3iT

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

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

12/94

TIE FIGHTER

DALŠÍ SIMULÁTOR KOZMICKÝCH STÍHAČOV Z DIELNE LUCAS ARTS

THEME PARK

STAŇTE SA MAJITEĽOM ZÁBAVNÉHO PARKU – RADÍ BULLFROG

CENTRAL INTELLIGENCE

PRVÝ 'CD-ROM ONLY' TITUL OD OCEANU

ULTRASOFT®

TO NAJLEPŠIE PRE VÁŠ POČÍTAČ...

GRAFICKÉ KARTY

VGA TRIDENT 9000, 512 kB, 1024x768	1575,- Sk
VGA CIRRUS LOGIC 5420, 1 MB, maximálne 64 k farieb	2565,- Sk
VGA PARADISE 24, 1 MB, 16,7 M farieb	5100,- Sk
VGA VLB CIRRUS LOGIS 5428, 1 MB (max. 2 MB), 16,7 M farieb	3375,- Sk
VGA VLB miroCRYSTAL 1OSD, 1 MB (max. 2 MB), 16,7 M farieb	6250,- Sk
VGA VLB miroCRYSTAL 2OSD, 2 MB, 64 bit, 16,7 M farieb	13125,- Sk

CD ROM MECHANIKY

CyDROM 520 A (interná, ISA, double speed, MITSUMI kompatibilná)	6125,- Sk
MITSUMI FX 001 (interná, ISA double speed)	6375,- Sk
SONY CDU 33A (interná, ISA, double speed)	8000,- Sk

KÁBLE

Centronics 1,8 m	58,- Sk
Centronics 3 m	84,- Sk
Centronics 5 m	118,- Sk
Centronics 10 m	227,- Sk
Sieťový 220 V	90,- Sk
Predĺženie sieťového prívodu (2 m)	87,- Sk
Predĺženie k monitoru VGA (2 m)	100,- Sk
Predĺženie k prívodu klávesnice (2m)	65,- Sk
Redukcia 25 pin na 9 pin	82,- Sk
Redukcia 9 pin na 25 pin	115,- Sk

BOXY NA DISKETY

3,5" x 10	40,- Sk
3,5" x 50	140,- Sk
3,5" x 100	200,- Sk
5,25" x 10	46,- Sk
5,25" x 50	140,- Sk
5,25" x 100	210,- Sk

FILTRE NA MONITORY

UNUS 14", sklenený, vodivý, s uzemňovacím vodičom	875,- Sk
POLAROID CP - Universal II, 14", plastový	1990,- Sk
POLAROID, 14", sklenený	4440,- Sk

DISKETY

NoName

DS-DD, 5,25", 360 kB	125,- Sk
DS-HD, 5,25", 1,2 MB	175,- Sk
DS-DD, 3,5", 720 kB	225,- Sk
DS-HD, 3,5", 1,44 MB	315,- Sk

Datalife neformátované

VERBATIM DATALIFE MD2-D, 5,25", 360 kB	165,- Sk
VERBATIM DATALIFE MD2-HD, 5,25", 1,2 MB	240,- Sk
VERBATIM DATALIFE MD2-DD, 3,5", 720 kB	235,- Sk
VERBATIM DATALIFE MD2-HD, 3,5", 1,44 MB	365,- Sk

DataLife IBM formát

VERBATIM DATALIFE MD2-HD, 5,25", 1,2 MB	250,- Sk
VERBATIM DATALIFE MD2-HD, 3,5", 1,44 MB	390,- Sk

DataLife Plus

VERBATIM DATALIFE PLUS MD2-D, 5,25", 360 kB	200,- Sk
VERBATIM DATALIFE PLUS MD2-HD, 5,25", 1,2 MB	275,- Sk
VERBATIM DATALIFE PLUS MD2-DD, 3,5", 720 kB	285,-Sk
VERBATIM DATALIFE PLUS MD2-HD, 3,5", 1,44 MB	470,- Sk

MYŠI, TRACKBALY, PODLOŽKY POD MYŠI

DEXXA MOUSE (2 tlačítková)	440,- Sk
GENIUS Mouse ONE (3 tlačítková)	565,- Sk
GENIUS Mouse TOO (3 tlačítková)	865,- Sk
GENIUS HiMouse (2-3 tlač., prepínateľná, držiak, podložka, software)	1490,- Sk
GENIUS LS-3P (trackball, 3 tlačítkový)	725,- Sk
GENIUS HiTrak (trackball, 2-3 tlačítkový, prepínateľný)	1790,- Sk
A4 TECH Pro5 (3 tlač., software)	450,- Sk
A4 TECH 7P (3 tlač., podložka, držiak, software)	600,- Sk
A4 TECH 7HI (3 tlač., podložka, držiak, software, PS-2)	725,- Sk
A4 TECH 75P (3 tlač., optická, podložka, držiak, software)	1190,- Sk
A4 TECH WT-5P (trackball, software)	1050,- Sk
A4 TECH CM-5 (bezdrôtová, 2 m dosah, podložka, software)	1450,- Sk
Podložka pod myš TESCO (textilný povrch)	75,- Sk
Podložka pod myš VERBATIM (plastový povrch)	75,- Sk
Podložka pod myš roline (plastový povrch)	140,- Sk
Podložka pod myš raster (textilný povrch)	120,- Sk
Joystick GENIUS J-08 (autofire, analógový)	450,- Sk
Joystick DEXXA (analógový)	945,- Sk
Joystick GRAVIS (analógový)	1465,- Sk
Joystick GRAVIS Pro (analógový)	1750,- Sk

SCANNERY

GENIUS GS-4500 A (ručný, 32 odtieňov šedej, WIN verzia)	3750,- Sk
GENIUS GS-B1%5GX (ručný, 256 odtiňov šedej, WIN verzia)	5000,- Sk
GENIUS GS-C105+ (ručný, farebný, WIN verzia)	10475,- Sk
LOGITECH ScanMan 32 (ručný, 32 odtieňov šedej, WIN verzia)	6175,- Sk
LOGITECH ScanMan 256 (ručný, 256 odtieňov šedej, WIN verzia)	7810,- Sk
LOGITECH EasyTouch (prenosný, do paralel. portu, WIN verzia)	12210,-Sk

ZVUKOVÉ KARTY, VIDEO KARTY

LOGITECH SoundMan Games (8 bitová, stereo)	4525,-Sk
LOGITECH SoundMan Wave (16 bitová, Wave Table, 44 hlasov)	11025,- Sk
SOUND BLASTER DELUXE (8 bitová)	3220,- Sk
SOUND BLASTER PRO (8 bitová)	4100,- Sk
SOUND BLASTER 16 Basic (16 bitová)	6650,- Sk
SOUND BLASTER 16 Multi CD (16 bitová)	7090,- Sk
SOUND BLASTER 16 Multi CD ASP (16 bitová)	8875,- Sk
SOUND BLASTER AWE 32	13920,- Sk
MIDI BLASTER	8700,- Sk
WAVE BLASTER	9990,- Sk
GENIUS SOUND MAKER 16 (16 bitová, 20 hlasov, slúchatká + mikr.)	6240,- Sk

REPROSÚSTAVY KU ZVUKOVEJ KARTE

LABTEC CS 150, 2x4 W, aktívna	1115,- Sk
TRUST, 2x20 W, aktívna, so vstavaným zdrojom	1450,- Sk
POWER PRO, 2x40 W, aktívna, dvojpásmová	2350,- Sk

HARD DISKY WESTERN DIGITAL

HDD Western Digital Caviar WDAC 1210 212,6 MB, 13 ms	8125,- Sk
HDD Western Digital Caviar WDAC 1270 270,4 MB, 13 ms	9500,- Sk
HDD Western Digital Caviar WDAC 2340 341,3 MB, 13 ms	10625,- Sk
HDD Western Digital Caviar WDAC 2420 425,3 MB, 13 ms	11750,- Sk
HDD Western Digital Caviar WDAC 2540 540,8 MB, 13 ms	14125,- Sk

KLÁVESNICE

klávesnica US MITSUMI (DIN)	665,- Sk
klávesnica US / slovenská NMB (DIN)	1025,- Sk
adaptér na klávesnicu z DIN na PS 2	165,- Sk

Záväzne si objednávam tieto tituly z ponuky firmy ULTRASOFT:

1. .... ks ..... ,- Sk
2. .... ks ..... ,- Sk
3. .... ks ..... ,- Sk
4. .... ks ..... ,- Sk

.....
presná adresa

....
dátum vlastnoručný podpis

Zásielková služba ULTRASOFTU je novou formou kontaktu so zákazníkom, ktorá Vám ušetrí úmorné zháňanie komponentov výpočtovej techniky. Naviac všetky položky v našom cenníku sú od renomovaných firiem, čo je zárukou ich dlhodobej bezchybnej prevádzky.

Pokiaľ ste sa rozhodli využiť našu ponuku a vybrali ste si niečo z nášho cenníka, vyplňte čitateľne paličkovým písmom objednávkový lístok a zašlite ho na našu adresu. Zásielka Vám príde na dobierku najneskôr do troch týždňov.

Naša adresa: ULTRASOFT
P.O.BOX 74
810 05 BRATISLAVA 15

Všetky ceny sú uvedené vrátane DPH.

OBSAH ČÍSLA 12/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

05 Čo nás čaká (a neminie?) ..... VZBURA DÓNSKYCH RYTIEROV
06 Rebríčky najúspešnejších hier .... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10 Návod ku hre ..... STARK TREK: 25TH ANNIVERSARY
14 Návod ku hre ..... AIR LINE
17 Zo softwarových kuchýň .... PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY OD OCEANU
18 Zaujímavé periférie ..... CD-ROM JEDNOTKA SONY CDU 33A
19 Bleskové recenzie ..... BUKAPAO, CHROBÁK TRUHLÍK, SKLADAČKA, RYCHLÉ ŠÍPY 1, 2
22 Návod ku hre ..... DIZZY 1
23 Návod ku hre ..... MORTAL KOMBAT
26 Prvá pomoc ..... PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27 Tipy a triky ..... POPULOUS – VSTUPNÉ KÓDY DO 150 LEVELOV
29 Recenzia systémového programu ..... IKON MAGIC
30 Návod ku hre ..... UFO: ENEMY UNKNOWN
34 Návod ku hre ..... RISE OF THE DRAGON
35 Listáreň ..... DOPISY ČITATEĽOV
36 Bleskové recenzie ..... PHANTOMAS 1, 2; GAME OVER 1, 2
37 Oprášené programy..... DRAGONLANCE: THE DARK QUEEN OF KRYNN
38 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER 8086 PRE POČÍTAČE PC (1)

RECENZIE

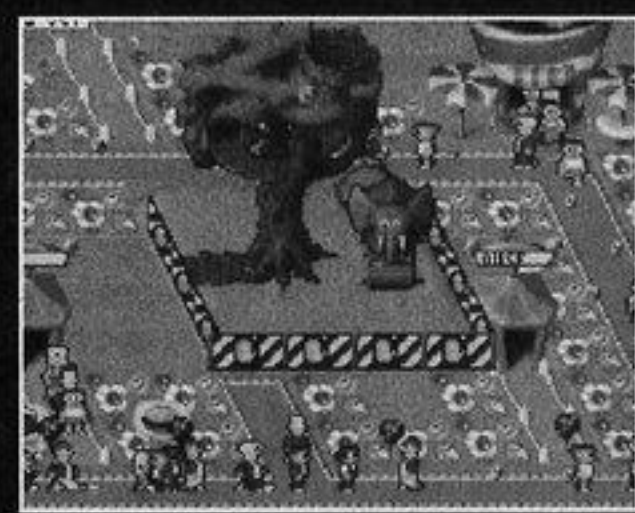
12 SYSTEM SHOCK
13 DYNABLASTER
16 THEME PARK
28 AL QADIM

CENTRAL INTELLIGENCE

MEGA RECENZIE

08 TIE FIGHTER
32 CENTRAL INTELLIGENCE
40 IRON HELIX

TIE FIGHTER



THEME PARK

MAPY HIER

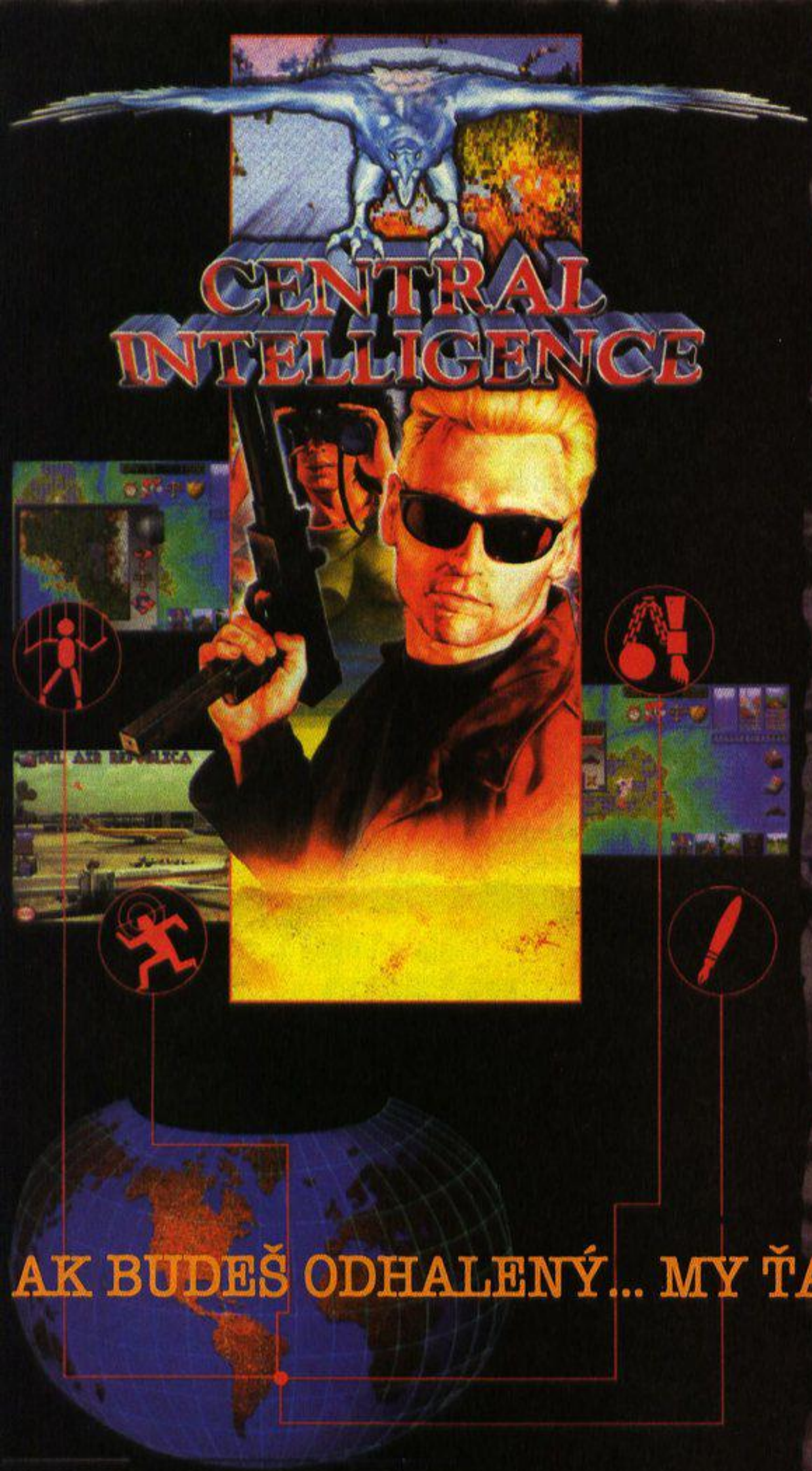
20 TOWDIE
21 DIZZY 1
24 SAVAGE 3 (1)
25 SAVAGE 3 (2)

SYSTEM SHOCK

AL QADIM

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 39. číslo (12/94) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/496 400, **Fax:** 07/496 401 ● **Typo a lito:** Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● **Tlač:** Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● **Distribúcia pre SR:** PNS, MEDIAPRINT – KAPA, PDS, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** PNS, Mediaprint & KAPA Pressegrosso, s.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● **ISSN:** 1210-0242 ● **Registračné číslo MK SR:** 298/90 ● **MIČ:** 49049 ● Cena jedného čísla: 25,– Sk, polročné predplatné: 150,– Sk, celoročné predplatné: 288,– Sk ● **Objednávky na predplatné pre SR prijíma:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Objednávky na predplatné pre ČR prijíma:** NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11 ● **Šéfredaktor:** Ľudovít Wittek ● **Redaktor:** Peter Matoušek ● **Grafická a technická úprava:** Viktor Kubal ml. ● **Fotografie:** František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● Redakcia nezodpovedá za obsah inzerátov ● **Vydáva:** ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pôšt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.

AK ZLYHÁŠ... NIKDY SI NEEXISTOVAL



U platnením všetkých výhod CD-ROM sa podarilo skonštruovať rozsiahle a realistické scenáre. CENTRAL INTELLIGENCE je záverečným testom tvojich strategických schopností. Integrovaným ovládaním troch oblastí: propagandy, armády a politiky môžeš dosahovať svoje ciele v štýle tajných akcií CIA. Vyberaj svoje kroky obozretne... Môžeš sa poistiť pre prípad protiútoku. Tisíckrát opakované divadlo môže začať svoje ďalšie dramatické predstavenie.

AK BUDEŠ ODHALENÝ... MY ŤA NEPOZNÁME !

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

ocean

CD ROM
OCEAN CD ENTERTAINMENT

ULTRASOFT

AUTORIZOVANY DISTRIBUTOR: ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15, TEL: 07/496 400

VZBURA DÓNSKYCH RYTIEROV

ULTRASOFT

V dávnych dobách, keď ešte česť mala svoju váhu a jej pošpinenie sa mohlo zmyť iba krvou, v dobách udatných rytierov, existovala mocná Dónska ríša. Jej moc sa opierala o dvanásť menších držav, z ktorých každú spravoval zo svojho hradu jeden z dónskych rytierov. Každý z nich bol na svojom panstve neobmedzeným vladárom, všetci spoločne sa však podriaďovali kráľovi, ktorého si volili spomedzi seba. Inak to nebolo ani za panovania Alberta IV., ktorého prezývali múdrym. Avšak iba do jedného dňa... Toho dňa sa vspupný rytier Raymond rozhodol odoprieť kráľovi poslušnosť a sám zasadnúť na trón ríše. Pre svoj zámer postupne získal ďalších piatich rytierov, ktorých oslepila túžba po rabovaní a privilégiach, ktoré im Raymond v prípade víťazstva sľúbil. Keď sa však vzbúrenci pokúšali získať na svoju stranu rytiera Vilfreda, ten ostal verný kráľovi. Vzbúrenci preto napadli jeho hrad a keďže boli vo veľkej presile, za krátky čas ho dobyli. Ich pomsta bola krutá. Všetkých, ktorí nepadli v boji, buď rovno povešali, alebo ich zavreli do temníc hradu. Ťažko ranený Vilfred stačil tesne pred tým, než bol hrad obsadený vyslať ku kráľovi posla so správou o zrade. Albert Múdry pochopil, že veľkej presile sa nemožno brániť priamo. Najhoršie bolo, že nevedel, ktorých 5 rytierov z 12 okrem Raymonda proti nemu stojí. Okrem toho hrad rytiera Vilfreda stál na prístupovej ceste ku kráľovskému hradu. Na dôvažok všetkého zo správy vyplývalo, že vzbúrencom sa podarilo získať podrobný plán kráľovského hradu, na ktorom sú vyznačené aj tajné vchody. Kráľ si preto zavolal jediného rytiera, ktorému mohol dôverovať a poveril ho dôležitou úlohou. Taj-ne preniknúť na obsadený Vilfredov hrad, zmocniť sa dôležitého plánu i zoznamu zradcov a obe listiny priniesť na kráľovský hrad...

Takto vyzerá v stručnosti hlavná myšlienka prvej slovenskej Dungeons & Dragons hry Vzbura dónskych rytierov, ktorej distribúciu pripravuje firma ULTRASOFT. Určite ste pochopili, že tým vybraným rytierom, na ktorom záleží osud celej Dónskej ríše ste práve vy. Isto vás však minimálne rovnako zaujíma, ako bude hra vyzerať. Niečo som už naznačil tým, že som spomenul štýl D&D. Hra sa odohráva prevažne v podzemných i nadzemných priestoroch hradu, kde sa okolie bude zobrazovať spôsobom typickým pre D&D hry - z vlastného pohľadu hráča. Ten sa bude po bludisku pohybovať posúvaním sa po jednotlivých štvorcových pozíciach, nie plynulým scrollingom, ktorý sa v poslednej dobe začína používať (Doom, Shadow Caster). Takýto plynulý scrolling je síce o niečo pôsobivejší, ale má i veľké nevýhody. Tie sa prejavujú hlavne v zobrazovaní predmetov a vzorov na stenách, ktoré bývajú z blízka veľmi rozostrené. Pri spôsobe pohybu použitom vo Vzbure dónskych rytierov (ale i napr. Black Crypt), má grafik väčšie možnosti nechať vyniknúť svoje kvality. O tom sa nakoniec môžete presvedčiť z uverejnených screenshotov a z malej ukážky spritov použitých v hre (škripec z mučiarne). Hrad bude mať množstvo rozsiahlych poschodí s padacími dverami, teleportami, fontánami a priechodnými stenami. Naše ukážky sú z prízemia, ktoré bude obsahovať väzeňské cely, mučiareň, kováčsku dielňu a alchymistické laboratórium. Niektoré súčasti interiéru, ako napríklad fakle na stenách, voda tečúca z fontán, otváranie dverí a prechod teleportov sú

prekrásne rozanimované, čo u iných hier podobného typu nie je vôbec bežným javom. Veľmi dobre zvládnuté je zdvíhanie a odkladanie predmetov, ktoré je riešené podobným spôsobom ako v hre Black Crypt. Odhadzovanie predmetov do diaľky je oproti tejto hre dokonca podstatne plynulejšie. Tajomstvo tohto efektu spočíva v tom, že namiesto niekoľkých sprajtov postupne sa vzďalujúceho predmetu bol použitý podprogram, ktorý predmet plynule zmenšuje, čím vzniká dokonalý dojem vzďalovania sa. Predmety sú klasické, aké poznáme z D&D hier: zbrane, potraviny, kľúče, flaštičky so zázračnými tekutinami a rôzne magické predmety. Dungeon bude samozrejme plný rôznych postáv a iných obyvateľov podzemia, ktorí budú tiež animovaní a budú mať istú inteligenciu (čiže môžu hlavného hrdinu zbadať a začať ho naháňať). V čase písania tejto predrecenzie bola hotová zatiaľ iba jedna postava (na obrázku za dverami) avšak v krátkej dobe pribudne množstvo ďalších. Nechýbajú samozrejme ani také klasické a dnes už nepostrádateľné doplnky hry ako je napríklad kompas určujúci smer chôdze, indikátory stavu hlavného hrdinu alebo automaping. Veľmi zaujímavý je aj spôsob boja, ktorý zrejme ešte nebol v žiadnej hre tohoto štýlu použitý. Všetko nasvedčuje tomu, že Vzbura dónskych rytierov nasadí laťku kvality poriadne vysoko a že je skutočne na čo sa tešiť.

-luis-

PC 286-586
AMIGA 1200

SPECTRUM

1. SIM CITY (Infogrames) ⬆
2. R-TYPE (Electric Dreams) ⬇
3. LASER SQUAD (Target Games) ⬆
4. DIZZY 4 (Code Masters) ✷
5. SHERWOOD (Ultrasoft) ✷
6. EMLYN HUGHES (Audiogenic) ✷
7. QUADRAX (Ultrasoft) ✷
8. BLOODWYCH (Mirrorsoft) ✷
9. GOLDEN AXE (Virgin) ⬇
10. MYTH (System 3)

COMMODORE 64

1. DIZZY 4 (Code Masters)
2. PIRATES! (Microprose)
3. MICROPROSE SOCCER (Microprose)
4. CAULDRON 2 (Palace) ✷
5. FINAL FIGHT (U.S.Gold)
6. STUNT CAR RACER (Microstyle) ✷
7. STREET FIGHTER 2 (U.S.Gold) ✷
8. OPERATION WOLF (Ocean) ✷
9. LAST NINJA 3 (System 3) ⬇
10. GP CIRCUIT (Accolade)

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.

AMIGA

1. CURSE OF ENCHANTIA (Core Design) ⬆
2. DUNE 2 (Westwood)
3. TURRICAN 3 (Rainbow Arts) ⬆
4. SYNDICATE (Electronic Arts) ⬇
5. THE SETTLERS (Blue Byte) ⬇
6. PERIHELION (Psygnosis)
7. CANNON FODDER (Virgin) ⬆
8. ELVIRA 2 (Accolade) ✷
9. JURASSIC PARK (Ocean)
10. PIRATES (Microprose)

TOP HIT

ATARI XE, XL

1. ADAX (Avalon)
2. KRUCIATA (ASF) ⬆
3. ACE OF ACES (Accolade) ⬇
4. BRUTAL RECALL (K-Soft)
5. MICROX (K-Soft) ⬆
6. ATARISTÚV PROTIÚTOK (Ropa Soft) ⬇
7. FRED (Avalon) ⬇
8. KULT (ASF)
9. RAINBOW ARTS (ESC) ⬆
10. FATUM (ASF) ✷ ✷

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 Ján POLÓNY z Banskej Bystrice.

ATARI ST

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

TOP HIT

PC 286–586

1. DUNE 2 (Westwood) ⬆ ⬇
2. DOOM (ID Software) ✷
3. WOLFENSTEIN (ID Software) ✷
4. FLASHBACK (Delphine Software) ⬇
5. CIVILIZATION (Microprose) ✷
6. ANOTHER WORLD (Delphine Software) ✷
7. THE SETTLERS (Blue Byte) ✷
8. JURASSIC PARK (Ocean) ⬇
9. X-WING (Lucas Arts)
10. UFO: ENEMY UNKNOWN (Microprose) ⬇

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

VYHODNOTENIE SÚŤAŽE PREDPLATITEĽOV ČASOPISU BIT

(čitatelia, ktorí si predplatili Bit počas vyhlásenej súťaže)

1. CENA:

10 000,- pravých nefalšovaných devalvačných slovenských korún putovala na adresu šťastného výhercu:

Daniel TEPLANSKÝ,
č.259, 032 42 PRIBYLINA.

2. - 11. CENA:

VÝHRY PO 1 000,- Sk získali predplatitelia:

Peter ZIMÁNYI, RIMAVSKÁ SOBOTA; Michal ŽALUD, BANSKÁ BYSTRICA; Marek ĎURKOVSKÝ, KOMÁRNO; Vladimír ŠAJBIDOR, BRATISLAVA; Jiří ČERNOHOUS, PARDUBICE; Kamil ŽÁK, HRADEC KRÁLOVÉ; Branislav ÜRBE, BRATISLAVA; Jozef ŠILON, KEŽMAROK; Tomáš KARLÍK, LEVICE; Martin NOVÁK, ČERNOŠICE.

12. - 31. CENA:

ROČNÉ PREDPLATNÉ BITu neminula čitateľov:

Pavol KAJÁNEK, TURZOVKA; Zdeno LAUF, POPRAD; Patrik MADÓ, KOMÁRNO; Vladimír NEMČKO, DOBŠINÁ; Maroš OBRIN, PARCHOVANY; Peter PALATINUS, BRATISLAVA; Pavol RASKA, ŠAĽA; Milan SABÓ, LUČENEC; Ladislav VARGA, TOPOĽČANY; Miroslav PARÁK, HAVÍŘOV; Milan GOMBALA, KALINOVO; Josef FANTA, STRÁŽNICE; František AUGUSTIN, ŠTÚROVO; Jan DANKO, TESÁRSKE MLYŇANY; Peter IMRIŠKA, ČACHTICE; Michal EĎUT, KOŠICE; Ladislav BAKAY, ČEBOVCE; Jozef CHMÚRA, BRATISLAVA; Miroslav HAJDUK, BRETEJOVICE; Viktor JASZAI, DUNAJSKÁ STREDA.

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT

Koniec roka už klepe na dvere redakcie BITu a vy už isto netrpezlivo čakáte na poslednú otázku našej celoročnej súťaže. Skôr, než ju uvedieme, Vám ešte zopakujeme stručne pravidlá. V každom čísle BITu počnúc 1/94 sme uverejnili detail z jednej hry, ktorá už bola v BITe recenzovaná. Vašou úlohou je uhádnuť, z ktorej hry tento detail pochádza. Aby bola úloha zjednodušená, máte vždy na výber štyri možnosti z ktorých je len jedna správna. Ak sa teda chcete zapojiť do súťaže o multimediálny COMMODORE AMIGA CDTV a ďalších 19 cien, zakrúžkujte na zlosovacom lístku zo strany 46 tie odpovede, o ktorých si myslíte, že sú správne. Nezabudnite nalepiť všetkých zvyšných 11 kupónov a lístok (nalepený na korešpondenčný lístok) poslať do konca roka na adresu: BIT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15. Do zlosovania zaradíme iba tých čitateľov, ktorí budú mať vyznačené všetky odpovede správne a zároveň nalepené všetky kupóny. (Ak niekomu chýbajú niektoré kupóny, chýbajúce BITy z ročníka 1994 sa dajú zakúpiť v predajni COMPUTER LAND na Povraznícke 4 v Bratislave).

Súťažná úloha číslo 12 znie: Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) Tie Fighter
b) Super Ski 3
c) King's Quest 1
d) Mortal Kombat

Zlosovací lístok s miestami pre nalepenie kupónov nájdete na strane 46

LUCAS ARTS

TIE FIGHTER

Imperátor posiela svojich ľudí do útoku.

Prepadnutie rebelskej základne stíhačkami impéria.

Výhľad z kokpitu sa spolu s počtom nalietaných hodín stáva stále menej atraktívny. Pilot TIE Fightera BETA 1 znudene prebieha pohľadom po kontrolkách a spínačoch a samozrejme, všetko je ako vždy v poriadku. Keby aspoň raz, dajaký problém, napríklad dajaký prepravný kontajner alebo ešte lepšie rebelská stíhačka... Ale nie, niečo také sa jemu stať nemôže. Veď hliadkuje v najzapadlejšej časti systému Perry. Tu sa nikdy nič nestalo... Obrazovka radaru zrazu zablikala, ale vzápätí poskytla jasný a zreteľný, aj keď schématický obraz. Ale pilot vie, čo to znamená. Dlhé hodiny brífingov a prípravných školení neboli zbytočné. Na obrazovke radaru okamžite rozoznáva jednu z najnovších rebelských stíhačiek Z-95 HEADHUNTER. Nepríjemný stroj. Kontrolka komunikátora sa rozsvieti, ozve sa hlas pilota BETY 2. „Vidíš ho, BETA 1 ?". Súhlasná odpoveď. „Tu BETA 3, aké sú ďalšie rozkazy ?". Presné znenie rozkazu je hliadkovať v sektore Perry 12 a zneškodniť prípadné rebelské stíhačky. Väčšie lode identifikovať a čakať na ďalšie rozkazy. Ale čo ak je to pasca ? Pár stíhačiek na zabavenie hliadky a zatiaľ napríklad naloženie dajakého nelegálneho nákladu. Ale čo, rozkaz je rozkaz ! „BETA 2, BETA 3, ÚTOČÍME!" Tak, teraz polobrátka doľava, úprava rotácie a je to. Letia rovno oproti. Pilot prebieha pohľadom po laserových systémoch (ok, zapnuté na regeneráciu), na ukazateľ rýchlosti (na 100%) a mrkne na radar (stroje sú na 4 km). Škoda len, že stroje nie sú vybavené štítmi. Bez nich to bude ťažké, až veľmi ťažké. „Tu BETA 2, sú štyria a majú krycie označenie RED". Nepriateľské stíhačky v diaľke zaujímajú bojovú polohu. Za pár sekúnd sú na dostrel a ... už! „BETA 2, BETA 3, do nich!". Vzápätí sa rozozvučali laserové kanóny na všetkých strojoch. BETA 2 sa zavesil na RED 3 a je vidieť, že sa mu celkom darí. BETA 3 kdesi zmizol, ale to sa snáď spraví. Pilot BETY 1 upraví smer otáčania, urobí klamnú rotáciu a vystrelí pár striel. RED 2 je na tom dosť biedne. Zásahy boli až zdrvujúco presné, stroj je bez štítov a má značne poškodenú konštrukciu. „je mi to ľúto, ale vojna je vojna...". Posledné slová sa strácajú v rachote vybuchujúcej stíhačky. Pilot si ešte všimol, že z vybuchujúceho stroja bol katapultovaný človek. To nič, toho vyzdvihnú neskôr. Teraz otočka vpravo, mierna rotácia dovrchu a už ho má pred sebou. Ešte je však ďaleko, nemôže zasiahnuť a musí sa len nečinne prizerať, ako RED 1 dokončieva BETU 3... „Do kelu, zbavte ma ho! Ja už som mimo, do pekla, kde ste.. áááá..". Výkrik bol prerušený sériou krátkych výbuchov BETY 3. Pilot na sekundu zavrel oči, vzápätí ich však otvoril a poslal poriadnu dávku k približujúcej sa Z-95 RED 1. Ten už predtým značne poškodený, začal prudko rotovať a o chvíľu vybuchol ako jeho kamaráti. Teraz sa len vyhnúť troskám stíhačky, obrátka o 90° dolu a už len sledovať, ako BETA 2 práve zostreľuje RED 4. Zásah, výbuch, koniec. Pilot vysiela príkaz na návrat domov, domov z tohto pekla...

V technickej miestnosti získame informácie o všetkých typoch bojových lodí.

Tak takto voľajako vyzerá dej v najnovšej hre od LUCAS ARTS TIE Fighter. LUCAS ARTS, ako je Vám všetkým známe, sa zaoberá hlavne tvorbou adventúr (napr. Monkey, Indiana...). Nielen takýmito hrami si však zarábajú na chlebíček. O tom sme sa mohli presvedčiť v ani nie tak starej, zato však vynikajúcej hre od LUCASU X-WING. Tu bol námetom (podobne ako je to v TIE) výborný a divákmi aj kritikou pozitívne hodnotený film z konca 70-tych rokov HVIEZDNE VOJNY. Dá sa povedať, že tento film bol priekopníkom v sci-fi filmovej tvorbe a podľa mňa (a myslím, že aj podľa mnohých z Vás) sa ho ešte zatiaľ nepodarilo prekonať. Úspech filmu však neodškriepiteľne spočíva hlavne vo výborných trikoch a efektoch. O tieto sa zaslúžila firma Industrial Light and Magic (alebo ILM, ak chcete), ktorá sa podielala na tvorbe filmových trikov aj pre iné známe a úspešné filmy. Ale teraz k veci.Tie je veľmi vydarené pokračovanie hry X-WING, a preto sa nehnevajte, ak budem tieto dve hry stále porovnávať. Pravda je ale asi taká, že TIE je mladší ale aj omnoho lepší brat X-WINGA. Dej hry sa odohráva „kedysi dávno, vo veľmi ďalekej galaxii...", ako mimochodom všetky filmy a hry s tematikou Star Wars. Vy ste však tentoraz v službách Impéria a bojujete proti Rebelskej aliancii. Celé sa to však začne pekne zamotávať, keď zistíte, že jeden z vysoko postavených admirálov je zradca a tajne spolupracuje s rebelmi. Vám samozrejme neostáva nič iné, len lietať a bojovať a tak zachrániť česť Impéria (ako vždy, všetko je len vo Vašich rukách). Úvodnému intru sa nedá nič vyčítať a presne ako pri X-Wingovi ste svedkami vzrušujúceho vesmírneho súboja. Ak intro neodklepnete a vydržíte do konca (ja som nevydržal), naskytne sa Vám príležitosť zazrieť zánik jednej rebelskej pristávacej plošiny. Po skončení intra sa ocitnete v registračnej miestnosti, kde Vám neostáva nič iné, len sa zaregistrovať pod vlastným alebo vymysleným (ako chcete) menom. Keďže registračná miestnosť je vcelku nezaujímavá, navrhujem vstúpiť do hlavnej miestnosti, kde sa to všetko začne. Po vstupe do nej Vás prekvapí veľký počet dverí, vchodov a priechodov. Aby ste s nimi nemali problémy, popíšem Vám aspoň v skratke, čo za ktorými dverami nájdete. TRAINING: do týchto dverí by som odporúčal vstúpiť ako do prvých, lebo tu sa vlastne máte naučiť ako lietať, manévrovať a strieľať s tým-ktorým strojom. Lietate v akomsi priesvitnom tuneli, v ktorom sa Vám postupne lieta stále ťažšie a ťažšie vďaka nástrahám, ktoré na Vás pripravili programátori. Ešte pred absolvovaním letu si môžete vybrať stíhačku, s ktorou chcete lietať. Tréning sám o sebe nie je dôležitý, ale na zoznámenie sa s raketami a ich schopnosťami je dostačujúci. REGISTER: práve pred chvíľou ste z neho vyšli. Je pekný, tmavý, pri dverách stoja sympatickí vojaci (no comment)... COMBAT CHAMBER: je to niečo také, ako bol v X-W HISTORICAL COMBAT, tzn. akcie, na

Tréningové misie prebiehajú v uzavretom tunely.

ktorých sa cvičíte a nemôžu Vás zabiť, ale vyzerajú ako skutočné bojové nasadenie. Znovu máte na výber všetky stroje a s každým z nich mnoho misií. Po prejdení dajakých skutočných misií (v hlavnej časti hry) sa Vám tu akcie, ktoré ste prešli, objavia a môžete si ich odlietať znova (zábavné, ale trochu zbytočné). TECH ROOM: voľne by sa dalo preložiť „miestnosť, v ktorej okukujete výdobytky Vašej alebo nepriateľskej techniky". Je tu na prezeranie veľké množstvo strojov spolu s technickými parametrami. Na rozdiel od X-W je tu objektov omnoho viac, avšak vymenovávať ich by bolo veľmi zdĺhavé. Čo ma však veľmi prekvapilo ale aj potešilo bolo, že som tu našiel Han Solovu raketu z filmu Hviezdne vojny (tí programátori mysleli na všetko). FILM ROOM: pre Váš lepší zážitok si programátori pripravili aj filmovanie bojových akcií a útokov, ktoré si po príchode na základňu môžete pozrieť. Osobne to nepoužívam, ale keď sa chce niekto vidieť v akcii, prosím. CHANGE BATTLE: po vstupe do týchto dverí sa dostanete k dajakému oficierovi, ktorý Vám ponúka, čo za vojenský konflikt si vyberiete. Navrhujem začať prvým (BATTLE 1) a aj najľahším a postupne pritvrdzovať. CONTINUE BATTLE: vrchné dvere, ktoré sa otvoria, len ak máme rozohratý nejaký konflikt. Tak, to by ku dverám stačilo, a teraz by som Vám aspoň stručne popísal základné typy Vašich strojov, s ktorými budete lietať.

TIE FIGHTER: základný model, úplne prvá stíhačka objavujúca sa v každom filme a v každej hre s tematikou hviezdnych vojen. Má dva laserové kanóny, max. rýchlosť 125, bez štítov.

TIE INTERCEPTOR: vylepšená verzia TIE FIGHTERA, lepšie sa s ním manévruje a je rýchlejší. Má laserové kanóny, max. rýchlosť 138, so štítmi.

TIE BOMBER: ťažká raketa typu bombardéra, používaná na ničenie veľkých objektov. Má dva laserové kanóny, max. rýchlosť 90, bez štítov.

TIE ADVANCED: nový vývojový druh stíhačky, obsahujúci prvky zo všetkých predchádzajúcich. Je rýchly, pevný a výborne manévrovateľný. Má dva laserové kanóny, max. rýchlosť 218, so štítmi, neskôr aj špeciálna výbava TRACTOR BEAM (spomeniem neskôr).

TIE DEFENDER: najväčší stroj, veľmi pevný a celkom pohyblivý. Má štyri laserové kanóny, dve iónové delá, max. rýchlosť 218, so štítmi.

ASSAULT GUNBOAT: značne pomalá, nemotorná a ľahko zasiahnuteľná stíhačka určená najmä na poškodzovanie nepriateľských strojov. Má dva laserové kanóny, dve iónové delá, max. rýchlosť 135, so štítmi.

Takže opis strojov by sme mali za sebou, tak sa trochu pustime do hodnotenia grafiky a zvuku. Po grafickej stránke sa hre nedá nič vyčítať.

Určenie lokácie, v ktorej sa uskutoční najbližšia vesmírna bitka

Grafika je jemná a prepracovaná aj pri menších detailoch. Stlačením ESC sa dostanete do menu, kde si môžete zmeniť grafickú úroveň alebo level rozlišovania, ďalej odstaviť galaxie a planéty, vesmírny prach a iné svinstvo. Po znížení grafiky na minimum a vypnutí spomínaných „spomalovačov" je hra dobre hrateľná aj na 386. Pri niektorých hromadných masakrách alebo situáciach s väčším počtom lodí však predsa len bude pohyb Vašej lode trochu trhaný a neprehľadný, ale to je už daň za nízky procesor. Pri najvyšších detailoch sú vesmírne objekty pokryté krásnymi textúrami, ale takéhoto zážitku sa dočkajú len majitelia 486 a vyššie (nie, že by to na nižších procesoroch nešlapalo, ale skúste si potom aj zahrať - je to holá nemožnosť). Pri tvorbe grafiky bola použitá nová technológia tieňovania, dodávajúca grafike zvláštny nádych autentickosti. Nuž čo Vám budem hovoriť, po grafickej stránke je to parádička. Zvuk a hudba však za grafikou v ničom nezaostávajú (samozrejme, zvuk a hudba sa dá počúvať len na zvukových kartách. Ak očakávate, že Vám bude počas hry kaziť príjemný zážitok PC BUZZER, ste našťastie na omyle), ale naopak sú veľmi kvalitne spracované. Tak napr. počas samotnej akcie môžete rozoznať vzdialené zvuky boja a výbuchy stíhačiek, avšak aj značne nepríjemné bubnovanie laserových striel o Váš štít, či v horšom prípade o nechránenú konštrukciu. Hudba je nádherná najmä v deme a niektorých medzihrových sekvenciách.

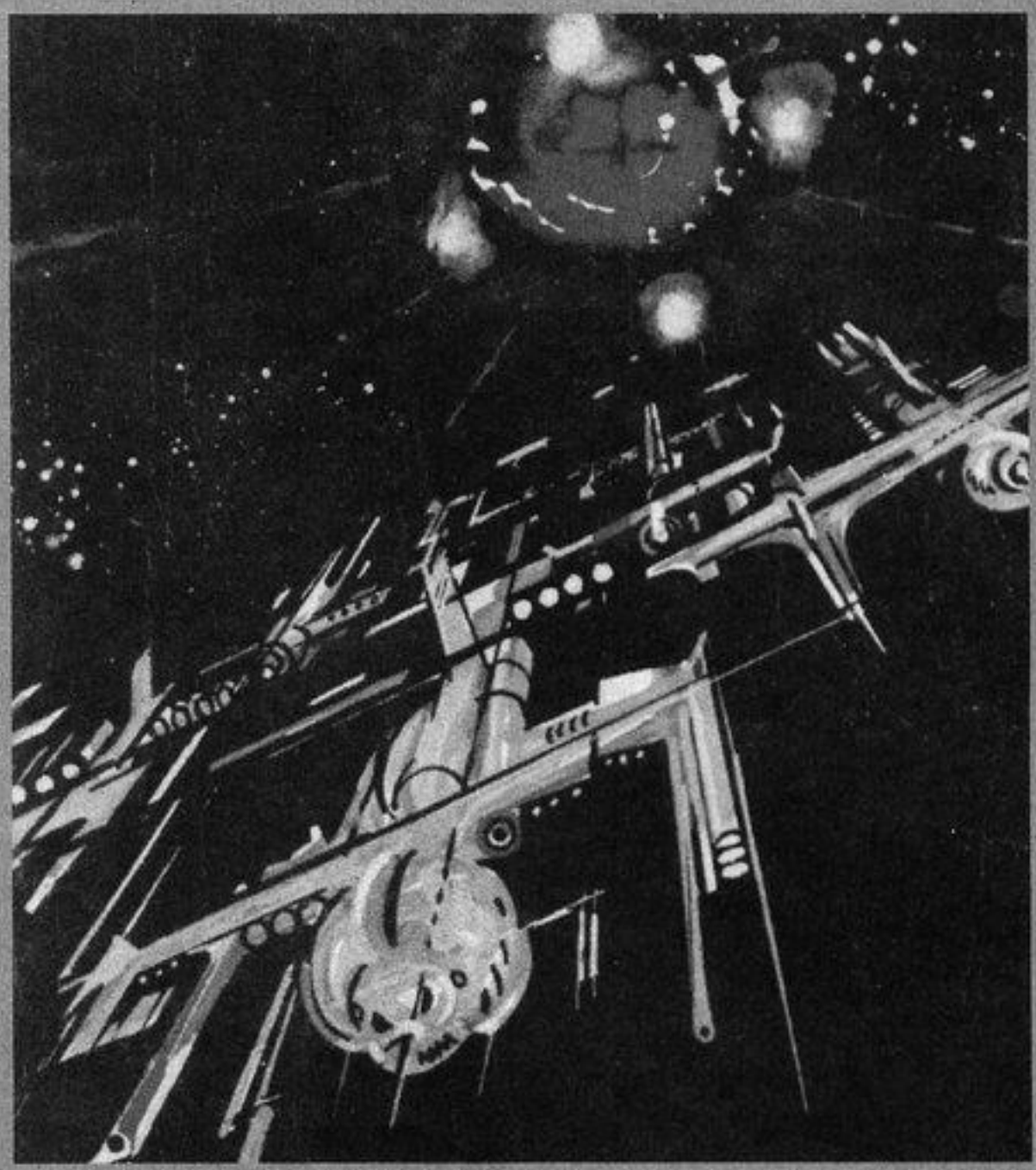
Útok na rebelskú pristávaciu plochu z pohľadu pilota Tie Fighteru.

Hranie TIE je skutočne veľmi podobné hraniu X-WINGA, zároveň je však úplne iné. Tie má oproti predchodcovi mnoho vylepšení, ktoré Vám aspoň zčasti popíšem.Začnem asi ovládaním, ktoré je také isté ako v X-W, avšak na otáčanie stíhačky nepoužívate klávesnicu (v predchodcovi ste si mohli pri nedostatku sily na lietanie myšou po podložke dopomôcť šipkami na klávesnici). Tu to však nie je vôbec potrebné, lebo myška je veľmi citlivá a ani po dlhšom prenasledovaní nepriateľa Vás nebolí ruka ako v X-W. Pribudli mnohé hotkeys, pomocou ktorých si môžete priamo počas misie pozrieť poškodenie, cieľ misie, zaznamenanie príchodzích správ, zoznam rozkazov pre Vašu letku atď. Za zaujímavú novinku považujem srandičku nazývanú TRACTOR BEAM, ktorú však budete môcť použiť až skoro na konci hry, zato Vám určite pomôže hru úspešne prejsť. Po aktivovaní TRACTOR BEAMu sa len zavesíte za nepriateľa a keď sa ho chvíľu držíte, začne blikať namodro. To je signál, že Vaša vecička pracuje a stíhačku spomaľuje. Potom už nie je problém nešťastníka poslať na druhý svet. Zaujímavo je tu aj napríklad vyriešený systém zameriavania. Zatiaľ čo v X-W ste mohli porovnávať skutočnú pozíciu s pozíciou na radare len odhadom, tu je to celkom inak. Každý zameraný objekt ak je vzdialený natoľko, že ho nie je vidieť, objaví sa na obrazovke spolu so zameriavacím štvorcom. Tým je orientácia na objekt omnoho jednoduchšia. Ak sa priblížite, štvorček sám zmizne. Zo začiatku ma pri hraní prekvapil prudký príval správ, avšak za chvíľu som si na ne zvykol a musím uznať, že sú užitočné (čím viac vieš, tým lepšie...). Skutočne asi jediný nedostatok (dalo by sa povedať skôr chybičku krásy) som objavil v absencii u mňa v X-WINGOVI tak obľúbenej uniformy, na ktorej sa mohli honosne pýšiť moje frčky za splnené misie, medajly a vyznamenania. Je tu síce akási náhrada, na ktorej vidíte frčky poletovať neurčito vo vesmíre, avšak uniforme sa to nevyrovná. Oproti X-WINGOVI má TIE FIGHTER mnoho zlepšení, na ktoré však už iste (teda aspoň dúfam) prídete sami. Každopádne môžem túto hru odporučiť všetkým drtičom, ktorí majú radi kilovačky a la X-WING. Takže pozor na myš, nech žije Impérium a DARTH WADER alias LORD HELMA!

- Panthera Moderns -

NÁVOD KU HRE

STAR TREK: 25th ANNIVERSARY



Prednedávnom sa mi dostala do rúk hra STAR TREK: 25th Anniversary. Hneď som ju vyskúšal. Hra fungovala bez problémov na počítači PC AT 286 s voľnou operačnou pamäťou 560 kB. Na pevnom disku hra zabrala 7,5 MB.

Na začiatku levelu ti dá admirál úlohu. Úlohy budeš plniť na planétach a satelitoch a na konci budeš musieť zničiť Enterprise-2. Pred pristátím na planétu budeš musieť zničiť nepriateľskú loď. Na planéty sa dostaneš tak, že urobíš hyperskok. Ten nejde urobiť vtedy, keď na teba útočia nepriatelia. Pred teleportáciou sa musíš dostať na obežnú dráhu.

Tvojimi nepriateľmi budú Klingoni, Romulani a vesmírni piráti.

Význam kláves - ovládanie lode

O - touto klávesou sa dostaneš na obežnú dráhu;
K - uloženie pozície alebo jej vyvolanie a zistenie počtu bodov za splnenie misií, teleportácia (štíty musia byť zrušené);
C - palubný počítač (computer);
S - vyvoláš alebo zrušíš štít;
A - analyzuješ loď;
W - vyvoláš a zrušíš zbrane;
D - vyberieš veci, ktoré chceš opraviť;
H - vysielačka;
P - pauza;
N - mapa. Na nej si vyberieš, na ktorú planétu chceš ísť;
F1 - lasery;
F2 - torpéda;
F3 - prepínaš medzi zameriavačom a posádkou.

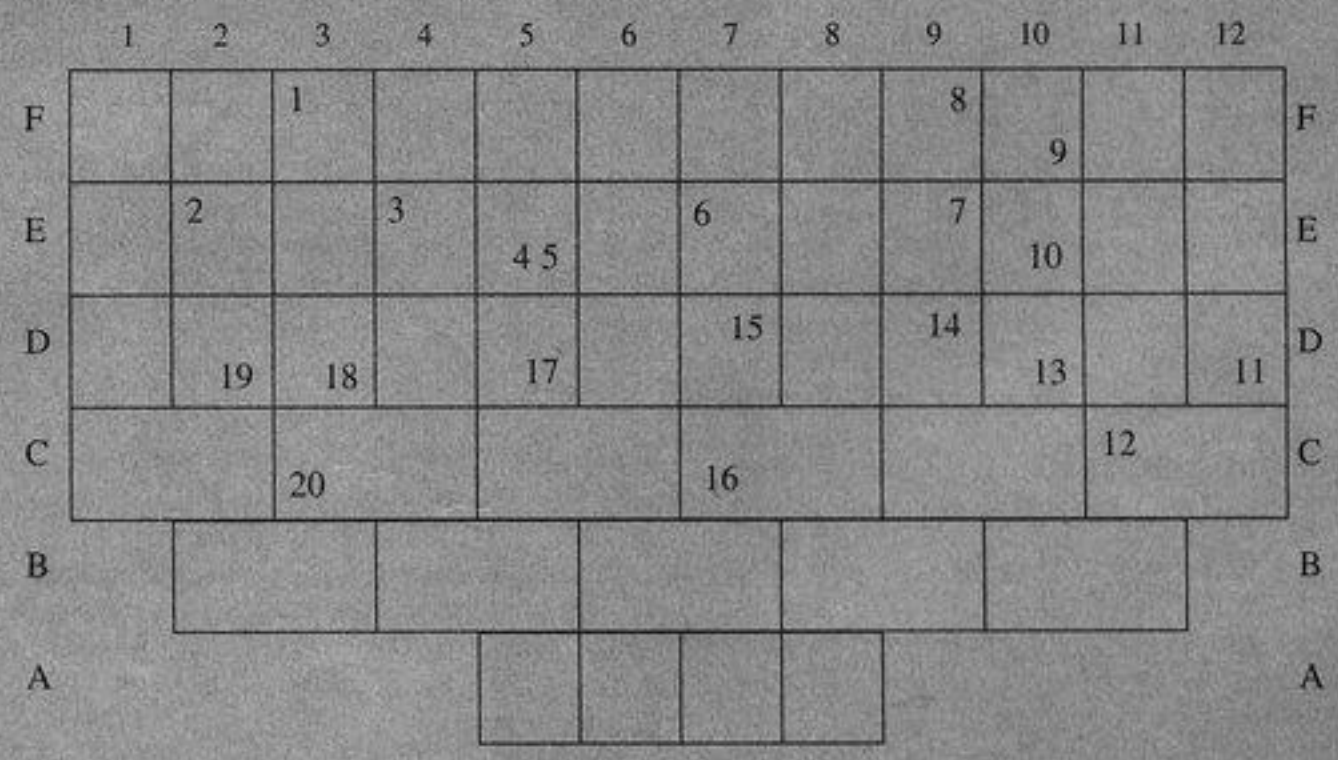
Význam kláves - ovládanie osôb

T - rozprávať
I - inventár
U - použiť
G - zobrať
L - pozrieť
W - pohyb
Esc - zoznam možných činností.

Na ovládanie je najideálnejšia myš. Ovládanie klávesnicou je nepohodlné. To je o ovládaní všetko.

V ďalšej časti je mapa planét a návod.

Mapa planét



Názvy planét:

1. Centurius
2. Cameron's Star
3. Ark - 7
4. Harlequin
5. Harrapa
6. Elasi Prime
7. Digital
8. Strahkeer
9. Hrakkour
10. Tri-Rho Nautica
11. Shiva Omicron
12. Alpha Proxima
13. Omega Maelstrom
14. Argos IV.
15. Beta Myamid
16. Sirius
17. Sigma Zhukova
18. Castor
19. Pollux
20. Christgen

Mapa planét má na obrazovke kruhový tvar.

DEMON WORLD

Najprv ťa čaká simulovaný boj, v ktorom sa naučíš ovládať Enterprise. Potom ti dá admirál úlohu.

Choď na planétu POLLUX. Daj sa na obežnú dráhu a teleportuj sa na planétu. Porozprávaj sa s mužom a choď na sever. Daj U ako use a I ako inventory a vyber laser. Použi laser na mužov a zober ruku, čo odpadla tomu pravému. Choď na sever. Zober bobule z kríka vpravo. Vráť sa k tým domom (je to tam, kde si začal). Vojdi do toho dolného. Použi lekárničku na obviazaného muža. Použi bobule na muža stojaceho vľavo. Vyjdi von a vojdi do horného domu. Použi bobule na muža. Použi bobule na prístroj vpravo (synthesizer). Použi ruku na muža. Použi ruku na stôl v prostriedku. Použi skrinku vpravo. Na mužove otázky odpovedaj odpoveďami (2, 1, 2, 3, 4, 5, 6). Zo skrinky si ešte zober predmet vpravo (twist of metal). Opusť budovu a vojdi do tej dolnej. Liek z bobúľ daj tomu obviazanému. Opusť budovu a choď 3x na sever. Použi laser s červenou čiarkou na skaly. Použi lekárničku na muža, ktorý ležal pod skalami. použi ruku (z tvojho invetory) na panel vedľa dverí. Choď na sever. Použi počítač pod farebnými znakmi. Spínače nastav tak, aby z každej farby svietilo len jedno svetlo. Keď vylezie mimozemšťan, daj mu ten predmet z laboratória a budeš teleportovaný späť na loď.

HIJACKED

Choď na planétu BETA MYAMID. Znič loď pirátov. Ukáž na Spocka a pýtaj sa ho. Zadaj do computeru MASADA. Dostaneš kód: 293391-197736-3829. Ukáž na Uhuru (patrí medzi posádku) a zadaj príkaz (2). Napíš kód MASADY. Teleportuj sa na planétu. Použi lekárničku na ležiaceho muža. Zo skrinky zober transmogrifier. Choď na východ. Zober veci v pravom dolnom rohu. Použi laser na zváračku (máš ju medzi vecami) takto: daj U ako use I ako inventory, vyber laser, daj I, vyber zváračku a teraz máš na nej bombičky. Vyber zváračku a použi ju na drôtiky. Použi vidličku z drôtikov na transmogrifier. Choď do dverí vpravo. Hneď ako vojdeš, použi na pirátov laser s červenou čiarkou. Použi drôty pod panelom. Zober drôty. Použi panel. Porozprávaj sa s mužom, zober bomby z rámu. Vráť sa ku teleportovaciemu zariadeniu (je to tam, kde si začal). Pozri sa na ovládací panel. Použi opravený transmogrifier na ovládací panel. Použi skrútený drôt na ovládací panel. Teraz je teleportér opravený. Použi Spocka na ovládací panel. Budete teleportovaní na pirátsku loď. Hneď sa porozprávaj s kapitánom pirátov (1). Z Enterprise teleportujú k vám ozbrojený tím. To je záver tejto časti.

LOVE'S LABOR JEOPARDIZED

Choď na planétu AKR-7. Boj s Romulanmi. Teleportuj sa. Choď na východ. Použi Freezer unit. Zober vírus kultúru. Choď na sever. Zober francúzsky kľúč. Použi francúzsky kľúč na mrežu (vpravo). Použi francúzsky kľúč na skrinku vľavo. Zober drôty. Použi skriňu vpravo. Choď na juh. Použi drôty na počítač (dole). Dostaneš škatuľku. Choď na západ hornými dverami. Použi kabinet

(vľavo). Zober antigravitačné zariadenie. Použi francúzsky kľúč na bomby. Použi synthesizer (prístroj vľavo). Zober fľašu vody. Použi škatuľku na synthesizer. Použi synthesizer. Zober fľašu TLDH. Choď na východ. Choď na sever. Použi francúzsky kľúč na N2 bombu. Použi antigravitačné zariadenie na N2 bombu. Choď na juh. Choď na západ (hornými dverami). Použi francúzsky kľúč na bomby. Použi antigravitačné zariadenie na O2 bombu. Použi N2 tam, kde bola 02 bomba. Použi francúzsky kľúč na bomby. Použi synthesizer. Zober fľašu ammonia. Choď na východ. Použi fľašu ammonia na prístroj na stĺpe (nozzle). Použi vírus kultúru na vedľajšiu mriežku (chamber). Použi McCoya na mriežku (chamber). Zober cure (je to ako škatuľka na vírus kultúru, ale s fialovým povlakom). Choď na západ. Použi cure na synthesizer. Použi synthesizer. Zober hypo. Použi hypo na Spocka. Choď na východ. Choď na sever. Použi TLDH fľašu na otvor v stene. Choď na juh. Použi rebrík. Použi hypo na Romulanov. Použi vodu na Romulanov. Choď na sever. Použi ľudí (rozviaž ich). Použi hypo na Romulana. Pýtaj sa Romulana a tým sa dostaneš späť na loď.

ANOTHER FINE MESS

Choď na HARLEQUIN. Zase boj. Choď na HARRAPU. Teleportuj sa. Porozprávaj sa s mužom. Zober žltú guľu a trúbku zo škatuľí a sklíčko (je v dolnej časti obrazovky pod škatuľami). Použi sklíčko na trúbku. Choď na sever. Vľavo je panel. Použi Spocka na žltý trojuholník. Použi Spocka na fialový trojuholník. Je tu dvoje dverí. Choď do pravých. Choď na sever. Použi panel. Zober repair tool (je v pravej dolnej časti ovládacieho panelu). Choď na juh doľava. Použi Spocka na veľkú žltú guľu v prostriedku. Použi tricorder z tvojho inventory) na guľu. Použi Spocka na guľu znova. Použi žltú guľu (z tvojho inventory na veľkú v prostriedku. Choď na sever. Použi kontrolný panel (vyber Communications a View Screen). Použi Spocka na kontrolný panel (vyber Sensors, navigation a Engineering). Choď na juh. Použi Spocka na muža. Zober tú zelenú nádobku nad panelom. Použi ju na panel. Použi lekárničku na muža. Choď na sever. Použi panel (vyber Communications) a teleportuj sa nazad.

FEATHERED SERPENT

Choď na DIGITAL. Na otázky kapitána Klingonov odpovedaj (2, 1). Daj sa na obežnú dráhu. Teleportuj sa. Porozprávaj sa s mužom, a ten ťa teleportuje. Zober kameň. Kameňom zapchaj dieru hadovi. Zober hada. Kameňom hoď 2x na liany. Vyšplhaj sa po nich. Choď 2x na západ. Skús sa porozprávať s mužom. Použi naňho hada. Porozprávaj sa s ním znova. Hoď po ňom 2x kameň. Zober dýku. Choď na západ. Choď na sever. Pri dreve odrež list (dýkou). Hoď list po príšere. Choď na západ. Použi dýku na červený diamant. Choď na západ. Porozprávaj sa s mužom a budeš teleportovaný na loď. Cestou na súd ťa prepadnú Klingoni. Odpovedaj (2, 1). Na súde ukáž na šipku, ktorá smeruje ku Victorovi. Odpovedaj (3, 1). Teleportujú ťa do jaskyne. Zober dosku. Laserom s červenou čiarkou roztav kameň v pravom dolnom rohu. Použi dosku na roztavený kameň. Dosku hoď do blesku. Použi tricorder na panel vedľa dverí. Použi communicator. Odpovedaj (2, 1). Použi Spocka na panel. Zober 3 zelené diamanty. Daj ich na stojan vľavo. Použi svetlo vpravo. Porozprávaj sa s mužom, ktorý sa objavil (2). Teleportujú ťa nazad. Spojí sa s tebou Klingon. Na jeho otázky odpove- daj (2).

THAT OLD DEVIL MOOM

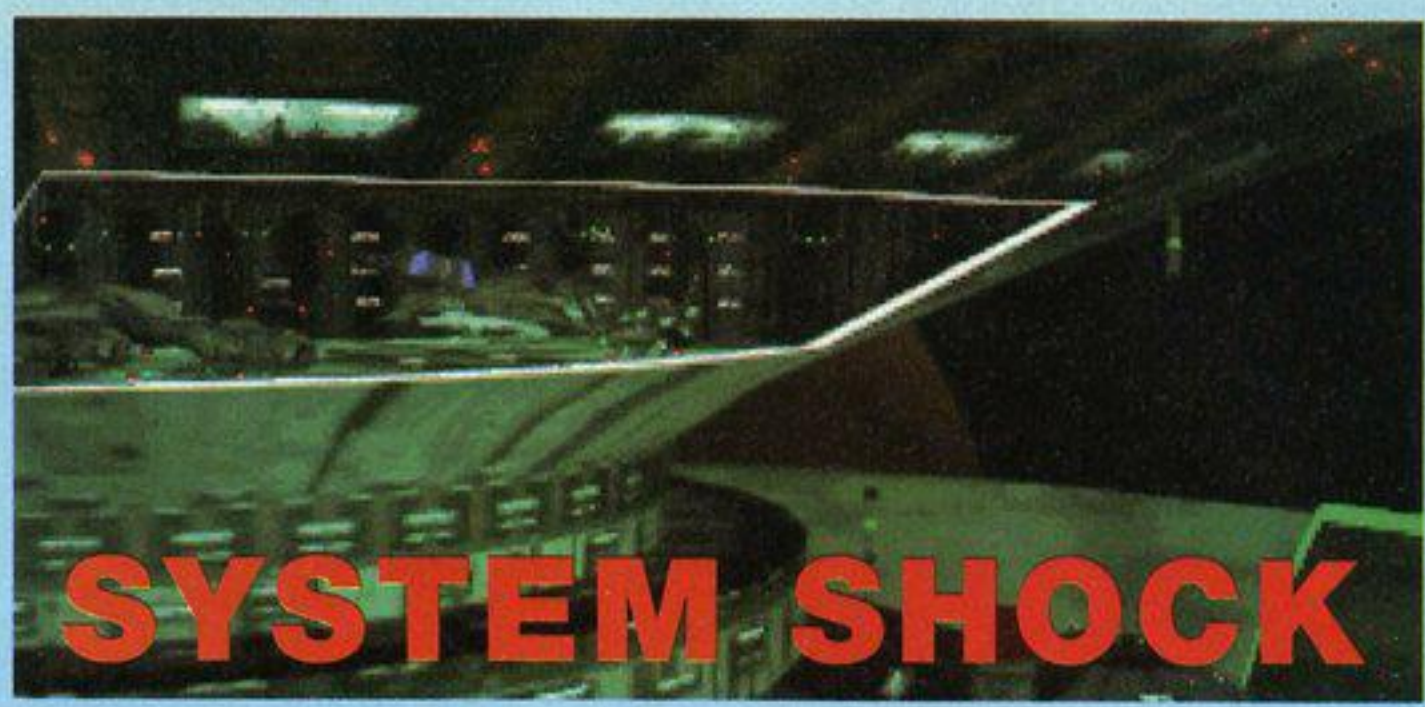
Choď na planétu ALPHA PROXIMA. Daj sa na obežnú dráhu. Teleportuj sa. Zober kameň. Choď do dverí. Použi Spocka na panel. Kód: 10200. Choď do dverí. Použi počítač vľavo. Použi Spocka na panel pri dverách. Kód: 122. Choď na sever. Použi tricorder na panel, ktorý je pri severných dverách. Choď na východ. Použi box. Zober drôty. Použi Spocka na kontrolu laseru. Kód: 100. Použi kameň na dieru, ktorú ti urobil laser. Použi Spocka na kontrolu. Kód: 10. Zober kartu z kameňa. Choď na západ. Použi kartu na panel pri dverách. Choď na sever. Použi Spocka na počítač vľavo. Použi Spocka na počítač vpravo. Použi drôty na počítač. Použi počítač vľavo, a toto je koniec časti That Old Devil Moon.

VENGEANCE

Pôjdeš do REPUBLIKY. Teleportujú ťa na zničenú loď. Použi Spocka na databanku. Použi Spocka na captain's log. Choď na juh. Použi lekárničku na ženu. Porozprávaj sa s ňou. Použi communicator (1). Budeš teleportovaný na loď. Pôjdeš na planétu VARDAINE. Porozprávaj sa s BREDELLom. Znič Enterprise-2 a vesmírne lode. Takto sa končí hra STAR TREK: 25th ANNIVERSARY.

M. Ďulík

ELECTRONIC ARTS



SYSTEM SHOCK

O tom, že programátori z ORIGIN patria medzi to najlepšie, čo vo svete počítačových hier poznáme, vari netreba diskutovať. Ich poslednú hru SYSTEM SHOCK však neprogramovali priamo oni, ale ich spolupracovníci z firmy LOOKING GLASS TECHNOLOGIES. Sú to špecialisti na virtuálnu realitu v počítačovom prevedení na úrovni moderného PC.

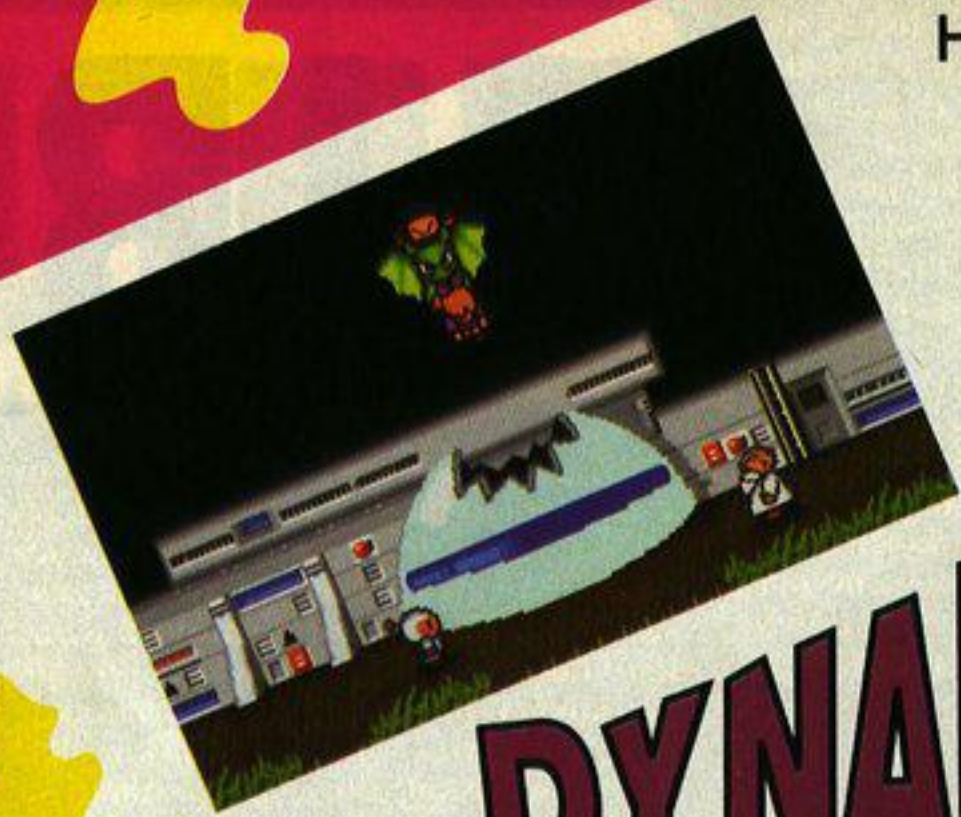
Pod virtuálnou realitou súčasnosti si predstavujem hru, v ktorej je prostredie tak dokonalé, že sa kvalitou blíži skutočnosti, ktorú má predstavovať. Nemám teraz na mysli rôzne špeciálne prilby, rukavice, či obleky, ktoré hráča uvádzajú do iného sveta vďaka vnemom, ktoré sú schopné u človeka vyvolať. Takéto projekty sú stále v štádiu experimentov a ich rozšíreniu bude ešte dlho brániť vysoká cena.

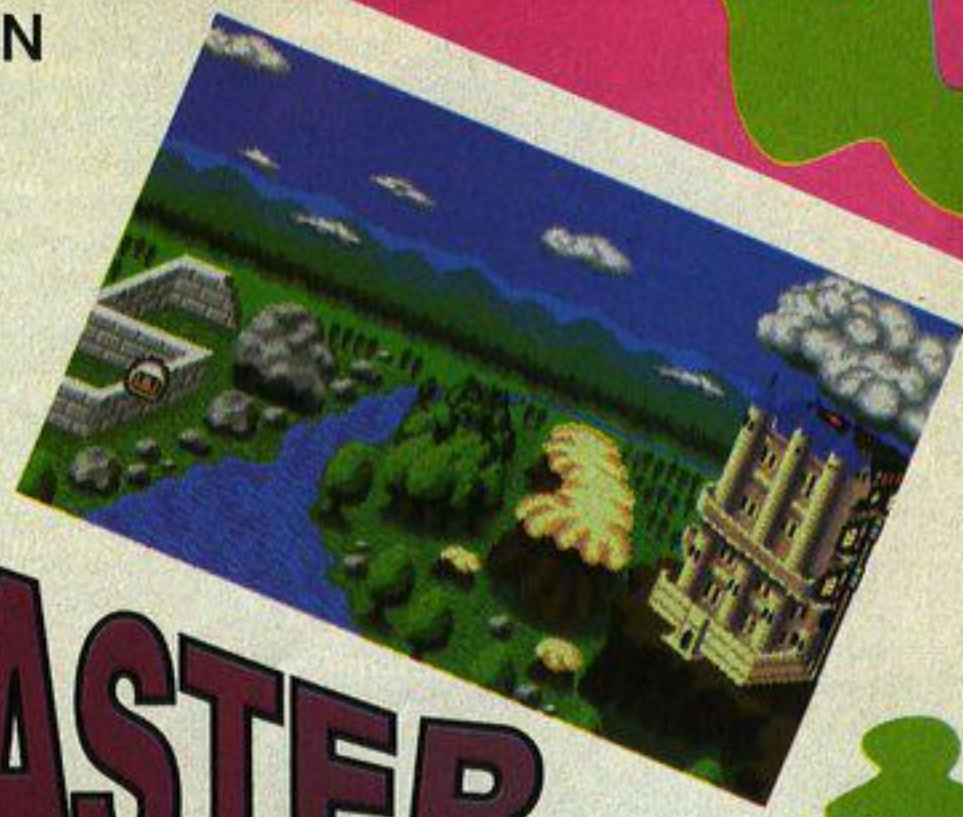
LOOKING GLASS TECHNOLOGIES už pre ORIGIN naprogramovali hru ULTIMA UNDERWORLD 2, ktorá bola dokončená pred dvoma rokmi. Táto špeciálna RPG hra s jednou postavou obdarenou mnohými vlastnosťami a schopnosťami spôsobila úplnú revolúciu v tvorbe počítačových hier najmä dokonalým prevedením zobrazovaného prostredia. Všade, kam sme sa pozreli, vyzeralo všetko ako skutočné. Vŕzganie dverí, pohyb postáv a príšer, farebnosť a tieňovanie objektov, boli podľa mňa bezchybné. Prakticky jediný problém predstavovala určitá hranatosť objektov, ak sa ne pozeráme zblízka. Toto je vec, s ktorou sa momentálne nedá nič robiť. Ak by sa hra urobila v jemnejšej grafike, zväčšila by sa jej dĺžka a spomalil celkový chod, takže by bola neúnosne pomalá. V grafike 320x200 bodov s 256 farbami je robená aj hra SYSTEM SHOCK. Táto hra je síce hrateľná aj na 486 DX a DX/2, ale optimálny chod má na DX4 a Pentiu. To samozrejme neznamená, že ak niekto nemá Pentium, nemôže sa dobre zahrať. Skôr ide o plynulosť pri pohybe a otáčaní, ktorá je u pomalších procesorov horšia. V porovnaní s hrami DOOM 1 a 2 však SYSTEM SHOCK nie je až tak kritický na rýchlosť a plynulosť, pretože je to hra v inom štýle. Je tu veľa predmetov, logických hádaniek a ďalších problémov, ktoré je treba riešiť. Štýl ostáva podobný, aký poznáme z ULTIMA UNDERWORLD 2, ale dej je posunutý do budúcnosti, takže namiesto RPG hry nám z toho vychádza cyberpunková 3D adventúra. Dej sa neodohráva na Zemi, ale na satelitnom objekte, do ktorého sa dostali nepovolané osoby, ktoré tam nemali prístup... Námet na hru ako stvorený, prevedenie je perfektné, čo môžeme chcieť viac? Grafika je prepracovaná do najmenších podrobností na úrovni, s akou sme sa doteraz nestretli. Detailnosťou prekonáva dokonca aj DOOMa. Na rozdiel od pomerne veľkých a jasne viditeľných objektov v DOOM sú v SYSTEM SHOCKu podstatne komplikovanejšie miestnosti, prepojovacie chodby, atď.

Veľmi ma potešilo, že v SYSTEM SHOCKu nie sú problémy s ovládaním, ani s pochopením menu. Na začiatku hry sa objaví podrobný popis panelu a počas hry si môžeme kedykoľvek dať zobraziť všetky ovládacie klávesy pomocou znaku '?'. Okrem toho si môžeme pomôcť tak, že si zapneme tzv. 'online help' kombináciou 'alt-h', ktorý nás bude pravidelne informovať o tom, ako používať ten alebo onen predmet, čo treba stlačiť, atď. Nuž, nevídaná vysoká úroveň. SYSTEM SHOCK je skutočne šok - samozrejme v dobrom slova zmysle.

- yves -

HUDSON SOFT

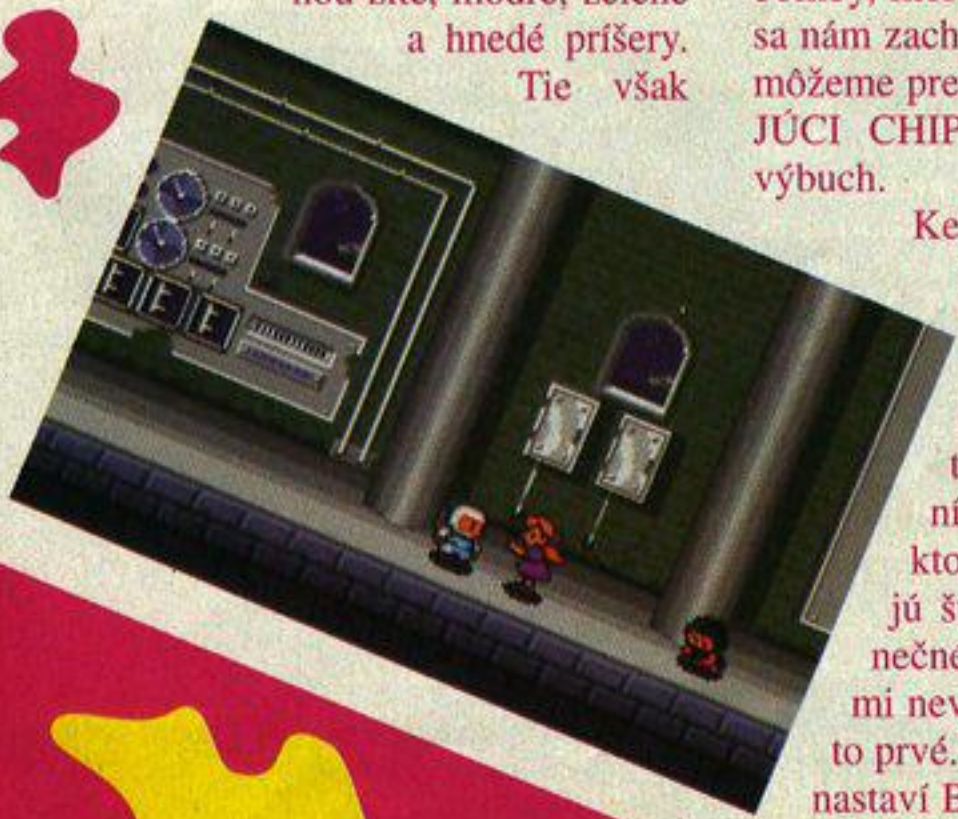




DYNABLASTER

Softwarovú firmu HUDSON SOFT natreba vari nikomu predstavovať. Obľubujú ju hlavne ľudia, ktorí nemajú k dispozícii počítače s koprocesormi 386 a vyššie, lebo ich hry idú pohodlne spustiť na 286-ke s 1 Megovou operačnou pamäťou. K takýmto hrám nesporne patrí DYNABLASTER. Zaberá síce iba okolo 800 Kbytov, ale obsahuje 8 misií, z ktorých každá sa skladá z ôsmych miestností. Dej hry sa začína pekným (ale krátkym) introm, v ktorom sa dozvieme, že našu priateľku uniesol strašný čierny kozmonaut a našou úlohou je oslobodiť ju z jeho hradu. Hráč ovláda postavičku, ktorá sa tiež mimochodom podobá na kozmonauta, ale bieleho, a má zvláštnu schopnosť, dokáže ukladať bomby. Bombami sa dajú preraziť steny, zavadzajúce nám v prechode, ale môžeme s nimi zabiť aj prípadných nepriateľov. Musíme si však dávať pozor, lebo bomby po čase sami explodujú a keď nestihneme ujsť z dosahu bomby, bude nás to stáť život. Nepriateľov je v každej miestnosti neúrekom. Sú to väčšinou žlté, modré, zelené a hnedé príšery. Tie však neznamenajú nič, iba menšie zdržanie a bez väčších problémov ich môžeme zničiť. Osobitnou skupinou sú netopiere a okatí duchovia. Vedia lietať cez steny a je ich ťažko zabiť. Na konci misie je vždy nejaká veľká potvora, ktorú musíte zneškodniť do štyroch minút. Ak to nestihnete, máte smolu-prídete o život. Aj v ostatných leveloch sa odpočítava čas, ale podľa mňa je to len taká nevyhnutná formalita, lebo zo štyroch minút (toľko je limit na jeden level) potrebujete možno jednu minútu na zvládnutie aj tých najťažších miestností. Ak by ste to náhodou nezvládli, o čom silne pochybujem, objavia sa pri vás žlté gule s úsmevom na tvári a budú vás prenasledovať, až kým ich všetky nezničíte (maličkosť).

Pri zničení niektorej steny nám na jej mieste ostane predmet, ktorý hneď zoberte. Sú to: PLAMIENOK - po jeho získaní budú mať bomby väčší dosah. BOMBA - dá sa klásť naraz viac bômb. KORČUĽA - budeme sa pohybovať rýchlejšie. ŽIVOT - no comment. MODRÉ SRDCE - budeme mať bomby, ktoré môžeme odpaľovať, kedy sa nám zachce. CHIP - bez problémov môžeme prechádzať cez steny. BLIKAJÚCI CHIP - neublíži nám žiaden náš výbuch.



Keď sa vám aj napriek tomu bude zdať táto hra ťažká, stačí napísať v úvodnom menu HUDSONSOFT. Budete nesmrteľní a budete mať veľa bômb. Po zničení poslednej veľkej potvory, ktorej mimochodom pomáhajú štyri menšie, sa ukáže konečné outro, ktoré nápadmi veľmi nevyniká a je ešte kratšie ako to prvé. Keď sa v úvodnom MENU nastaví BATTLE, môže určitý počet ľudí (najviac štyria), hrať proti sebe, pričom ich okrem protihráčov otravujú aj akési NNO (Neindentifikovateľné Nelietajúce Objekty). Okrem BATTLE je v MENU aj SETUP a PASSWORD. SETUPom sa nastavuje zvuková a grafická karta, ako aj spôsob ovládania. V PASSWORDe napíšte MKCAEHKN a ste v poslednom leveli. Zvuk v tejto hre nie je v žiadnom prípade originálny, ale celkovo som bol spokojný a grafikou dokonca príjemne prekvapený. Ak budú ľudia z HUDSON SOFT-u naďalej robiť takéto dobré hry, myslím že v krátkom čase by sa mohli preorientovať na náročnejšie programy a postupom času sa vyrovnajú známym firmám, akými sú napríklad PSYGNOSIS, alebo ACCOLADE.

- Tatanka -

AIR

AIR LINE je simulácia súťaže medzi leteckými spoločnosťami, ktoré sa snažia trvalým rozširovaním siete liniek, zlepšovaním služieb a čo najnižšími cenami rozširovať okruh pasažierov a tak upevňovať svoje pozície na trhu.

Dvaja až štyria hráči plánujú ako zástupcovia leteckých spoločností úplné mesačné náklady na lietadlá, servis a personál. Starajú sa o používané lietadlá a kalkulujú ceny leteniek a prepravného za náklad. Nákup lietadiel a s tým spojený úver vyžadujú predvídavý odhad zisku.

Konkurenčná schopnosť každej spoločnosti je vyjadrovaná mesačne bilančným indexom, ktorý má hodnoty od 0-100, a ktorý dáva prehľad o všetkých dôležitých údajoch o firme. Je potrebné s počiatočným kapitálom 2 mil. DM, dvoma lietadlami dosiahnuť index 100.

Všeobecné pokyny.

Každý hráč má možnosť počas mesiaca zriadiť nové letecké linky, prijať alebo prepustiť personál, nasadiť ľudí na určité lety, zriadiť na jednotlivých letoch nové servisné služby, meniť ceny leteniek i ceny za prepravu nákladu, kupovať a predávať lietadlá. Okrem toho sa musí starať o čakanie svojich lietadiel, pretože lietadlá nesmú zmeškať okamžik štartu lebo v tomto prípade zostávajú na zemi a to spôsobuje stratu zisku. Každý mesiac je možné na diagrame sledovať vývoj bilancie každej spoločnosti za posledných 12 mesiacov.

V prvom mesiaci má každý hráč k dispozícii rovnaké základné vybavenie: peniaze, lietadlá, personál. Dve lietadlá (737 a 727) s minimálnou výbavou sú k dispozícii, jeden Airbus A 310 je objednaný a zaplatený. Personál, ktorý máme k dispozícii, stačí k tomu, aby bolo možné vybaviť denne 1 lietadlo, takže pre prvé kolo nie je potrebné personál najímať. Poradie hráčov v každom mesiaci je stanovené podľa indexu bilancie. Hráč s najvyššou hodnotou začína, takže ďalší hráči majú možnosť reagovať na zmeny, ktoré lepšie stojaca spoločnosť uskutočňuje. Keď je hráč na rade, objaví sa mu na začiatku na ľavom displeji aktuálny mesiac a rok. Ďalej sa objaví stav salda a výška úveru. Stlačením Fire na svojom joysticku začína svoje kolo. Teraz má dve minúty času pre mesačné plánovanie a zmeny jednotlivých liniek. Jednotlivé ikony z menu je možné voliť len raz. Oranžový rámček okolo ikony signalizuje nemožnosť voliť danú ikonu.

Časovému limitu nepodliehajú len posledné štyri ikony menu WARTUNG - ČAKANIE, BILANCE - BILANCIE, SPEICHERN - SAVE, WEITER - ĎALŠÍ HRÁČ. Je vhodné tieto ikony voliť až nakoniec po vyčerpaní časového limitu. Vľavo hore je názov spoločnosti a zostávajúci čas. Vpravo hore je číslo letu, cieľové letisko a iné obecné informácie.

Vlastné plánovanie sa uskutočňuje pomocou priradeného joysticku. Pokiaľ v ďalšom popise MENU nebude udané inak, potom voľba ENDE - KONIEC a ZURUCK - NASPÄŤ, znamená prechod do hlavného MENU.

Plánovanie letu.

Prvá ikona MENU slúži k plánovaniu letových ciest. Objaví sa mapa Európy, na ktorej je vyznačených 25 miest. Na okraji mapy sa nachádza ešte 6 dlhotraťových cieľov, ktoré by na mape neboli normálne vidieť. Materské letisko je Frankfurt, kde sa nachádza čierny symbol lietadla, ktorým je možné pohybovať pomocou joysticku. Ak v pravom displeji sa nachádza mesto, je potrebné stlačiť Fire. Objaví sa okienko s nákladmi pre daný let. Ďalšie stlačenie Fire spôsobí otvorenie ďalších ikon. Pravá ikona ukazuje počet lietadiel voľných pre daný let a ľavá dni v týždni. Keď sme si zvolili lietadlo, musíme si zvoliť dni, kedy bude lietať na danej trase. Naspäť sa vrátime cez OK.

Zvolené trate sú označené bielym symbolom lietadla. Zvolením bieleho miesta sa môžeme pozrieť na všetky údaje o danom lete a prípadne ho zrušiť. Na diaľkových tratiach môžu lietať len vhodné lietadlá (747 a DC 10) a s diaľkovými pilotmi. Musíme preto najprv vybudovať vnútroeurópsku sieť, aby piloti získali skúsenosti a mohli sa stať diaľkovými pilotmi.

Plánovanie personálu.

Aby sme mohli rozdeliť personál, musíme zvoliť číslo letu. Stlačením Fire sa dostaneme k stĺpcu obsahujúcemu údaje o personále, poskytnutom na daný let. Dole sa zobrazuje počet voľného personálu a voľné dni. Stlačením Fire a pohybom joysticku hore presunieme voľný personál na daný let. Pre let potrebujeme určitý minimálny počet personálu, inak stroj nemôže vzlietnuť. Najprv potrebujeme pilota a copilota a pri diaľkových letoch diaľkového pilota a copilota. Ďalej je potrebný palubný inžinier - nie je potrebný v lietadle typu Airbus 310. Stewardky - 1 člen na každých 50 miest v lietadle. Všetky ostatné skupiny povolaní nie sú pre let potrebné, ale ich nasadenie vedie ku zlepšeniu služieb.

Servis.

V stĺpci servisných výkonov môžeme zvoliť stlačením Fire žiadanú servisnú službu alebo ju zrušiť. Existujú 3 kategórie servisných služieb, ktoré sú označené farebne.

Prvá skupina je spotrebný tovar, ktorý sa počíta podľa skutočného počtu pasažierov.

Druhá skupina obsahuje tovary a služby, ktoré sú paušálne a odpočítavame ich raz mesačne podľa počtu sedadiel toho ktorého lietadla.

Tretia kategória, náklady na zriadenie palubného kina a hudobnej aparatúry, nie sú priamo viazané na číslo letu. Keď je toto zariadenie raz do lietadla inštalované, je potom k dispozícii pre všetky lety daného lietadla.

Cena letu.

Keď zvolíme žiadané číslo letu, môžeme predom stanovenú cenu zmeniť. Použijeme joystick a pri stlačenom Fire pohybujeme joystickom hore alebo dole. Lístok obchodnej triedy je o 30% drahší ako turistická letenka. I.trieda je o 40% drahšia ako turistická. Zmena ceny môže mať veľký vplyv na počet pasažierov.

Ceny nákladu.

Stanovenie ceny 1 kg tovaru prepraveného danou linkou sa uskutočňuje podobne ako u leteniek.

LINE

Nákup lietadla.

Keď sme sa rozhodli pre určitý typ lietadla, dostaneme stlačením Fire menu s výberom počtu sedadiel v rôznych triedach. Údaje o dodacej lehote a cene sú uvedené osobitne za lietadlo a osobitne za vybavenie. Celkové ceny sa budú ešte o niečo zvyšovať v dôsledku dlhých dodacích lehôt.

Najprv je potrebné zaplatiť zálohu. O výške zostávajúcich splátok môžete sami rozhodnúť. Čím dlhšie je obdobie splátok, tým viac zaplatíme na úrokoch a nemôžeme dosiahnuť index 100. Po rozhodnutí o splátkach máme poslednú šancu zrušiť objednávku. Ak sa aj potom rozhodneme dané lietadlo kúpiť, dostaneme informáciu o výške poskytnutého úveru. Môže sa stať, že nedostaneme úver pre našu slabú úveryschopnosť. Bilančný index je meradlom úveryschopnosti. Po uplynutí dodacej lehoty dostaneme informáciu o dodávke a možnosti nasadiť lietadlo na dané lety.

Predaj lietadla.

Pokiaľ nejaké lietadlo nie je potrebné, je možné ho predať iným spoluhráčom alebo inej firme.

Najprv zvolíme číslo lietadla, ktoré chceme predať. Joystickom nastavíme požadovanú cenu. Každému hráčovi bude pridelená jedna klávesa, pomocou ktorej môže dané lietadlo kúpiť. Kupujúcemu sa požadovaný obnos ihneď odpíše a predávajúcemu sa pripíše do bilančného salda.

Prijímanie personálu.

Zvolíme príslušnú skupinu povolania a pri stlačenom fire nastavíme požadovaný počet pohybom hore alebo dole. Keďže pilota pre diaľkové lety dostaneme automaticky, keď zamestnaní piloti odlietajú 500 letových hodín, môžeme týchto pilotov len prepustiť. Lietadlo, z ktorého prešiel pilot na miesto diaľkového pilota, musí dostať nového copilota, aby nezostalo na zemi. Okrem personálu, ktorý je potrebný na prevádzku daného lietadla, je potrebných aj ďalších päť povolaní - posledných päť položiek, ktoré udržuje všeobecnú dobrú prevádzku danej spoločnosti.

Najmenší počet sa určí nasledovne:

- technici - 2 krát počet lietadiel + 1
- inžinieri - 2 krát počet letov + 1
- sekretárky - počet lietadiel + 1
- referenti - počet lietadiel + 1
- dispečeri - 1/2 počtu letov + 1

Ak nezamestnáme dostatočný počet pozemného personálu, musia odpadnúť všetky lety z bezpečnostných dôvodov.

Ošetrovanie lietadiel.

Podľa počtu nalietaných hodín vyžadujú lietadlá rôzne druhy ošetrenia, ktoré su označené písmenami A-D. Ak má lietadlo dosiahnutý istý počet odlietaných hodín, nie je schopné prevádzky, pokiaľ nie je uskutočnené zodpovedajúce ošetrenie a servis.

Druhy kontrol a termíny:

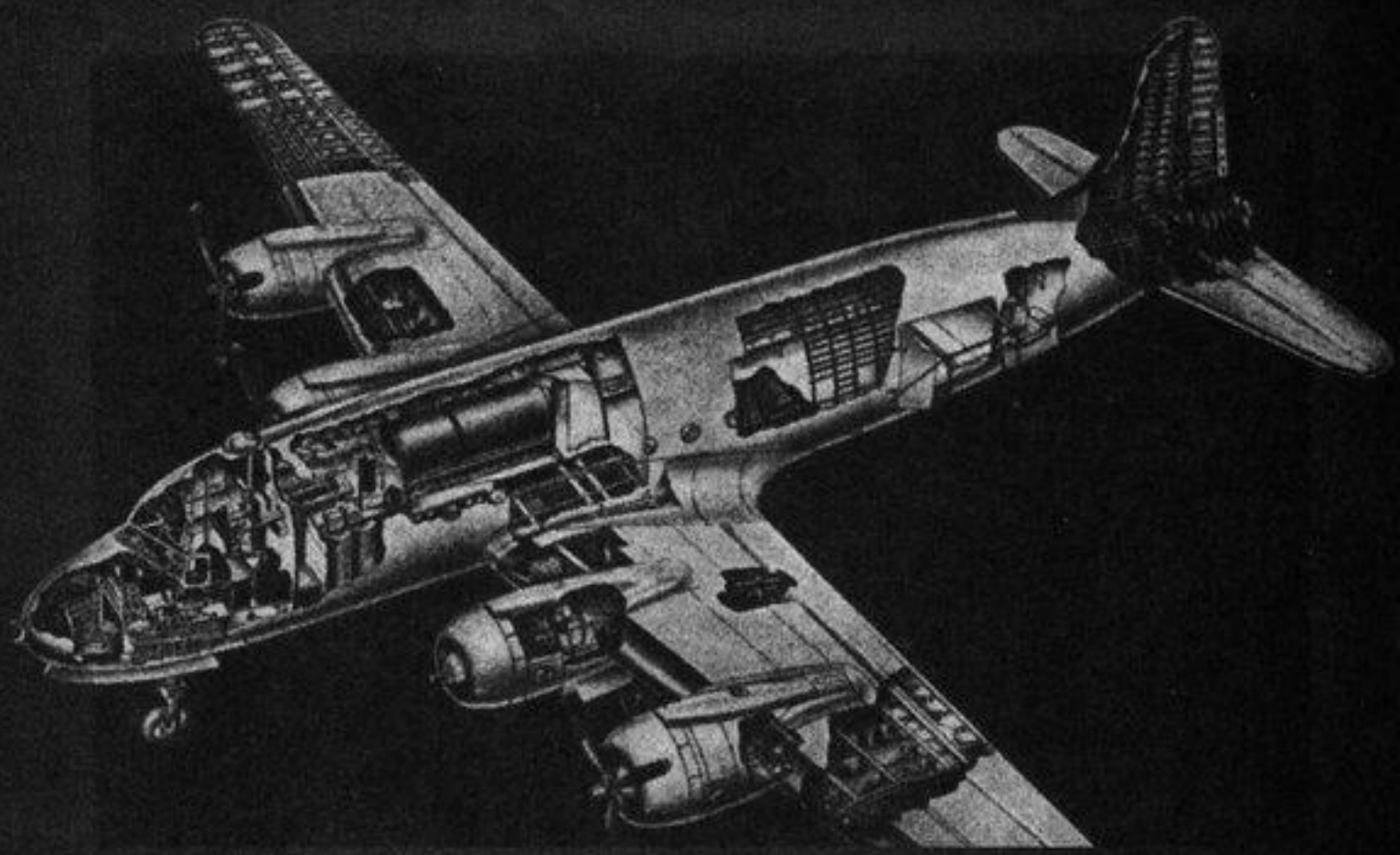
A - všeobecná kontrola, odstránenie malých porúch. 1 deň - po 100 hodinách.

B - štrukturálna a funkčná kontrola, vrátane A. 2 dni - 750 hodín

C - zvýšená kontrola trupu, oprava náteru. 3 dni - 2000 hodín.

D - prehliadka všetkých systémov, výmena dielcov, kompletné nové vybavenie. 7 dní - 6000 hodín.

Ak sa rozhodnete, ktoré lietadlo sa má ošetriť, objavia sa dni daného mesiaca a voľné termíny. Pomocou joysticku si vyberieme typ ošetrenia a stanovíme dni kedy sa uskutoční. Dole sa vypíšu teoretické hodnoty pre daný typ ošetrenia. Pokiaľ nie je žiadny nárok na ošetrenie, nemusí sa uskutočniť. Ošetrenie sa musí uskutočniť celé v danom mesiaci. Vyššia oprava obsahuje aj opravu nižšieho stupňa.



Bilancia.

V tomto bode sa poskytujú informácie o vývoji bilančného indexu za posledných 12 mesiacov v podobe grafu. Rozhodujúca je pevná pozícia na trhu. Horná žltá čiara predstavuje hodnotu indexu 100. Stále rozširovanie a vylepšovanie leteckej siete a investície do servisu a lietadiel, sú zárukou úspechu a rastu indexu.

Po voľbe WEITER - ĎALEJ je na rade nasledujúci hráč. Keď všetci hráči uskutočnili plánovanie, spracováva počítač zadané udaje asi 20-30 sekúnd, pripravuje ich k zobrazeniu.

Vyhodnotenie.

Teraz sa hráči dozvedia, či ich plánovanie bolo úspešné. Pre každú leteckú spoločnosť sa objaví výsledok, ktorý obsahuje viacej údajov. Najprv sa objaví priemerné vyťaženie každého letu. Potom sa objaví počet dní a príčina, prečo lietadlo nemohlo uskutočniť daný let. Dôvody a skratky, prečo sa daný let nekonal:

- PM - nedostatok personálu
- WV - zimné podmienky
- UA - prestavba
- PS - štrajk
- LV - zákaz pristátia

PM je najčastejšie sa vyskytujúca situácia. Znamená nedostatok personálu pre daný let. Návrat do plánovania personálu.

Dole na listine čísiel letov sa zobrazujú výdaje a príjmy. Ak pravý horný index ukazuje celkové náklady, tak vľavo sú celkové mesačné náklady na palivo, letové poplatky a mzdy personálu a servis, splátky a náklady na ošetrenie lietadiel. Vpravo dole sú celkové príjmy z predaja leteniek a prepravy nákladov. Vľavo dole je celkový rozdiel a nové saldo.

Ak chceme zistiť či daný let je rentabilný, kurzorom sa pohybujeme po číslach letov. Stlačením Fire sa menia údaje o príjmoch a nákladoch.

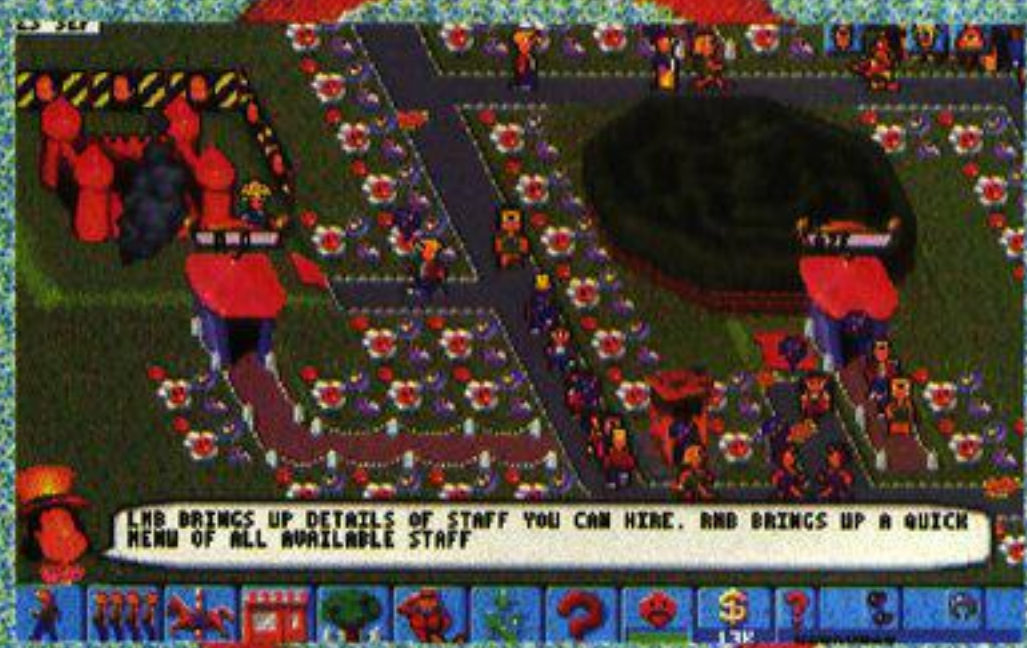
Poslednou voľbou je možnosť uložiť hru na danej pozícii a neskôr ju môžeme dohrať do úspešného konca.

Údaje o jednotlivých lietadlách:

TYP	SEDADLÁ	CENA mil. DM	DODACIA LEHOTA mesiace
737	90	55	9
	98	57	8
	115	61	6
727	120	67	11
	138	71	10
	150	73	9
A 310	174	85	14
	189	86	17
	202	91	15
747	180	149	21
	212	155	17
	225	154	19
DC 10	110	121	17
	137	122	20
	160	128	18

ELECTRONIC ARTS

theme PARK



Strategická hra THEME PARK je dielom druhej najvýznamnejšej pobočky firmy ELECTRONIC ARTS, skupiny zvanej BULLFROG (za najlepšiu je považovaný ORIGIN). BULLFROG nehýria kvantitou, ale vo svojom obore sú jednoducho ohromní. Zažiarili v roku 1989 s hrou POPULOUS, ktorá dodnes patrí medzi najpredávanejšie v histórii počítačových hier. Po nej nasledovali POWERMONGER, POPULOUS 2 a SYNDICATE, ktoré zaiste väčšina hráčov veľmi dobre pozná. Rok 1994 priniesol ďalšiu šokujúcu novinku, THEME PARK.

Šéfom BULLFROGu je istý PETER MOLYNEUX, ktorý má geniálne nápady, ktorými dokázal dobyť svet počítačových hier. Jeho špecialitou je tvorba fungujúceho sveta, alebo jeho časti, do ktorej hráč zasahuje akoby "zhora" tým, že ovláda len istú časť, v rámci možností tej či onej hry a všetko ostatné okolo neho sa hýbe, pracuje, vyvíja plne automaticky. Mnohé firmy sa ho pokúšali v tomto napodobniť a často úspešne (MEGA-LO-MANIA, SETTLERS), avšak nikdy sa nezmení fakt, že tento systém objavil práve PETER MOLYNEUX z BULLFROGu.

Po tvrdom námete zo SYNDICATE, v ktorom sa kybernetické organizmy mohli schuti vystriekať zo svojich mini-gunov, Gauss-gunov, laser-gunov a flamerov, prechádzame v THEME PARK na absolútne mierumilovnú ténu, ktorou je stavanie zábavného parku a zaisťovanie jeho prosperity. Akčné prvky v hre nenájdeme, preto by sme ju mali zaradiť medzi stratégie. Nemám na mysli tie vojnové, ale skôr niečo také, ako sú produkty MAXISu typu SIM CITY a pod., v ktorých sa tiež niečo budovalo a bolo treba zaisťovať prosperitu.

THEME PARK umožňuje zhostiť sa úlohy šéfa zábavného parku do najmenších detailov s tým, že názorne môžeme vidieť výsledky svojej práce. Začíname, ako sa vraví, celkom od piky, teda s určitým balíkom peňazí a kúpou pozemku. V zábavnom parku musíme vybudovať atrakcie, ktoré by ľudí priťahli. Na začiatku ich je len niekoľko, ale ak investujeme do vývoja, budeme ich mať neskôr viac. Park si treba rozumne navrhnúť a podľa toho aj stavať komunikácie medzi objektami. Treba pamätať aj na obchody, ako sú predaj balónikov, coly, hranoliek, hamburgerov, kávy, piva, zmrzliny, atď. Všetko tu so všetkým súvisí, takže kvôli predstave o detailnosti, uvediem zopár príkladov. Nestačí iba postaviť objekty a cestičky. Naokolo je tráva, ktorú je treba pravidelne kosiť, chodníky musí niekto zametať, a pamätať treba aj na vandalov, ktorých jedinou filozofiou je ničenie všetkého, čo nezničil už niekto pred nimi, pochopiteľne bez ohľadu na to, že ide o cudzí majetok. Osobitnou kapitolou je bezpečnosť a opravy našich zariadení, ktoré treba mať spoľahlivo zaistené. Na všetky tieto veci treba najať zamestnancov, ktorí to budú robiť. Sú to opravári, upratovači a dozorcovia. Ak by sa to niekomu zdálo málo, má tu ešte množstvo rôzne poobliekaných klaunov, ktorí rozveseľujú malých návštevníkov, ak ich všetko ostatné omrzelo.

Pracuje aj konkurencia, takže máme neustále možnosť porovnávať, ako sme na tom v porovnaní s inými zábavnými parkami. THEME PARK sa celkom ste zavďačí aj tým, ktorí majú radi obchodné záležitosti. Park môžeme predať, ak sa nám nehodí, alebo môžeme podnikať s akciami. Vo vnútri parku regulujeme ceny vstupného, ceny produktov v jednotlivých obchodoch a bufetoch, staráme sa o zásoby, atď. Všetko by malo byť na základe vyváženej ponuky a dopytu v nadväznosti na maximálny zisk.

Možno sa niekomu pri pohľade na THEME PARK bude zdať, že je už na rozdiel od SYNDICATE nie je čo, keďže nie je do koho strieľať, ale opak je pravdou. THEME PARK je takisto skvelý, ako minulé hry od BULLFROGu. Z technického a programátorského hľadiska mi pripadá najdokonalejší.

- yves -

FIRMA OCEAN NA MAJITEĽOV POČÍTAČOV AMIGA NEDÁ DOPUSTIŤ:

ZO SOFTWAROVÝCH KUCHÝN

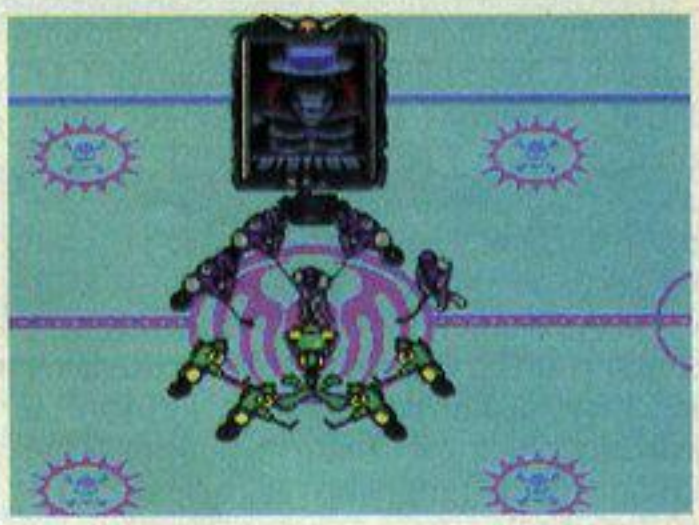
KID CHAOS, JUNGLE STRIKE, MUTANT LEAGUE HOCKEY, MIGHTY MAX, PGA EUROPEAN TOUR - NOVINKY PRE AMIGU, A1200 A CD32

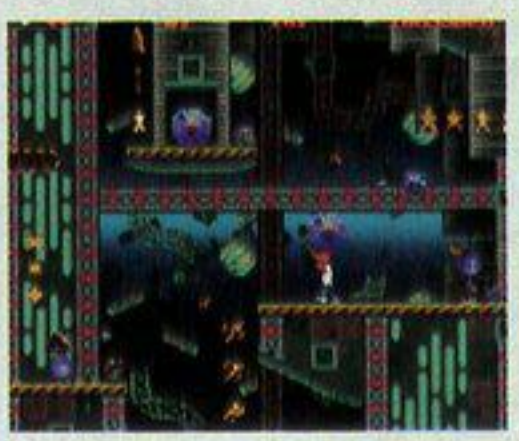
Už v októbrovom čísle BITu sme sa zmieňovali o novinkách pre Amigu, ktoré pripravuje firma OCEAN Ltd na predvianočný trh. Pretože sme medzitým dostali nové podrobnejšie materiály a screenshoty z týchto hier, pozrieme sa na ne v tomto čísle trochu podrobnejšie. Väčšina z nich sa mala dostať na trh koncom októbra a preto v čase vydania tohto čísla BITu budú pravdepodobne už všetky v predaji. Možno vám naše poznatky pomôžu rozhodnúť sa, ktorú z nich si vybrať ako darček pod vianočný stromček.

☆ **KID CHAOS** bolo šťastné jaskynné dieťa, žijúce v dobe kamennej, pokiaľ nebolo unesené zlým cestovateľom v čase, ktorý ho transportoval do 21.storočia. Vyzbrojený len jeho jednoduchým, ale o to efektívnejším budzogáňom sa musí Kid prebíjať neznámym storočím až kým sa mu nepodarí nájsť cestu späť. Cestou za svojím vytúženým domovom putuje levelmi ako 'Tajná záhrada', 'Techno-pevnosť' a 'Toxická krajina'. Kid Chaos okrem iného obsahuje: päť pestrofarebných svetov plných bláznivých akcií; päť rozličných bonusových hier; kódy pre preskočenie dohraných levelov; množstvo prémií a bonusov zahrňujúcich raketovú rýchlosť, štíty a extra životy. Kid Chaos je podľa jeho tvorcov najrýchlejšia a najšialenejšia platformová hra, aká kedy bola na Amigu vytvorená. *Pripravuje sa na: AMIGA, CD32.*

☆ **JUNGLE STRIKE** je druhým dielom úspešnej hry DESERT STRIKE. Generál Kilbaba je síce mŕtvy, ale jeho syn, Kilbaba junior sa chce Američanom pomstiť za jeho smrť a potupnú porážku. Ozbrojený iba rodinnou cťou a otcovým jadrovým arzenálom chce tentokrát zaútočiť priamo na USA. Hra v sebe zahŕňa: štyri rozdielne bojové stroje - helikoptéru Commanche, bombardér F-117A Nighthawk Stealth, špeciálne útočné bojové vozidlo a XL-9 Hovercraft; deväť masívnych bojových kampaní, z ktorých každá obsahuje šesť až osem misií; možnosť hrania misií v ľubovolnom poradí; systém vstupných kódov do misií; obrovskú hraciu plochu pripravenú na preskúmanie. *Pripravuje sa na: AMIGA, A1200, CD32.*

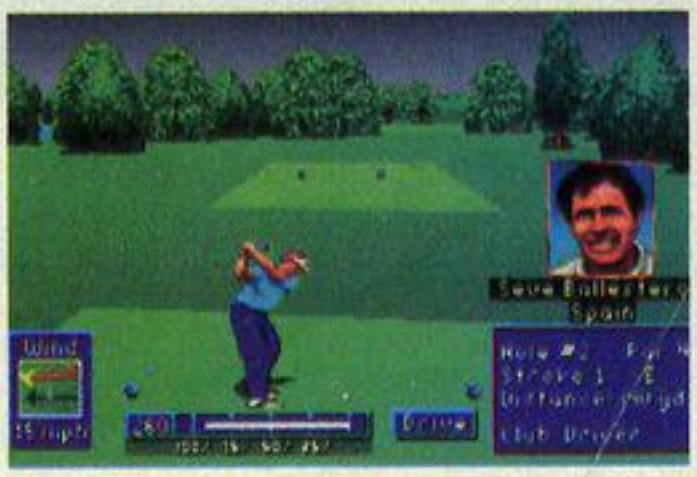
☆ **MUTANT LEAGUE HOCKEY** celkom iste v budúcnosti vytlačí klasický hokej, obdivovaný v tej dobe už len zopár zmäkčilými patetickými nostalgikmi. MLH má základnú myšlienku podobnú hokeju, totiž dostať puk do súperovej brány. Fauly sa tu však nepískajú. Práve naopak, nepohodlného súpera je povolené odstrániť akýmkoľvek spôsobom. Šmykľavosť ľadu je tá najmenšia prekážka, ktorá vás tu očakáva. Podstatne horšie sú nášlapné míny a iné príjemné pasce rozmiestnené súperom. Hra obsahuje: výber z 23 bláznivých tímov zostavených z tých najčudesnejších príšer, aké ste kedy videli; šesť rozdielnych zbraní, počínajúc sekerou a končiac šulcami dynamitu; množstvo pascí a iných zákerností; možnosť hry dvoch hráčov. *Pripravuje sa na: AMIGA, A1200.*





☆ **MIGHTY MAX**, tento mikroskopický hrdina, žije vo svete, kde cestovanie okolo zemegule je jednoduché, ako prechádzanie dvermi. Je to umožnené vďaka systému teleportov rozmiestnených po celej Zemi. Tento systém však chce zničiť zlý Pán Lebiek. Jeho druhý úmysel je však oveľa horší. Vyrobil totiž špeciálnu zbraň, ktorou chce zničiť celú planétu Zem. Našťastie, aby zbraň ochránil, rozobral ju na päť častí, ktoré uschoval na rôznych miestach Zeme. Mighty Max za pomoci svojich priateľov musí nájsť tieto časti a tak zachrániť svet. Hra okrem iného obsahuje: simultánnu hru dvoch hráčov súčasne, vyberte si medzi Maxom, Feilxom a Beou; hlavolamové problémy pre Maxa a jeho kamošov; päť bláznivých svetov vrátane 'Džungle', 'Podvodného Sveta' a 'Kozmických Staníc'; množstvo špeciálnych bonusov. *Pripravuje sa na: A1200.*

☆ **PGA EUROPEAN TOUR** nasleduje tradíciu 'PGA TOUR' golfov a prináša do tejto hry nové vylepšenia. 'Pohovkoví' hráči golfu teraz môžu absolvovať až päť prestížnych golfových podujatí a vyskúšať svoje sily proti takým legendárnym hráčom golfu akými sú Severiano Ballesteros, Nick Faldo a Ian Woosnam. Hra umožňuje napríklad: zapojiť do hry všetky vplyvy počasia s efektom na pohyb loptičky; niekoľko rozdielnych spôsobov hry, napríklad vyraďovací zápas, hru proti konkrétnemu hráčovi a pod.; hru proti desiatim najlepším hráčom golfu na svete; možnosť hry jedného až štyroch hráčov; nové rozšírené zvukové efekty; možnosť absolvovania piatich reálnych európskych turnajov ako napr. Volvo PGA Championship alebo Canon European Masters. *Pripravuje sa na: AMIGA, A1200.*



ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

CD-ROM JEDNOTKA SONY CDU 33A

Každý kto chce držať krok s vývojom software, potrebuje dnes mechaniku CD-ROM. Stále viac výrobcov ponúka svoje produkty práve na tomto médiu, čo viac ako v iných oblastiach platí práve o hernom software. Pre programátorov sa tu totiž otvárajú doposiaľ netušené možnosti, čo sa týka intier, animovaných sekvencií, samplovaných zvukov a iných požieračov kapacity disku pri hernom software a knižníc clipartov, fontov, poprípade aj kompletných programov ako napr. COREL DRAW 4 a 5. V súčasnosti je na trhu približne desiatka rôznych mechaník CD-ROM, avšak SONY CDU 33A má snáď najlepší pomer cena/výkon. Jedná sa o double-speed, AT BUS mechaniku, ktorá sa dodáva v internom prevedení. Oproti single-speed jednotkám, ktorých typickým predstaviteľom bola MITSUMI LU 005S, je táto jednotka podstatne rýchlejšia a má značne kratšiu prístupovú dobu. Bez ťažkostí číta všetky dostupné CD formáty: CD-ROM formáty mode 1 a 2, CD-Audio, Photo-CD. Mechanika poskytuje výkon a spoľahlivosť drahších mechaník, ako je už zvykom u firmy SONY. CDU 33A má prístupovú dobu 320 ms, ktorá bola zmeraná skutočne náhodným vyhľadávaním, vrátane čakacej doby. Má vstavaný 64 kB buffer umožňujúci sekvenčné čítanie s prenosovou rýchlosťou hostiteľského počítača. Výkonom a funkciami je plne MPC-2 kompatibilná. Na prednom paneli nájdete okrem priehradky na uloženie disku ešte zdierku na pripojenie slúchátiek spolu s reguláciou hlasitosti, tlačítko na vysunutie priehradky a malé tlačítko stlačiteľné len napr. perom na vysunutie priehradky pri vypnutom počítači. Na zadnom paneli sa nachádza napájací konektor, audio výstup, uzemňovacia svorka a dva konektory pre interface. Drivery dodávané spolu s interface kitom COR-333 umožňujú používať jednotku v najdôležitejších operačných systémoch akými sú WINDOWS NT, OS/2 a samozrejme v konvenčnom DOS-e a tým aj pod WINDOWS. Interface kit COR-333 je voliteľné príslušenstvo k jednotke, ktoré obsahuje kartu pre IBM PC kompatibilné počítače, MSCDEX driver pre DOS, WINDOWS NT a OS/2 na 3,5" diskete, plochý signálový kábel, tienený audio kábel s koncovkou napr. pre karty LOGITECH, skratovače jumprov a manuál. Tento interface kit však nie je potrebný vtedy, ak máte kartu, ktorá podporuje priamo CD ROM, napr. SOUNDBLASTER 16 MultiCD, GRAVIS ULTRASOUND atď. Vkladanie disku je detskou hračkou vzhľadom na to, že použitý mechanizmus vylučuje použitie Caddy a zároveň chráni zariadenie pred prachom, čo je spolu s minimom vetracích a montážnych otvorov zárukou dlhej životnosti a bezporuchového chodu. Vecou zvyku je vysunutie priehradky len na polovicu, ale to je zrejme opatrenie proti možnému vylomeniu mechanizmu pri nechcenom softwarovom vysunutí disku. Vysúvanie disku je možné troma spôsobmi: tlačítkom na prednom paneli, softwarovo priamo z počítača a núdzovo v prípade výpadku prúdu alebo vypnutom počítači. Užitočnou funkciou je aj softwarové zamknutie a odomknutie priehradky. Výnimočné v tejto triede CD-ROM mechaník je i to, že používajú bezkontaktný spindle motor, zabraňujúci rýchlemu opotrebovaniu zariadenia. Dvojvrstvová konštrukcia krytu a minimálne množstvo otvorov vytvára jedinečnú ochranu pred vniknutím prachu do mechaniky. Taktiež operačná teplota do 50 °C poukazuje na nezvyčajnú odolnosť pred vysokými teplotami. Použitím špeciálneho čipu SONY LSI sa podarilo redukovať výskyt chýb pri čítaní až na 10^{-12}. Pri inštalácii mechaniky sa nevyskytli žiadne problémy, hlavne pri použití zvukovej karty SOUNDBLASTER 16 MultiCD, vzhľadom na to, že interface pre túto mechaniku je priamo súčasťou zvukovej karty. Tu stačilo prepojiť napájanie mechaniky, signálovým káblom príslušné konektory, audio káblom audio výstup mechaniky s audio vstupom karty, na karte preskratovať jumpre pre mechaniku SONY a potom už len nainštalovať zvukovú kartu s modifikáciou pri voľbe CD-ROM: SONY CDU 33A. Pokiaľ inštalujete mechaniku s kartou ktorá neumožňuje priamo pripojenie CD-ROM, musíte si kúpiť interface kit COR-333, ktorý osadíte do zbernice, prepojíte káble a inštalujete z diskety, ktorá je súčasťou kitu. Ak nemáte zvukovú kartu vôbec a chcete silou-mocou počúvať CD Audio, na zadnej strane karty COR-333 je audio výstup, ktorý stačí pripojiť na zosilňovač a máte programovateľný CD prehrávač. Manuál je dodávaný síce len v angličtine a nemčine, ale je tak bohato ilustrovaný, že inštaláciu zvládne aj analfabet. Mechaniku CD-ROM SONY CDU 33A na testovanie zapožičala predajňa COMPUTERLAND na Povraznickej 4 v Bratislave a stojí 8600,- Sk, interface kit COR-333 stojí 549,- Sk s DPH.

-igel-

TECHNICKÉ ÚDAJE:

Podporované CD formáty:
CD-ROM Mode 1, Mode 2, CD-Audio, CD-ROM XA, CD-I, všetky Photo-CD
Polomer disku:
12 cm, 8 cm
Prenosové rýchlosti:
(Sustained) 150 KB/s
300 KB/s
(Burst) 2 MB/s
Priemerná prístupová doba:
320 ms (vrátane čakacej doby)
Interface karta:
AT-bus kompatibilná
Audio:
Výstup na sluchátka:
0,5 V pri 32 Ω
Line výstup:
0,7 V pri 47 kΩ
Spoľahlivosť:
50000 hodín (pri 25% vyťažení)
Rozmery:
164 x 41 x 177 mm (Š x V x H)
Hmotnosť:
800 g

BLESKOVÉ RECENZIE

BUKAPAO

ULTRASOFT

V tohtomesačných bleskových recenziách si dovolím trochu nostalgie. Vrátim sa v nich do čias, keď sa na staručkých dobrých ZX Spectrách po čisto textových hrách objavili prvé pokusy o domáce adventure doplnené o statickú farebnú grafiku. Hra Bukapao, ktorá niesla podtitulok 'Dokonalá vražda 2', bola jednou z prvých lastovičiek v tomto smere. Je skutočne voľným pokračovaním čisto textovej hry Dokonalá vražda, ku ktorej by sa dnes už jej autor radšej ani nepriznal. Hra je vlastne ľahko ironická variácia na gangsterské príbehy. Bukapao priniesla na svoju dobu niektoré zaujímavé vylepšenia textových adventúr. Hra je totiž nielen že doplnená o niekoľko pomerne pekných obrázkov zaberajúcich až 1/3 obrazovky, ale sú tu i iné vymoženosti, predtým v podobných hrách nevídané. Či už je to úvodná

hudba, pokusy o pseudo-rozanimovanie statických obrázkov (zdvihnutie závory, otvorenie dverí na hrobke) ale hlavne predmety, ktoré sa nielen vypisujú slovne, ale sa i zobrazujú. Jedinou podstatnejšou nevýhodou hry je fakt, že raz zdvihnutý predmet sa už nedá položiť, čo núti hráča dvíhať a používať predmety vo vopred určenom poradí.

VERDIKT: 53%

SPECTRUM
DIDAKTIK

CHROBÁK TRUHLÍK

ULTRASOFT

Chrobák Truhlík je ďalším podobným produktom, ktorý vytvorila skupina mladých bratislavských programátorov, pracujúca pod značkou Sybilasoft. Hra je veľmi, ale skutočne veľmi voľnou parafrázou na príbehy rovnomennej rozprávkovej postavičky. Pravdu povediac, tento príbeh má s tým klasickým spoločné len jedno - postavičku Chrobáka Truhlíka. (Pri tejto príležitosti mi nedá nespomenúť jednu veselú príhodu. V češtine sa (ako isto mnohí viete) Chrobák Truhlík povie Brouk Pytlík.

Predčasom prišla do firmy Ultrasoft objednávka na túto hru z ČR, na ktorej bolo napísané doslova: „Objednávam si u Vás závazne počítačovou hru BROUK CHROBÁK"). V hre sa musí chudák Chrobák Truhlík dostať z muzeálnej zbierky šialeného profesora Ikebanu. (Apropo, profesora Ikebanu sa v hre nepokúšajte hľadať, ako to robila jedna pani, ktorá si ju zakúpila. V čase programovania hry bol totiž chorý, a keď vyzdravel, neostalo už pre neho v malej pamäti ZX Spectra miesto). Truhlíkovi pri úteku pomáhajú ostatné kuriózne exponáty tohto obludária. Hra vznikla takmer v rovnakej dobe ako Bukapao a okrem o niečo lepšej grafiky, sa na neho dosť ponáša.

VERDIKT: 55%

SPECTRUM
DIDAKTIK

SKLADAČKA

ULTRASOFT

Známeho spisovateľa Ed McBaina a jeho detektívku Skladačka nemusím sčítanejšej časti populácie isto predstavovať. Rovnomenná hra (na rozdiel od Ch.Truhlíka) tentoraz z knihy čerpá takmer 'doslova'. Kto túto (skutočne dobrú) detektívku nečítal, tomu priblížim stručný obsah. 'Istého dňa v istom americkom meste štyria maskovaní gangstri prepadli Národnú banku a odniesli si z nej 750.000 dolárov. Gangstri boli neďaleko dohonení políciou a vo vzniknutej prestrelke všetci zastrelení. Peniaze z prepadu sa však nikdy nenašli. Neskôr sa podarilo zistiť, že celý lup je ukrytý na bezpečnom mieste, ktoré presne ukazuje istá fotografia. Má to však malý háčik. Fotografia bola rozstrihaná na 8 nepravidelných časti (tak bolo vynájdené puzzle), z ktorých každú vlastní iná osoba. Pre Vás v roli Arthura Browna, detektíva americkej polície 87.obvodu imaginárneho mesta Delyork, ostáva teda už len maličkosť - nájsť všetky tieto osoby a získať od nich všetky odrezky dôležitej fotografie.' V hre sú použité tak isto niektoré nové, dosiaľ nepoužité prvky, ako na polovicu roztrhnutý zoznam podozrivých osôb a postupne sa zostavujúca rozstrihaná fotografia.

VERDIKT: 51%

SPECTRUM
DIDAKTIK

RÝCHLE ŠÍPY 1, 2

ULTRASOFT

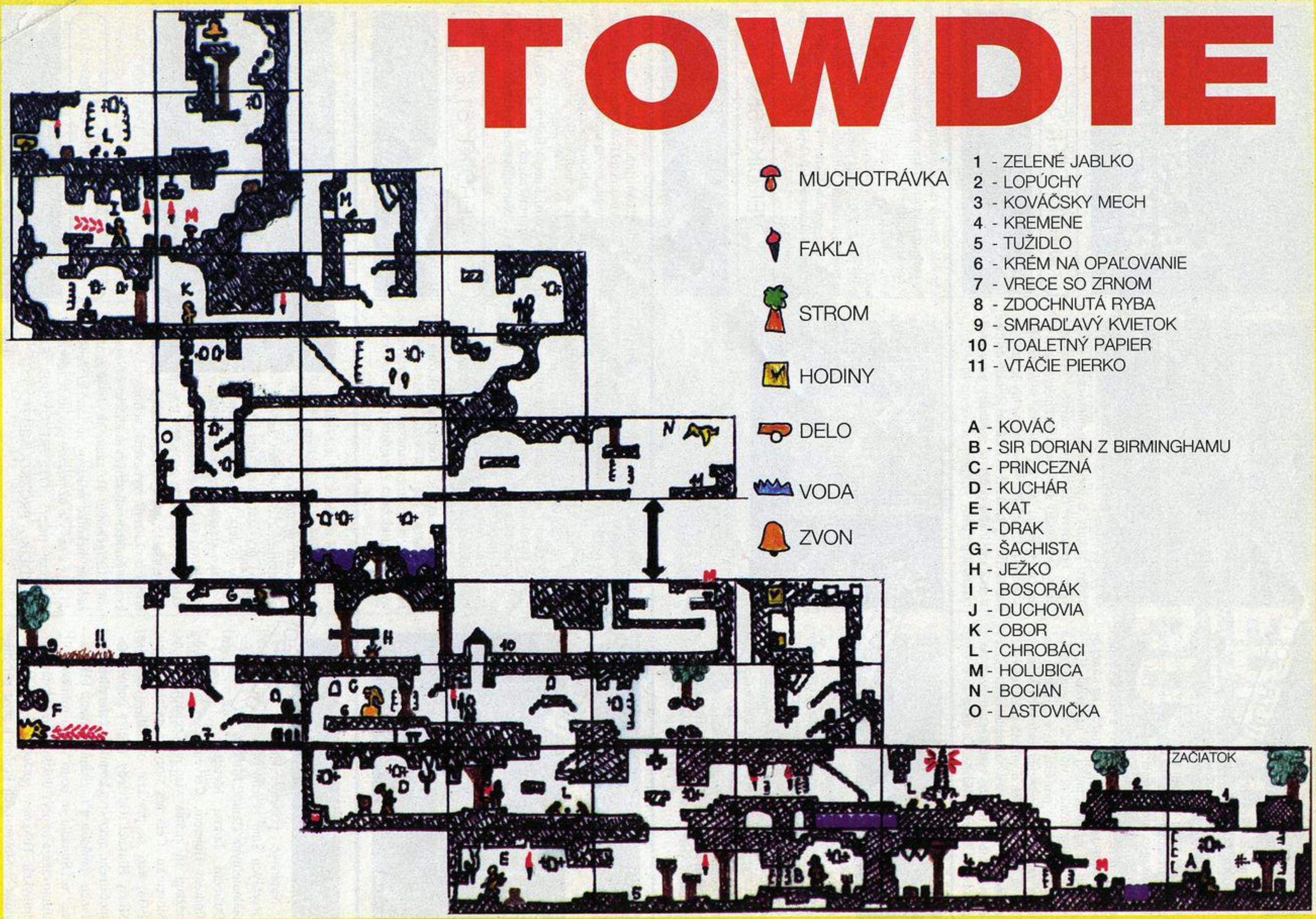
Napínavé príbehy klubu 'Rychlých Šípů' s jeho nezabudnuteľnými členmi: Mirkem Dušínem, Jarkou Metelkou, Jindrem Hojerem, Červenáčkem a Rychlonožkou sú známe viac v Čechách ako na Slovensku. Celá ich story sa začala v roku 1938, keď sa prvýkrát objavili v časopise Mladý Hlasatel. Odvtedy vyšli v podobe nespočetného množstva komiksových príbehov a dvoch románov s názvami „Záhada hlavolamu" a „Stínadla se bouří". Oba romány boli sfilmované a to prvý dokonca pred nedávnom druhýkrát. Toto nové spracovanie bolo možné vidieť v Slovenských kinách a pred pár mesiacmi dokonca i v televízii. V dvojdielnej počítačovej hre, ktorá priamo čerpá z dvoch spomenutých románov sa však hráčovi prvýkrát umožňuje zapojiť priamo do deja. Hra je naprogramovaná ako klasická textová adventúra, v ktorej sa hráč dozvie najpodstatnejšie informácie pomocou textu. Hra však prináša jednu prevratnú novinku. Je totiž vybavená veľmi kvalitným komunikačným modulom s čiastočnou inteligenciou. To znamená, že je možné zadávať niekoľko príkazov súčasne zložených do vety a navyše už použité predmety nahradiť zámenom (napr. „OTEVRI DVERE, KUP SPENDLIK A PROZKOUMEJ HO").

-luis-

VERDIKT: 68%

SPECTRUM
DIDAKTIK

TOWDIE

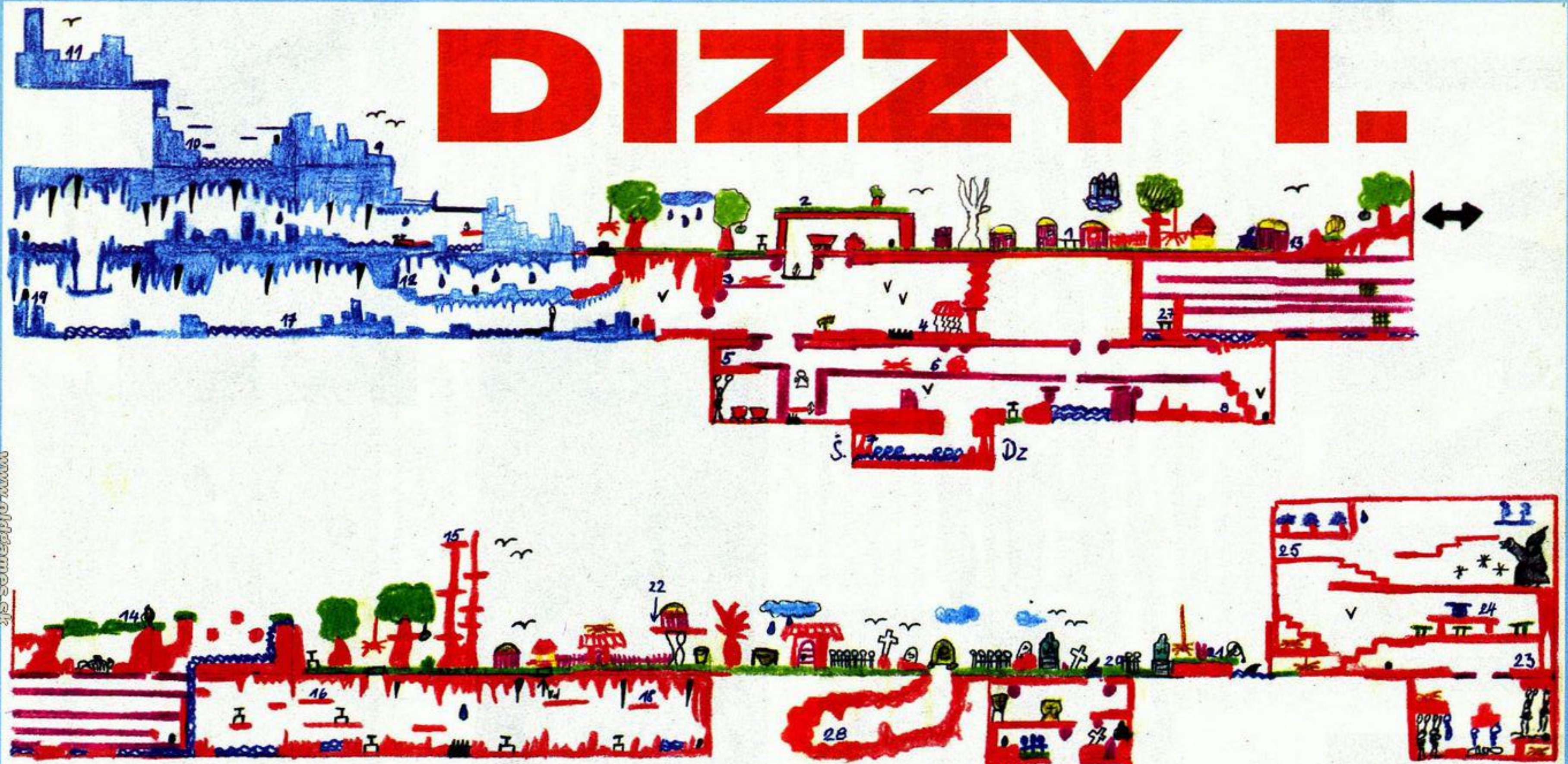


1 - ZELENÉ JABLKO
2 - LOPÚCHY
3 - KOVÁČSKY MECH
4 - KREMENE
5 - TUŽIDLO
6 - KRÉM NA OPAĽOVANIE
7 - VRECE SO ZRNOM
8 - ZDOCHNUTÁ RYBA
9 - SMRADĽAVÝ KVIETOK
10 - TOALETNÝ PAPIER
11 - VTÁČIE PIERKO

A - KOVÁČ
B - SIR DORIAN Z BIRMINGHAMU
C - PRINCEZNÁ
D - KUCHÁR
E - KAT
F - DRAK
G - ŠACHISTA
H - JEŽKO
I - BOSORÁK
J - DUCHOVIA
K - OBOR
L - CHROBÁCI
M - HOLUBICA
N - BOCIAN
O - LASTOVIČKA

www.oldgames.sk

DIZZY I.



1 - vrtačka
2 - semeno
3 - kľúč
4 - laser
5 - pršiplášť
6 - banícka prilba
7 - mešec zlata
8 - olej
9 - mraziaci prístroj
10 - palička
11 - sklenené oko
12 - cesnak
13 - fakľa
14 - skúmavka
15 - lopata
16 - lopatka
17 - parochňa
18 - nožnice
19 - amulet
20 - sprej
21 - pierko
22 - mrak
23 - magnet
24 - fľaša
25 - srdce
26 - diamant
27 - čakan
28 - nôž

- trampolína
- vrana
- upír
- pavúk
- jablko
- život
- východ

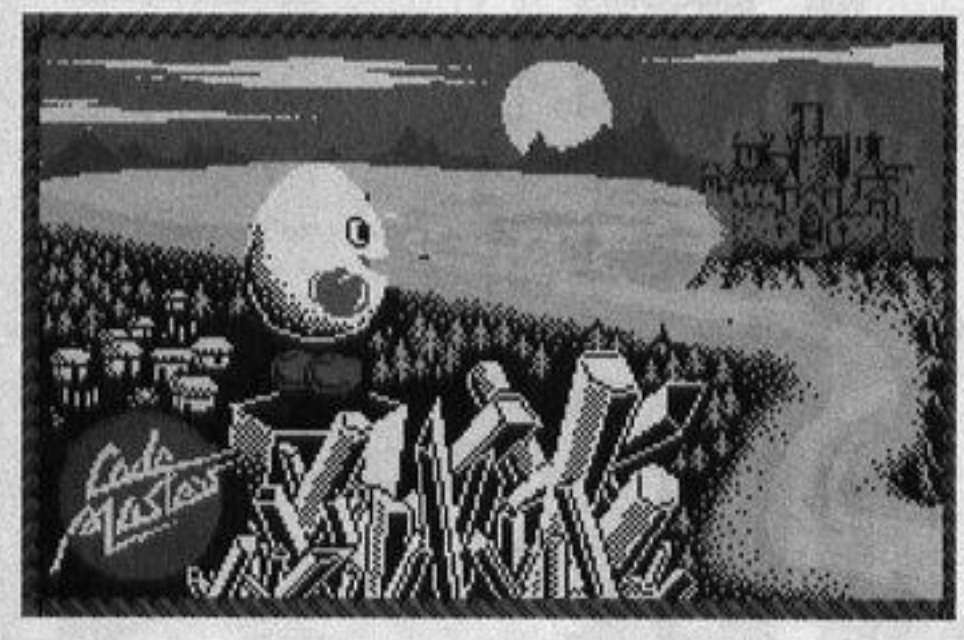
www.oldgames.sk

NÁVOD KU HRE

DIZZY I.

Táto hra je prvá z radu známych hier Dizzy od firmy Code Masters. Ocitáte sa v úlohe vajíčka menom Dizzy, ktoré má za úlohu zabiť zlého čarodeja Zaksa.

Po spustení hry sa nachádzate v úvodnej obrazovke s kotlom. Choďte doprava a v nasledujúcej obrazovke zoberte fakľu. Vráťte sa naspäť do úvodnej obrazovky. Postavte sa ku kotlu a použite fakľu. Pod kotlom sa zapáli oheň. Vydajte sa do obrazovky s prepadliskom (dve obrazovky vpravo) a zoberte skúmavku. Položte ju v úvodnej obrazovke na kotol a pokračujte doľava. Vŕtačku použite na banský vozík. Otvorí sa vám vchod do bane. Vojdite dnu a vezmite pršiplášť. Vyjdite von a zničte kvapky padajúce z mraku. Položte pršiplášť a choďte na Kryštálovú horu. zoberte paličku, ktorú použijete na vchod do podzemia v obrazovke s mrakom. Vezmite si pláštenku a vojdite dnu. Zničte kvapky a vyneste si pláštenku a cesnak von. S cesnakom choďte do bane. Pomocou cesnaku zabite upírov a zoberte laser. S laserom odstránite ducha. Zídite dole a zoberte mešec so zlatom. Vyjdite z bane, vydajte sa doprava do miestnosti s vedrom. Postavte sa na vedro a vhoďte do neho mešec zlata. Vedro sa začne pohybovať hore a dole. Vyvezte sa hore a postavte sa na dom. Z domu vyskočte do vzduchu. Dole spadne mrak, ktorý dajte do kotla v úvodnej obrazovke. Choďte do bane a zoberte kľúč. Kľúč použite na cintoríne (za obrazovkou s vedrom). Otvoria sa vám dvere na cintorín. Vráťte sa späť na Kryštálovú horu a na jej vrchole vezmite oko. Použite ho na cintoríne v obrazovke s hrobkou, tak že sa postavíte k hrobke a stlačíte fire. Hrobka sa odsunie a uvoľní príchod do podzemia. Vyjdite von z cintorína a vyskáčte na vrchol vyschnutého stromu. Zoberte lopatu a skočte doľava. Pod stromom použite lopatu. Otvorí sa vchod a vy vojdete dnu. Choďte dve obrazovky doprava a zoberte kliešte. Vyjdite von cez studňu a vráťte sa do bane. V bani choďte doľava až prídete k loďke. Reťaz prestrihnite kliešťami. Prevezte sa na druhú stranu a zoberte parochňu. Z Kryštálovej hory vezmite mraziaci prístroj. Pomocou neho zmrazte vodopád v jaskyni, ktorú ste si otvorili lopatou. Cez vodopád vojdite do bláznivého labyrintu. Zoberte čakan a vyjdite z podzemia. Čakan použite na cintoríne v jaskyni pod pomníkom. Odstráňte ním kamene a v druhej jaskyni zoberte nôž. Vráťte sa do bane a v nej choďte dole a potom doprava. Zhoďte most a prejdite po ňom do druhej miestnosti. Tu zoberte olej. Vyjdite z bane a choďte na cintorín. Olejom premastite padací most hradu. Padací most sa spustí dole. Zoberte pierko a doneste ho do kotla. Vráťte sa k mostu a vojdite do hradu. Zoberte fľašu s nápojom a vylejte ju do kotla. Skúmavka prestane skákať a naplní sa odvarom. Po návrate k hradu sa vydajte do jeho hornej časti. Zoberte prasknuté srdce a dajte ho soche ženy, ktorá sa nachádza v obrazovke s doposiaľ neotvoreným vchodom do podzemia. Žena vám ho na oplátku otvorí. Vojdite dnu a zoberte diamant. Pomocou diamantu rozrežte sklenenú tabuľu na Kryštálovej hore. Zoberte si nôž a vojdite dnu. Nožom odrežte loďku a prevezte sa. Vyhľadajte amulet a vyjdite z ľadovej jaskyne. Vráťte sa naspäť do zámku k Zaksovi. Amuletom zničte jeho strely. V úvodnej obrazovke zoberte skúmavku a vráťte sa k starému známemu Zaksovi. Použite skúmavku. Po použití skúmavky sa Zaks prepadne do zeme.



A takto sa končí odvážny príbeh vajíčka Dizzyho. Nasleduje blahoželanie a oznámenie, že sme zachránili zem, v ktorej žije Dizzy.

Na záver dodávam, ako môžete zničiť niektorých nepríjemných spoločníkov:

Pavúkov - pomocou spreja na hmyz;

Vtákov - otráveným semenom;
Jablká - baníckou prilbou.

Š. Dzimko

Výborná bojová hra MORTAL KOMBAT sa dá hrať v režime dvoch hráčov proti sebe alebo hráča proti počítaču. Väčšia zábava je samozrejme pri

MORTAL KOMBAT

hre dvoch hráčov. Chcel by som sa s vami podeliť o moje skúsenosti, ktoré som nadobudol počas hodín strávených za počítačom, hrajúc túto hru. Takže poďme na to - popíšem základné vlastnosti, rodové zbrane a záverečné efekty (finiše) všetkých bojovníkov:

KANO: Vynikajúci bojovník, aj keď dosť pomalý. Proti jeho rodovej zbrani (KANO sa začne točiť a takto točiac sa narazí do nepriateľa) je obranou len dobrý postreh. Vyvolanie: dopredu, dolu, dozadu, hore. Spôsoby obrany: Kryt. Z neho sa dá po odrazení útoku okamžite prejsť do ofenzívy - začnite kopať vysoký kop. CAGE a SONYA, špecialistka na KANA (ale aj na mnohých ďalších, ako sa za chvíľu dozviete) sa môžu pred touto vrtulou skloniť (stlačiť dolu). Ďalšou rodovou zbraňou KANA sú akési nože zabodávajúce sa do nepriateľa. Vyvolanie: dozadu, blok, dopredu. Obrana: kryt alebo zohnutie sa. Posledná informácia o KANOVI je jeho záverečný efekt - finiš - vytrhnutie nepriateľovho srdca. Po vyhratí celkového súboja s nepriateľom (keď vyhráte dve kolá), objaví sa vám na obrazovke nápis: FINISH HIM. Vtedy treba prísť k porazenému nepriateľovi čo najbližšie a stlačiť: dopredu, dolu, dozadu, nízky úder. Kano mu vytrhne srdce, ktoré mu v ruke ešte tlčie...

SUB ZERO: Dobrý bojovník - ninja, jeho výhodami sú ďaleký dosah jeho úderov a hlavne rodová zbraň - mrazenie. Vyvolanie: dolu, dopredu, nízky úder. Obrana: Kryt alebo zohnutie sa. Keď zmrazíte nepriateľa, prijdite k nemu, zohnite sa a stlačte nízky alebo vysoký úder. Takto zmrazenému nepriateľovi odoberiete najviac energie. Ďalšia rodová zbraň, avšak s omnoho menším účinkom je rýchla podnožka. Vyvolanie: nízky úder, nízky kop, kryt. Obrana: kryt. Finiš je dosť jednoduchý (a krásny - SUB ZERO vytrhne svojmu nepriateľovi hlavu aj s chrbticou - HA, HA): dopredu, dolu, dopredu, vysoký úder. Musíte byť blíko pri svojom protivníkovi.

SCORPION: Priemerný bojovník, ninja. Má dve rodové zbrane. Vystrelenie šnúry s hákom na konci, ktorou si pritiahne nepriateľa a zasadí mu úder (najlepšie ten, o ktorom som hovoril aj pri SUB ZEROVI). Vyvolanie: dozadu, dozadu, nízky úder. Obrana: Kryt alebo zohnutie sa. Ďalšia rodová zbraň: premiestnenie sa za súperov chrbát a úder do tváre. Vyvolanie: dolu, dozadu, vysoký úder. Obrana: kryt. Ešte tu máme finiš: kryt, hore, hore.

LIU-KANG: Dobrý bojovník, vynikajúci hlavne svojou rýchlosťou. Prvá rodová zbraň - vystrelenie ohňa po nepriateľovi. Vyvolanie: dopredu, dopredu, vysoký úder. Obrana: kryt alebo zohnutie sa. Druhá rodová zbraň, rýchly kop. Vyvolanie: dopredu, dopredu, vysoký kop. Obrana: kryt alebo zohnutie sa. Finiš má LIU-KANG naozaj veľmi „jednoduchý" - posúdte sami: dopredu, dolu, dozadu, hore, dopredu, dolu.

RAYDEN: Vynikajúci bojovník, avšak s jednou chybičkou - pomalý. Proti expertke SONYI nemá veľa šancí, avšak proti iným nepriateľom je výborný. Má tri vynikajúce rodové zbrane. Prvá: hlavička. Vyvolanie: dozadu, dozadu, dopredu. Obrana: kryt alebo zohnutie sa. Ďalšia rodová zbraň: teleport, vynikajúca vec. Vyvolanie: dolu, hore. Posledná rodová zbraň: blesky. Vyvolanie: dolu, dopredu, nízky úder. Obrana:kryt alebo zohnutie sa. Finiš RAYDNA je tiež veľmi pekný - protivníkovi svojimi bleskami „vycucne" hlavu: dopredu, dozadu, dozadu, dozadu, vysoký úder.

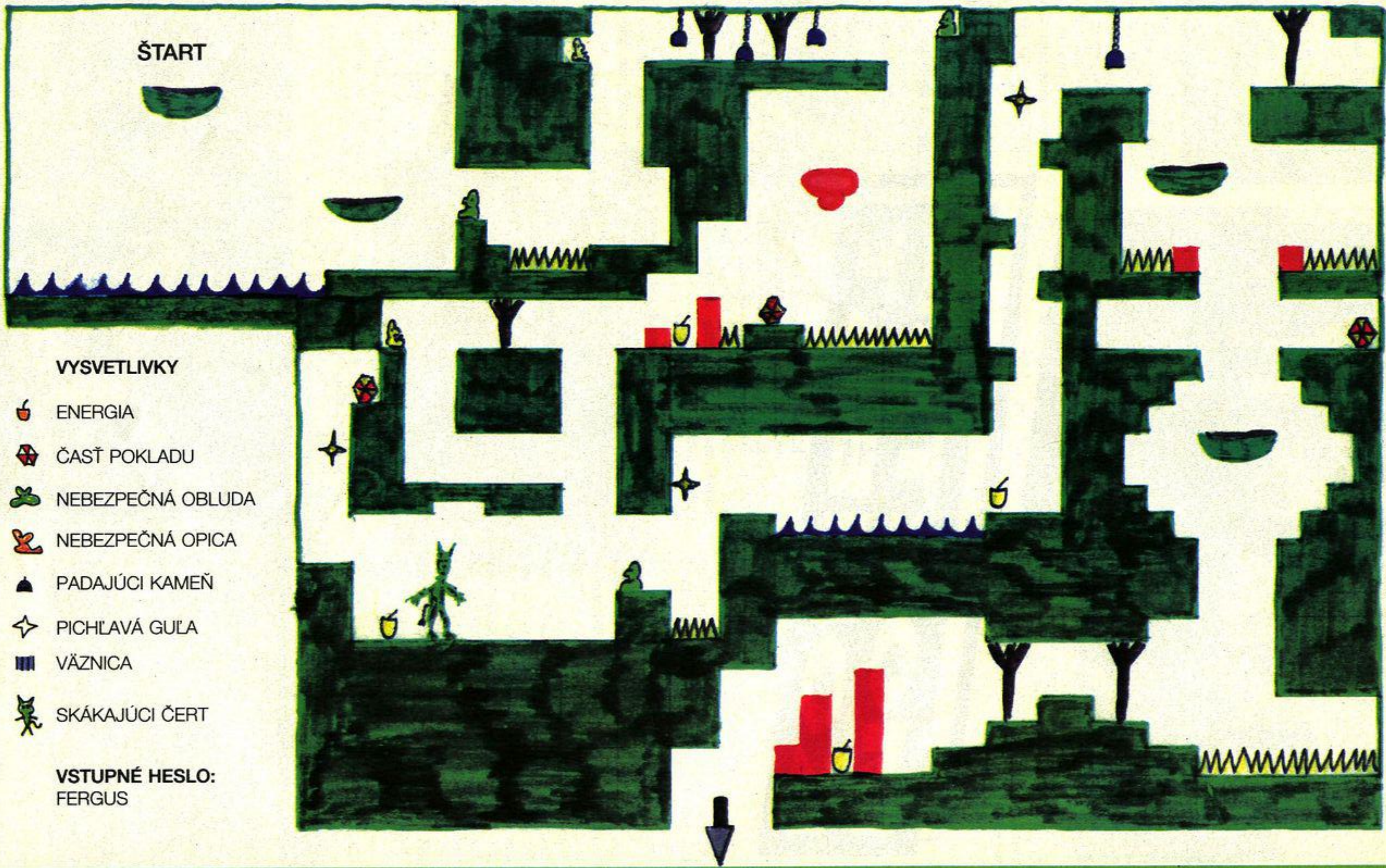
SONYA: Vynikajúca bojovníčka. Má tiež tri veľmi nebezpečné rodové zbrane. Prvá - blesky. Vyvolanie: dozadu, dozadu, nízky úder. Obrana: kryt alebo zohnutie sa. Ďalšia rodová zbraň sa používa na rýchle premiestnenie k nepriateľovi, alebo k zrušeniu nepriateľa nachádzajúceho sa vo vzduchu (napr. keď skáče). Je to rýchly let s vystretou rukou proti nepriateľovi - veľmi účinná zbraň. Vyvolanie: dopredu, dozadu, vysoký úder. Obrana: neskáčte toľko! Posledná rodová zbraň - určite najlepšia a najúčinejšia, proti ktorej (keď sa vie dobre používať) vlastne nie je obrana. Je to prehodenie súpera nohami (zoberie to asi štvrtinu celkovej energie súpera). Ako ju používať tak, aby mal nepriateľ len veľmi malú šancu na prežitie vám však nepoviem, skúste na to prísť sami. Vyvolanie: nízky úder, nízky kop, kryt. Obrana: dolný kryt. Finiš: SONYA pošle nepriateľovi „ohnivý bozk" - dopredu, dopredu, dozadu, dozadu, kryt.

CAGE: Dobrý bojovník, veľmi rýchly. Má tri veľmi dobré rodové zbrane. Prvá rodová zbraň je rýchly kop. Vyvolanie: dozadu, dopredu, nízky kop. Obrana: kryt. Pri vyvolaní druhej rodovej zbrane spraví CAGE špagát a z neho udrie nepriateľa do rozkroku. Táto rodová zbraň však neúčinkuje na SONYU. Vyvolanie: kryt, nízky úder, dolu. Obrana: nepribližujte sa do tesnej CAGEovej blízkosti. Tretia rodová zbraň je elektrina. Vyvolanie: dozadu, dopredu, dolný úder. Obrana: kryt alebo zohnutie sa. Finiš - CAGE vyrazí protivníkovu hlavu: kryt, dozadu, dolu, dopredu, nízky úder.

Po zoznámení sa so všetkými bojovníkmi si pozrime všetky možné údery, ktoré môže používať každý bojovník: Skok vpred s kopnutím: dopredu, hore, nízky alebo vysoký kop. Skok vpred s udretím: dopredu, hore, nízky alebo vysoký úder. Skok vzad s udretím, skok vzad s kopnutím, výskok na mieste s kopnutím alebo udretím: stlačíte prislúchajúcu kombináciu kláves na výskok, a potom nízky alebo vysoký úder alebo kop. Podnožka súperovi: dozadu, dolný kop. Otočka s kopom: dozadu a kop. Podberák: zohnite sa a stlačte vysoký alebo nízky úder. Prehodenie súpera: je potrebné byť úplne blízko pri súperovi a stlačiť dolný úder. Na záver ešte preloženie anglických výrazov pri voľbe tlačítok: HIGH PUNCH - vysoký úder. LOW PUNCH - nízky úder. HIGH KICK - vysoký kop. LOW KICK - nízky kop. BLOCK - kryt. UP, DOWN, LEFT, RIGHT snáď nie je potrebné prekladať (ak predsa len, tak: hore, dolu, doľava, doprava).

D.Ferák

SAVAGE 3 (1)



VYSVETLIVKY

- ENERGIA
- ČASŤ POKLADU
- NEBEZPEČNÁ OBLUDA
- NEBEZPEČNÁ OPICA
- PADAJÚCI KAMEŇ
- PICHĽAVÁ GUĽA
- VÄZNICA
- SKÁKAJÚCI ČERT

VSTUPNÉ HESLO:
FERGUS

www.oldgames.sk

Stručný návod:
Úlohou hráča je zozbierať štyri časti pokladu a zaniesť ich do väznice. Po celej ceste ti odoberajú energiu rôzne príšery.
VEĽA ŠŤASTIA!

SAVAGE 3

(2)

www.oldgames.sk

POSLANIE RUBRIKY PRVÁ POMOC

AKO ZLIKVIDOVAŤ WITCHLORDA?

POMOC V HRE LAST NINJA 2

V rubrike PRVÁ POMOC sa nám v poslednej dobe množia otázky typu: „Neviem, čo mám robiť v hrách (čo je zmyslom hier) a) Dizzy 1, b) Dizzy 2, c) Dizzy 3, d) Dizzy 4, e) Dizzy 5 ... z) Dizzy 26." Prosíme preto čitateľov, aby si znovu uvedomili, čo je zmyslom a poslaním tejto rubriky. Je to jednoznačne rýchla a stručná prvá pomoc v rôznych zásekoch a podobných situáciach, keď si už hráč skutočne nevie rady, ako ďalej. Správne otázky by mali znieť teda napríklad: „Na čo slúži zubná pasta v hre DIZZY 1 ?" ; „Ako mám zabiť Estorotha Paingivera na konci hry Black Crypt ?") alebo podobne. Na kompletné návody ku hrám na tejto strane nie je miesto a sú pre ne koniec-koncov vyhradené iné rubriky. Inak ďakujeme stovkám pisateľov, ktorí pomohli svojim spolugamesníkom v núdzi.

-luis-

OTÁZKY

C325: Som majiteľom počítača ATARI 800 XE a mám problém s hrou KRUCJATA. Na čo slúžia predmety, ktoré pozbieram a ako ich mám použiť?

Andrej BRNÁK, LIPTOVSKÝ MIKULÁŠ

C326: Mám počítač DIDAKTIK M a problémy s hrou HERO QUEST.

a) Neviem čarovať (pričom kúzla pred levelom navolím).

b) Načo slúži ikona vrecka?

c) Ako zlikvidovať WITCHLORDA?

Ján PAVLOVIČ, POVAŽSKÁ BYSTRICA

C327: Vlastním počítač COMMODORE 64 a mám problémy s týmito hrami:

a) V hre WENDETTA som bol už v tretej miestnosti a neviem čo ďalej.

b) V hre ELVIRA II neviem na začiatku otvoriť dvere.

c) V hre ANOTHER WORLD iba chodím a strieľam. Neviem čo dalej.

Roman SLÁVIK, BRATISLAVA

C328: Mám počítač DIDAKTIK M a hru RICK DANGEROUS 1. Neviem prejsť 3.level. Poradí mi niekto?

Zdeno REMEŇ, KRNČA

C329: Nevlastním sice žiadny počítač, no mám možnosť sa zahrať niekoľko hier na PC 386. V siedmom čísle BITu ste uverejnili kódy do hry ANOTHER WORLD. Kde sa tieto kódy udávajú? *(Myslím, že po stlačení niektorej klávesy sa objaví okno s možnosťou vloženia kódu. Kódy slúžia na preskočenie už do hraných častí hry. Ktorá klávesa to ale je, si už nepamätám. Buď skús erotickú masáž klávesnice (postláčaj postupne všetky klávesy) alebo si počkaj na odpoveď niektorého z čitateľov, pozn. red.).*

Jozef DANIEL, NITRA

ODPOVEDE

8297a: Vpravo nahoře jsou čtverečky, kde se objeví sebraný předmět. Zaplní jeden čtvereček a ty musíš pomocí kurzorových kláves přepnout na prázdný čtvereček.

Daniel BENETKA, PLZEŇ

6275a: Ve WING COMMANDER nastav kurz k základně. Musíš přistávat na přistávací rampu!!! Těsně před ní musíš požádat o povolení k přistání.

6275b: Za prvé si musíš koupit autopilota a potom klikni na ikonu: 2,2,10 a místo kam chceš letět, nebo přistát (ikona 6 a 7 přibližuje a oddaluje planety). No a pak zrychli na maximum a seš tam.

Robert MÜLLER, BRNO

6270: K hrobu polož sklenený meč, ktorý je v stromovom meste. Hrob sa ti otvorí.

6274b: Zober magickú pilulu, ktorá je v hrade. Pomôže ti zničiť duchov, ktorí lietajú nad vodou. Popreskakuj po leknách k ježibabe, ktorá, keď jej dáš čiernu mačku, bude ochotná uvariť ti čarovný nápoj.

6274c: Druhý kameň získaš tak, že si jeden položíš na oblak, na ktorý vyjdeš pomocou trampolíny, ktorá sa podobá na fialový hríb.

6274d: To nie je strašiak, ale kráľovský trubač, ktorý chce od teba trúbu.

Zdeno REMEŇ, KRNČA

1229: Na jednej doske je vždy značka. Po všetkých neoznačených doskách musíš prejsť z prava do ľava. Označenú dosku musíš preskočiť.

3141: Kód na konci hry ARMY MOVES I môžeš vložiť v úvodnom menu tejto hry (myslím že je to voľba ACESS CODE) a slúži na nahranie hry ARMY MOVES II, ktorá je uložená ako bezhlavičkový blok dát a preto sa samostatne nahrať nedá.

9208a: Krokodíla na konci THE SEWERS v hre LAST NINJA 2 zabiješ len tak, že si obrazovku pred ním zapáliš fakľu a keď sa krokodíl vystrčí, hodíš fakľu po ňom. *(Krokodíl sa pri troche šikovnosti vo vhodnej chvíli dá aj obísť sprava, pozn. red.).* Papier použiješ v leveli THE OFFICE na zapísanie kódu. Hamburger ti doplní energiu *(Pozor, niektoré, farebne odlíšené sú otrávené, pozn. red.).*

Igor NEUMANN, BRATISLAVA

7281b: Najprv si kúpiš nejaké auto. V garáži klikneš hore na dlhý obdĺžnik s názvom autá. Potom si vyberieš auto a klikneš na SWITCH IT.

7284: Postavíš vesmírny prístav (Starport facility-500CB). Vstúpiš do prístavu a vyberieš si čo chceš. Loď ti to za chvíľu prinesie.

Miroslav ĎULÍK, LIPTOVSKÝ MIKULÁŠ

POPULOUS

Toto je prvých 150 kódov pre svety v Populous-e.

001 Hutoutord
002 Josamar
003 Timuslug
004 Caldiehill
005 Scoquemet
006 Swauer
007 Killpeing
008 Eoaozord
009 Burwilcon
010 Moringhill
011 Nimihill
012 Bilcemet
013 Ringmped
014 Weavhipham
015 Alpoutond
016 Badacon
017 Immusill
018 Hobdietory
019 Bugqueend
020 Shadted
021 Corpeham
022 Binozond
023 Sadwillow
024 Lowingick
025 Quazitory
026 Verymeend
027 Minmpme
028 Hamhipold
029 Futoutboy
030 Suzalow
031 Donnsick
032 Shidiehole
033 Hurtloplas
034 Jostme
035 Timpeold
036 Calozboy
037 Scowildor
038 Swaingpal
039 Killohole
040 Eoamelas
041 Burmpal
042 Morhippil
043 Nimoutjob
044 Bilador
045 Ringgbpal
046 Weavinpert
047 Alplopout
048 Baotal
049 Immepepil
050 Hobozjob
051 Bugwillin
052 Shadugodon
053 Coropert
054 Binmeout
055 Sadmpt
056 Lowhipbar
057 Quazouter
058 Veryelin
059 Mingbdon
060 Haminmar
061 Futloplug
062 Suztt
063 Doupebar
064 Skiozer
065 Hurtikeing
066 Josogoord
067 Timomar
068 Calmelug
069 Scomphill
070 Swahipmet
071 Killquazed
072 Eoaeing
073 Burgbord
074 Morincon
075 Nimlopill
076 Bilthill
077 Ringoxmet
078 Weaveaed
079 Alpikeham
080 Badogoond
081 Immocon
082 Hobmeill
083 Bugmptory
084 Shadkopend
085 Carquazme
086 Bineham
087 Sagdgbond
088 Lowinlow
089 Qazlopick
090 Veryytory
091 Minoxend
092 Hameame
093 Futikeold
094 Suzogoboy
095 Douolow
096 Shimeick
097 Hurtdihole
098 Joskoplas
099 Timqazal
100 Caleold
101 Scogbboy
102 Swaindor
103 Killsodpal
104 Eoayhole
105 Buroxlas
106 Moreaal
107 Nimikepil
108 Bilogojob
109 Ringudor
110 Weavdepal
111 Alpdipert
112 Badkopout
113 Immqazt
114 Hobepil
115 Buggbjob
116 Shadaslim
117 Corsodon
118 Binypert
119 Sadoxout
120 Loweat
121 Qazikebar
122 Veryqueer
123 Minulin
124 Hamdedon
125 Futdimar
126 Suzkoplug
127 Douqazhill
128 Shiebar
129 Hurtceer
130 Josesing
131 Timsodard
132 Calymar
133 Scooxlug
134 Swaeahill
135 Killdiemet
136 Eaoqueed
137 Buruing
138 Mordeord
139 Nimdocon
140 Bilkopill
141 Ringingtory
142 Weavimet
143 Alpceed
144 Badasham
145 Immsodond
146 Hobycon
147 Bugoxill
148 Shadustory
149 Cordieend
150 Binqueme

Spectristi a Didaktikári s D40/D80!
Máte už textový editor ZX602?
Ak nie, je tu

ZX603

Novú ZX603
dostanete za 399,-
UTILITY603 za 179,-
Spolu iba 555,-
(Pre majiteľov PM, EIM, Desktop za 455,-)

UPGRADE
pre majiteľov ZX602:
ZX603 za 99,-
ZX603 + Utility603
len za 230,-

ZX603 dovoľuje používať v texte obrázky, pričom text sa môže prekrývať s obrázkom.
Niektoré vlastnosti:
- obojstranná kompatibilita s textovým editorom T602 na PC,
- tri druhy riadkovania,
- osem tvarov písma,
- možnosť práce s odstavcami,
- tlač na tlačiarňach: EPSON, D100, D100M, K6304, BT100,
- možnosť grafickej i downloadovej tlače,
- aj česká verzia.

Komfort písania aký tu ešte nebol!

UTILITY603 umožňujú ovládať funkcie editora pomocou menu, komfortne vyhľadávať text, kresliť rámiky ako v T602, preview celej strany...

MIROSLAV
E L E K T R O N I C S

Pavla Horova 1
841 08 BRATISLAVA
tel: 07/774111

P.O.BOX 187
690 02 BREČLAV 2

Al-Qadim

SSI

Firma SSI už naprogramovala veľmi veľa RPG hier, ktoré až na výnimky mali uspokojivú úroveň. Zarytí experti na dungeony však budú z tejto hry celkom iste v rozpakoch.

AL QADIM vyzerá pekne. Pohľad na hlavného hrdinu je šikmo zhora podobne, ako v DARK SUN. Obsahuje prvky niektorých hier zo série ULTIMA a prevedením nápadne pripomína sériu HERO'S QUEST (QUEST FOR GLORY) od Sierry. Séria HERO'S QUEST má však bližšie k adventúram, ako k RPG hrám. Je to v podstate adventúra s niekoľkými prvkami RPG hier. Nie že by to bol problém, alebo chyba, ale AL QADIM mi prevedením tiež pripomína viac adventúru s akčnými prvkami, ako to, za čo ju autori vydávajú, tj. za príbeh s pravidlami Advanced Dungeons&Dragons, 2nd Edition. Keď som si to v popise hry prečítal a pozrel na hru, mal som pocit, že SSI sa mýli. Obzvlášť mám obavy z toho, že od projektu si veľa sľubujú a že v podobnom štýle chcú neskôr pripraviť aj ďalšie hry.

Osobne nie som tvrdý zástanca RPG hier, ale viem si predstaviť takého hráča, ktorý od AL QADIM bude očakávať niečo v tom zmysle, čo nachádza v ostatných RPG hrách. Prvý detail sú potraviny. Hlavný hrdina hry ich nepotrebuje. Striedanie dňa a noci tu neexistujú. V nadväznosti na to neexistuje možnosť vyspať sa a doplňať energiu či zdravie. Jediná možnosť, ako to urobiť, je piť ozdravujúce tekutiny, ktoré sa dajú kúpiť, alebo ísť nabrať liečivej vody, čo samozrejme nemusí byť práve blízko. O nejakom opotrebení zbraní nemôže byť ani reči. Zato ak sa niečo nepodarí (a nemusí to byť iba pokles zdravia na nulu), čaká nás GAME OVER. Z toho vyplýva, že treba SAVEovať, ale aj to, že hra poskytuje hráčovi minimálnu 'voľnosť'. Autori naprogramovali story, ktoré pomerne presne určuje, ako sa hra dá prejsť. Ak hráč zo storyline vybočí, hre je koniec. Nie že by takéto veci nesmeli v hrách byť, ale pre RPG-čky vonkoncom nie sú charakteristické. Je síce pravda, že postava v AL QADIM má svoj Experience, svoj Level, atď., no na AD&D 2nd.Edition je to príliš málo. Jediná výhoda takého riešenia je, že AL QADIM môžu hrať aj začiatočníci, ktorí nikdy RPG-čky nehrali.

Prevedenie hry sa mi inak páči. Kto nevyhľadáva čisté RPG hry, bude určite spokojný. Grafika je dostatočne farebná, animácie vydarené, rýchly a plynulý scrolling tiež. Programátori sa z tohto hľadiska rozhodne nemajú za čo hanbiť, i keď tá rýchlosť je dobrá najmä vďaka skutočnosti, že na obrazovke sa toho neodohráva až tak veľa. Sem-tam vidíme niekoho prejsť, alebo pribehnú na nás potvory. Ale že by sa niekde hýbala tráva, alebo stromy, som nezaregistroval. Pritom toto sú práve hlavné dôvody, prečo v niektorých hrách nie je scrolling celkom plynulý...

Dej hry je situovaný do Arabského sveta v období, keď istá krásavica rozprávala svojmu kráľovi rozprávky z Tisíc a jednej noci, keď čarodejníci lietali na lietajúcich kobercoch, keď kalifovia mali toľko žien, koľko sa im zažiadalo a čokoľvek mohli zlatom vyvážiť. Pre AL QADIM je vari najpodstatnejšie, že každá rodina tu má za sluhu 'rodinného' džina. Čo sa však stane, ak nad takýmto džinom získa nadvládu niekto iný a džin začne robiť veci, ktoré by nemal? Rodina hlavného hrdinu skončila na kalifov rozkaz v 'base' a jeho úlohou je zistiť, kto to má na svedomí a vyslobodiť ich.

Krásne zvuky a hudby veľmi dobre podfarbujú dej a naozaj štýlom pripomínajú Arabský svet. To isté platí aj o dialógoch, ktoré chvalabohu nepoužívajú množstvo staroanglických výrazov, z ktorých sa našinec nevie 'vysomáriť', ale bežné anglické slová ktoré poznáme.

- yves -

IKON MAGIC

GLACIER TECHNOLOGIES

RECENZIA

Čitateľom, ktorí vlastnia počítač Amiga, iste nie je slovo ikona neznáme. Tzv. ikony využíva s obľubou graficky orientovaný operačný systém AMIGy - Workbench. Ikony samozrejme poznajú aj majitelia počítačov Apple MacIntosh a v poslednej dobe sa pomocou známych Windows sprístupnili aj používateľom počítačov PC. Dnes však bude reč výhradne o ikonách na AMIGe. Pre nezasvätených ešte dodám, že ikona je vlastne malý obrázok (piktogram), ktorý môže obsahovať ľubovolnú kresbu v obmedzenej palete farieb. Ikona by mala čo najvernejšie vystihovať program (hru) ku ktorému patrí. Zámerne používam podmieňovací spôsob, pretože grafické prevedenie ikony je koniec-koncov závislé len od fantázie jej autora a preto sú niektoré ikony strohé a výstižné (viď základnú ikonu pre adresári - šuflíček), iné originálne a niektoré dokonca vtipné alebo úplne streštené (viď ikonu IKON MAGICu - strigu na metle). Pomocou takejto ikony, ktorá je zobrazená buď v hlavnom adresári, alebo v niektorom z podadresárov sa spúšťa program, ktorý k nej prísluší a to dvojitým kliknutím kurzora myši na ňu. Programy sa samozrejme dajú spúšťať aj zadaním ich názvu v operačnom systéme CLI (SHELL), spúšťanie pomocou ikon je však oveľa pohodlnejšie a používateľovi prívetivejšie. Snom každého začínajúceho programátora na AMIGe je preto vytvoriť si pre svoj produkt vlastnú ikonu. To však nie je také jednoduché. Operačný systém AMIGy (samozrejme s výnimkou AMIGy 1200 a 4000) to totiž priamo neumožňuje. Preto v minulosti vznikali programy, ktoré umožňovali vytváranie nových ikon a zároveň editáciu ikon už hotových. Jedným z najlepších produktov tohto druhu je program IKON MAGIC.

Hneď ako sa program spustí, zobrazí sa pracovná plocha. V jej ľavom hornom rohu je zobrazená ikona, ktorá sa bude editovať. Tesne nad ňou je lišta pulldown menu, na ktorej sú zobrazené základné informácie o editovanej ikone.

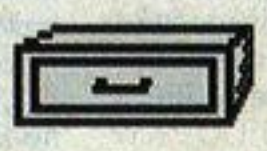
Teraz stručne popíšem najdôležitejšie okruhy príkazov v tomto menu.

PROJECT - v tejto zásuvke sa skrývajú najzákladnejšie príkazy pre prácu so súbormi a diskom ako NEW (nová ikona), OPEN (nahranie hotovej alebo rozrobenej ikony), SAVE (uloženie ikony), PRINT (vytlačenie ikony na tlačiarni), RESET (resetovanie systému) a QUIT (ukončenie programu).

ICON - obsahuje príkazy špecifikujúce ikonu, ako HIGHLIGHT (určuje, ktorý obrázok ikony (sú v skutočnosti dva) sa bude editovať), POSITION (pozícia ikony na obrazovke).

IMAGE - tu sú operácie s obrazom ako GET (zobrať), STORE (uložiť).

SOURCE - v tomto podmenu sú operácie upravujúce spúšťač programu, ktorý ikona obsahuje (tento možno robiť v jazyku C alebo ASSEMBLER).



SCREEN - zahŕňa príkazy pre nastavenie obrazového formátu a palety farieb ako ADD COLORS (pridať farby), SUB COLORS (ubrať farby), PALETTE (namiešanie jednotlivých farieb palety).

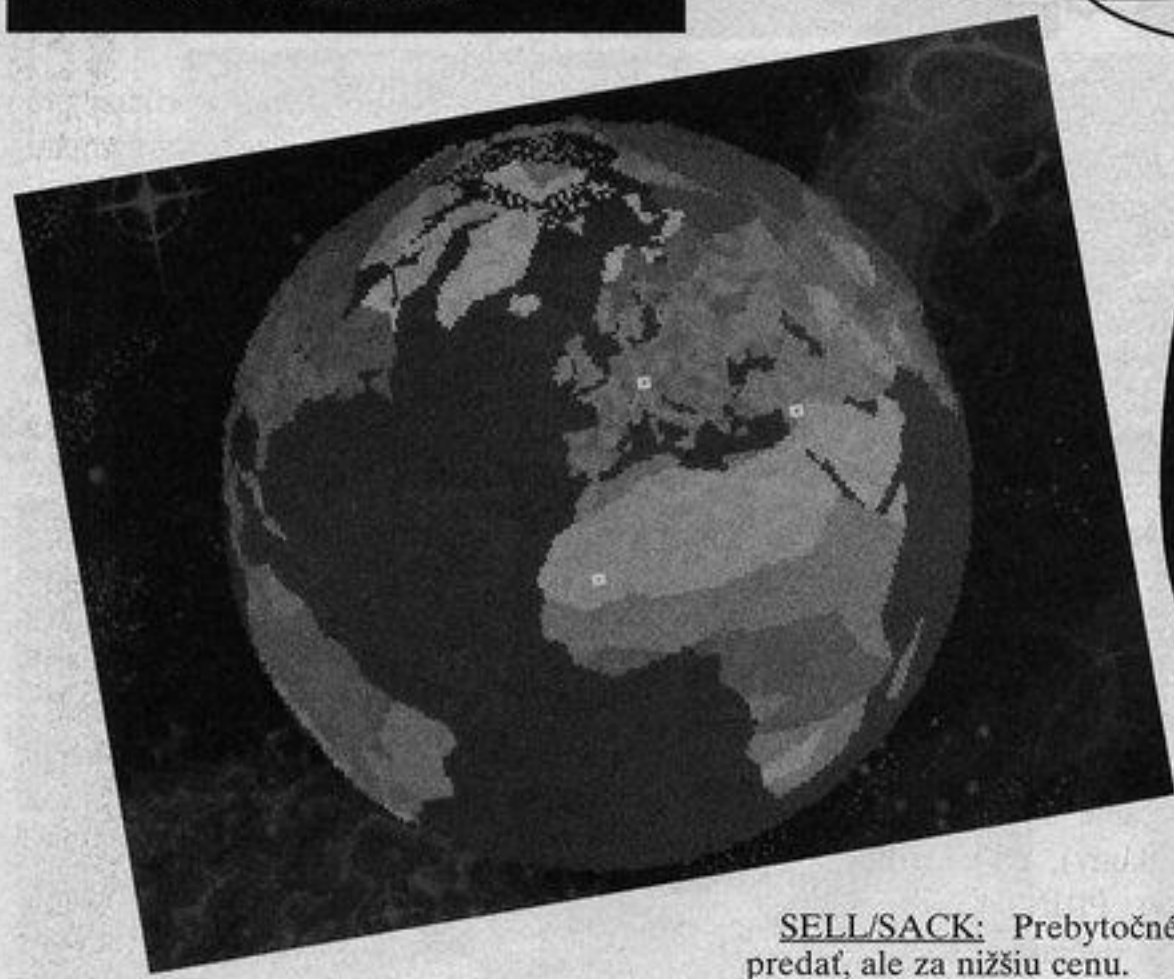
V spodnej časti obrazovky sa nachádza ďalšie menu pozostávajúce z grafických symbolov. Toto menu obsahuje príkazy pre priamu editáciu ikony. Príkazy v ňom sú v podstate zhodné s príkazmi jednoduchého grafického editora. Medzi iným tu možno nastaviť:

HRÚBKU BODU pre kreslenie ikony, KRESLENIE KRIVIEK, KRESLENIE ŠTVORUHOLNÍKOV a to zaužívaným 'plastickým' spôsobom, VÝPLŇ PLOCHY zvolenou farbou (známy symbol kýbla), NASTAVENIE VEĽKOSTI editovanej ikony (pozor, príliš veľké ikony zaberajú i adekvátne množstvo pamäte), LUPU pre detailnejší pohľad na ikonu v štvornásobnom zväčšení (v tomto režime sa ikona najlepšie edituje), CLR čiže zmazanie celej ikony, 1<->2 čo umožní striedavé prepínanie oboch obrázkov ikony a UNDO odvolávajúce posledný zásah do ikony (v prípade chyby). Na samom konci vpravo sú ešte KURZOROVÉ ŠÍPKY, ktorými sa môže obrázok v ikone posúvať do všetkých štyroch smerov a PALETA FARIEB, ktorá určuje momentálne používanú farbu.

Program IKON MAGIC je produkt, ktorý napriek tomu, že obsahuje všetky potrebné príkazy a funkcie, nie je príliš komplikovaný a má pomerne jednoduché ovládanie. Tieto vlastnosti umožnia pomocou neho každému vytvoriť si rýchlo a pohodlne spúšťacie ikony podľa svojich vlastných predstáv.

-luis-

UFO:



Okolo roku 2000 začínajú útočiť na Zem neznáme bytosti z vesmíru, ktoré terorizujú ľuďí. Technicky sú omnoho vyspelejší ako pozemšťania a armáda je proti nim bezmocná. Preto vzniká medzinárodný projekt XCom. Úlohou XComu je chrániť Zem pred UFO. Taktika hry:

Najskôr si musíme založiť základňu,najlepšie v strede Európy, napríklad na Slovensku. Potom klikneme na BASES a objaví sa nám naša základňa. Pod jej názvom je uvedený kontinent, na ktorom sa nachádza a množstvo peňazí,ktoré máme práve k dispozícii. Nižšie si môžeme prepnúť na ďalšiu základňu (ak, pravda, nejakú máme). Význam ikoniek vpravo na obrazovke:

BUILD NEW BASE: Za určitý poplatok (podľa terénu) si môžeme postaviť ďalšiu základňu.

BASE INFORMATION: Základné informácie o našej základni.

SOLDIERS: Informácie o našich vojakoch, ich hodnosti a parametre.

EQUIP CRAFT: Tu môžeme prideliť naším stíhačkám (neskôr vesmírnym lodiam) iné zbrane, naložiť vojakov, prideliť im vybavenie, ktoré využijú v najbližšej misií.

BUILD FACILITIES: Stavba ďalšej budovy.

RESEARCH: Výskum v laboratóriu (možno objaviť veci, ktoré ľudia nepoznajú, napríklad účinnejšie zbrane, nové technológie a podobne).

MANUFACTURE: Výroba vecí, ktoré sme vynašli a ktoré sa nedajú bežne kúpiť.

TRANSFER: Teleportovanie predmetov, alebo ľudí na inú základňu (samozrejme, že nie zadarmo).

PURCHASE/RECRUIT: Obchod, kde si môžeme kúpiť zbrane, stíhačky a vybavenie, ktoré ľudstvo vynašlo do vzniku XComu. Tak isto sa tu dajú najať aj vojaci, vynálezci a konštruktéri.

SELL/SACK: Prebytočné veci môžeme predať, ale za nižšiu cenu.

GEOSCAPE: Návrat do hlavného menu.

Zoznam budov a ich význam v položke BUILD FACILITIES:

ACCESS LIFT: Musí byť na každej základni. Pomocou neho môžeme teleportovať predmety a ľudí z jednej základne do druhej. Acces lift sa nedá bežne kúpiť.

LIVING QUARTERS: Obytná budova, do ktorej sa zmestí 50 ludí.

LABORATORY: Laboratórium, v ktorom môže pracovať maximálne 50 vynálezcov.

WORKSHOP: Aby sme mohli použiť ikonku MANUFACTURE, musíme mať postavený WORKSHOP. Jeho kapacita je 50 konštruktérov (alebo aj menej, lebo keď napríklad vyrábajú vesmírnu loď, aj tá zaberá nejaké miesto).

SMALL RADAR SYSTEM: Malý radar - dosah 300 míl. (odporúčam však kúpiť veľký radar)

LARGE RADAR SYSTEM: Veľký radar - dosah 450 míl. Odhalí pohyb akéhokoľvek nepriateľského UFO.

MISSILE DEFENCES: Obrana základne pred UFO. Sila obrany = 500.

LASER DEFENCES: Sila obrany = 600.

PLASMA DEFENCES: Sila obrany = 900.

FUSION BALL DEFENCES: Sila obrany = 1200.

GRAV SHIELD: V prípade útoku nepriateľského UFO na našu základňu, budú môcť všetky DEFENCES, ktoré na nej máme, strielať 2-krát.

GENERAL STORES: Sklady na zbrane, vybavenie, strelivo a ťažkú bojovú techniku.

ALIEN CONTAINMENT: Väznica pre votrelcov. Budeme ju potrebovať, ak v niektorej z misií zajmeme živých votrelcov. Užitočné je nechať ich „vynachádzať" v laboratóriu a ak bola ich hodnosť vyššia ako SOLDIER, tak sa od nich niečo dozvieme (informácie o ich UFO, nové technológie, atď.).

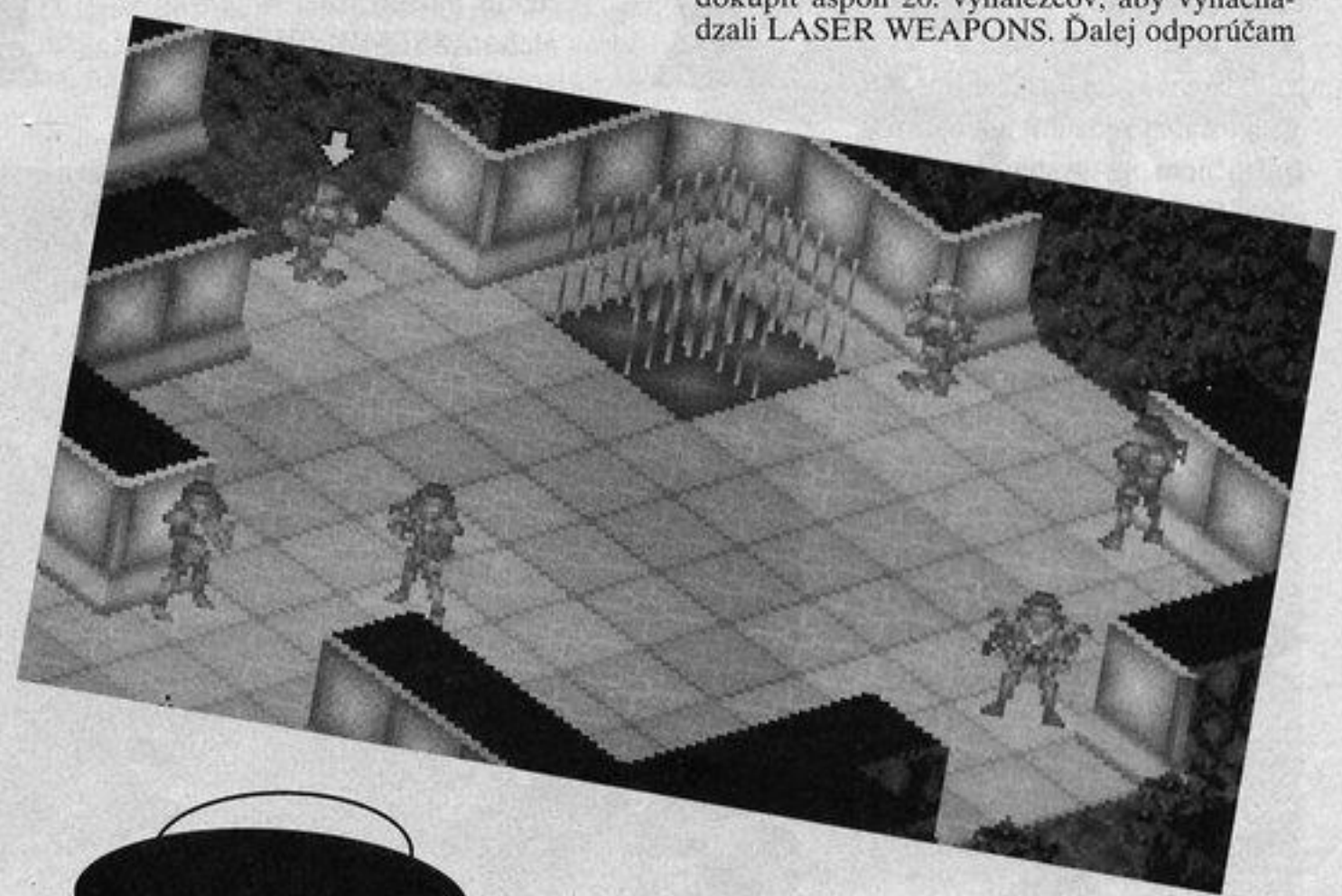
MIND SHIELD: Votrelci dokážu pomocou mozgových vĺn zachytiť ľudskú prítomnosť. Najefektívnejšia obrana proti tomu je rušiť mozgové vlny zo základne. Toto zariadenie drasticky zníži šancu votrelcov identifikovať polohu ľudí bez toho, aby ich videli.

PSIONIC LABORATORY: Po postavení tejto budovy, môžeme na konci každého mesiaca zapísať 10 vojakov na špeciálny tréning, po ktorom sa im bude zvyšovať psychická energia.

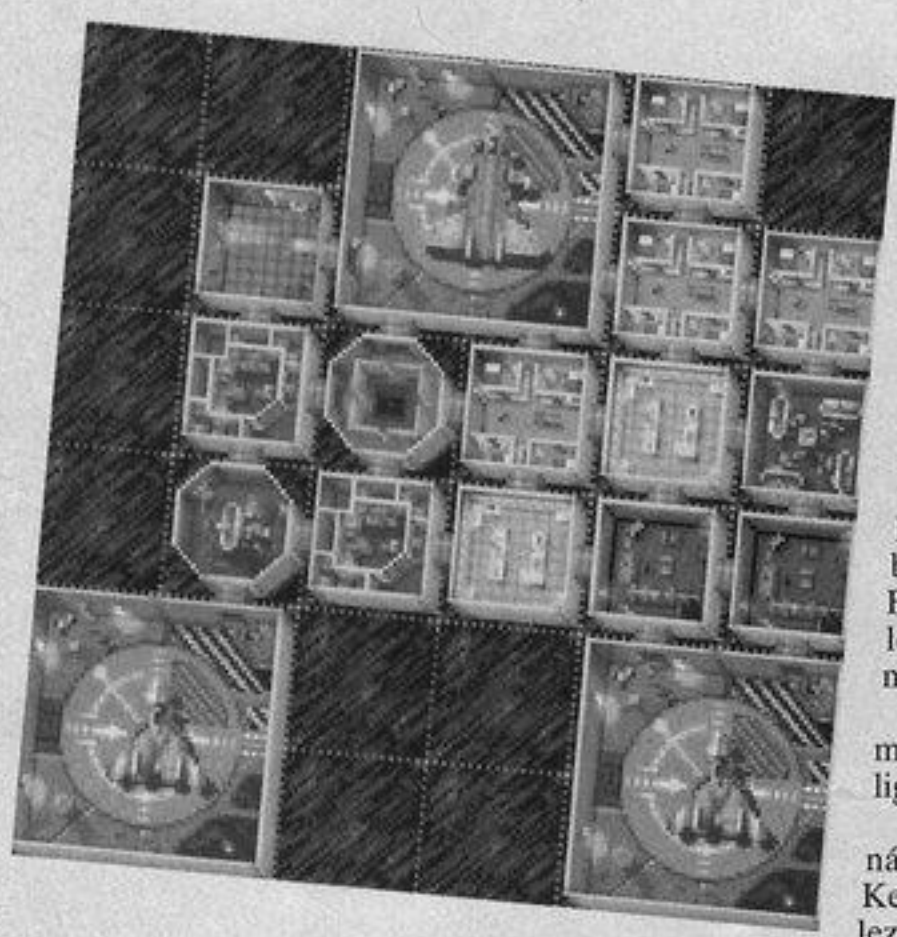
HYPER WAVE DECODER: Je účinejší ako veľký radar a naviac napíše aj typ UFO a jeho poslanie.

HANGAR: Hangár je budova na dočerpávanie paliva, údržbu a opravu leteckých síl XComu. Do hangáru sa zmestí len jedna stíhačka.

A teraz sa vráťme k taktike hry: Oporúčam dokúpiť aspoň 20. vynálezcov, aby vynachádzali LASER WEAPONS. Ďalej odporúčam



ENEMY UNKNOWN



postaviť LIVING QUARTERS, GENERAL STORES, LARGE RADAR SYSTEM. Potom sa môžeme vrátiť späť do hlavného menu a čakať, kým radar zachytí UFO a dá nám o ňom potrebné informácie. Keď je UFO vo vzduchu, treba ho zostreliť pomocou INTERCEPTORU (klikneme na INTERCEPT, alebo priamo na našu základňu). Ak je už UFO na zemi, môžeme k nemu priletieť so SKYRANGERom a začať prvú misiu. Počas misie môžeme zobrať mŕtvym votrelcom zbrane, ktoré mali pri sebe. Ak už aj my poznáme také zbrane, môžeme ich používať. Ak nie, môžeme po misií prikázať vedcom, aby ich dešifrovali. Úlohou každej misie je zabiť (prípadne zneškodniť) všetkých votrelcov. Po skončení misie nám počítač vypíše všetky straty, zisky i naše celkové hodnotenie v tejto misii.

Zoznam votrelcov:

SECTOID: Nie je problém zničiť tieto malé hnedé živočíchy. Niekedy sú však vyzbrojené aj HEAVY PLAZMou a potom môžu byť pekne zákerné. Pozor, pri uspávaní sa dosť často preberajú.

SNAKEMAN: Hadí muži sú silní, húževnatí a vydržia extrémne teploty.

ETHEREAL: Chodia zahalení v dlhých oranžových plášťoch, vďaka ktorým sú ťažko zničiteľní. Majú špeciálne vyvinutý mozog na presviedčanie ľudí. Ethereali sú najnebezpečnejšia rasa votrelcov a môžu narobiť poriadne škody.

MUTON: Sú ľudské kreatúry s časťami robota. Na svoje fialové telá si obliekajú zelený skafander. Sú inteligentní a dokážu presviedčať ľudí (nie až tak ako Ethereali).

FLOATER: Ako už názov prezrádza, dokážu lietať pomocou anti-gravitačného prístroja, implantovaného do živého orgánizmu. Špecializujú sa hlavne na terorizovanie obyvateľstva.

CELATID: Táto „papučka" sa vyskytuje spolu s Mutonmi. Dokáže lietať a výstrelom zabije bez problémov aj človeka vo FLYING SUITe. Našťastie, strieľa len zriadkavo a pri strelbe je dosť nepresná.

SILACOID: Sliz vyskytujúci sa v misiach s Mutonmi. Nie je príliš inteligentný a nedokáže strieľať.

CHRYSSALID: Keď sa dostane k nášmu tanku, rozoberie ho a zničí. Keď k vojakovi, zabije ho silnými železnými klepetami a prezlečie sa zaňho. Je veľmi rýchly, ale nedokáže strieľať. Tohto robota s implantovanými časťami živých organizmov majú na svedomí Snakemeni, ktorí ho veľmi radi aj využívajú v boji proti XComu.

REAPER: Obrovská žaba s dvomi mozgami a dvomi srdcami. Na ďiaľku je neškodná, ale ak sme príliš blízko môže použiť svoje čeluste, plné ostrých zubov. Floateri ju používajú ako účinnú zbraň na terorizovanie ľudí.

SECTOPOD: Tohto skoro nezničiteľného robota používajú Ethereali. Má pevný pancier a dva plazmové žiariče (Plasma Beam). Strieľa veľmi presne a keď trafí, väčšinou aj zabije. Najúčinnejšia obrana proti nemu je presvedčiť ho, aby prestúpil na našu stranu pomocou PSI-AMPu.

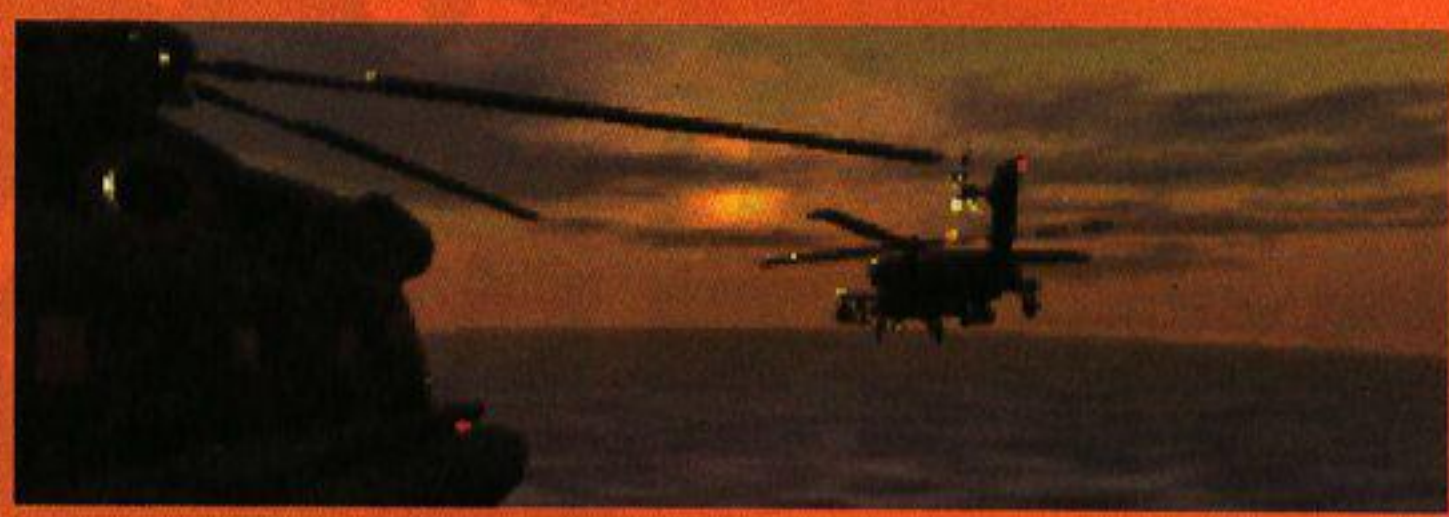
CYBER DISC: Malý lietajúci disk je špeciálnou zbraňou Sectoidov. Je vyzbrojený plazmovým žiaričom, ale na rozdiel od Sectopoda má slabý pancier a strieľa nepresne. Po zničení exploduje.

Na konci mesiaca sa dozvieme, aké je naše hodnotenie za posledný mesiac a koľko peňazí nám zaplatia štáty za ochranu. Tieto peniaze sú úmerné hodnoteniu (čím horšie hodnotenie, tým menej peňazí). Neskôr sa oplatí postaviť si ďalšie základne, ale nie je potrebné mať ich zbytočne veľa (poplatky za údržbu budov sú dosť vysoké). Celá hra sa dá v pohode prejsť s tromi základňami. Živých votrelcov získame tak, že ich uspíme pomocou STUN RODu. Má to však jeden háčik. Uspať votrelca môžeme jedine vtedy, ak sme v bezprostrednej blízkosti a pravdepodobnosť že zaspí je dosť malá. Preto odporúčam používať STUN ROD len s vojakmi, ktorí majú na sebe FLYING SUIT.

Najúčinnejšia zbraň v tejto hre je PSI-AMP. Môžu ju používať len vojaci s psychickou energiou. Pomocou nej môžeme spôsobiť, že votrelec spanikári, alebo prejde na našu stranu. Ku koncu hry, keď už budeme mať Zem pod kontrolou a klikneme na SKYRANGER (pravdepodobne už AVENGER) objaví sa nám vedľa nápisu CANCEL nový nápis CYDONIA. Teraz naložíme na jeden AVENGER najlepších vojakov zo všetkých základní a klikneme na nápis CYDONIA. Náš AVENGER sa premiestni do záverečnej misie na Marse. Úlohou tejto misie je zničiť dobre strážený mozog votrelcov. Ak ho zničíme, vyhrali sme celú hru.

Záverom tohto návodu by som chcel pochváliť firmu MICROPROSE za túto zaujímavú strategickú hru. Milovníkov strategických hier určite nesklame.

-TOM-



Animovaný úvod k Central Intelligence je vyrobený v špeciálnom 3D programe a je najpôsobivejší z celej hry.

CENTRAL INTELLIGENCE

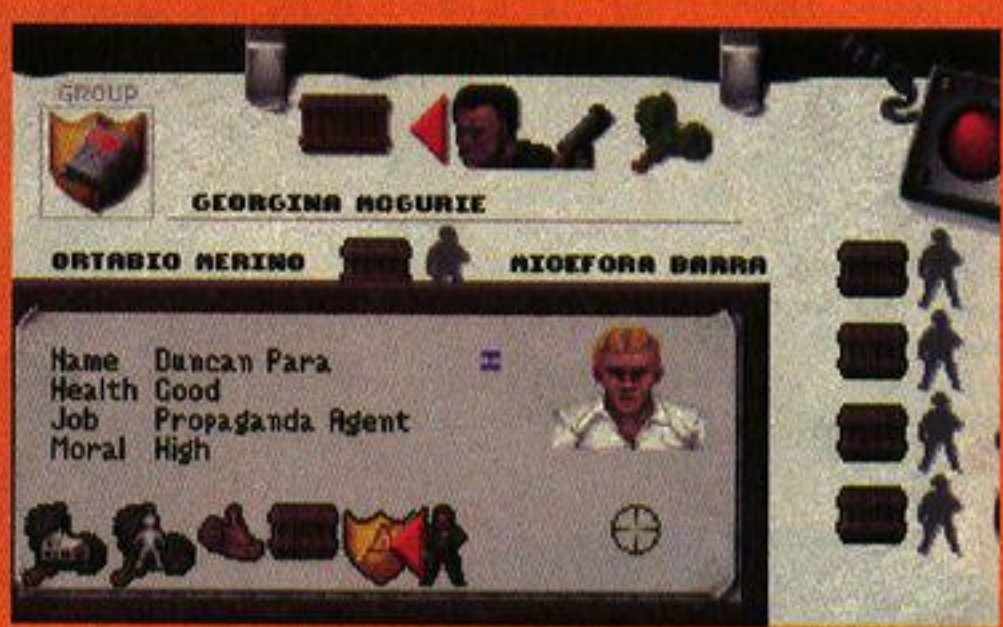
Karibský ostrov SAO MADRIGAL, ležiaci neďaleko pobrežia Brazílie sa dostal pod kontrolu fašistického diktátora a jeho krvavej vojenskej junty. Na ostrove sa nachádzajú veľké rafinérie oleja a chemických produktov. Do ich výstavby za predchádzajúceho režimu investovalo množstvo renomovaných zahraničných firiem, očakávajúc v budúcnosti návratnosť v podobe vývozu chemických výrobkov na západ. Nový prezident však jednostranne vypovedal všetky zmluvy uzavreté predošlou demokratickou vládou a prerušil akékoľvek kontakty s 'imperialistickým' západom. Naopak, podporu hľadá v zostávajúcich komunistických štátoch, najmä v mocnej Číne. Otvorené vojenské vystúpenie západných štátov je nemožné, pretože by ohrozilo svetový mier. V tejto chvíli teda nastupuje tajná spravodajská služba - CENTRAL INTELLIGENCE. Jedine ona za pomoci predošlej vlády pracujúcej v ilegalite, rebelujúcich študentov, partizánov a ostatných sympatizantov predošlého režimu, môže zvrhnúť nenávidenú diktatúru.

Toto je úvod novej hry od firmy OCEAN s názvom CENTRAL INTELLIGENCE. Názov hry, ktorý je zároveň názvom fiktívnej spravodajskej služby, ktorá v hre vystupuje, bol vybraný veľmi vhodne a isto nie náhodou znie veľmi podobne, ako názov známej spravodajskej služby spojených štátov CIA. Hráč vlastne vystupuje ako riaditeľ tejto tajnej spravodajskej služby, ktorá má za úlohu podvratnou činnosťou naštrbiť a napokon zvrhnúť už spomínaný fašistický režim. K dispozícii na to má tri špeciálne oddelenia: POLITICKÉ, PROPAGANDISTICKÉ a VOJENSKÉ. Každé oddelenie obsahuje osem agentov a jedného špecialistu na danú oblasť, ktorý oddelenie vedie. Všetci agenti vrátane špecialistov môžu byť nasadení na ľubovoľné tajné úlohy. Nasadenie špecialistu znamená síce väčšiu šancu na úspech tajnej operácie, je však spojené s istým rizikom. Vojenská junta a jej tajná polícia totiž tiež nezaháľa a tvrdo prenasleduje všetkých odporcov režimu. Ak sa jej podarí zavrieť alebo zabiť niektorého z agentov, ostatní môžu pôsobiť ďalej. Ak jej však padne do rúk špecialista, zrúti sa organizačná štruktúra a celé oddelenie sa rozpadne. Agenti z tohoto oddelenia potom už nemôžu byť nasadzovaní na žiadne úlohy. Na jednu úlohu môže byť nasadených i viac agentov, čo zvyšuje pravdepodobnosť úspechu, vždy však len z jedného oddelenia.

Ďalšiu dôležitú úlohu v príbehu má sídlo opozičnej strany. Tu sa nachádza aj hlavný vodca, ktorého je nutné nakontaktovať, pretože bez neho by celá akcia bola bez podpory domáceho obyvateľstva vopred odsúdená na nezdar. Opozičný vodca bude v prípade víťazstva hlavným kandidátom na post prezidenta. Preniknúť do sídla opozičnej strany a spojiť sa s jeho vedením je veľmi nebezpečné, pretože budova je permanentne monitorovaná štátnou políciou.

Toto je hlavné menu programu. Z neho sa možno pomocou grafických ikôn ponárať do ďalších submenu.

OCEAN



Pohľad na oddelenie propagandy. U každého z agentov sú k dispozícii k nahliadnutiu jeho základné parametre.

Vojenské sily rebelov (partizánov) operujúce v oblasti dažďových pralesov Sao Madrigalu sú silou, s ktorou treba tiež rátať. Ich operácie ovláda priamo opozičný vodca. Rebelovia radi prijmú materiálnu pomoc, avšak nie sú ochotní pracovať spolu s agentami. Pre úspech celej akcie je dôležité udržať ich v dobrom stave, pretože zohrajú rozhodujúcu úlohu v záverečnom útoku na prezidentský palác.

Sympatizujúci študenti sú rovnako v priamom styku s opozičnou stranou a jej vedením. Pretože operujú na oboch stranách zákona, môžu byť veľmi užitoční v propagandistických kampaniach. Študenti môžu byť, podobne ako agenti, nasadzovaní do ľahších úloh s menším rizikom odhalenia.

Fašistická vláda, ktorá je pri moci, je vedená prezidentom a jeho suitou ministrov a generálov. Ministri prichádzajú do styku len s vysokými úradníkmi, zatiaľ čo generáli sa presúvajú medzi vojenskými útvarmi dislokovanými na ostrove. Riadia tiež výrobu zbraní a špionážnu činnosť zameranú na odhaľovanie pozícií rebelov.

Prezident, ministri a generáli sú okrem vojakov a štátnej polície strážení tiež špeciálnou bezpečnostnou službou. Pre zvrhnutie diktátora je nevyhnutné nakontaktovať niektorých vplyvných ministrov a generálov a previesť ich na stranu opozície. Vhodnou príležitosťou pre preniknutie k nim môže byť miestami laxný prístup bezpečnostnej služby.

Zastrešení kmeňovými vodcami, starostami miest a miestnymi samosprávami, sú úradníci ďalšou dôležitou zložkou spoločnosti Sao Madrigalu. Pretože patria prevažne k inteligencii, sú veľmi dobre informovaní o dianí na ostrove. Z tohoto dôvodu sú veľmi dobrým zdrojom informácií. Avšak pozor! Sú medzi nimi nasadení aj informátori štátnej polície, pred ktorými je nutné mať sa na pozore.

Zvyšná populácia ostrova by sa dala zhruba rozdeliť na dve časti:

Skupinu pracujúcich A, ktorú tvoria hlavne riaditelia, management podnikov a vysokí úradníci. Táto vrstva obyvateľstva je veľmi ľahko manipulovateľná prevládnou propagandou a získať ich na svoju stranu bude veľmi ťažké.

Sídlo opozičnej strany, ako i ostatné objekty sú zobrazované pomocou digitalizovaných fotografií.

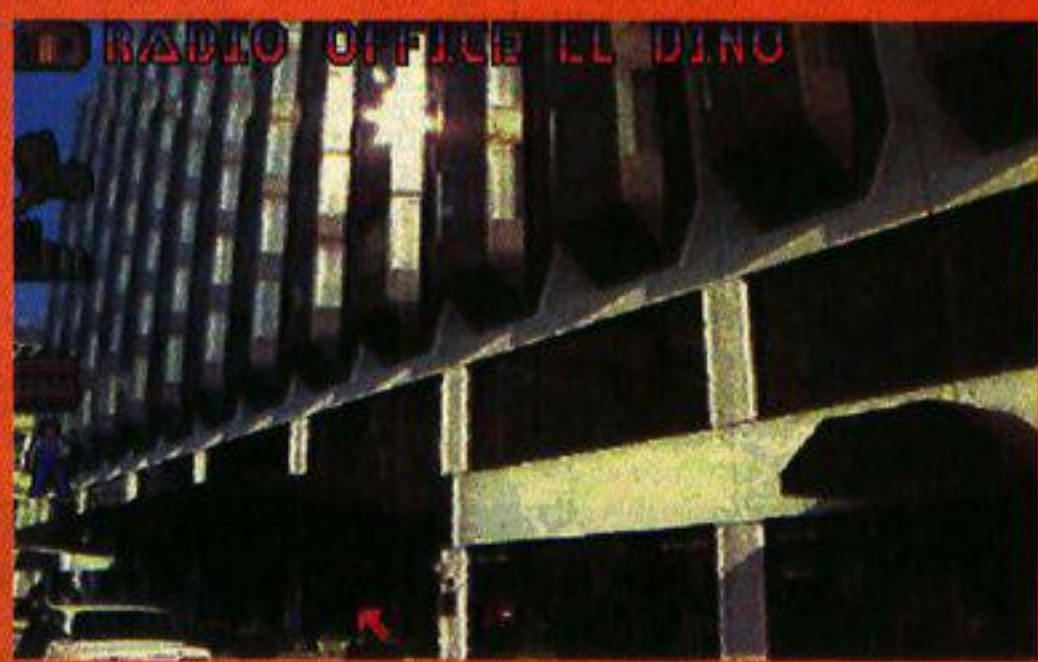
Skupina pracujúcich B, ktorá sa skladá z ostatných bežných profesií, ako sú napríklad vodiči, inžinieri, sekretárky a predavači. Títo tvoria väčšinu populácie, ale sú v menšine, pokiaľ ide o vedenie krajiny. Občas prichádzajú do styku s príslušníkmi skupiny pracujúcich A, ale nikdy sa nestýkajú so žiadnymi vplyvnými osobnosťami.

Nesmieme samozrejme zabudnúť na poslednú zložku obyvateľstva, ktorá v pravom zmysle slova zložkou obyvateľstva nie je, pretože sa tvorí zo všetkých vrstiev obyvateľstva. Sú to politickí väzni. Nikto, kto robí akékoľvek akcie proti vládnucemu režimu, si nemôže byť istý, že ho zajtra neuväznia, alebo dokonca nezavraždia.

Toto je v skratke opis strategickej hry CENTRAL INTELLIGENCE, hry ktorá je impozantná svojim rozsahom. Ostrov zahŕňa desiatky dedín, mestečiek a niekoľko veľkomiest so všetkým, čo k tomu patrí. Na rozsiahlom ostrove možno nájsť letiská, vodárne, prístavy, továrne, železnicu, kostoly, policajné stanice, vydavateľstvá novín, kasárne, univerzity, obytné domy a veľa ďalších objektov. Každý z nich je znázornený jedinečnou digitalizovanou fotografiou a niektoré dôležité udalosti sú dokonca doprevádzané veľmi kvalitným digitalizovaným filmom. Nápad hry je tiež pomerne dobrý a dalo by sa na ňom isto stavať. Je len naškodu, že o ostatných parametroch hry sa to povedať nedá. Hra je aj na strategickú hru príliš roztahaná, neprehľadná a stereotypná, čo miestami zachádza až do nudy. A nudné by počítačové hry byť rozhodne nemali.

-luis-

Jednotlivé budovy na ostrove si možno priblížiť v rôznych pohľadoch a rozlíšeniach pomocou prehľadnej mapy, obsahujúcej funkciu ZOOM.



Veľmi dôležitú funkciu v oblasti propagandy zohrávajú masmédiá. Pohľad na jednu z rozhlasových spoločností, infiltrovanú agentmi CI.

RISE OF THE DRAGON

A je tu zas klasická hra z budúcnosti. Niekto chce ovládnuť svet a niekto mu v tom musí zabrániť. A kto to bude? Predsa vy. Súkromný detektív BLADE HUNTER. Musíte nielen vyšetriť záhadnú smrť dcéry starostu, ale predovšetkým zachrániť ľudstvo pred katastrofou. Takže, do toho!

Najprv sa musíte obliecť. Šaty ležia pokrčené, tak ako ste ich včera odhodili, na zemi pred vami. Vezmite ich (preneste postavičku vpravo dole) a oblečte si ich (ľavé tlačítko myši na postavičke, potom si ich „preneste" na seba). Na počítači vzadu bliká červená kontrolka - dostali ste správy. Zapnite počítač, zodvihnite ovládanie (vpravo dole) a prehrajte si všetky správy. Prvá: starosta mesta MAYOR VICENZI oznamuje, že jeho dcéra CHANDRA bola zavraždená. Faxom posiela jej obrázok. Navrhuje, aby ste v „dome radosti" (PLEASURE DOME) vyhľadali jej priateľa menom THE JAKE. Druhá správa je nepodstatná. Tretia: tvoja priateľka KARYN SOMMERSová je nahnevaná, lebo si včera neprišiel na rande. Vraj si si u nej zabudol nejaké kľúče. Môžeš si pre ne prísť k nej do práce do BUREAU OF RECORDS v CITY HALL.

Takže z faxu vyberte obrázok, položte ovládač, z počítača vyberte vašu ID kartu (je zasunutá akoby v disketovej jednotke) a vezmite náboje (vľavo dole). Z vešiaku (v izbe) vezmite kabát, oblečte si ho a choďte von z izby. Výťahom sa zvezte dole a metrom cestujte do CITY HALL. Od obchodníčky s kvetmi kúpte ružu (2) a pokračujte ďalej do budovy. Porozprávajte sa s vrátničkou (2, 1) a vojdite do ľavých dverí. Porozprávajte sa s KARYN, dajte jej ružu, prijmite navrhnuté rande (3, 3) a vezmite si kľúče. Choďte späť do metra a cestujte do PLEASURE DOMu. Vojdite dnu (nie ste ozbrojený, tak sa nemusíte obávať), choďte do baru (vpravo, v strede) a porozprávajte sa s barmanom (2). Teraz sa porozprávajte s mužom v zelenom kabáte na konci baru (1, 2, 2, 1). Ukážte mu obrázok CHANDRY. Je to JAKE. Ďalej sa rozprávajte (2, 2, 1, 1, 2). Choďte do metra a cestujte domov. Vašou ID kartou otvorte dvere a vojdite. Pozrite sa na skrinku vpravo hore, odomknite ju kľúčikmi a vyberte 4 malé bomby a odpočúvacie zariadenie. O 16^{00} uvidíte medziscénku z továrne QWONGa (WAREHOUSE). Choďte do metra a cestujte do CHENovho bytu. Vnútri uvidíte umierajúceho CHENa. Pozrite sa na monitor oproti (bliká na ňom červené svetielko). Zapnite ho a prehrajte si správu. Medziscénka: polícia zistila, že niekto neoprávnene vnikol do CHENovho bytu, a tak tam posielajú policajta, preto konajte rýchlo. Z počítača vyberte CHENovu ID kartu. Choďte do kúpeľne (dvere oproti) a vezmite drogu z umývadla. Keď sa chcete pobaviť, uložte hru na disk a priložte si drogu na krk. Choďte von a do spálne (vľavo od dverí kúpeľne). Stlačte oko „kohúta" a za ním uvidíte trezor. Pozrite sa na neho zblízka a umiestnite naň bombu. Chvíľku počkajte. Otvorte trezor a vyberte keks a listinu. Choďte do metra a cestujte do PLEASURE DOMu. Porozprávajte sa s JAKEom a dajte mu keks (1, 2). Choďte do metra a posuňte čas. Je čas ísť na rande. Choďte ku KARYN. Prežijete romantický večer a ešte krajšiu noc.

Ráno cestujte za ňou do CITY HALL. Ukážte jej listinu. Odporúčam opýtať sa niekoho zo starcov v CHINATOWN. Ďalej ukážte CHENovu ID kartu. Pozrite si adresu JONNY QWONGA (stlačte číslo 1). Cestujte ku QWONGOVI. Vlezte do kanála, pozrite sa na zariadenie na stene (vľavo, v strede), na zámok umiestnite bombu a chvíľku počkajte. Prezrite si schému zapojenia na skrinke. Otvorte ju a vedľa nej umiestnite odpočúvacie zariadenie. Teraz musíte dnu pripojiť kolíčky podľa schémy. Pozor: pripájajte len vtedy, keď sú ukazovatele napätia dole. Keď začne blikať červené svetielko, rýchlo odpojte kolíček, ktorý ste práve pripojili. Všetko bude OK, keď zasvieti zelené svetielko. (Červený zľava na tubu vpravo hore, modrý na žltý kolíček vpravo dole, žltý na druhý žltý kolíček odspodu (sú tam dve štvorice)). Skrinku zatvorte a cestujte domov. Pozrite si zachytenú správu: DENG HWANG oznamuje JONNYmu QWONGovi, že si neželá ďalšie oneskorenia v dodávke (pamätáte sa na prvú medziscénku?) Ideme teda do jeho továrne (WAREHOUSE). Cestujte na stanicu CITY HALL. Choďte vpravo od predavačky a pokračujte vpravo k zadnej budove. Pohľadom na osvetlené okno sa presvedčíte, že ste naozaj pri jeho továrni. Na poistky (na rohu budovy) umiestnite bombu a počkajte. Obrovský výbuch. Niekto si vás však všimol. Choďte domov a prehrajte si poslednú správu. Už vedia, kto ste, ale aj vy viete, kde má centrum šéf - DENG HWANG. Cestujte do PLEASURE DOMu a vyhľadajte JAKEa. Má nejaké správy, no nechce sa zhovárať tu. Máte čakať, vraj zavolá. Cestujte do CITY HALL a porozprávajte sa s KARYN (2, 2). Choďte ku kvetinárke, vedľa nej vpravo a ďalej medzi prvé dva domy. Pokračujte ďalej a tu sa porozprávajte so starcom. Povie vám, že vy ste ten vyvolený, kto Draka zastaví. (2, 1, ukážte mu listinu). Dostanete od neho tieto veci: kameň, knihu, nepriestrelnú vestu a papier. Choďte domov a posúvajte čas. Uvidíte dve medziscénky. Dostanete správu, že zajali KARYN. Posúvajte čas až do 8. 4. 12^{00}. Konečne sa ozval JAKE. Spod vankúša vyberte pištoľ a nabite ju. Pod kabát si oblečte nepriestrelnú vestu, do ruky si chyťte pištoľ a cestujte k WAREHOUSu (stanica CITY HALL, vedľa predavačky vpravo, ďalej vpravo). Posúvajte čas do príchodu JAKEa. JAKE je však v zajatí. Musíte bojovať. Keď sa vám nebude dariť, máte možnosť po piatich neúspešných pokusoch vyhrať bitku bez boja (WIN ARCADE). Vezmite samopal a ID kartu. Samopal si chyťte do ruky a cestujte do HOLLYWOOD RESERVOIR. Všetkých vojakov vystrieľajte a vojdite do vznášadla. Je čas vydať sa priamo k DENGovi. Leťte tam, vojdite dnu a porozprávajte sa s recepčnou (3, 1, 3, 3). Podarilo sa vám ju „ukecať", tak rýchlo vojdite do miestnosti vľavo (SECURITY ROOM). Pozrite sa na pult. Štyri prepínače vpravo hore prepnite všetky do polohy UNLOCK, len prepínač BREAK ROOM do polohy LOCK. Skúste stlačiť páku SECURITY SYSTEM. Nejde, treba vyťukať kód. Pozrite sa na papier, ktorý ste dostali od starca. Je na ňom želaná sekvencia: R - červený, Y - žltý, P - ružový, W - biely, B - modrý. Overte, či po vyťukaní je páka SECURITY SYSTEM v polohe OFF. Ďalej vypnite prepínač hore v strede. Choďte späť k recepčnej. Pokúsi sa spustiť poplašné zariadenie, no vy ste ho vypli. Takže rýchlo do toho. Vojdite do bieleho vchodu vpravo od nej a ďalej do prvých dverí (bližšie k vám). Otvorte skrinku oproti (hornú aj dolnú časť), vypnite prepínač a skrutkovačom, ležiacim na umývadle, rozmontujte dolnú časť. Drôty vyberte a choďte do druhých dverí na chodbe. Tak tu je KARYN. Musíte ju odtiaľto dostať, kým vyprší čas na monitore oproti vedľa kardiozáznamu. Skratujte drôty, ktoré jej vedú ku krku tak, že drôtmi zo skrinky ukážete na KARYN. Teraz sa pozrite na ňu bližšie. Odpojte všetky tri drôty. A je to! Teraz rýchlo preč. Utekáte, no zrazu máte pred sebou DENGA alla BAHUMATA. Musíte bojovať. A keď vyhráte? To sa nechajte prekvapiť.

Máte doma množstvo starších i nových hier pre

ZX SPECTRUM a DIDAKTIK?

Trávite nad nimi bezsenné noci a nedarí sa vám ich vyhrať?
Tento váš problém raz a navždy vyrieši publikácia

CHEAT & POKE

Táto pravdepodobne najucelenejšia kniha svojho druhu obsahuje veľké množstvo poke a fínt na nesmrteľnosť, nekonečné životy, muníciu, zastavenie času až do

750 HIER

Po dlhej príprave už v predaji

S knihou CHEAT & POKE vyhráte každú hru!

Objednávky pre SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15
Objednávky pre ČR: NOVA hardware & software, P.O.BOX 39, 763 11 Zlín

OCHRANNÉ KÓDY V ORIGINÁLNYCH HRÁCH

MRHÁ ČASOPIS BIT SVOJIM PRIESTOROM?

TRETÍ DOPIS OD SRDNATÉHO COMMODORISTU

Prvá pomoc - otázka

Mám PC 486 a neviem si poradiť s hrou FLASHBACK. Keď sa chcem teleportovať, alebo pri nastupovaní do taxíka mi naskočí čierna obrazovka so zeleným vzorom v rámiku uprostred a počítač žiada nejaký kód (code 1 - code 5). Neviem ako sa mám cez to dostať. V najlepšom prípade sa mi vráti hra na pozíciu predtým, ako sa kód objavil. Tomu, kto mi prezradí čo treba robiť, vopred ďakujem.

Peter JANSKÝ, ZVOLEŇ

Milý Peter, je mi jasné, že svoju otázku si smeroval do rubriky 'Prvá pomoc'. Prečo skončila v listárni (mohla skončiť aj v koši), Ti hneď vysvetlím. Odpoveď na Tvoju otázku by si totiž nemusel hľadať, keby si mal originálnu verziu hry. Špeciálne kódy, ktoré od Teba počítač vyžaduje, sú totiž uvedené v manuále k hre a sú súčasťou ochranného systému proti jej nelegálnemu rozširovaniu. Ty, pretože si chcel ušetriť, si si hru nekúpil v obchode, ale u niektorého z počítačových pirátov. V takomto prípade musíš ale s podobnými vecami rátať. Buď rád, že sa ti nestalo niečo horšie (alebo stalo, ale ešte o tom nevieš), napríklad si si mohol do počítača zavliecť vírus, ktorý Ti jedného krásneho dňa vymaže celý obsah hard disku. Keďže si dal prednosť pirátskej kópii pred legálnou, iba jednu radu ti dám - poraď si sám.

Vážená redakcia BITu!

Neviem prečo tak mrháte priestorom Vášho časopisu. Mnohokrát som videl veľké, alebo zle umiestnené obrázky (napr. BIT č.8/94 SUBWAR 2050), obrovské písmená, veľké nadpisy atď. Tiež by som bol rád keby zmizol z BITu poster. Ak má slúžiť ako reklama, lepšie by bolo dať na jeho miesto nejakú megarecenziu. V recenziách a megarecenziách by ste mohli byť vecnejší a dávať aj praktické rady. Často zakrývate podstatné informácie a rady za celkom zbytočné a nepodstatné. V tomto ohľade dobrou (nie však výbornou) megarecenziou bola DUNE II (7/93). Väčšina je však o ničom. Mali by ste dávať menej adventúr, pretože sú veľmi zdĺhavé a nezaujímavé (v tabuľke je veľmi málo adventúr). Tiež by ste sa mali oveľa viac zaoberať hrami na najvyšších miestach v tabuľke. Mohli by ste dať tiež lepší podklad na papier (jednofarebný) a výrazné písmená, aby sa to dalo čítať (Mr.Nutz 7/94 sa nedá vôbec čítať). BIT má ešte mnoho vád, tie však nie sú až také závažné, ako hore uvedené. Inak sa mi BIT veľmi páči a dúfam, že nabudúce nebudem musieť písať takéto veci.

Juraj ZÁRUBA, TRNAVA

Že by sme nejako špeciálne mrhali priestorom časopisu, toho si nie sme vedomí. Že sú zle umiestnené obrázky v recenzii na Subwar 2050? Máš pravdu, sú úplne šikmo. To však nie je tým, že by sa nám zošmykli, ale snahou o zaujímavejšiu grafickú úpravu časopisu (to sa týka aj veľkých nadpisov). Že sú obrázky veľké, to sa zdá Tebe, iní čitatelia si myslia zase pravý opak. Pri recezii na Mr.Nutza sme to s tým podkladom skutočne prepískli a ospravedlňujeme sa za to. K ostatným problémom sa vyjadrovať nebudem, pretože práve v tomto čísle uverejňujeme anketu, kde budú môcť sami čitatelia rozhodnúť, ako bude časopis BIT vyzerať.

MESAČNÍK PRE UŽÍVATEĽOV PC-AT 286-586, AMIGA 500-4000 (takto bude asi za chvíľu vyzerať BIT!!!)

Toto je už tretí list, ktorý Vám posielam ohľadom C-64. Počúvaj -YVES-, prečo nič ešte nepíšete o C-64? C-64 nie je taký zlý počítač, aký si ty predstavuješ. Pozri sa: na C-64 sa vyrábajú ešte stále nové hry, aj demá a programy. Má ho ešte stále veľa ľudí, detí a mládeže. Niekto nie je tak bohatý, aby si dovolil AMIGU, PC-čko alebo CDTV. Predsa nebyť ich, nemáte ani 16-bitové, ani 32-bitové počítače. 8-bitové všetko začali, im môžete ďakovať!!! A ešte - prečo vyrobili na C-64 hru SLEEPWALKER? Lebo vedia, že C-64 má toľko ľudí, že by z toho mali zisk. Vy si ani neviete predstaviť, koľko COMMODORISTOV prestalo kupovať Váš BIT. Prečo to neurobíte tak, ako kedysi? Niečo na PC, niečo zase na AMIGU, DIDAKTIK, C-64, ATARI. Uvidíte, oplatí sa Vám to. No konečne sa už zamyslite nad tým, preboha. Hovorím za všetkých COMMODORITOV a DIDAKTIKISTOV. Vychváľte sa pred všetkými časopismi, že Vy viete dávať hry na 8-bitové počítače. Uvidíte, oplatí sa Vám to!

PS: Uverejnite tento list, lebo napíšem 4-tý.

-LION-

Nie, nie, len to nie preboha! Štvrtý list by sme už iste neprežili a preto Ti radšej odpovieme. S tou bohatosťou si to trochu prehnal. Veď dnes sa dá napríklad 16-bitová Amiga 500 kúpiť za rovnakú cenu ako 8-bitový Didaktik Kompakt. A to už nehovorím o PC-čkach a Amigách z druhej ruky na inzerát. Tie sa dnes dajú kúpiť už skutočne za smiešne sumy. S tým, že 8-bitové počítače všetko začali plne súhlasím (a nikto im to neberie) veď i ja, aj keď dnes mám AMIGU 1200 s 120MB HD, som začínal na staručkom ZX Spectre. Na svoju dobu bolo veľmi dobré, to však neznamená, že si ho dám na oltár a budem sa pred ním každé ráno klaňať. Vývoj ide dopredu a keď sa na niektorý počítač prestane vyrábať software, stáva sa po dvoch-troch rokoch nutnosťou ho predať a kúpiť nový. (Zvlášť silný ignoranti to samozrejme urobiť nemusia, ale znamená to, že sa budú až do smrti hrať stále len Jet-Set Willyho). Je mi to veľmi ľúto, ale faktom je, že hry na ZX Spectrum sa nevyrábajú nikde na svete už viac ako 3 roky. (Výnimkou je firma ULTRASOFT, vzhľadom na veľké rozšírenie počítačov DIDAKTIK u nás). Dobre, že si spomenul Sleepwalkera na C64, táto asi posledná hra na C64 bola totiž uvedená na trh presne v apríli 1993, čo je už viac ako rok a pol. Tým som zároveň odpovedal na zvyšok otázky. Radi by sme písali, ale nie je o čom. Žiadne nové hry už totiž nikdy nebudú. Mohli by sme samozrejme písať o starých hrách, ktorých je dosť, tým by sme ale isto nepotešili ostatných čitateľov. Koniec koncov, o tom, o čom a na aké typy počítačov budeme písať, môžeš rozhodnúť aj ty v už spomenutej ankete.

Vážená redakcia BITu!

Keďže spolupracujete s firmou ULTRASOFT, chcem sa prostredníctvom Vás spýtať, či sa bude vyrábať ich doteraz (podľa mňa) najúspešnejšia hra TOWDIE na iné typy počítačov (AMIGA, PC). Myslím, že by to bol dobrý krok dopredu, ako sa zoznámiť s týmito počítačmi. Verím, že by hra (TOWDIE, KLIATBA NOCI, KOMANDO 2, PEDRO atď) mala úspech aj na týchto počítačoch. Zároveň by som sa Vás chcel spytať či existuje DIZZY a SUPERFROG alebo niečo podobné na PC.

H.L.T., SKALICA

Môžem Ťa potešiť. Firma ULTRASOFT práve v tejto dobe o podobnej veci uvažuje. V blízkej dobe sa asi budeš môcť stretnúť s automatickými konverziami najúspešnejších hier z Didaktiku aj na IBM PC a to za veľmi priaznivé ceny. Hry Dizzy a Superfrog samozrejme na PC existujú.

Vážená redakcia BITu!

Som majiteľom počítača DIDAKTIK M a rozhodujem sa medzi kúpou AMIGY 1200 alebo IBM PC 386 SX/40 Mhz. Chcel by som vedieť, ktorý počítač je lepší na štúdiá, lebo chcem študovať v odbore výpočtovej techniky. Ste výborný časopis, až na jednu malú chybu. Na stranách 44 a 45 sú stále tie isté reklamy na hry BURNING RUBBER a RYDER CUP. Namiesto toho by ste tam mohli dať megarecenziu, alebo dve recenzie. Za uverejnenie vopred ďakujem.

Ivan MRNČO, BUKOVINA

Na prvú otázku ti odpoviem veľmi rýchlo. Aj keď ja sám mám A1200 a neviem si ju vynachváliť, k štúdiu výpočtovej techniky ti jednoznačne odporúčam počítač PC. A1200 je určená predovšetkým pre hry a využitie v rôznych grafických a hudobných aplikáciach. Naproti tomu na PC existuje oveľa viacej serióznych systémových programov, ktoré budeš k štúdiu potrebovať. Na stranách 44 a 45 nie je ani Burning Rubber, ani Ryder Cup, ako sa môžeš ostatne presvedčiť sám. Reklama však v časopise ostane, pretože len vďaka nej ešte BIT vychádza. Boli by sme naopak radi, keby jej bolo podstatne viacej. Časopis by potom totiž mohol vychádzať aj s väčším počtom strán, prípadne za nižšiu cenu. Ako teda vidíš, reklama nikdy nie je na úkor obsahu časopisu, práve naopak, Vám čitateľom môže priniesť iba osoh.

-luis-

Set Willyho. (Willy bol lepší! pozn.kotolníka). Hráč musí v úlohe parodovaného inšpektora Juva (tak parodovaného, že ho zaručene nespoznáte) splniť nejakú bližšie neurčenú úlohu. Cestou musí skákať po mrakoch, vyhýbať sa válajúcim sa kolesám, točiacim sa radarom, lietajúcim vtákom a podobným nezmyslom, ktorých dotyk mu uberá energiu. Proste klasická chodička-skákačka a to ešte s prihliadnutím na rok vzniku hry (1986) s dosť úbohou grafikou.

PHANTOMAS 1

DINAMIC

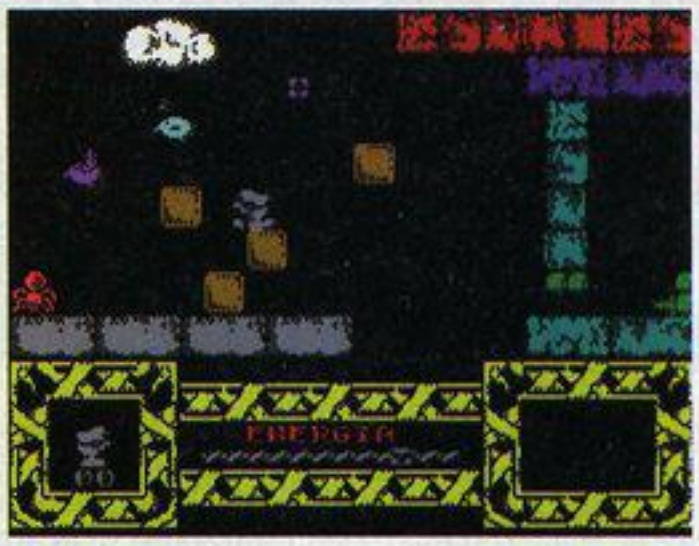
Firma Dinamic na rozdiel od väčšiny softwarových firiem programujúcich pre ZX Spectrum nepochádza z Veľkej Británie, ale zo Španielska. Z jej dielne vyšlo veľké množstvo vynikajúcich hier, z ktorých väčšina sa stala klasikou. Nedá sa to žiaľ povedať o dvojdielnej hre Phantomas, ktorá má opäť so známou postavou spoločné iba meno. Počas nahrávania hry je na obrazovke vykreslený veľmi pekný úvodný obrázok v štýle komiksu. Po ňom človek už podvedome očakáva rovnako kvalitnú hru. Sklamanie je však veľké. Namiesto majstrovsky prepracovaného príbehu a grafiky, ktoré by boli hodné tak vďačného námetu, tu nájde akúsi smutnú variáciu na predpotopného (aj keď vo svojej dobe výborného) Jet-

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 45%

PHANTOMAS 2

DINAMIC



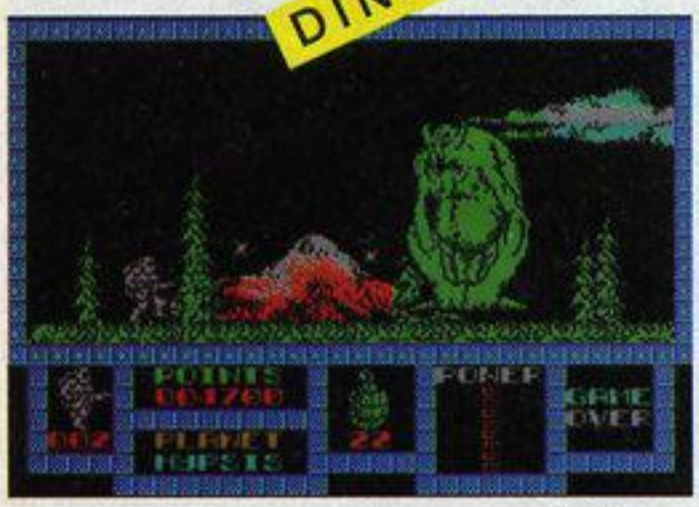
To, že sa úspešný a obľúbený príbeh dočká druhého pokračovania, je vo svete počítačových hier (a nielen v ňom) pomerne bežný a záslužný jav. To, že sa tvorcovia Phantomasa odvážili spraviť aj druhý diel, sa nedá nazvať inak ako opovážlivosť. Pri úbohosti použitej grafiky sa nedá dokonca prijať ani ospravedlnenie, že sa im hra nevošla do počítača na jeden raz a preto ju rozdelili do dvoch samostatných programov. (Takto to aj zrejme bolo, pretože obe hry boli vyrobené v rovnakom roku). Opäť sa tu stretávame s malou postavičkou v šiltovke, ktorá má pravdepodobne predstavovať inšpektora Juva. Cieľ hry je opäť zahmlený. Ale to asi nie je podstatné. Podstatné je, že je tu opäť plno rôznych chobotníc, bleskovou rýchlosťou lietajúcich turbosliepok, behajúcich lebiek a iných volovín, ktoré nútia našu postavičku skákať, behať a vyhýbať sa im. Oproti prvej časti sú tu však i isté 'prevratné' vylepšenia. Okrem už spomínaných predmetov sú v miestnostiach rozmiestnené diabolsky ukryté vystrelovače otrávených šípov. Naviac, pod prvými dvoma miestosťami je veľká priekopa, v ktorej premáva akýsi pekelný stroj s vývrtkou vpredu.

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 45%

GAME OVER 1

DINAMIC



Dvojdlielnu hru Game Over rovnako od firmy Dinamic, som vybral zámerne, ako náplasť na predchádzajúce riadky. No čo, koniec-koncov aj majster tesár sa občas utne a preto im to prepáčme. Hra Game Over už patrí medzi tie tituly, ktoré spravili z firmy Dinamic legendu. Ja sám ju považujem za vôbec najlepšiu, aká z jej produkcie kedy vyšla. Úvodný obrázok, ako to býva u Dinamicu zvykom, je ako vždy veľmi kvalitne nakreslený. Samotná hra tento raz za ním v ničom nezaostáva. Jej hlavným hrdinom je kozmonaut v skafandri, ktorý je vybavený automatickou puškou a ručnými granátmi. Jeho cieľom je prebojovať sa cez nepriateľskú planétu. Misia začína v starom zámku, kde sa mu do cesty stavajú mimozemšťania lietajúci na akýchsi plošinkách. Už tu je grafika pozadia i postáv výborná. Pravé vytrženie pre hráča nastane však až v momente, keď sa mu podarí prebojovať z budovy von. Čaká ho tu les s modrou oblohou, občas prerušovanou bielym obláčikom, ďalší mimozemšťania, nalietavajúce stíhačky a to všetko v skutočne bravúrnej grafike s minimom atribútových defektov. Vtedy hráč ešte netuší, že na konci nájde dve mimoriadne obrovské 'koncové obludy'.

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 95%

GAME OVER 2

DINAMIC

Druhý diel hry Game Over vznikol z rovnakého dôvodu, ako u Phantomasa. V tej dobe už malá operačná pamäť ZX Spectra nikomu nestačila a firma Dinamic problém riešila často takýmto spôsobom. Aby pôžitok z druhej časti hry bol zaslúžený, hneď na jej začiatku je nutné vložiť päťmiestny číselný kód. Tento kód sa vypíše na konci prvej časti hry a bez neho sa druhá časť jednoducho nespustí. Dobrodružstvo nášho kozmického rytiera začína v lese, ale na úplne inej planéte. Výzbroj je rovnaká, len granáty nahradili energetické štíty tvaru polmesiaca, vysielané proti nepriateľom. V lese tentokrát útočia miestny klokani a v neďalekom technickom komplexe sovy. V komplexe je cieľ celej misie. Najskôr je nutné nájsť v bludisku plošín a výťahov konkrétnu býčiu hlavu, ktorej pri zásahoch zbraňou iskria oči. Do nej musí kozmonaut strieľať tak dlho, kým sa okolo neho nevytvorí špeciálne silové pole. Len s ním totiž prenikne cez bariéru, ktorá sa mu o pár poschodí vyššie stavia do cesty. Tu na podstavci nájde energetický štít, ktorý mu pomôže prekonať posledného nepriateľa, veľkého okrídleného démona. A čo nasleduje po jeho zničení? To je predsa jasné - GAME OVER!

-luis-

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 95%

U.S.GOLD / S. S. I.

DRAGONLANCE: THE DARK QUEEN OF KRYNN

V predchádzajúcom čísle BITu sme „oprášili" hru Bane of the Cosmic Forge z rozsiahlej série Wizardry. Dnes sa pozrieme na inú sériu s podobným námetom. Epopej DRAGONLANCE, z ktorej Fantasy Role-Playing hra THE DARK QUEEN OF KRYNN (Temná kráľovná z Krynnu) pochádza, je síce trochu menej známa, ale rovnako čerpá z oblasti D&D. Táto hra od známej skupiny programátorov S.S.I. dokonca hrdo nesie názov „The official Advanced Dungeons & Dragons product" (oficiálny produkt rozšírenej hry Dungeons & Dragons). Využijem teraz vhodnú príležitosť a pokúsim sa obe hry porovnať.

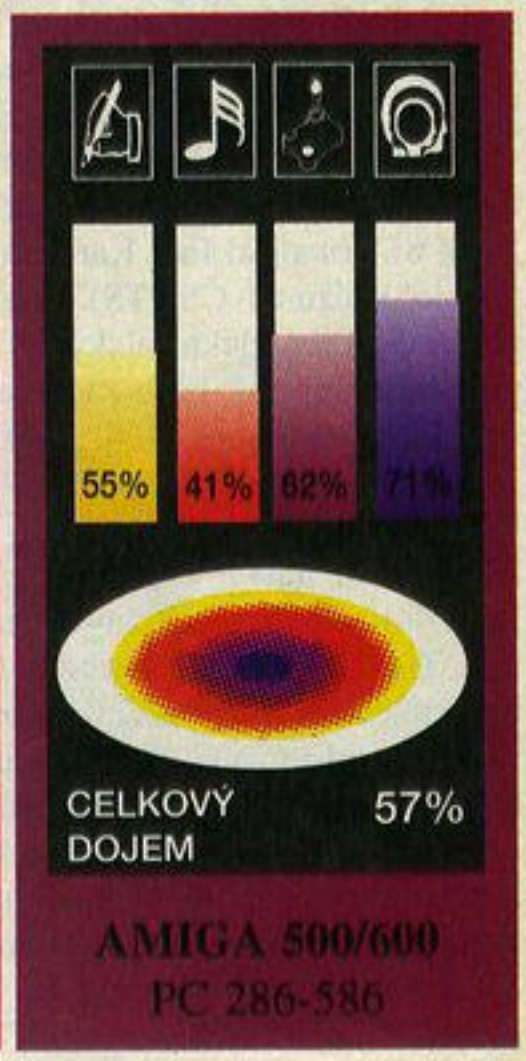
Hra Dark Queen of Krynn (ďalej len DQoK) je rovnako ako Bane of the Cosmic Forge (ďalej BoCF) naprogramovaná takmer presne podľa pravidiel D&D. Na rozdiel od BoCF je táto tretia časť dungeon série až z roku 1992. Už dopredu musím povedať, že napriek tomu sa mi zdá o dva roky staršia BoCF podstatne vydarenejšia. Ale nepredbiehajme a poďme pekne po poriadku.

Podobne ako v BoCF si v DQoK musí hráč najskôr vygenerovať svoju družinu postáv. Družina sa dá zostaviť tiež zo 6 členov (charakterov). Z rás sú už štandardne k dispozícii človek, niekoľko druhov elfov a dva druhy trpazlíkov (lesní a horskí). Ďalej nasleduje voľba presvedčenia postavy. Presvedčenie môže byť dobré, neutrálne alebo zlé, pričom ho ďalej možno kombinovať so zásadným a chaotickým. Takto môže vzniknúť napr. postava s presvedčením zo zásady zlým alebo chaoticky dobrým. (Tento spôsob určovania presvedčenia vychádza priamo z pravidiel D&D a pridáva hre úplne nové dimenzie). Tvorba charakteru pokračuje určením pohlavia (muž/žena) a končí voľbou povolania (kňaz, rytier, bojovník, zlodej, kúzelník...). Úplne na záver prebieha voľba výzoru postavy a to v dvoch fázach: v kľude a útočiaca. Postava je na rozdiel od väčšiny dungeonov nakreslená celá a zobrazuje sa len v bojových situáciach. Kladne hodnotím skutočnosť, že rovnako ako v BoCF možno vygenerovať prakticky neobmedzený počet charakterov, ktoré sa dajú uložiť na floppy alebo hard disk pre neskoršie použitie. Takto možno kedykoľvek v budúcnosti doslova behom niekoľkých sekúnd (HD) alebo prinajhoršom minút (FD) zostaviť novú družinu podľa konkrétnych potrieb.

Po skompletovaní družiny sa môže začať samotná hra. So skupinou našich hrdinov sa ocitáme v kráľovstve Krynn pred prekrásnym palácom. Naše prvé kroky budú smerovať práve do neho. Tu sa stretneme s princeznou Lauranou, ktorá nám vysvetlí, čo je našou úlohou. Nie je to tak dávno, čo sme jej pomohli odvrátiť útok strašnej dračej armády. Po tejto udalosti zavládol v kráľovstve Krynn na dlhú dobu mier a pokoj. Pred pár dňami však emisári priniesli znepokojivé správy. Na juhu ríše sa opäť zhromažďuje niekoľko týchto beštií a zdá sa, že sa pripravujú na protiútok. Našou úlohou je zistiť, či sú tieto informácie pravdivé. (Mimochodom, tento rozhovor, podobne ako i ďalšie, si musíme prečítať z manuálu. Je to jedna z ochrán proti počítačovým pirátom. Hráčovi, ktorý vlastní nelegálnu verziu, takto totiž ujdú niektoré podstatné fakty a je veľmi pravdepodobné, že nakoniec mu unikne aj samotný zmysel a cieľ hry). Po tomto úvode opúšťame krásnu Lauranu a vydávame sa do obchodu. Každá z postáv má na začiatku 200 zlatých, za ktoré si môže dokúpiť výzbroj a výstroj. Aj tu podobne ako v BoCF platí pravidlo, že nie každá postava vie (a môže) zaobchádzať s každou zbraňou. Ak chceme, môžeme sa ešte zastaviť v pevnosti, či v miestnom hostinci a potom sa už vydávame do lesa za prvým dobrodružstvom.

Pri vstupe do lesa sa celá obrazovka zmení. V ľavom hornom rohu sa zobrazuje pohľad družiny. Tento výrez je veľmi malý, zaberá približne len 1/6 obrazovky, čo je spoločným znakom všetkých starších hier od S.S.I. Hráč takto síce prichádza o požitok z väčšieho pohľadu, na druhej strane ostáva viac pamäte na samotnú hru, čo tvorcom umožňuje spraviť napríklad väčšiu hraciu plochu, viac postáv a pod. Vedľa sa nachádza kompas, udávajúci smer pohybu a menný zoznam členov družiny. Ich podobizne tu zobrazené nie sú, čo je myslím dosť na škodu. Zvyšnú časť obrazovky zaberajú údaje o členoch družiny a zoznam použiteľných príkazov. Pri prepnutí na prehľad výzbroje a výstroje konkrétneho člena družiny sa hráčovmu zraku nedostane žiadnej útechy. Všetky zbrane a predmety sú znázornené len ich názvami, ako holý text. Pohyb družiny sa ovláda pomocou meniaceho sa kurzora myši. Tu treba podotknúť, že výhľad z „vlastného pohľadu" je graficky na veľmi slabej úrovni. Pri stretnutí sa s nepriateľom sa pohľad prepína na akýsi pseudo 3D nadhľad, ktorý nie je o moc lepší. Jedinou útechou pre oči hráča sú statické obrázky, ktoré sa zobrazujú v rôznych kľúčových situáciach (napr. pri rozhovore). Tieto sú naozaj veľmi pekné a sú skutočnou pastvou pre oči. Ak by mala byť grafika posudzovaná len podľa nich, hra by dostala podstatne vyššie hodnotenie.

-luis-



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER 8086 PRE POČÍTAČE PC

1.

Týmto číslom časopisu BIT otvárame celkom nový seriál - seriál o assembleri procesorov radu INTEL 86. Tieto procesory sa nachádzajú v počítačoch IBM PC, ktoré sa pomaly ale isto stávajú najrozšírenejším počítačom nielen v kanceláriách a školách, ale aj v domácnostiach.

Tento seriál si v žiadnom prípade nekladie za cieľ vám poskytnúť podrobný návod ako písať programy v strojovom kóde a ani vás nenaučí programovať tak dobre, aby ste mohli hneď naprogramovať také demo ako napr. UNREAL od Future Crew. Toto všetko sa musíte naučiť postupne sami usilovnou prácou - programovaním, pri ktorom získate najviac skúseností. Tento seriál si tiež nekladie za cieľ presne vymenovať celý inštrukčný súbor so všetkými jeho detailami. Na to slúžia tabuľky strojového kódu 86, ktoré sú pomerne dostupné a dajú sa ľahko získať, či už v tlačenej forme (knižky o 86) alebo v elektronickej forme (rôzne programy - výukové alebo referenčné).

Cieľom tohto seriálu je poskytnúť vám najprv celkový pohľad na procesor z hľadiska jeho programovania v assembleri, potom orientačný prehľad inštrukčného súboru procesora a nejaké malé ukážky rutiniek a programov v tomto assembleri, na ktorých si tiež ukážeme používanie služieb a podprogramov operačného systému MS-DOS, bežne používaného na počítačoch PC.

Pri čítaní tohto seriálu vám odporúčame mať vždy po ruke nejaké podrobné tabuľky inštrukčného súboru 86. Existuje už viac vhodných publikácii zaoberajúcich sa danou témou, napr. „Inštrukčný súbor ASM 86" (napísal Ing. Karel Janů, Csc. a vydala Knižnica ČSVTS). Tiež existuje pomerne veľa elektronických tabuliek - programov podrobne sa zaoberajúcich inštrukčným súborom 86 - napríklad THE NORTON GUIDES (copyright 1987 by Peter Norton Computing), alebo LANGUANGE WINDOW (copyright 1986 by BLR Software Engineering). Známy program TECH HELP (copyright 1985,1990 by Flambeaux Software Inc.) obsahuje iba základné informácie o inštrukciách, preto ako podrobné tabuľky nie je príliš vhodný.

Okrem podrobných tabuliek inštrukčného súboru odporúčame tiež mať po ruke nejaký popis služieb a podprogramov operačného systému. Práve tu je vhodný program TECH HELP alebo THE NORTON GUIDES. Zo začiatku tieto tabuľky nebudete veľmi potrebovať, ale neskôr, keď si začneme uvádzať príklady využívajúce tieto služby, sa vám určite zídu.

Všetky ukážky rutiniek budú písané tak, aby sa dali priamo skompilovať a zlinkovať kompilátorom assembleru - programom TURBOASSEMBLER (Turbo Assembler, Version 2.02, copyright 1988,1990 Borland International; Turbo Link, Version 3.01, copyright 1987,1990 Borland International). Existujú aj iné prekladače, napr, MacroAssembler, ale syntax zápisu programu je pre všetky prakticky taká istá a odlišnosti sú len minimálne. Okrem samotných prekladačov existujú aj špecializované editory assemblera, napr. The Programmer's editor (by Lostak Super Department), ktoré využívajú pre kompiláciu a spúšťanie programov už existujúce kompilátory. Mnohí programátori pracujú tak, že využívajú vývojové prostredia vyšších programovacích jazykov (Pascal, C) a v nich direktívu ASM, po ktorej môžu písať priamo inštrukcie assembleru.

Určite ste si všimli, že sa tu často spomínajú dva pojmy: „strojový kód" a „assembler". Tieto dva pojmy sa praxi dosť často zamieňajú a preto je potrebné presne vysvetliť čo ktorý znamená a aký je medzi nimi rozdiel.

Strojový kód je „materinský" jazyk samotného mikroprocesora. Je to postupnosť inštrukcií uložených v jednotlivých bitoch pamäte, kde každá inštrukcia obsahuje z hľadiska programátora jednu viac-menej elementárnu operáciu. Inštrukcie okrem špecifikácie operácie môžu obsahovať aj data (argumenty), s ktorými sa má daná operácia vykonať. Samotný procesor vlastne okrem tohto svojho materinského jazyka žiadny iný jazyk nepozná (je to totálny jazykový antitalent), preto mu musíme všetko, čo chceme aby robil, napísať v tomto jazyku. Napríklad tento kúsok strojového kódu:

```
11000111
00000110
00111111
00000101
01110110
00011011
```

uloží číslo 1B76h na adresu, ktorá sa nachádza presne o 053Fh bajtov za touto inštrukciou.

Lenže písať programy vkladaním jednotiek a núl do jednotlivých bitov pamäte je pre človeka dosť nepohodlné a náročné, preto bola vymyslená pomôcka - assembler. Assembler (tiež nazývaný jazyk symbolických adries, JSA) je vlastne špeciálny zápis strojového kódu zrozumiteľnejší pre človeka - namiesto hodnôt jednotlivých bitov zodpovedajúcich nejakej inštrukcii sa v assembleri píše mnemotechnické označenie tejto inštrukcie. Mnemotechnické označenie je akási skratka, symbol, označenie, ktoré bolo vymyslené práve preto, aby sa lepšie a ľahšie zapamätalo. Okrem toho assembler umožňuje zapisovať symbolicky nielen jednotlivé inštrukcie, ale aj jednotlivé údaje, s ktorými inštrukcie narábajú. Lenže takémuto zápisu procesor nerozumie - preto boli zhotovené špeciálne programy, zvané prekladače assembleru (tiež sa im zvykne jednoducho hovoriť „assemblery"), ktoré tento zápis preložia do strojového kódu zrozumiteľného procesoru. Napríklad ten istý kúsok strojového kódu napísaný vyššie, by v assembleri vyzeral takto:

```
DATA = 1B76H
MOV ADRESA,DATA
```

Skratka MOV je od anglického slova „move", pohyb. Jasne tu vidíte, že sa nejaké dáta „pohybujú", čiže iným slovom ukladajú na nejakú adresu označenú symbolom „adresa". A teraz si úprimne povedzte, ktorý z týchto dvoch zápisov sa vám lepšie pamätá a s ktorým by sa vám lepšie pracovalo ? To posunutie o 053Fh bajtov od inštrukcie, ktoré bližšie špecifikuje samotnú adresu si už prekladač assemblera vypočíta sám, takže ani s tým sa nemusíte trápiť.

Iste ste si všimli, že som v predošlých príkladoch použil pre zápis čísiel šestnástkovú sústavu. Viac o tejto sústave, ako i to, prečo ju budem uprednostňovať v budúcich lekciách, sa môžete dočítať v časopise BIT číslo 8/93.

V budúcich lekciách si uvedieme celkový pohľad na procesor Intel 86 z hľadiska programátora v strojovom kóde - odborne povedané „programátorský model procesora". Popíšeme si, ako sa dá pristupovať do pamäti, aké registre Intel 86 má, na čo tieto registre slúžia a ako sa dajú pri programovaní využívať.

- busy -

1. MÔJ VEK JE ..... ROKOV (uveďte číslom)

2. SOM POHLAVIA
☐ Mužského ☐ Ženského

3. VLASTNÍM POČÍTAČ
☐ ZX Spectrum/+/Delta ☐ ZX Spectrum 128K/+2/+2A/+3 ☐ Didaktik Gama
☐ Didaktik M ☐ Didaktik Kompakt ☐ Commodore C64
☐ Commodore 128 ☐ Amiga 500/+/600 ☐ Amiga 1200
☐ Atari XE/XL ☐ Atari ST/STE ☐ PC AT-286
☐ PC 386/SX/DX ☐ PC 486/SX/DX ☐ PC PENTIUM
☐ Apple MacIntosh ☐ Žiadny ☐ Iný (uveďte aký)

4. VLASTNÍM HRACIU KONZOLU
☐ Nintendo ☐ Super Nintendo ☐ GameBoy ☐ Sega MasterSystem
☐ Sega MegaDrive ☐ GameGear ☐ CD32 ☐ Žiadnu
☐ Inú (uveďte akú)

5. POUŽÍVAM TÚTO PAMÄŤOVÚ JEDNOTKU
(okrem štandardne zabudovanej v počítači)
☐ Kazetový datarekordér ☐ D40 (Didaktik) ☐ D80 (Didaktik)
☐ Disk Drive (C64/128) ☐ Disk Drive (XE/XL) ☐ Hard Disk (Amiga)
☐ CD-ROM (PC) ☐ Žiadnu ☐ Inú (uveďte akú)

6. VLASTNÍM TLAČIAREŇ
☐ Ihličkovú ☐ Bubble Jet ☐ Laserovú

7. POČÍTAČ VYUŽÍVAM PREVAŽNE NA
☐ Hry ☐ Serióznu prácu ☐ Oboje

8. PRI HRÁCH PUŽÍVAM PREVAŽNE
☐ Klávesnicu ☐ Joystick ☐ Myš

9. ČASOPIS BIT ČÍTAM
☐ Pravidelne (odoberám) ☐ Pravidelne (kupujem) ☐ Často (viac ako 6x za rok)
☐ Zriedka (menej ako 6x za rok)

10. CELKOVO SOM S ÚROVŇOU ČASOPISU
☐ Spokojný ☐ Nespokojný

11. PREVAŽNÝ ZÁUJEM MÁM O
☐ Hry ☐ Systémové programy ☐ Oboje

12. Z HIER HRÁM PREVAŽNE
☐ Akčné ☐ Adventure ☐ Dungeons&Dragons ☐ Simulátory ☐ Športové
☐ Logické ☐ Strategické ☐ Všetky ☐ Žiadne

13. ZO SYSTÉMOVÝCH PROGRAMOV POUŽÍVAM HLAVNE
☐ Textové editory ☐ Grafické editory ☐ Databanky ☐ Hudobné
☐ Výukové ☐ DTP ☐ Žiadne ☐ Iné (uveďte ktoré)

14. MYSLÍM SI, ŽE V ČASOPISE BY MALO BYŤ
☐ Hier výrazne viac ako serióznych článkov
☐ Serióznych článkov výrazne viac ako hier
☐ Rovnako hier i serióznych článkov

15. Z HIER BY SOM UVÍTAL VIAC
☐ Bleskových recenzií ☐ Predrecenzií ☐ Recenzií ☐ Mega recenzií
☐ Návodov ☐ Máp

16. ZO SERIÓZNYCH ČLÁNKOV BY SOM UVÍTAL VIAC
☐ Nových počítačov ☐ Testov periférií ☐ Kurzov programovania
☐ Rozhovorov s autorom ☐ Zaujímavostí zo sveta počítačov
☐ Recenzií systémových programov

17. CENA ZA ČASOPIS SA MI ZDÁ
☐ Primeraná ☐ Vysoká ☐ Nízka

18. ZDÁ SA MI, ŽE BIT MÁ
☐ Vyhovujúci počet strán ☐ Málo strán ☐ Veľa strán

19. ČO SA TÝKA PODTLAČE POD ČLÁNKAMI MALA BY BYŤ
☐ Doplnená grafikou (ako teraz) ☐ Pestrofarebná ☐ Jednofarebná
☐ Žiadna (biely podklad a čierny text)

20. MYSLÍM, ŽE V ČASOPISE BY ROZHODNE NEMALA BYŤ RUBRIKA (uveďte ktorá rubrika by sa mala zrušiť)

.....

21. MYSLÍM, ŽE V ČASOPISE ROZHODNE CHÝBA RUBRIKA (uveďte ktorá-len novú)

.....

22. ĎALEJ BY SOM NAVRHOVAL NA ČASOPISE BIT VYLEPŠIŤ TOTO (uveďte stručne čo)

.....
.....
.....
.....
.....

VIANOČNÁ ANKETA ČASOPISU BIT

ROZHODNITE SAMI, AKO BUDE VYZERAŤ VÁŠ ČASOPIS!

V podstate od samého začiatku vychádzania BITu (čo už je viac ako tri roky), sa na nás obraciate s rôznymi podnetmi ohľadne zlepšenia časopisu. Vaše návrhy sú však veľmi rozdielne a niekedy dokonca úplne protikladné. Len ako príklad uvediem, že niektorí z Vás by chceli viac recenzií pre 8-bitové počítače, iní by ich najradšej z časopisu vyradili úplne; niektorým čitateľom sa páčia plagáty, iným zasa nie; niekto by chcel viac recenzií, niekto zase viac návodov; jednému sa páči grafická úprava, druhému zase nie a tak by som mohol pokračovať donekonečna.

Je úplne jasné, že všetkým sa vyhovieť nedá. Preto sme si povedali: nech rozhodne väčšina. Prečítajte si pozorne nasledujúce otázky a pokúste sa na ne čo najlepšie odpovedať. Na každé číslo otázky sa snažte odpovedať iba jednou odpoveďou, ktorá sa Vám zdá najvýstižnejšia. (Ak napríklad vlastníte viac počítačov, zaškrtnite len ten, ktorý častejšie používate). Zaškrtnutie druhu počítača však nevylučuje vyznačenie typu hracej konzoly, ktorú popri počítači eventuálne vlastníte. My odpovede štatisticky vyhodnotíme a potom podľa hesla: „Hlas ľudu, hlas boží" vyrobíme časopis presne podľa Vašich predstáv. A aby ste si nedrali perá a mozgové závity nadarmo, všetky anketové lístky, ktoré sa nám vrátia do redakcie, budú na záver zlosované a **jeden z Vás obdrží výhru 1000,- Sk**. O výsledku ankety sa s Vami samozrejme podelíme v niektorom z ďalších čísiel BITu.

Celú stranu A4 vystrihnite a zložte 2x cez polovicu tak, aby adresa redakcie ostala z vonkajšej strany. Tak vznikne obálka, ktorú na spodnej strane prelepte malým prúžkom lepiacej pásky, aby sa neroztvárala. Na určené miesto nalepte známku a obálku zverte najbližšej poštovej schránke. (Ak je Vám ľúto strihať časopis, stačí keď pošlete xerox kópiu anketového lístku).

Miesto pre nalepenie známky

BIT
P.O.BOX 74
BRATISLAVA 15

8 1 0 0 5

MEGA RECENZIA

DREW PICTURES IRON HELIX

„Stop ... jeden ... dva ... tri ... teraz!" Diaľkovo riadený robot sa pohol vpred. S jemným bzučaním preplával dlhú pasáž lodného vyhliadkového koridoru. Dvere sa za ním s rachotom automaticky zavreli. Na jeho lesklom, titánovom povrchu sa odrážal svit troch mesiacov planéty Calliopé, z ktorej asi za 60 minút zmizne všetok život. Stál tam ešte 3 sekundy a pohol sa k dverám na druhom konci pasáže. Otvoril dvere a vkĺzol dnu. Otočil sa smerom k plastikovým sedačkám. Niečo v ňom prasklo a miesnosť osvietil jemný, zelený lúč svetla. „Tam je! ... Prepni to na DNA coder ... Ulož ho a padáme." Na plazmovej, bordovej obrazovke sa zobrazila štruktúra 8 dní starej sliny Roberta Benedettiho. Computer ju ďalej zväčšoval a scanoval až sa na obrazovke konečne objavil sextiálny kód. „Dobre... už nám chýba len Prvý Officier... Joe!?... prepni mi prosím ťa radar na senzor pohybu v celom krížniku..." Joe rozkaz vykonal veľmi presne a rýchlo, čo by sa o jeho psychickom stave nedalo povedať. Na kontrolnom paneli radarového systému senzory nevykazovali žiadnu činnosť. Zelenkastá obrazovka bola prázdna. „Kde je? Kde sa vyparil? Do riti... čo keď je v horizontálnej šachte?" zanadával veliteľ. „Čo ja viem, veď ich tu je 30..." odfrkol Joe. „To je fuk padáme..." Len čo sa pohol dopredu k dverám malej chodby, zjavila sa na radare malá zelená bodka.

„To je on!... Vpred!... Vpred!..." veliteľ záchranného teamu reval ako zmyslov zbavený. „Tempo... Tempo! je za nami." Sonda doplávala k dverám na konci prechodnej chodby. Zelená bodka spomalila. „Prečo spomalil?... Joe otvor tie dvere konečne..." syčal veliteľov hlas. V rohu monitoru zablikal nápis ACESS DENIED. „Do prdele sme v pasci... Sviňa... vedel to... on to vedel... preto spomalil. Skús ešte použiť JAM" zahrmel veliteľ. „To nejde, stojí v ceste von a stráži východ" bránil sa operátor. Zelená bodka sa pomaly, ale iste približovala k dverám chodby. Radar sondy blikal a pípal ako šialený. Po commanderovej tvári stekali kvapky studeného potu. Nedýchal. Len sucho preglgol. Dvere sa pomaly otvorili. Sonda len mlčky bzučala a vznášala sa nad zemou. Senzor zachytil pohyb. Na konci chodby sa zablysli dve laserové hlavne lodného Defendera. Z hlavní vyšľahol červený oheň a sonda sa zvalila s rachotom na podlahu. Operátor sa mykol, ale rýchlo sa ukľudnil. Z palubného computeru sa ozvalo nepríjemné šumenie a chrčanie. Obraz zmizol. Dlho bolo smrteľné ticho. Na štart sa prihlásila tretia - posledná sonda typu DARWIN 5...

Sonda Darwin 5 sa približuje k vojnovému krížniku Cerberus...

Ak Vás tento predúvod zaujal, asi tušíte, že to nebude len taká obyčajná CD-ROM hra, ktorá má 540 MB len tak pre nič za nič. Helix sa dá ťažko zaradiť medzi bežné herné scenáre či štýly. Hra má síce rolovkový design ale v podstate je to adventúra so strategickým nádychom. Keď toto zmiešame do kopy, dostaneme „Future Atventure". No a teraz konečne k hre. Túto božskú hru má na svedomí jeden pán, ktorý vlastní ďaleko za morom obrovské designerské a grafické štúdio. Jeho ctené meno je Drew Huffman, podľa ktorého sa volá celá firma. Celá hra je robená na Macoch a je jednou z prvých hier, ktoré boli prezentované na MacCD médiu. Team Drew pictures pracoval na hre skoro 2 roky a to v rôznych grafických a animačných programoch napr. (Adobe Photoshop, EAI System, Macromind Director a hlavne Macro model). Grafici a animátori sa snažili prostredie kozmickej lode zvládnuť čo nejrealistickejšie a najvernejšie. V hre sa stretneme aj s takými detailami, ako je špinavý koberec, záchod či dokonca scanerom môžeme objaviť menšie parazity (švábv, červy a pleseň). Všetky objekty a predmety vyzerajú na rozdiel od iných hier tohoto typu opotrebovne. Keď prejdeme okolo zrkadla v umyvárke, samozrejme v ňom uvidíme zrkadlový obraz našej sondy. V apartmánoch posádky nájdeme knihy, nedopísané správy, obrazy, dokonca aj zmrazené telo v operačnom sále. V hlavnom počítači lode si môžeme prelistovať v kartotéke lodnej posádky, kde sa okrem základných informácií dozvieme aj rôzne intímnosti. Na dátových portoch sú nahraté video zprávy vymierajúcej posádky. Tieto video správy sú natáčané reflexnou kamerou s pravými hercami a neskôr zdigitalizované (kapitána lode Parrisha hrá samozrejme Pán Drew). Robí sa to asi tak, že sa herci postavia pred modré plátno ktoré kamera neregistruje ako modré, ale ako priesvitné. Potom sa tieto videodáta upravujú v programe Macromind Director, kde sa za postavy namontuje počítačové prostredie. Aby na hranici medzi videom a prostredím nevznikali „zuby" používa sa na ich odstránenie Anti aliasing, takzvaný vyhľadovací algoritmus.

Pôvodný cieľ útoku smeroval na vojenskú základňu mimozemšťanov.

Grafika a Design je doménou hry, až na to pomerne malé grafické okno. Grafické prostredie je robené v rozlíšení 640 x 480 bodov s 256 farbami, ktoré hre úplne stačia. Animované medzisekvencie sú veľké a veľmi pekne rozanimované. Pohyb sondy je

...a vchádza cez hangár do vnútra lode.

Takto vyzerá pohľad do interiéru kúpeľne cez kameru sondy.

spracovaný ako v LOL, čiže po políčkach do všetkých smerov s animovanými prechodmi. Keďže grafika beží vo vyššom rozlíšení, potrebuje k spusteniu Windows. Nie! Nezúfajte! Na stroji 386 DX33 alebo 40Mhz hra beží akurát a je dobre hrateľná. Inštalačný program je veľmi prehľadný a jednoduchý. Okrem voľby jazyka (anglického, francúzkeho, nemeckého) sa dá nastaviť aj veľkosť spúšťacieho súboru. Pre pomalšie stroje doporučujem 15 Mb súbor, čo je aj tak pre CD-hru veľa. Zvuk sa autorom veľmi podaril. Všetky efekty sú nasamplované úplne čisto a realisticky. Tie sú uložené vo formáte Wav. a dajú sa ľubovoľne používať na rôzne účely. Sound Track je podľa mňa najlepší. Taký CYBER PUNK som ešte v žiadnej hre nezažil. Hrateľnosť je dobrá, hlavne keď po nás ide „olejolačný" Ship Defender. Utekanie pred ním vyžaduje aj určitú dávku inteligencie a trpezlivosti. Obtiažnosť je voliteľná. Doporučujem si skúsiť Helixa najprv s najľahšou obtiažnosťou, kde si loď dobre obzriete. Ale najlepšie vzrúšo je najťažšia obtiažnosť, kde máme prístup do každej miestnosti či koridoru. Ťažšou obtiažnosťou je Defender rýchlejší a inteligentnejší. Rozmiestnenie DNA kódov a Video správ sa tiež mení. Hra má 4 fázy a v každej plníme inú stanovenú úlohu. A aby toho nebolo málo, sme obmedzení ešte časomierou (reálnou). Keď dovtedy hru nevyhráme, computer začne odpočítavať posledné sekundy (viď Alien Breed, Spaceballs) k deštrukcii modrej mimozemšťanskej planéty. Jedinou chybou je asi malé hrateľné pole. Šesť poschodí je predsa len málo. No ale taký už je life. Každý šetrí, kde sa dá. No a teraz prejdem k samotnej myšlienke hry. Scenár je veľmi úchvatný, ale na prvý pohľad dosť zamotaný. Intro nám v skratke síce vysvetlí čo sa stalo a čo sa má stať, ale bližšie podrobnosti sú v návode. Tak sa Vám aspoň pokúsim reprodukovať intro v zrozumiteľnej forme.

V ďalekej budúcnosti ľudia narazia na nie príliš priateľskú rasu mimozemšťanov o ktorých vedia len to, že sa volajú Thanatosiani. Preto sa Zem začne pre istotu pripravovať na dlhú studenú vojnu. Niekde vo vysoko stráženom sektore cvičí manévre silná loď s „megadeštrukčnousuperzbraňou". Táto loď nesie hrdý názov SS „Jermiah Obrian" z rady križnikov Cerberus Class Destroyer. Na tento Bojový prototyp križnika bola namontovaná tajná zbraň: H-Bomba, ktorá by sa rada zoznámila s vojenskými objektami Thanatosianov. Programátori vojenského počítača „naliali" do jeho pamäti všetky možné modifikácie a možnosti útoku. Neskôr mu ich dali spracovať, aby vybral najlepšie riešenie možného útoku. Bojová hra sa stala realistickou, ale príliš realistickou pre lodné computery. Computer prevzal celú kontrolu nad loďou aj nad ničivými zbraňami. Za prvý bojový cieľ si vybral malú planétu podobobnú Zemi, Calliopé. Posádka sa ho márne pokúšala eliminovať. Na kapitánov DNA kód prestal reagovať a úplne sa uzavrel na svoje bojové operácie a stratégiu so smrteľnou presnosťou. Stal sa neovládateľný. V prípade zničenia planéty, nastane najväčší masaker v dejinách Thanatosianov a samozrejmé rozpútanie vojny medzi ľudmi a mimozemšťanmi. Preto kapitán lode vyslal „video clue" (obdoba budúceho faxu) na najbližšiu loď v orbite. Správu vypočula len jedna. Ňou bola prírodovedecká vesmírna stanica Indiana. Ale za čas keď sa Indiana priblížila mnohonásobne väčšiemu Obrianovi, posádka vymrela do jedného a palubný počítač neodpovedal na žiadne výzvy. To bolo podozrivé vedcom na Indiane a preto sa rozhodli poslať dnu malú detekčnú sondu. Po niekoľkých hodinách sa dozvedeli, že celá loď je zaplavená vírusom, ktorý aktivoval computer pri prípadnom obsadení lode Thanatosianmi. Pri návrate späť, sonda zachytila impulzy pohybu, no dlho tam nevydržala. O päť sekúnd s ňou stratili kontakt. Jedinou možnosťou ako loď zastaviť, bolo použiť zoologické sondy Darwin 5. No tie má však Indiana len 3. Nie sú vôbec ozbrojené, ale zato majú výkonné scanerovacie zariadenie na dekódovanie DNA kyselín. Pamäť stačí Darwinovi na uloženie troch DNA kódov. Pod jeho pravým krídlom je zavesené virtuálne ovládateľné mechanické rameno. Vedci na Indiane vypracovali záchrannú misiu na odstavenie Obriana. Mission codename: IRON HELIX

1. Pozbierať DNA kódy všetkých hlavných predstaviteľov lode (kapitána, 1. oficiera, medika alebo zbrojára).
2. Nájdenie video záznamov a odkazov s kódmi na vstup do systému computera.
3. Eliminácia Defendera.
4. Zničenie lode.

Ak sa vám to podarí, prispeli ste k záchrane „dočasného mieru". Budete odmenení perfektne animovaným outrom a to s pravým Cyber technom. Samozrejme filmové titulky pribalené. Keď nie, tak sa aspoň pokochajte ako mimozemštanská planéta vybuchne. Podľa môjho názoru, Iron Helix priniesol na herné nebo veľa nového a vytvoril nový štýl multimediálnej zábavy „Future Adventures". P.S.: Warnig for all computer users: „Your computer will kill you one day!" (ľudová múdrosť)

-Bajo Hazard-

Jednotlivé miestnosti lode sú poprepájané spojovacími koridormi.

Medzi poschodiami lode vedú okrem výťahu aj zvislé šachty.

Objednávky pre ČR:
NOVA,
P.O.BOX 39,
ZLÍN 11
763 11

PONUKA ANGLICK

IBM PC
286 - 586

A-TRAIN	1489.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ANOTHER WORLD	1119.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	1119.00
CHAMPIONS OF KRYNN	1099.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
COOL WORLD	1119.00
CRUISE FOR A CORPSE	1149.00
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	1699.00
DAY OF THE TENTACLE	1499.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	999.00
DUNGEON HACK	1489.00
EPIC	1299.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1299.00
EUROPEAN CHAMPIONS	1119.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
EYE OF THE BEHOLDER 3	1489.00
F29 RETALIATOR	1299.00
FLASHBACK	1399.00
FLIGHT SIM TOOLKIT	1659.00
FORMULA 1	999.00
HEAD TO HEAD	1329.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	1149.00
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	1119.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	929.00
JURASSIC PARK	1299.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	1119.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1559.00
LINKS 386 PRO	1699.00
MIGHT AND MAGIC 3	1499.00
MIGHT AND MAGIC 4	1799.00
MIGHT AND MAGIC 5	1699.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PC GAMES COLLECTION (5 hier)	1329.00
PITFIGHTER	999.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
ROBOCOP 3	1119.00
RYDER CUP	1119.00
SAM & MAX	1499.00
SCRABBLE	1149.00
SHADOWLANDS	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1529.00
SIMPSONS	1119.00
SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSPACE	1299.00
SPORTING GOLD (3 hry)	1199.00
STREETFIGHTER 2	1099.00
STRONGHOLD	1299.00
SUPER LEAGUE MANAGER	1119.00
SUPER SPACE INVADERS	999.00
SUPER VGA HARRIER	1399.00
T. F. X.	1679.00
TERMINATOR 2	1119.00
TERMINATOR 2029	1399.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	1119.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1099.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1499.00
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 3	1149.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1119.00
WWF WRESTLEMANIA	1119.00
X-WING - STAR WARS	1699.00
SLÁVNE TVÁRE (Ultrasoft)	299.00
ZX SPECTRUM EMULÁTOR (Ultrasoft)	799.00

PC - CD ROM

CENTRAL INTELLIGENCE	1459.00
CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
FORMULA 1	1099.00
JURASSIC PARK	1299.00
LOOM	1679.00
T. F. X.	1789.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1679.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1789.00
TONY LA RUSSA 2 BASEBALL	1679.00

C64 - DISK

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

C64 - KAZETA

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

Manuály dodávame výhradne v anglickom jazyku

ÝCH PROGRAMOV

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

CD32

KID CHAOS	1019.00
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	1099.00
DENNIS	969.00
RYDER CUP	1099.00

A 1200

BURNING RUBBER	969
DENNIS	1049
JURASSIC PARK	1069
MR. NUTZ	1049
RYDER CUP	969
SLEEPWALKER	969
T. F. X.	1299

ATARI ST/STE

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

AMIGA

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
A-TRAIN	969.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ADDAMS FAMILY	969.00
ANOTHER WORLD	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	969.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
F29 RETALIATOR	969.00
FLASHBACK	1149.00
FORMULA 1	859.00
HEAD TO HEAD	1159.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
JURASSIC PARK	969.00
KID CHAOS	949.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1299.00
MIGHT AND MAGIC 3	1299.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	969.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
RYDER CUP	969.00
SCRABBLE	999.00
SHADOWLAND	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1299.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	969.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

Objednávkový kupón nájdete na strane č. 46

MR NUTZ

ULTRASOFT®

AMIGA A1200

ocean

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74, 810 00 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/496 40

ZX SPECTRUM • DIDAKTIK

CENOVO VÝHODNÉ HRY

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

BUKAPAO
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.
Cena 69,- Sk

CHROBÁK TRUHLÍK
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.
Cena 69,- Sk

LOGIC
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.
Cena 69,- Sk

RYCHLÉ ŠÍPY 1
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame 'JEŽEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.
Cena 69,- Sk

RYCHLÉ ŠÍPY 2
Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.
Cena 69,- Sk

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

ATOMIX
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.
Cena 69,- Sk

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

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

HEXAGONIA
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.
Cena 69,- Sk

SKLADAČKA
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Napínavý príbeh a zábava pre mladých i starších.
Cena 69,- Sk

NOTORIK
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.
Cena 89,- Sk

CRUX 92
Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.
Cena 89,- Sk

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

PICK OUT 2
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.
(Obsahuje prémiovú hru CRUX 92 - ZDARMA !) Cena 119,- Sk

ŠACH - MAT
Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.
(Obsahuje prémiovú hru LOGIC - ZDARMA !) Cena 119,- Sk

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

○ program nie je k dispozícii na kazete

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

Objednávky pre Čechy:
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

NAJŽIADANEJŠIE HRY

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

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

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

PRVÁ AKCIA
Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.
Cena 119,- Sk

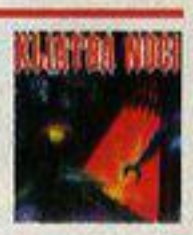
PHANTOM F4
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.
Cena 149,- Sk

PHANTOM F4 II.
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.
Cena 149,- Sk

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

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
Prvá časť z trojdielnej série veselých príhod svetobežníka mexi- čana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.
Cena 179,- Sk

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



KOMANDO 2
Akčná bojová hra s 3D priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.
Cena 199,- Sk

PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU
Pokračovanie príhod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu dostať zo strašidelného zámku. Výborná grafika aj spracovanie hry.
Cena 179,- Sk

PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD
V poslednom príbehu úspešnej trilógie sa PEDRO zatúla až do ďalekého Egypta. Jeho úlohou je objasniť tajomstvo starej pyramídy a oslobodiť priateľku.
Cena 179,- Sk

TOWDIE
Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Malý tvor TOWDIE sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.
Cena 199,- Sk

QUADRAX
Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou na spôsob svetoznámej hry LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovského zámku.
Cena 149,- Sk

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY PRE DIDAKTIK (SPECTRUM):

_ ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	_ ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
_ ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	_ ks JET-STORY	á 89 Sk
_ ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	_ ks HEXAGONIA	á 69 Sk
_ ks ZX-7	á 119 Sk	_ ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
_ ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	_ ks SKLADAČKA	á 69 Sk
_ ks M.R.S.	á 199 Sk	_ ks NOTORIK	á 89 Sk
_ ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	_ ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
_ ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	_ ks CRUX 92	á 89 Sk
_ ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	_ ks PRVÁ AKCIA	á 119 Sk
_ ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	_ ks PHANTOM F4	á 149 Sk
_ ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 89 Sk	_ ks PHANTOM F4 II.	á 149 Sk
_ ks SOUNDTRACKER	á 199 Sk	_ ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
_ ks TUITION	á 199 Sk	_ ks SHERWOOD	á 199 Sk
_ ks F.I.R.E.	á 89 Sk	_ ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Sk
_ ks BUKAPAO	á 69 Sk	_ ks PICK OUT 2	á 119 Sk
_ ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 69 Sk	_ ks ŠACH - MAT	á 119 Sk
_ ks TETRIS 2	á 119 Sk	_ ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
_ ks LOGIC	á 69 Sk	_ ks KOMANDO 2	á 199 Sk
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 69 Sk	_ ks PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU	á 179 Sk
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 69 Sk	_ ks PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
_ ks STAR DRAGON	á 89 Sk	_ ks TOWDIE	á 199 Sk
_ ks ATOMIX	á 69 Sk	_ ks QUADRAX	á 149 Sk

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

Priezvisko | Meno | Ulica | PSČ | Miesto bydliska

Rodné číslo | Dátum 1994 | Vlastnoručný podpis

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

KS	TITUL	FORMÁT

KS	TITUL	FORMÁT

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

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

Rodné číslo | ..... 1994 Dátum | ..... Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

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

Priezvisko | Meno | Ulica | PSČ | Miesto bydliska

Rodné číslo | Dátum 1994 | Vlastnoručný podpis

kupón č. 1	kupón č. 2	kupón č. 3	kupón č. 4
kupón č. 5	kupón č. 6	kupón č. 7	kupón č. 8
kupón č. 9	kupón č. 10	kupón č. 11	BIT DECEMBER 1994

SPRÁVNE ODPOVEDE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a
b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c	c
d	d	d	d	d	d	d	d	d	d	d	d

Meno: ..... Priezvisko: .....
Ulica: ..... Miesto: ..... PSČ: .....

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT
zlosovací lístok

ZX SPECTRUM • DIDAKTIK • SYSTÉMOVÉ PROGRAMY •

• MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes.)

Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

• MANTRIK - NEMECKY (slov./čes.)

Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

• MANTRIK - EDITOR-PROFESOR

Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovolnom jazyku používajúcom latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

Cena 119,- Sk

• ZX-7 ⊙⊙

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

Cena 119,- Sk

• DATALOG 2 - TURBO

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

Cena 199,- Sk

• M.R.S.

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

Cena 199,- Sk

• BABY MANTRIK - ANGLICKY (slov/čes)

Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu všetky vyučované výrazy aj zobrazuje !

Cena 89,- Sk

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

⊙ **program nie je k dispozícii na kazete**

⊙⊙ **program nie je k dispozícii na diskete**

Objednávky pre Slovensko:
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
Objednávky pre Čechy:
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

• TEXT MACHINE ⊙

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

Cena 289,- Sk

• SCREEN MACHINE ⊙

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

Cena 289,- Sk

• DTP MACHINE UTILITY ⊙

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

Cena 259,- Sk

• DTP MACHINE - PROFESIONAL PACK ⊙

Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 korún !

Cena 739,- Sk

• SOUNDTRACKER

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

Cena 199,- Sk

• TUITION

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

Cena 199,- Sk

Nič

na svete

sa

nevyrovná

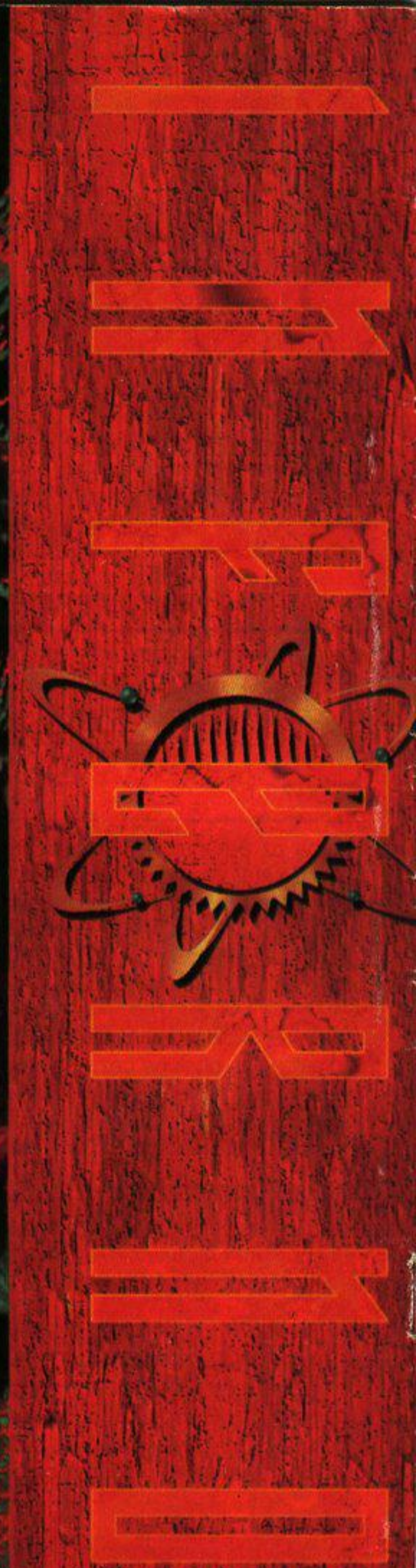
Infernu.

Nekonečná

zábava.

Nekonečný

strach.



DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

ULTRASOFT

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