIP: utilita na rozpakovanie archívu zapakovaného pomocou PKZIP. Každú z menovaných utilít je možné prispôsobovať našim požiadavkám pomocou prepínačov. Ak nezadáme žiadne prepínače, potom utility pracujú so štandardne nastavenými prepínačmi, alebo s tými, ktoré sú definované v konfiguračnom súbore. Bez prepínačov je práca so ZIPom veľmi jednoduchá.

Príklad: Zapakovanie súborov v jednom adresári za predpokladu, že k utilitám PKZIP máme nastavenú cestu.

PKZIP názov

Po ukončení pakovania vznikne archívny súbor názov.ZIP. Rozpakovanie toho istého archívu môžeme bez akýchkoľvek prepínačov urobiť kedykoľvek utilitou PKUNZIP.

PKUNZIP názov

Trochu iná situácia nastáva, keď sme nútení komprimovať programy s podadresármi. Aby sme zapakovali aj súbory ležiace v podadresároch, vrátane názvov podadresárov, pribudne nám do príkazového riadku prepínač -rp:

PKZIP -rp názov

Rozpakovanie zipovského archívu s podadresármi urobíme s prepínačom -d. Keby sme ho nezadali, podadresáre sa nevytvoria a všetky súbory sa rozpakujú do jedného adresára:

PKUNZIP -d názov

Doteraz sme nezadali prepínač pre pre mód maximálnej kompresie. PKZIP má štandardne nastavenú tzv. normálnu kompresiu, ktorá je síce veľmi rýchla, ale nepakuje až tak dobre. Na nastavenie eXtra kompresie slúži prepínač -ex:

PKZIP -ex názov

S týmto prepínačom dosiahneme podobné výsledky, ako ARJ.

Ďalšou, veľmi užitočnou funkciou, je tzv. update. Predstavme si situáciu, že máme zipovský archívny súbor s dátami. Dáta sme behom dňa buď zmenili (vznikne súbor s novým dátumom), alebo sme k nim sami pridali nový súbor. Bez update by sme museli zipovský archív rozpakovať, prihrať do adresára nové a zmenené súbory a opäť všetko zapakovať. To však trvá zbytočne dlho. Update to dokáže automaticky (parameter -u):

PKZIP -u názov

Funguje to samozrejme za predpokladu, že v jednom adresári je archívny zipovský súbor názov.ZIP a novšie súbory, o ktoré treba archív rozšíriť.

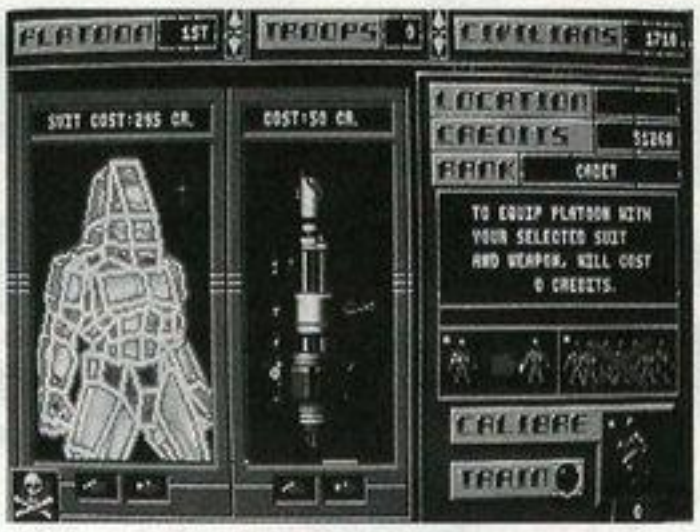
Čo však robiť, ak komprimujeme inštalačnú disketu nejakého programu, ktorá má LABEL (názov disku)? Je jasné, že v tomto prípade nie je možné pracovať ani v jednom adresári, pretože na disketu sa zipovský archív nezmestí. Ak je to disketa v mechanike A: a archív chceme mať na C: v adresári ARCHIV, potom zadáme: A:\>PKZIP -ex -$A C:\ARCHIV\názov Ten istý archív rozpakujeme na disketu takto: C:\ARCHIV>pkunzip -$ názov Parameter -$ umožní zápis názvu diskety. Podobne vyzerá situácia vtedy, ak má disketa podadresáre: A:\>PKZIP -ex -$A -rp C:\ARCHIV\názov. Ten istý archív rozpakujeme na disketu takto: C:\ARCHIV>pkunzip -$ -d názov. Ak pri PKUNZIP zadáme parametre -d -$, je isté, že rozbalíme všetko, čo treba. Okrem súborov rozbalíme podadresáre, pokiaľ tam sú, a zapíšeme na disk názov, pokiaľ tam je. Backup na viac diskov sa dá robiť aj ZIPom, ale táto funkcia je v ARJ riešená lepšie. Ak by niekoho táto problematika predsa len zaujímala, nech to skúsi parametrom -&-.

Viacdiskový backup sa dá robiť len rovno na diskety (obdoba parametra -va v ARJ). Všetky súbory udú mať príponu ZIP a poradové číslo sa zapíše do labelu diskety. Pri rozpakovaní treba vložiť najprv poslednú disketu a až potom diskety 1, 2, 3, atď. Pripadá mi to trochu nepraktické a aj keď na všetko používam ZIP, v tomto prípade dám prednosť ARJ. Ak máme podozrenie, že naša disketa so zipovským archívom nie je v poriadku, pustíme na archív test na kontrolné súčty: PKUNZIP -t názov. Ak test objaví chyby, môžeme sa pokúsiť 'sčitateľniť' archív pomocou utility PKZIPFIX. Tým zachránime čo sa dá, ale chyby bohužiaľ zostanú. Ak potrebujeme vytvoriť samorozpakovávací archív s príponou EXE, potom použijeme konverznú utilitu ZIP2EXE. Skonvertuje archív s príponou ZIP na samorozpakovávací, ktorý je nezávislý na PKUNZIP, ale je o niečo dlhší. PKZIP a PKUNZIP majú ešte veľa ďalších funkcií, ktoré však nie sú až tak často potrebné a každý záujemca si ich môže naštudovať z manuálu. Väčšina užívateľov by podľa môjho názoru mala vystačiť s týmto popisom.

- yves -

SUPREMACY

Táto pomerne vydarená hra patrí k takzvaným pseudosimulátorom. Jej námet čerpá z oblasti sci-fi. Hráč sa musí pokúsiť ovládnuť a osídliť celú galaxiu, v čom mu samozrejme prekáža konkurenčná civilizácia. Túto si môže hráč na začiatku vybrať, čím si zároveň zvolí obtiažnosť hry. Na výber sú civilizácie týchto mimozemšťanov: WOTOK - tvorovia podobný gorilám, minimálnej inteligencie ale veľkej fyzickej sily. SMINE - ponášajú sa na termitov a oproti predošlým tvorom naopak vynikajú vysokou inteligenciou ale zato sú telesne veľmi slabí. KRART - civilizácia jašterov, ktorí sa vyznačujú priemernou inteligenciou aj fyzickou silou. RORN - humanoidní tvorovia, ktorí sú vysoko



nadpriemerne inteligentní a vynikajú aj obrovskou telesnou silou, sú to najnebezpečnejší protivníci. Postup hry spočíva v tom, že hráč musí postupne naverbovať vojakov, vycvičiť ich a dobre vyzbrojiť. Potom treba zakúpiť invázne lode a začať kolonizovať a osídlovať jednotlivé planéty slnečných sústav.

VIRGIN/PROBE

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 70%

CORPORATION

V ďalekej budúcnosti vznikne veľká nadnárodná spoločnosť (od toho názov korpo-

rácia), ktorá sa zaoberá výrobou umelých bytostí - androidov, ktorí slúžia v rôznych odvetviach ako pomocníci človeka. Po krátkej dobe sa však na všetkých miestach, kde sa androidi vyrábajú, začnú diať podivné veci a hlavne veľmi brutálne vraždy, ako keby spáchané nejakým neznámym divým zvieraťom. Pretože podozrenie padne na Korporáciu, tajná bezpečnostná služba do jej hlavného sídla vyšle svojho agenta, aby celú vec prešetril. A tu začína úloha hráča. Na začiatku si môže vybrať jedného zo šiestich tajných agentov (2 ženy, 2 muži, 2 androidi), pričom každý z nich má svoje špecifické vlastnosti. Zvolenému agentovi treba ešte zakúpiť špeciálnu výstroj a výzbroj, ktorej výber je veľmi bohatý. No a potom už začína samotná misia v budove korporácie. Trojrozmerné zobrazenie priestoru s plynulým posunom a množstvo nebezpečných androidov a robotov, na ktorých agent cestou narazí, zabezpečí slušné dobrodružstvo.

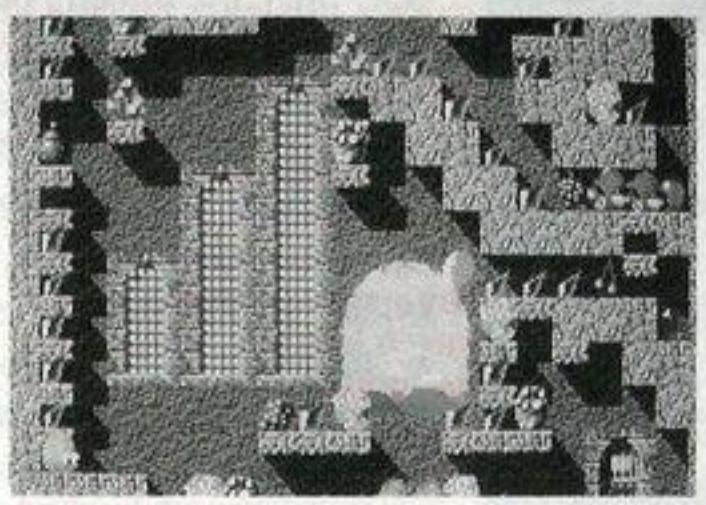
CORE DESIGN

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 72%

FUZZBALL

Hra sa začína pekným introm, ktoré nás uvedie do deja. Mladý čarodejnícky učeň napriek zákazu svojho učiteľa zo zvedavosti otvorí truhlicu, v ktorej sú zatvorení malí škodoradostní tvorovia v tvare chlpatých guličiek. Títo samozrejme využijú svoju šancu a rozutekajú sa po celom zámku, aby tam vystrájali nezbednosti. Keď sa čarodejník dozvie o tom, čo sa stalo, za trest premení mladíka na podobnú chlpatú loptu - fuzzball. Úlohou nešťastníka je teraz napraviť svoju chybu a vyčistiť všetky miestnosti zámku od nezbedných guličiek. Tiež musí vyzbierať všetky predmety, ktoré títo



tvorovia po miestnostiach rozhádzali. Je to najmä rozličné ovocie ako čerešne, jahody a jablká, ale aj rôzne drahokamy. Fuzzball môže do guličiek strieľať, čím postupne mení farbu zo zelenej cez bledofialovú a tmavofialovú až po červenú. Ak fuzzball strelí do červenej guličky, táto znehybnie a dá sa pozbierať ako ostatné predmety. Po vyzbieraní všetkých predmetov fuzzball postupuje do ďalšieho levelu - miestnosti.

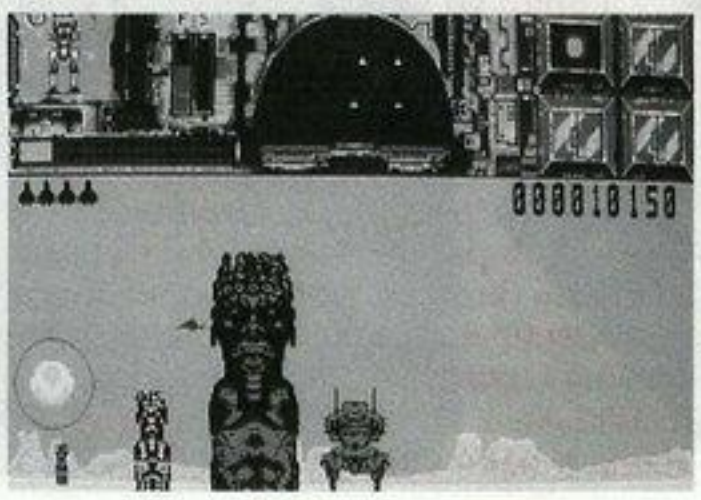
SYSTEM 3

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 65%

THUNDER BURNER

V tejto hre sa hráč ocitne v úlohe univerzálneho bojového robota, ktorého úlohou je preniknúť ku nepriateľskej základni a zničiť ju. Robot postupuje smerom vpred po púšti, na podvozku vybavenom dvomi hydraulickými končatinami. Cestou stretáva terénne prekážky v podobe vyschnutých kmeňov stromov a akýchsi ozrutných kamenných sôch (nie nepodobných sochám z veľkonočného ostrova), ktorým sa musí vyhýbať. Tiež nachádza energetické zásobníky v podobe žiariacich guľových objektov vznášajúcich sa vo vzduchu, ktoré musí naopak zbierať. Pokiaľ ich nazbiera dostatočné množstvo, zmení sa na bojový lietajúci stroj. Nepriateľská obrana sa skladá hlavne z betónových bunkrov, ktoré sa dajú ničiť vcelku jednoducho. Obrnené transporté-



ry sa dajú zasiahnuť už ťažšie, pretože sa pohybujú pomerne veľkou rýchlosťou. Najťažším orieškom sú ale lietajúce taniere, ktoré robota nielen ostrelujú ale zároveň zhadzujú reťaz mín, ktoré úplne prehradia cestu ďalej. Ak na takúto mínu robot stúpi, hrozí mu zničenie.

-luis-

BERNARD AURE

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 57%

QUADRAX

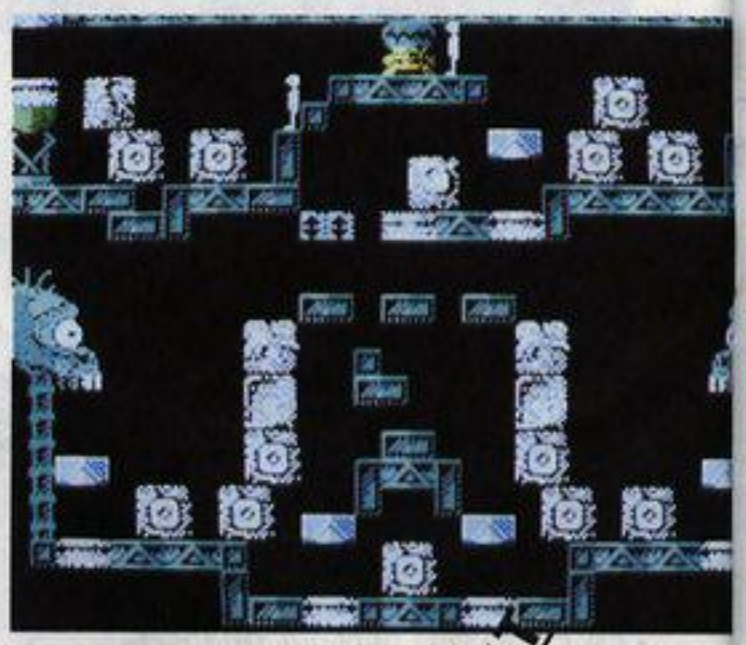
Slovenský a český majitelia počítačov Didaktik a ZX Spectrum majú jednu veľkú nepopierateľnú výhodu. Zatiaľ čo vo svete sa s vývojom nových programov na tento typ počítača úplne prestalo už viac ako pred tromi rokmi, a posledné herné „bomby" pochádzajú z roku 1988, u nás je skutočnosť podstatne priaznivejšia. Vzhľadom na to, že sa Didaktiky u nás ešte stále predávajú a vďaka svojej nízkej cene stále nachádzajú dostatočné množstvo priaznivcov, prosperuje aj oblasť tvorby herného software pre tento 8-bitový počítač. Podľa všetkého sme momentálne jedinou krajinou na svete (aspoň v niečom máme prvenstvo), kde sa ešte profesionálne a vo veľkom vyrába a distribuje herný software pre tento druh počítačov. A to herný software nie hocijaký. Oproti Veľkej Británii, kde hry dosiahli vrchol kvality približne na prelome rokov 1987-1988 sa zdá, že u nás bude takéto kulminačné obdobie práve na prelome rokov 1993-1994. Hovorí pre to množstvo naozaj kvalitných hier porovnateľných s bývalou svetovou špičkou, ktoré sa dostali do distribúcie v roku 1993 (len námatkou spomeniem sériu PEDROv, KLIATBU NOCI, SHERWOOD či KOMANDO 2) aj skutočnosť, že ešte stále sa objavujú nové programátorské skupiny, či programátori - samotári, ktorý majú čo v tejto oblasti povedať. Pokiaľ takéto softwarové firmy, či skôr tímy vznikajú, netreba sa obávať, že by u nás bol nedostatok kvalitných nových hier. Čo je však najviac zarážajúce, je skutočnosť, že aj po viac než desiatich rokoch výroby programov na ZX Spectrum (na ktoré sa vyrobilo ďaleko najviac herného software zo všetkých typov domácich počítačov) vznikajú ešte stále hry s úplne originálnymi a novými námetmi, ktoré ešte nikde neboli použité. Dôkazom toho je aj pripravovaná hra QUADRAX z dielne dvoch mladých bratislavských programátorov, ktorej distribúcie sa ujala firma ULTRASOFT.

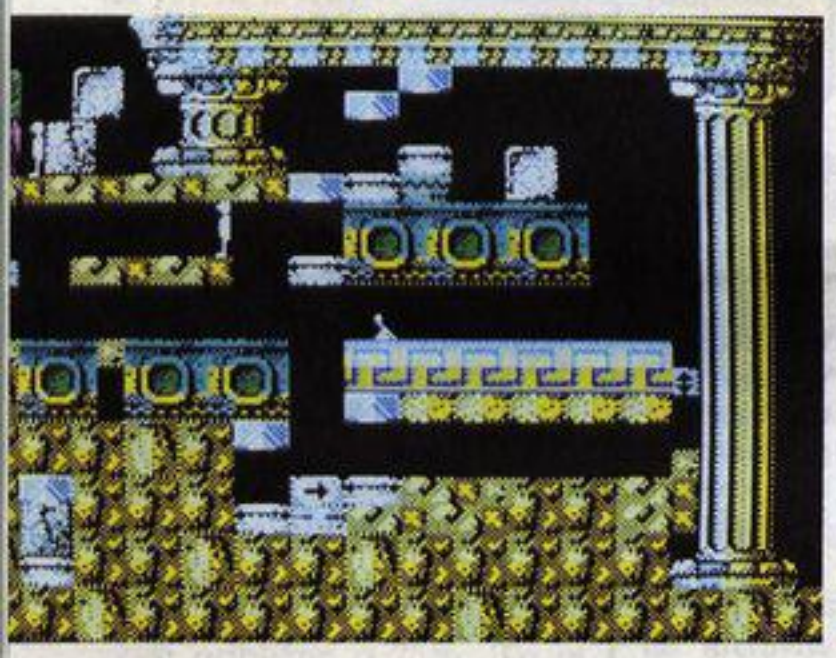
A aký vlatne QUADRAX je? Recept je približne takýto: zoberte jeden HUMANS, pridajte štvrtinu LEMMINGS a polovicu CRUX 92, celé to okoreňte novou grafikou a originálnymi nápadmi, dobre to pomiešajte a krátko povarte na miernom ohni a to čo vám výjde sa bude už aspoň trochu podobať na QUADRAX. Ale naozaj iba trochu, pretože aj keď má hra nesporne niektoré prvky už spomínaných titulov, nepodobá sa vlastne ani na jeden z nich. Jej idea je úplne originálna a prevedenie jedinečné.

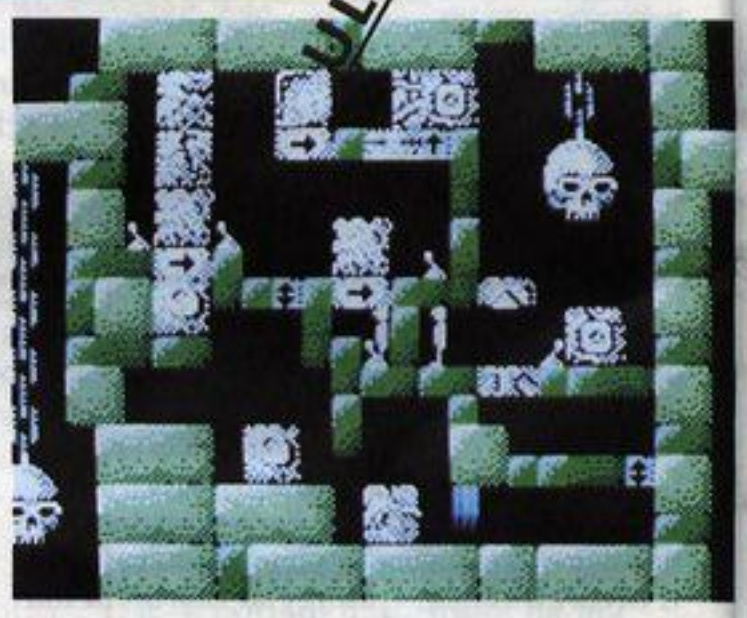
Celá hra sa odohráva v rôzne veľkých a rozlične členených priestoroch, ktoré spolu tvoria jednotlivé leveli. Na tejto hracej ploche sú umiestnené dve postavičky, ktoré môže striedavo hráč ovládať. Postavičky môžu normálne chodiť, šplhať do výšky svojej postavy, skákať z výšky jeden a pol svojej postavy (pri páde z väčšej výšky sa jeden z priateľov zabije a je nutné hrať level od začiatku), posúvať predmety a obsluhovať rôzne zariadenia. Úlohou hráča je dostať obe postavičky na miesto označené dvoma zbiehajúcimi sa šípkami, odkiaľ postupujú do ďalšieho levelu. Ako už napovedá samotný názov, veľká časť úlohy spočíva v správnom presúvaní kamenných kvádrov, ktoré postavičkám bránia dostať sa na potrebné miesto. Pri tejto činnosti si môžu, či skôr musia, obaja priatelia navzájom pomáhať, tak aby si vzájomne pripravili schodnú cestu k cieľu. V prvom leveli, ktorý je postavený ako výukový, nie je medzi postavičkami a cieľom žiadna prekážka. V druhom leveli sa už objavia dva kamenné kvádre a obtiažnosť sa s číslom levelu neustále zvyšuje. Ak si teraz pomyslíte, že presúvanie kamenných blokov je na dobrú logickú hru trochu málo, máte pravdu. Vedeli to však našťastie aj autori hry a preto vo vyšších leveloch ku kvádrom pribudnú vertikálne prielezy (môžu byť jednosmerné alebo obojsmerné), prepadávajúca sa dlážka a stropy, výťahy a výsuvné plošiny ovládané prepínačmi, drevené buchary, ktoré v pravidelných intervaloch padajú zo stropu a teleporty, pomocou ktorých sa možno okamžite premiestniť na iné miesto. Okrem toho nebudú samozrejme chýbať ani prozaické kvádre, ale k obyčajným pribudnú aj špeciálne s nakreslenými symbolmi. Ak sa podarí niektorému z našich dvoch priateľov dostať dohromady dva kvádre s rovnakým symbolom, tieto sa navzájom zničia a zmiznú. Ako teda vidíte, pri hre hrozí hráčovi naozaj všetko možné, len nie jednotvárnosť.

Hra obsahuje spolu 41 levelov, pričom systém vstupných hesiel, tak dôverne známy z LEMMINGS či CRUX 92, ktorý umožňuje pokračovať v prerušenej hre od konkrétneho vybraného levelu je samozrejmosťou. Navyše je tu možnosť hry dvoch hráčov naraz, pričom každý ovláda jednu postavičku. Musím priznať, že QUADRAX je druhý titul, ktorý ma od vtedy, čo vlastním počítač AMIGA prinútil dohrať nejakú hru na DIDAKTIKu až do konca (prvý bol CRUX 92). Vzhľadom na skutočne originálny nápad a hlavne výbornú hratelnosť by som v rebríčku logických hier QUADRAX zaradil hneď za známich LEMMINGS. Každopádne sa k tejto výbornej hre, ktorú nominujem na jeden z najpredávanejších titulov v roku 1994, ešte vrátime v podrobnejšej recenzii.

-luis-



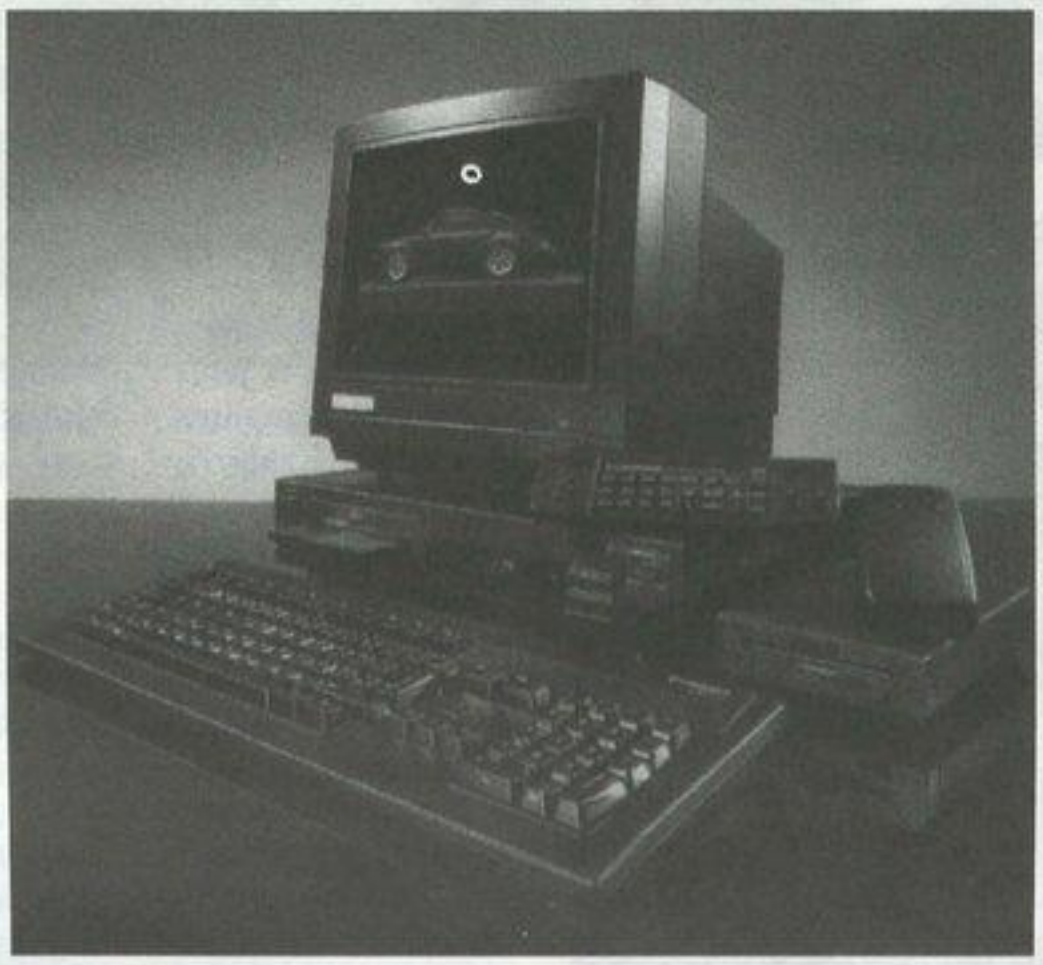




ULTRASOFT

SPECTRUM
DIDAKTIK

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT



Na základe vašej masovej účasti v štyroch predošlých súťažiach (skutočne boli už štyri, čomu sme sa v redakcii sami začudovali) sme zistili, že rubrika SÚŤAŽ si našla svoj stabilný okruh priaznivcov. Najviac nás teší, že počet čitateľov, ktorí sa aktívne zapájajú do súťaže, neustále rastie a to priam geometrickým radom. Veď od prvej súťaže sa počet účastníkov niekoľkokrát zdvojnásobil.

Podľa vašich ohlasov vidíme, že spôsob súťaže, pri ktorom využívame obrázky zo známych hier, sa vám páči. Mysleli sme na to aj pri voľbe pravidiel pre novú súťaž. Aby sa vám však nezdal spôsob súťaženia jednotvárny, vymysleli sme niekoľko inovácií. Naďalej budeme uverejňovať obrázky z hier, ktoré už boli publikované v časopise BIT. Aby sme vám súťaž trochu sťažili, nebudeme vyberať iba obrázky, ktoré ste videli na stránkach časopisu, ale niekedy vyberieme aj iné zábery, ktoré v recenziách použité neboli. Ďalšia inovácia spočíva v tom, že už nebudeme uverejňovať tri obrázky, ale iba jeden.

Teraz si určite pomyslíte: 'Akáže to je súťaž s jedným obrázkom?'. Nuž, takáto: Nikdy neuverejníme obrázok celý, ako ho môžete vidieť na obrazovke svojho monitora, ale len jeho malý detail. Samozrejme, detail patrične zväčšíme, aby sa dal spoľahlivo identifikovať. Teraz sme vlastne prezradili, čo bude v tejto súťaži vašou úlohou. Treba uhádnuť, z ktorej hry pochádza detail obrázku. Na druhej strane nechceme, aby súťaž bola pre vás neúnosne ťažká. Z tohoto dôvodu ponúkneme vždy štyri možnosti odpovedí, z ktorých jedna bude správna.

Súťažný kupón opäť nájdete na strane 38 dolu. Súťaž bude prebiehať po celý rok. V decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých súťažiacich, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami. Skôr, ako zverejníme zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte.
Nepochybne vás najviac zaujímajú ceny, o ktoré budete súťažiť. Pretože súťaž trvá celý rok, vybrali sme mimoriadne hodnotné ceny:

1. cena: **COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**
+ profesionálna klávesnica
+ diaľkové infračervené ovládanie
+ externá disketová jednotka 3.5"
+ špeciálna čierna myš
+ dva úvodné kompaktné disky

2. cena: **Počítač COMMODORE AMIGA 500**

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

4.- 5. cena: Značkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

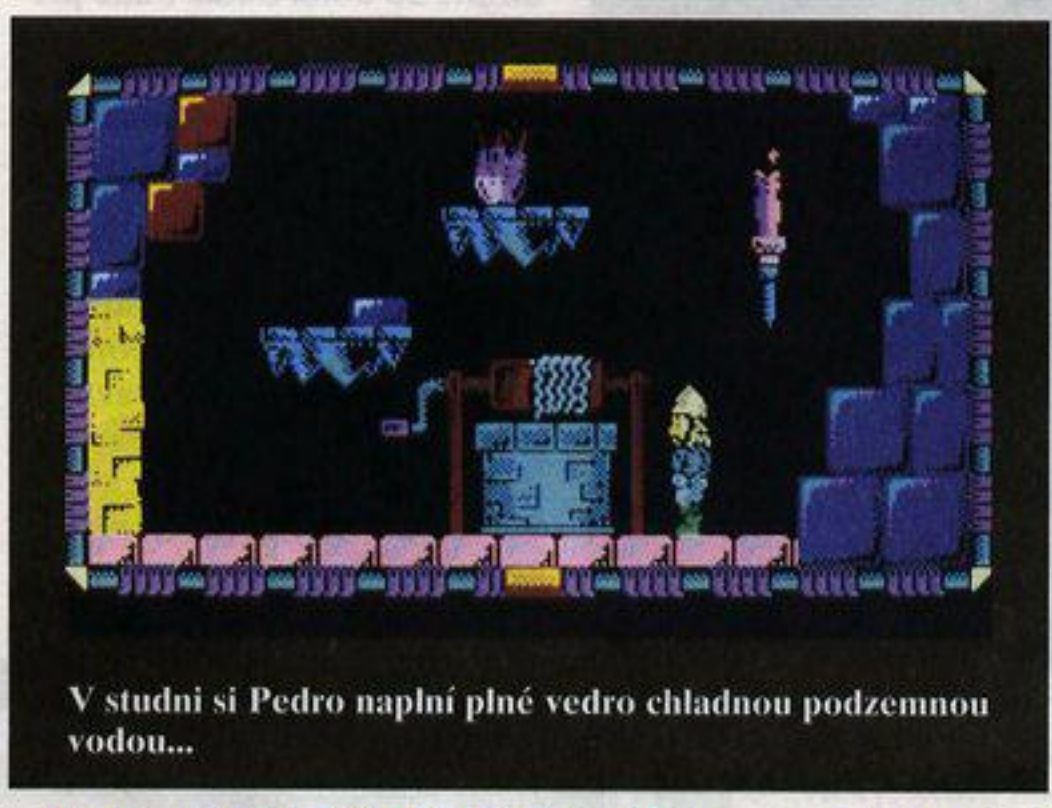
Súťažná úloha číslo 1 je:
Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) DAYS OF TENTACLE
b) DIZZY 4
c) ZAK MC KRACKEN
d) MANIAC MANSION

MEGA RECENZIA

PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

ULTRASOFT/GOLD STORM



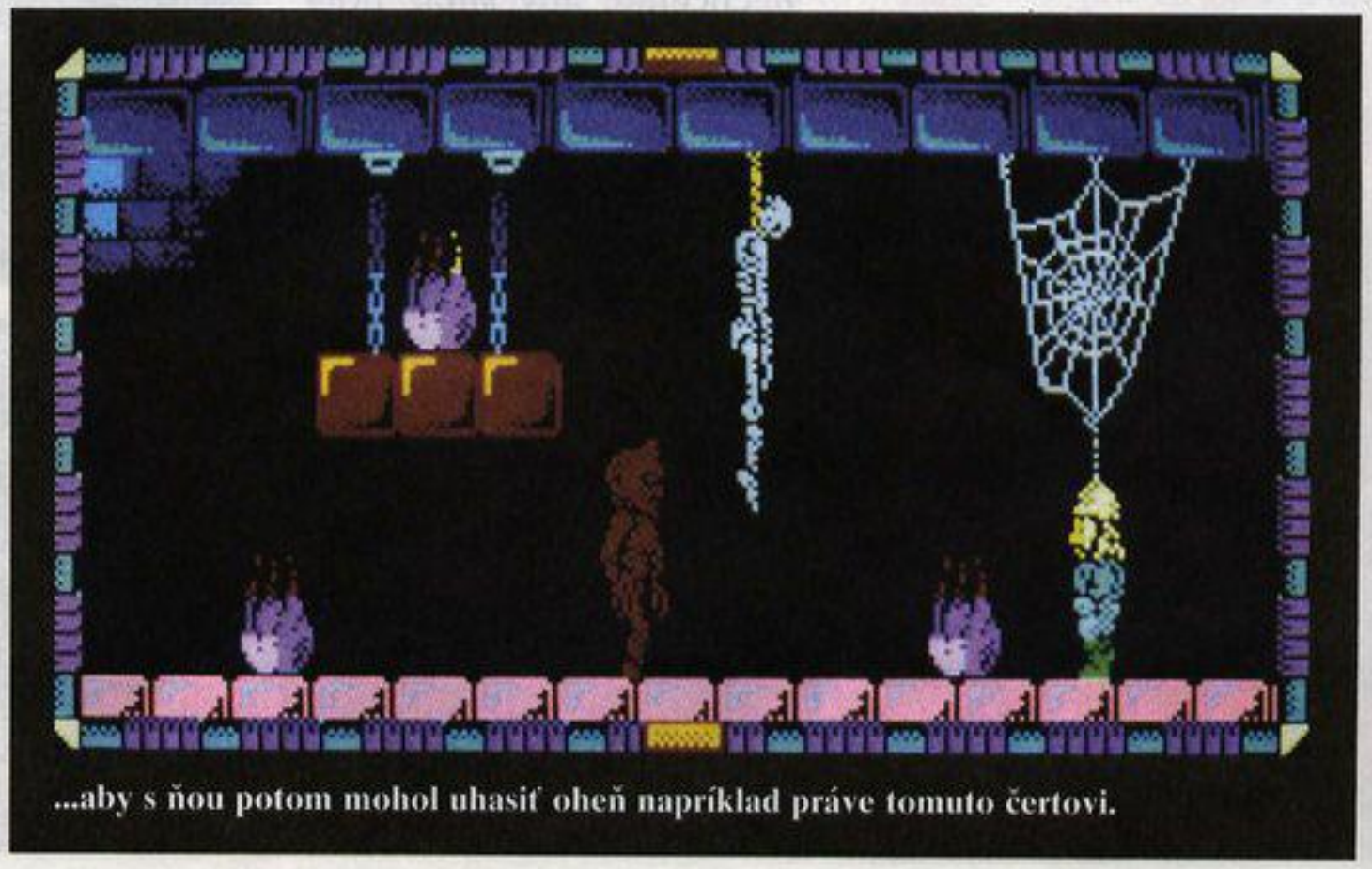
V studni si Pedro naplní plné vedro chladnou podzemnou vodou...

Keď sme v čísle BITu 6/93 písali o druhej časti príhod svetobežníka Mexičana PEDRA, ktorý tentokrát zablúdil do strašidelného zámku, zmienili sme sa aj o tom, že hra je už dokončená a pripravená na distribúciu. Medzitým sa však vyskytlo množstvo dopredu nepredvídateľných komplikácií, v hotovej verzii hry bolo nájdených niekoľko menších nedostatkov a chybičiek krásy, ktoré bolo treba odstrániť, čím sa celý výrobný proces zdržal. Tak sa stalo, že netrpezlivo očakávaný PEDRO 2 sa dostal na trh až koncom roku 1993 spolu s treťou a zatiaľ poslednou časťou trilógie, PEDROm 3. Keďže si PEDRO medzi hráčmi našiel obrovské množstvo priaznivcov a vzhľadom na to, že na tak výbornú hru dostalo jeho druhé pokračovanie v našom časopise pomerne malý priestor, rozhodli sme sa k nemu vrátiť v podrobnejšej mega recenzii. Vzhľadom na skutočnosť, že PEDRO 2 bol v spomínanej recenzii mojím kolegom z redakcie už ohodnotený, z kolegiálnosti a princípu ponechávam pôvodné hodnotenie. Pretože do ďalšieho čísla BITu pripravujeme mega recenziu najnovších príhod tohto svojského cestovateľa s názvom PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD, budete mať aspoň možnosť obe časti porovnať a zhodnotiť, ktorá je lepšia. Takže poďme na vec...

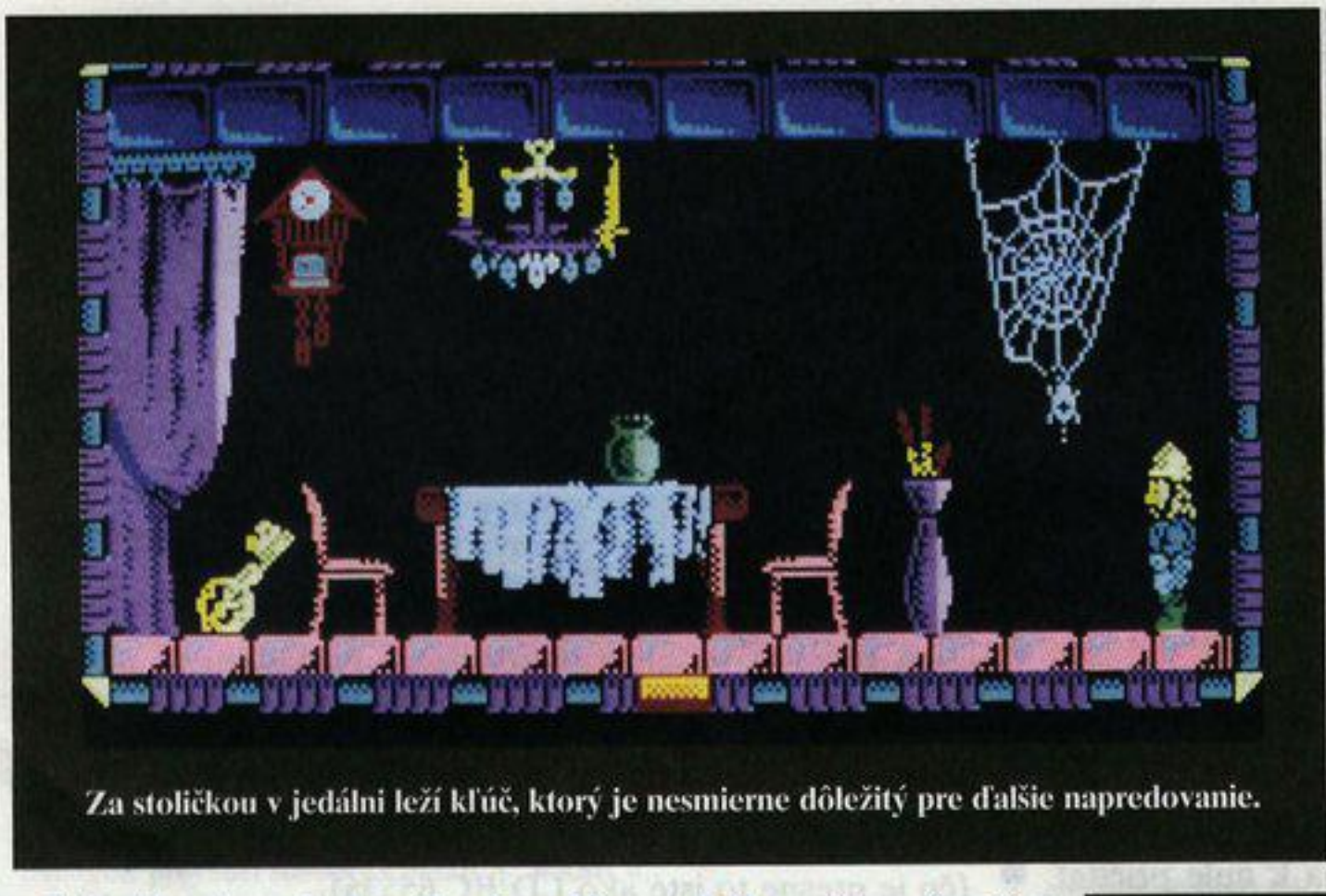
Jedného dňa sa Pedro, ktorý bol už dlhým vysedávaním doma značne znudený, dozvedel o prastarej legende. Hovorilo sa v nej o podivnom zámku v Karpatoch a o jeho ešte divnejšom majiteľovi rytierovi Krapovi. Tento rytier, ktorý bol vyznavačom čiernej mágie sa rozhodol, že získa také mocné magické schopnosti, ktoré mu umožnia ovládnuť postupne celú krajinu. Aby dosiahol svoj cieľ, musel Krap siahnuť k tomu najstrašnejšiemu:

privolal si na pomoc samotného vládcu pekiel SATANA. Ten mu jeho tajný sen splnil, avšak Krap za to musel zaplatiť krutú daň. Od tej chvíle sa každú noc mení na upíra a pre udržanie svojho života potrebuje piť ľudskú krv. V okolí zámku preto začali postupne mizнúť čoraz častejšie malé deti. Ako legenda vraví ďalej, veľa odvážlivcov sa pokúšalo preniknúť do zámku a ukončiť krvilačné besnenie a krutý teror rytiera Krapa. Ani jeden z nich sa však už nevrátil domov živý. Pomocou svojich takmer neobmedzených magických schopností ich Krap všetkých premenil na duchov, mŕtvych rytierov, kostry a ďalšie príšery, ktoré ostali v zámku ako jeho večný strážcovia. Legenda končí konštatovaním, že zámok a jeho okolie sa dajú oslobodiť iba tak, že sa nájde odvážlivec, ktorý oslobodí všetky strašidlá, nájde Krapa, ktorý sa ukrýva v najvyššej veži zámku a zabije ho... Nuž a viac Pedrovi nebolo treba hovoriť. Ihneď vycítil, že v tajomnom zámku v Karpatoch ho čaká ďalšie vzrušujúce dobrodružstvo a o niekoľko dní už stál pred jeho hlavnou bránou.

A ako to už v podobných príhodách býva, len čo náš milý Pedro prekročil hradný prah, ukázalo sa, že legenda bola pravdivá. Okamžite sa totiž spustila masívna padacia hradná brána a na dôvažok sa zo stropu zosunula lavína kamenia, ktorá nadobro uzavrela cestu späť. Aby sa teda náš hrdina dostal znova na slobodu, bude sa musieť chtiac-nechtiac zhostiť úlohy osloboditeľa hradu a premožiteľa zlého rytiera Krapa. Na tento účel Pedrovi slúžia rôzne predmety, roztrúsené po zámku. S ich pomocou bude postupne napredovať až k svojmu cieľu. Napríklad hneď na začiatku mu cestu zatarasí obrovský biely pes (čuvač?), ktorý ho nechce pustiť ďalej. Táto prvá prekážka sa na prvý pohľad zdá byť neprekona-



...aby s ňou potom mohol uhasiť oheň napríklad práve tomuto čertovi.



Za stoličkou v jedálni leží kľúč, ktorý je nesmierne dôležitý pre ďalšie napredovanie.

teľná. Ale aj pes je len človek a dá sa podplatiť, treba len vybrať správne platidlo. A to leží na schodoch vo vstupnej hale v podobe chutnej bielej kostičky. Vravíte, že je to príliš jednoduché? No dobre, ale táto jednoduchá situácia je navodená autormi naschvál, aby každý ihneď pochopil spôsob hry. Keďže je PEDRO 2 akčná adventure, znamená to, že podobných logických hádaniek je v hre neúrekom a myslím si, že máloktorá z nich je tak jednoduchá ako táto prvá. Napadlo by vás napríklad škaredému vodníkovi odniesť venček uvitý z kvetov? Že áno? Tak potom tu mám pre vás ťažší oriešok: pokúste sa doniesť na dno priepasti, z ktorej nevedie spiatočná cesta, tri predmety, ktoré tam nutne potrebujete: prázdne vedro, starú listinu a sekeru, pričom však Pedro môže naraz niesť maximálne dva predmety. Ak sa vám podarí vyriešiť tento problém (sám som sa s ním poriadne zapotil), potom už verím tomu, že hru PEDRO 2 dohráte až do konca. Aby však celá vec nebola taká jednoduchá, treba zdôrazniť, že PEDRO 2 je skutočne AKČNÁ adventure. To znamená, že pri jej hraní dostanú príležitosť aj tí, ktorým to pri riešení logických hádanok zase až tak dobre nepáli, ale zato sú zdatnejší v mikslovaní joystickom. Niektoré priestory zámku sú totiž veľmi ťažko prístupné a dá sa do nich dostať jedine skákaním po úzkych plošinkách, kde chybný krok alebo sebamenšie zaváhanie znamená pád z veľkej výšky a absolvovanie celého výstupu odznova (pravdaže ak Pedro nestratí posledný zvyšok svojej energie, ktorá tiež nie je neobmedzená).

Záverom by som sa chcel ešte vrátiť k hudobnej a grafickej stránke hry. Pri nahraní hry do klasického počítača DIDAKTIK alebo ZX SPECTRUM nebude hráč počuť ani ťuk, zato majitelia ZX SPECTRA 128K alebo zvukového interface melodik sa majú skutočne na čo tešiť. (Hold melodik je u nových hier na Didaktiku už skutočne nevyhnutný). Hudba je rovnako dobrá, ak nie lepšia ako v PEDROvi 1. Čo je však na škodu, na rozdiel od prvej časti tu chýba možnosť výberu zvukových efektov alebo hudby. Je to však pochopitelné vzhľadom na veľké množstvo farebnej grafiky a animácií, ktoré oproti prvej časti pribudli a vzhľadom na obmedzenú, na dnešné pomery už až smiešnu kapacitu pamäte 48 KB (môj vreckový elektronický diár veľký asi ako škatuľka cigariet má kapacitu 64 KB). Na pomery nedokonalého zobrazovacieho systému Spectra sa autorom podarilo skutočne takmer nemožné. Hra celá hýri farbami a atribútové defekty sú tu takmer neznámou vecou. Navyše hra obsahuje veľké, ba priam až neuveriteľné množstvo animovaných farebných objektov a postáv. Fakle na stenách blčia, plamene sviečok na lustroch mihotajú plamienkami, v krbe praská oheň, zo stropov padajú kvapky vody a nočnú oblohu, ktorú je vidieť cez gotické okná miestami pretne rozčesnutý blesk. Toto všetko sú však len maličkosti oproti veľkým plne animovaným postavám čerta, bielej pani, kráľa a duchov. Podľa mňa je PEDRO 2 jednou z graficky najlepších hier, ktoré boli kedy na ZX Spectrum a Didaktik urobené a keby som predošlé hodnotenie robil ja, iste by som na celkovom dojme ešte pridal aspoň 4 body. Myslím si, že PEDRO 2 je oproti svojej prvej časti, ktorá tiež nebola zďaleka najhoršia kvalitnejší zhruba o 30%. Preto sa teším (verím, že spolu s vami), na budúci mesiac, keď ho budem môcť porovnať s treťou časťou tejto vydarenej série.

-luis-

Zlaté jablko z korunovačných klenotov treba odniesť tomu, komu patrí - duchovi staručkého kráľa.

Druhý kľúč, ktorý Pedro nájde vo zvonici, je ešte dôležitejší. Pasuje totiž presne do zámku hlavnej brány.

SPECTRUM
DIDAKTIK

PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 5

PRVKY ÚDAJE

Dnes sa budeme zaoberať ďalšou matematickou operáciou, ktorá nie je priamo zahrnutá v inštrukčnom súbore Z80. Je to delenie.

Delenie čísla M (delenec) číslom N (deliteľ) nie je vlastne nič iné, ako zisťovanie, koľkokrát treba k nule pričítať číslo N, aby vzniklo číslo M, alebo koľkokrát treba od čísla M odčítať N, aby sme dospeli k nule. Všimnime si túto druhú myšlienku a skúsme ju realizovať.

Násobenie dvoch čísel v minulej lekci nám dávalo 16-bitový výsledok. Preto skúsme tú našu rutinku na delenie upraviť tak, aby pracovala so 16-bitovým delencom. Z toho nám vyplýva, že na odčítanie budeme musieť použiť inštrukcie, ktoré odčítavajú 16-bitové čísla. Tieto inštrukcie odčítavajú číslo od registra HL, preto je tento register výhodný na uchovávanie hodnoty delenca. Od registra HL sa dajú odčítavať registre BC,DE,HL a SP. Registre SP a HL nepripadajú do úvahy, lebo SP je ukazovateľ zásobníka a je potrebný pri zásobník ových operáciách a keby sme od HL odčítali HL, potom by nám vyšla nula a stratili by sme delenec.

Zvolme si teda, že deliteľ bude v registri DE. Register BC použijeme ako počítadlo odčítaní - aby sme vedeli, že koľkokrát sa nám podarilo odčítať deliteľa od delenca.

Samotné odčítanie budeme robiť inštrukciou SBC HL,DE. Lenže táto inštrukcia okrem odčítania DE od HL ešte odčíta od HL aj hodnotu príznaku CARRY. Preto musíme tento príznak pred odčítaním vynulovať. Ako už vieme, CARRY nulujú všetky logické inštrukcie. Vyberme spomedzi nich takú, ktorá má čo najmenej vedľajších efektov - takou je napr. OR A alebo AND A.

No a môžme sa venovať našej rutinke. Na začiatku vynulujeme počítadlo odčítaní - register BC. Inštrukcia SBC HL,DE nám nastaví CARRY práve vtedy, ak to s tými odčítaniami „prešvihneme" - prekročíme nulu a dostaneme sme sa do záporných hodnôt. Keď CARRY nie je nastavené, znamená to že ešte sme neprekročili nulu a môžeme sa znovu pokúsiť o dalšie odčítanie. Na konci ešte musíme spraviť istú korekciu - posledným odčítaním sme sa dostali do oblasti záporných hodnôt, preto toto posledné odčítanie už nemôžeme rátať do výsledku (napravíme to inštrukciou DEC BC) a do delenca musíme vrátiť hodnotu, ktorá bola pred týmto posledný odčítaním. Najlepšie to urobíme tak, že tú istú hodnotu, čo sme „navyše" odčítali zase znovu pričítame, a tým vlastne dostávame okrem celočíselnej časti podielu v registri BC aj v zvyšok po delení v registri HL.

Zhrnutie: Naša rutinka (nazvime ju „lomeno") má na vstupe delenec v registri HL, deliteľ v DE a po jej vykonaní je v BC celočíselná časť výsledku a v HL zvyšok po delení.

Naše „lomeno" bude teda vyzerať takto:

```
lomeno  ld   bc,#00    inicializácia počítadla na nulu
lom1    or   a         vynulovanie CARRY [pre istotu]
        sbc  hl,de     odčítanie deliteľa od delenca
        inc  bc        po každom odčítaní zvýšime poč.
        jr   nc,lom1   opakujeme pokým to nie je
                       zaporné
        add  hl,de     oprava prekročenia nuly
        dec  bc        oprava hodnoty výsledku
        ret            konec
```

A teraz sa venujme optimalizácii vzhľadom na dĺžku a čas vykonávania rutinky. Keď sa nad tou rutinkou zamyslíme, zistíme že výsledky sa vôbec nezmenia, ak opravu hodnoty výsledku spravíme na začiatku rutinky (hneď po inštrukcii LD BC,0). Lenže postupnosť inštrukií LD BC,0 a DEC BC môžeme nahradiť jednou inštrukciou LD BC,-1 (čo je presne to isté ako LD BC,65535).

Ešte si všimnime, že keď po odčítaní skáčeme na návestie „lom1" tak tam skáčeme práve vtedy, keď CARRY je nulové. Čiže namiesto na inštrukciu OR A by sme mohli skákať až na SBC HL,DE. Týmto sa nám vykonávanie rutinky trochu zrýchli. To OR A je tam potrebné, lebo ak ideme vykonať prvé odčítane, nevieme ako je CARRY nastavené.

Pokiaľ nepotrebujeme poznať zvyšok po delení, môžeme opravu prekročenia nuly (robenú ištukciou ADD HL,DE) kľudne vynechať, lebo na samotný podiel v registri BC nemá žiadny vplyv.

No a po týchto troch úpravách sa nám naša rutinka zmenšila do takejto podoby:

```
lomeno  ld   bc,#ffff  inicializácia počítadla na -1
        or   a         začiatočné vynulovanie CARRY
lom1    sbc  hl,de     odčítanie deliteľa od delenca
        inc  bc        po odčítaní zvýšime počítadlo
        jr   nc,lom1   opakujeme pokým nie je zaporné
        ret            koniec
```

Jedna otázka na zamyslenie, ktorej odpoveď nechám na vás: Čo by sa stalo, keby sme zavolali túto rutinku s nulovým deliteľom ?

Tentoraz som si pre vás prichystal domácu úlohu, akú ste ešte nemali. Doteraz ste alebo riešili dáky problém alebo ste mali navrhnúť nejakú rutinku. Avšak tentoraz máte úlohu presne obrátenú - predkladám vám už hotovú rutinku a vašou úlohou je vysvetliť, ako pracuje a aké konkrétne činnosti v nej vykonávajú jednotlivé inštrukcie. Prezradím vám len toľko, že táto rutinka na vstupe očakáva nejaké číslo v registri HL a na výstupe je v registri A druhá odmocnina tohto čísla.

```
sqr   ld   de,1
      xor  a
      dec  a
loop  sbc  hl,de
      inc  de
      inc  de
      inc  a
      jr   nc,loop
      ret
```

- busy -

UĽAHČENIE PREVODU KAZETA ⟷ DISKETA NA DIDAKTIKU

Již od roku 1991 odebírám časopis **BIT** a velice mne zaujme každé číslo. Jelikož vlastním **ZX Spectrum+, D40, K6304**, napsal jsem si dva prográmky, ktoré usnadní převod souborů z kazety na disketu a naopak. Je nepohodlné sledovat vše na obrazovce, tak jsem je posléze upravil, aby informace o typu, jménu, délce, adrese, byly vytištěny na tiskárně. Pokud se například chystáme převádět soubory z pásku na disketu, není nic složitého nahrát program **MAPtape** a do magnetofonu založit kazetu a spustit přehrávaní. Po skončení přehrávaní si z tiskárny vyjmeme stránku, kde jsou vypsány všechny informace o souborech v tom pořadí jak jsou na pásku uspořádany. Podobně pracuje i program **MAPOVAC**, ten ale vypisuje informace o uložení souborů na disketě, včetně označení sektorů, kde se ten který soubou nalézá. Věřím, že by se tyto programy hodily i nejednomu čtenáři **BITu**, proto vám je zasílám k uveřejnění v rubrice **ZÁZRAKY V BASICu**.

Popis programu

MAPtape:

Řádek č. 2 zajistí nahrání ovladače tiskárny, otevření iterface v D40 a inicializaci tiskové rutiny. (Majitelé Didaktiku Gama musí iterface v D40 ponechat zavřený /OUT 153,00/). Pokud používáte jinou tiskárnu, změníte název a adresy dle vaší rutiny. Řádek 3-15 netřeba komentovat. Na 20-30 dojde k uložení krátkého strojového kódu, který zajistí ukládání hlaviček souborů od adresy 32528. Řádek 50 zajišťuje volání této rutinky. Na řádku 60-70 se kontroluje platnost hlavičky. Řádek 75-84 zjistí jméno souboru a jeho typ, což se také díky řádku 86 vypíše na tiskárně. Řádek 110 zajistí odskočení do jednotlivých podprográmků, kde se vypíší bližší informace dle typu soubou a provede se návrat na řádek 130, kde se zruší platnost hlavičky (jinak by docházelo po návratu na řádek 50 (ř. 140 GO TO 50) k opakovanému vypisování až do příchodu další hlavičky z MGF. Pomocí řádku 1350 můžeme program uložit na Disk.

(Pozor na adresy pokud používáme jinou tiskovou rutinu.)

P. Budiš

PROGRAM MAPTAPE:

```
2    LOAD *"MAPtapeCD"CODE 60000,240: OUT 153,16: RANDOMIZE USR 60000
3    PRINT AT 3,2 "**** INFORMACE ****";AT 4,1;"Progam slouzi k vypisu infor-";AT 5,1;"maci o souborech ulozenych na ";AT 6,1;"kazete.
     Vypisuje nazev souboru";AT 7,1;"delku souboru, adresu ulozeni";AT 8,1;"zpusob ulozeni BASICU na pasek.";AT 9,1;"Pred jmeny so-
     uboru je pripona";AT 10,1;"ktera oznacuje typ souboru.";AT 12,0; [P] = program (BASIC)": PRINT " [B] = Bytes (strojak)": PRINT
     " [C] = znakove pole": PRINT " (Character array)": PRINT " [N] = ciselne pole": PRINT " (Number array)": PRINT #0;"Stlac neja-
     kou klavesu": PAUSE 0
4    PAUSE 0: LET P=0: LET S=1: LET H=123: LET V=29: LET HZ=62: LET VY=98: PAPER 1: INK 7: FLASH 0: INVERSE 0: CLS
5    LET P=P+S: LET S=INT (P/10+2)
6    PLOT HZ-P,VZ+P: DRAW H+(2*P),0: DRAW 0,-(V+2*P),0: DRAW 0,V+2*P: IF P<60 THEN GO TO 5
8    FLASH 1: PRINT AT 10,8;" Vloz kazetu ";AT 11,8;" spust MGF a pak ";AT 12,8; FLASH 1; INVERSE 1;" stiskni cokoliv ": PAUSE 0:
     FLASH 0: CLS
15   RESTORE
20   FOR a=32512 TO 32521: READ b: POKE a,b: NEXT a
30   DATA 175,55,221,33,16,127,205,86,5,201
40   LET b=32528: DEF FN a(x)=PEEK (b+x)+256*PEEK (b+x+1)
50   RANDOMIZE USR 32512
60   LET c=PEEK b
70   IF c>3 THEN GO TO 50
75   LET b$="": FOR a=b+1 TO b+10: LET b$=b$+CHR$ PEEK a: NEXT a
78   FOR a=10 TO 1 STEP - 1
79   IF b$(a)=" " THEN LET b$=b$ ( TO a-1): NEXT a
80   IF b$="" THEN LET b$=" "
81   IF c=0 THEN LET t$="P"
82   IF c=1 THEN LET t$="N"
83   IF c=2 THEN LET t$="C"
84   IF c=3 THEN LET t$="B"
86   LPRINT t$;" ";b$;" ";
110  GO SUB 1000+100*c
130  POKE b,255
140  GO TO 50
150  STOP
1010 LPRINT "Length:";FN a(11);" ";
1020 LPRINT "Program length: ";FN a (15);" ";
1030 IF FN a(13)>9999 THEN LPRINT "saved by: SAVE """;b$;""": RETURN
1040 LPRINT "Saved by: SAVE" "";b$; "" LINE ";FN a(13)
1050 RETURN
1110 LET a$="": GO TO 1220
1210 LET a$="$"
1220 LPRINT "Array length: ";FN a(11);" ";
1230 LET d=PEEK (b+140)
1240 LPRINT "Original array name: ";CHR$ (64+32*(d/32-INT (d/32)));a$
1250 RETURN
1300 IF FN a(11)=6912 AND FN a(13)=16384 THEN LPRINT "bytes - SCREEN$": RETURN
1320 LPRINT "Start address: ";FN a (13);
1330 LPRINT "Length: ";FN a(11);" "
1340 RETURN
1350 SAVE *"MAPtape" LINE 1: SAVE *"MAPtapeCD"CODE 60000,240: BEEP .1,24: STOP
```

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY

ULTRASOFT

PRE POČÍTAČE
ZX SPECTRUM, DELTA
DIDAKTIK M, DIDAKTIK GAMA,
DIDAKTIK KOMPAKT

MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.) 119 Sk
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK NEMECKY (slov./čes.) 119 Sk
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK EDITOR – PROFESOR 119 Sk
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

ZX - 7 149 Sk
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

DATALOG 2 TURBO 199 Sk
Jedna z najlepších databánk na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

M.R.S. 199 Sk
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

TEXT MACHINE 289 Sk
Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

SCREEN MACHINE 289 Sk
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

DTP MACHINE UTILITY 259 Sk
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámikov, semigrafiky).

DTP MACHINE PROFESIONAL PACK 739 Dk
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!

BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.) 119 Sk
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje!

SOUNDTRACKER 279 Sk
Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čipe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.

TUITION 249 Sk
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcií a názorných praktických príkladov.

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

BUKAPAO 89 Sk
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie – COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.

CHROBÁK TRUHLÍK 89 Sk
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky múzejných exponátov šialeného profesora.

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

LOGIC 89 Sk
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.

RYCHLÉ ŠÍPY 1 89 Sk
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame „JEŽEK V KLECI" a ďalšie dobrodružstvá.

RYCHLÉ ŠÍPY 2 89 Sk
Druhá časť hry nazvaná STÍNIDLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnej štvrte nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

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

ATOMIX 89 Sk
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje zo základmi chémie.

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

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

HEXAGONIA 89 Sk
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

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

SKLADAČKA 89 Sk
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Hra zaručuje zábavu pre mladých i starších.

NOTORIK 119 Sk
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.

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

CRUX 92 119 Sk
Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

PRVÁ AKCIA 149 Sk
Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: znečkodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

PHANTOM F 4 149 Sk
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F 4 II. 149 Sk
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z ostrova obsadeného nepriateľmi.

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

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

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV 179 Sk
Prvá časť z pripravovanej série veselých príhod svetobežníka Mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

PICK OUT 2 149 Sk
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

ŠACH - MAT 149 Sk
Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.

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

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

program nie je k dispozícii na kazete — program nie je k dispozícii na diskete

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 Bratislava 15
Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno

www.oldgames.sk

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

OCEAN Ltd, U.S.GOLD Ltd a DOMARK Ltd

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	599	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	1119
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	969	1119
Cool World	399	599	969	969	-	1119
Dennis	-	-	-	969	1049	-
Epic	-	-	1119	1119	-	1299
España the Games '92	-	-	1119	1119	-	1299
European Champions (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
F29 Retaliator	-	-	969	969	-	1299
Hook	399	599	969	969	-	1299
International Open Golf Championship	-	-	-	969	969	1119
Jurassic Park (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	1069	1299
Lethal Weapon	399	599	969	969	-	1119
Mr.Nutz	-	-	-	969	1049	-
One Step Beyond	-	-	799	799	-	799
Parasol Stars	-	-	1119	969	-	-
Robocop 3	-	-	969	969	-	1119
Ryder Cup	-	-	-	969	969	1119
Sim Ant	-	-	-	1299	-	1299
Sim Earth	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	399	599	969	969	-	1119
Sleepwalker	399	599	969	969	969	1119
Super League Manager (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
Terminator 2	399	599	-	-	-	1119
T.F.X. - Tactical Fighter Experiment	-	-	-	-	1299	1679
Universal Monsters	-	-	969	969	-	-
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlemania	489	599	969	969	-	1119
2 Hot 2 Handle *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	599	749	1119	1119	-	-
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2	559	749	929	969	-	1119
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	699	799	1199	1199	-	-
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	399	599	799	799	-	-
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	599	749	1159	1159	-	-
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	399	599	749	749	-	-
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	399	599	799	799	-	-
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight	559	749	969	969	-	-
U.S.GOLD LIMITED						
Another World	-	-	-	969	-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	-	-	1399	-	1399
Blade of Destiny	-	-	-	1489	-	1489
California Games 2	-	-	969	969	-	-
Champions of Krynn	-	949	-	-	-	1099
Cruise for a Corpse	-	-	999	999	-	1149
Crusaders of the Dark Savant	-	-	-	-	-	1699
Death Knights of Krynn	-	949	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder	-	-	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder 2	-	-	-	1299	-	1299
Eye of the Beholder 3	-	-	-	-	-	1489
Flashback	-	-	-	1149	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (adventure)	-	-	-	1399	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (akčná hra)	439	629	969	969	-	1149
Legends of Valour	-	-	1489	1489	-	1489
Links - The Challenge of Golf (verzia pre Amigu vyžaduje 1MB RAM a hard disk)	-	-	-	1299	-	1559
Links 386 Pro	-	-	-	-	-	1699
Might and Magic 3 (verzia pre Amigu vyžaduje 2 drives alebo hard disk)	-	-	-	1299	-	1499
Might and Magic 4	-	-	-	-	-	1799
Might and Magic 5	-	-	-	-	-	1699
Scrabble	-	-	-	999	-	1149
Spelljammer - Pirates of Realmspace	-	-	-	-	-	1299
Streetfighter 2	479	669	999	999	-	1099
The Dark Queen of Krynn	-	-	-	1199	-	1199
The Godfather	-	-	1149	1149	-	1149
The Secret of Monkey Island	-	-	969	969	-	1099
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge	-	-	-	1299	-	1299
The Secret Weapons of the Luftwaffe	-	-	-	-	-	1499
Wayne Gretzky's Hockey 3	-	-	-	-	-	1149
X-Wing - Star Wars	-	-	-	-	-	1699
Sporting Gold *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition	569	679	-	-	-	1199
DOMARK SOFTWARE LIMITED						
3D Construction Kit 2.0	-	-	1659	1659	-	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (Tvorba ľubovolného leteckého simulátora)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!) Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	1329

Väčšina hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 38.

Veľkoodberateľom poskytujeme výhodné množstevné zľavy. Bližšie informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno

www.oldgames.sk

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

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

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

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

□□□□□/□□□ Rodné číslo ..... 1993 Dátum ..... Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINÁLNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 37 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT

KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát"):
C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

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

□□□□□/□□□ Rodné číslo ..... 1993 Dátum ..... Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Sk
_ ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
_ ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
_ ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
_ ks Počítačové hry (Historie a současnost)	á 90 Sk
_ ks Kompletný výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
_ ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

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

□□□□□/□□□ Rodné číslo ..... 1993 Dátum ..... Vlastnoručný podpis

ÁNO! Chcem mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT, a preto som sa rozhodol pre:
❑ **polročné** predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za cenu 150 Sk.
❑ **ročné** predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za cenu 288 Sk.
Zároveň si objednávam tieto staršie čísla (á 29 Sk do čísla 9/92, á 25 Sk od čísla 10/92) na doplnenie ročníka:* ***(Označte krížikom ktoré)***
❑7/92 ❑8/92 ❑9/92 ❑10/92 ❑11/92 ❑12/92 ❑1/93 ❑2/93 ❑3/93 ❑4/93 ❑5/93 ❑6/93 ❑7/93 ❑8/93 ❑9/93 ❑10/93 ❑11/93 ❑12/93

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

□□□□□/□□□ Rodné číslo ..... 1993 Dátum ..... Vlastnoručný podpis

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

**** Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.***
Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

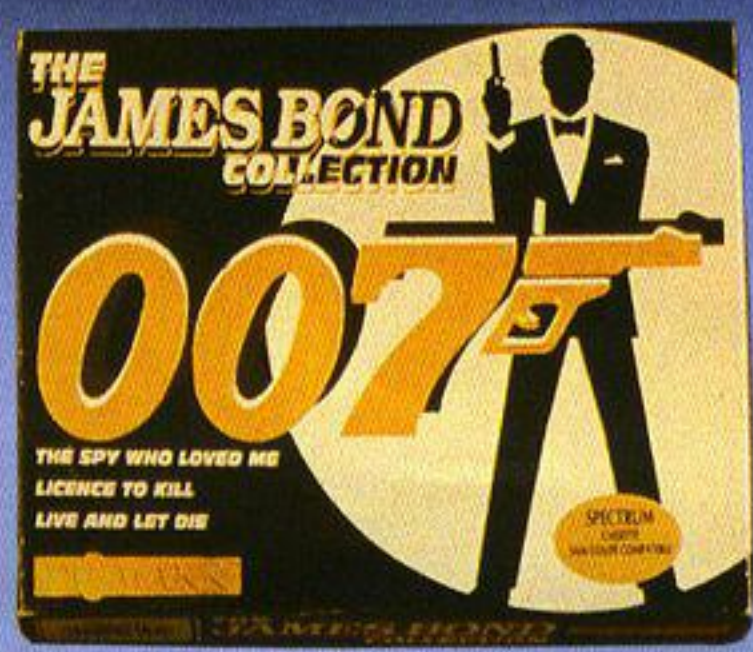
Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

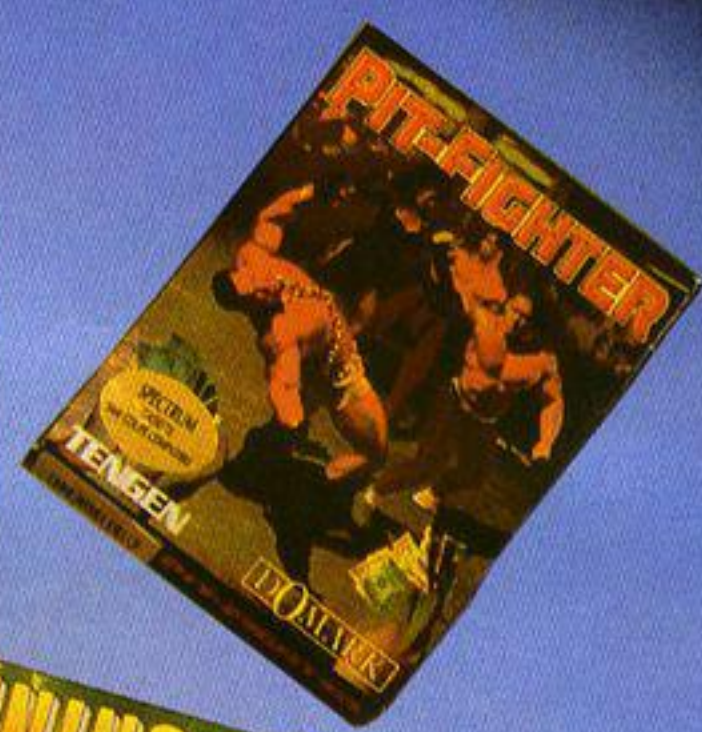
BIT JANUÁR 1994

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

www.oldgames.sk

DOMARK





JEDINEČNÁ PONUKA ORIGINÁLNYCH HIER

ZX SPECTRUM
ZX SPECTRUM 128 K
DELTA

ULTRASOFT®

DIDAKTIK GAMA
DIDAKTIK M
DIDAKTIK KOMPAKT

OBJEDNÁVKY PRE SR:
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, BRATISLAVA 15

OBJEDNÁVKY PRE ČR:
DATAPUTER, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

www.oldgames.sk

Explózia

NOVÝCH HIER OD FIRMY ULTRASOFT PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK

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

ULTRASOFT®

Objednávky pre ČR:
OTES
Dukelská 100
614 00 BRNO

www.oldgames.sk