

BIT

NAJLEPŠÍ ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH HIER
NA SLOVENSKU!!!!

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

25 Sk / 25 Kč



THEME PARK
S NAPÄTÍM OČAKÁVANÁ
NOVINKA OD BULLFROG

**GABRIEL
KNIGHT**
HRIECHY OTCOV
BÝVAJÚ ŤAŽKÉ

UFO
NEZNÁMY
NEPRIATEĽ

COMMODORE VYROVNÁVA
NÁSKOK **CD 1200**



PREHĽAD SADZIEB ZA INZERCIU V ČASOPISE BIT PRE SR A ČR

Plocha (A4)	Formát	Cena v Sk (Kč)	
		čb.	farebne
2/1	Ax2	10 000	20 000
1/1	A	6 000	12 000
3/4	B, C	4 500	9 000
2/3	D, E	4 000	8 000
1/2	F, G	3 000	6 000
1/3	H, I	2 000	4 000
1/4	J, K, L	1 500	3 000
1/8	M	750	1500

Prirážky:

- neštandardný formát + 20%
- vnútorné strany obálky + 50%
- posledná strana obálky -100%

Neštandardné formáty:

Čiernobiela inzercia: 1 cm² – 10,- Sk
Farebná inzercia: 1 cm² – 20,- Sk

Plocha (A4) a formát						
1/1	3/4	2/3	1/2	1/3	1/4	1/8
A 186x274	B 140x274	D 122x274	F 92x274	H 58x274	J 44x274	M 92x67
	C 186x205	E 186x180	G 186x135	I 186x135	K 186x65	
					L 92x135	

SADZBY ZA INZERCIU PRE ZAHRANIČNÝCH INZERENTOV

Farebná inzercia: 1 cm² - 2,- USD
1-strana (A4) - 1 200,- USD
2-strana (A3) - 2 000,- USD

Čiernobiela inzercia: 1 cm² - 1,- USD
1-strana (A4) - 600,- USD
2-strana (A3) - 1 000,- USD

*Objednávky na adresu: BIT, inzertné oddelenie, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15,
Slovenská republika, tel.: 07/498 461, fax: 07/496 401*

VEĽKÉ ZLACNENIE!

Na známost sa dáva, že v bratislavskej predajni COMPUTER LAND na Povazskej ulici č. 4, môžete kúpiť tovar od firmy COMMODORE za tieto ceny:

AMIGA 500 **9.900,- Sk**

CD ROM A 570 **8.990,- Sk**

(možno používať aj ako štandardný
prehrávač hudobných CD platní!)

TLAČIAREN MPS 1230 **4.990,- Sk**

Ponuka platí len do vypredania zásobi!

Tovar Vám môžeme zaslať aj na dobierku.

Objednávky posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15



05 Čo nás čaká (a nemenie?)	THEME PARK
06 Rebríčky najúspešnejších hier	NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07 Súťaž	PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10 Adventure znamená dobrodružstvo	SIMON THE SORCERER, SPACE QUEST 1
14 Návod ku hre	TITUS THE FOX
18 Zaujímavé periférie	EXTERNÁ CD-ROM JEDNOTKA CD 1200
19 Bleskové recenzie	SUPER TETRIS, MOTÖRHEAD, THROMULUS, VIDEO KID
23 Tipy a triky	KÓDY DO HIER PRE AMIGU 500
24 Poster	SUBWAR 2050
26 Prvá pomoc	PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27 Návod ku hre	U.N.SQUADRON, SPIKE IN TRANSYLVANIA
30 Recenzia systémového programu	ULTRA COMPRESSOR 2, RAR
34 Zo softwarových kuchýň	PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35 Listáreň	DOPISY ČITATELOV
36 Bleskové recenzie	EYE OF THE BEHOLDER 1-2, WORLD CUP SOCCER '90
37 Oprášené programy	THE DREAM TEAM
38 Programujeme v strojovom kóde	ASSEMBLER Z80 PRAKTIČKÁ LEKCIA 12
39 Zázraky v Basicu	VÝPOČET FAKTORIÁLOV

RECENZIE

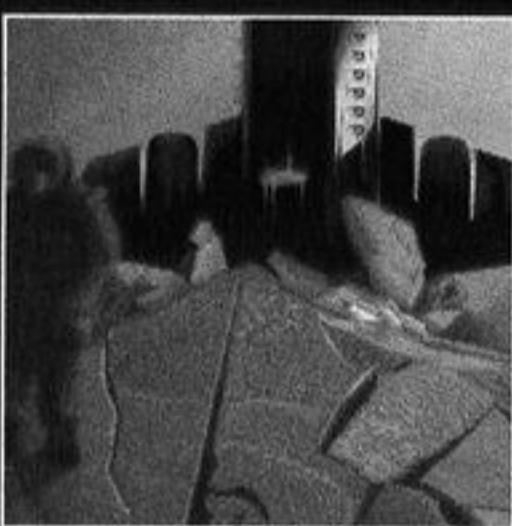
- 12 SUBWAR 2050
- 13 ARCHON ULTRA
- 16 DRAGONSPHERE
- 28 INTERNATIONAL TENNIS
- 29 BRUTAL SPORTS FOOTBALL
- 40 STARDUST
- 41 BODY BLOWS - GALACTIC



GABRIEL KNIGHT

MEGA RECENZIE

- 08 UFO: ENEMY UNKNOWN
- 32 GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS



SUBWAR 2050

ARCHON ULTRA

MAPY HIER

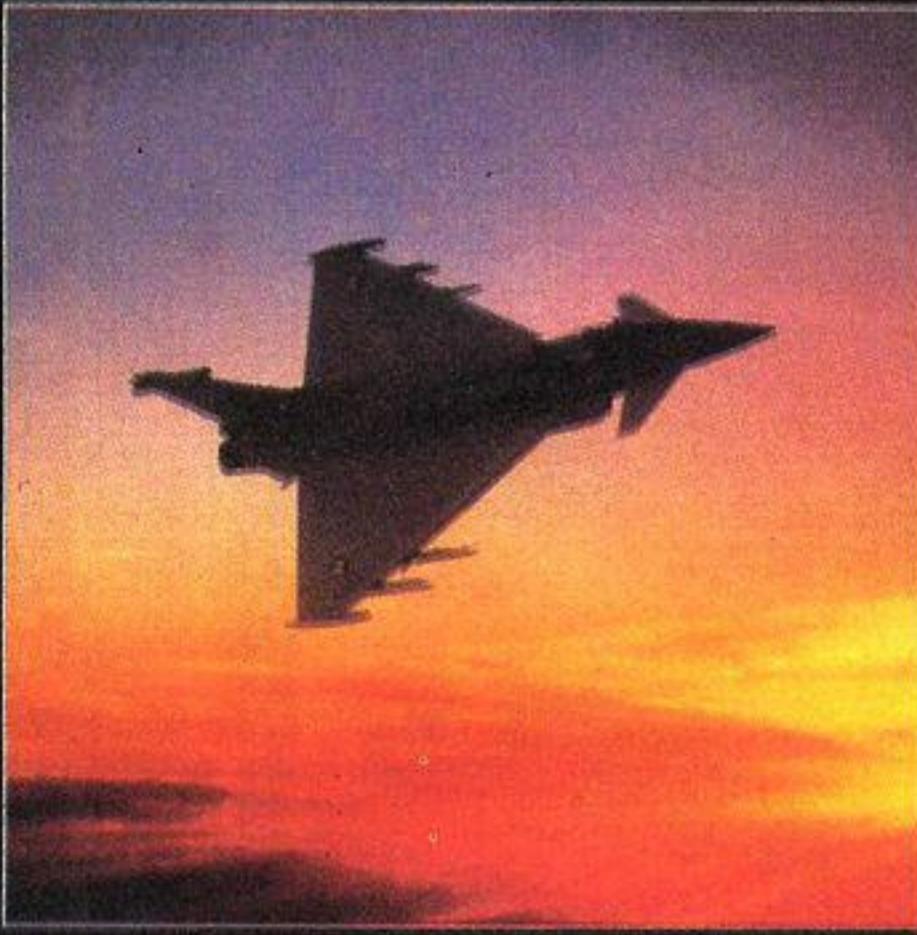
- 17 GODS (1)
- 20 GODS (2)
- 21 GODS (3)
- 22 GODS (4)



SPACE QUEST 1



DRAGONSPHERE



TFX

"Je viac než strateg. letecký simulátor. D.I.D. vytvorili letecký simul. s hodnotou niekoľko mil. dolárov. Ked' hráte TFX, prvé čo Vás ohromí, je detailné prevedenie krajiny. Viac ako sedem miliónou štvorcových km s kopcami, cestami a pohoriami, so všetkým na správnom mieste." THE EDGE

"Grafické detaily sú perfektné, s reálnym stvárnením a silným zmyslom pre celkový dojem. TFX veľmi často pripomina film..."

Ked' som prvýkrát videl TFX, od úžasu som otvoril ústa a trvalo mi 15 minút, než som sa spamäťal." PC REVIEW



Tactical Fighter Experiment...

jediný program, v ktorom je koncentrované celé umenie leteckých simulátorov. Prevezmi kontrolu nad jedným z troch najlepších bojových lietadiel súčasnosti:

EUROFIGHTER 2000, LOCKHEED F-22, LOCKHEED F-117 STEALTH FIGHTER. TFX... simulátor vzdušných súbojov, založený na bezkonkurenčnom dlhodobom výskume a autentických leteckých detailoch. Zahájte misiu... bojujte za mier!

PC A KOMPATIBILNÉ

PC CD-ROM

AMIGA 1200

CD 32

DIGITAL IMAGE DESIGN

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT /4, 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/498 461

ocean

ULTRASOFT

DIGITAL IMAGE DESIGN

www.oldgames.sk

BULLFROG

THEME PARK

Francúzska firma Bullfrog sa preslávila najmä v oblasti tzv. „GOD GAMES“ čiže božských hier, alebo skôr božských simulátorov. Aj keď dnes už veľmi ľahko zistíme, kto tento druh hier vynášiel, jedno je isté. Práve mládenci z Bullfrogu ho dovedli takmer k úplnej dokonalosti. Aj keď sa ich jednotlivé hry od seba výrazne líšia námetom, ich princíp je v podstate rovnaký. Vo všetkých z nich hráč vystupuje v



roli boha, alebo minimálne nadčloveka, ktorý z nadhladu svojej „božskej“ pozície riadi nejaký značne rozsiahly dej. Či už je to budovanie celej civilizácie (POPULOUS, POPULOUS 2), riadenie výbojnej politiky stredovekých, či novovekých vojvodcov (POWERMONGER, WORLD WAR 1 data disk) alebo pokus o ovládnutie sveta v ďalekej budúcnosti pomocou nadnárodnej zločineckej organizácie (SYNDICATE). Všetky tieto hry majú okrem svojej božkosti ešte jeden spoločný menovateľ. Týmto menovateľom je destrukcia a ná-

si pomyslite: prečo nie? Môže to byť celkom zábavná úloha. Celá vec má ale jeden malý háčik. Existuje totiž 40 ďalších boháčov - vašich rivalov, ktorí sa pokúšajú presne o to isté. Preto musíte využiť všetok svoj dôvtip a inteligenciu, aby ste ich v roli managera parku postupne všetkých vyradili z konkurencie.

THEME PARK sa v podstate odohráva v dvoch paralelných rovinách. To čo vidí hráč na povrchu, je roztomilá kreslená krajinu, v ktorej si môže postaviť svoj vlastný zábavný park s koločmi, húsenkovými dráhami, obchodiskmi a cestami, ktoré sú plné rozosmiatych a šťastných ľudí. Pod povrchom je však skrytý vysoko realistický a detailne prepracovaný simulátor, správajúci sa podľa tvrdých pravidiel ekonomiky, obchodu a principov trhového hospodárstva.

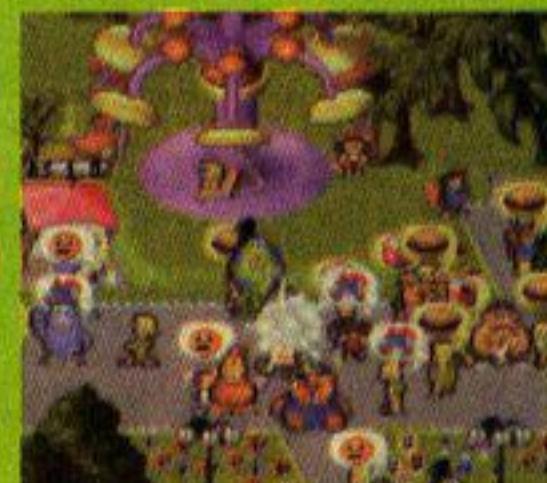
Vytvorenie dokonalého zábavného parku zahŕňa veľké množstvo rozličných a navzájom zdánlivovo nesúvisiacich činností - od povrchovej úpravy vybraných pozemkov, výsadby stromov, výstavby prístupových ciest, najatia personálu a zamestnancov, až po vybudovanie jednotlivých atrakcií, miest na pikniky, stánkov s občerstvením a dokonca i prozaických, ale o to potrebnejších toalet. To všetko je nutné na to, aby sa v parku návštěvníci cítili šťastní a aby z neho neušli hned prvým autobusom domov.



silie, ktoré sa najviac vyhrotilo v posledne menovanej hre. Možno aj toto bol dôvod, prečo sa programátori z Bullfrogu rozhodli dať svojej najnovšej pripravovanej hre „THEME PARK“ (zábavný park) úplne mierumilovnú náplň.

O čo teda v tejto hre pôjde? Námet je veľmi jednoduchý. Vaša bohatá a ekcentrická teta zomrie v polovici svojho plánu vybudovať najväčší a najprosperujúcejší zábavný park na svete. V záveri vám odkáže všetok svoj majetok pod podmienkou, že budete v jej celoživotnom diele pokračovať. Určite

Najzaujímavejším aspektom THEME PARKu je však to, že každý jeho návštěvník má vlastnú individuálnu osobnosť a chová sa úplne osobitne. Môže dokonca



predať svoje dojmy z parku ďalším návštěvníkom, čo dáva hre úplne novú dimenziu. Takto sa totiž ľudia veľmi rýchlo dozvedia o nových zaujímavých atrakciach vo vašom zábavnom parku, ale



tiež o dlhých radoch pri pokladniach alebo o nedostatku stánkov s občerstvením či nezabezpečených hygienických zariadeniach. Kedže ľudia na všetky tieto zmeny citlivu reagujú, podľa toho bude aj stúpať alebo naopak klesať návštěvnosť vášho zábavného parku.

Ďalšou dôležitou vecou je neustále udržiavať rovnováhu medzi vzrušením z jednotlivých atrakcií a ich bezpečnosťou. Ak spravíte atrakcie príliš rýchle a nebezpečné, park sa vám zaplní mladými chuligánmi, ktorí budú demolovať jeho zariadenie. Naopak, ak spravíte park príliš bezpečný, budú ho navštěvovali iba starší ľudia a dôchodci, ktorí budú posedávať na lavičkách a veľkú tržbu vám nespravia.

Hra sa pripravuje vo verziach na všetky najrozšírenejšie 16 a viac bitové domáce počítače a ak dopadne tak, ako slubujú autori, bude sa jednať pravdepodobne o najrozšíralejšiu a najprepracovanšiu „božskú hru“ od firmy Bullfrog dosiaľ.

-luis-

PC 286-586
AMIGA 1200
AMIGA 500/600

SPECTRUM

1. R-TYPE	*
(Electric Dreams)	
2. PEDRO NA OSTROVE	*
PIRÁTOV (Ultrasoft)	
3. MYTH	↑
(System 3)	
4. DIZZY 4	↑
(Code Masters)	
5. DIZZY 5	↑
(Code Masters)	
6. LASER SQUAD	*
(Target Games)	
7. SIM CITY	↓
(Infogrames)	
8. LEMMINGS	↓
(Psygnosis)	
9. SHERWOOD	*
(Ultrasoft)	
10. RICK DANGEROUS	*
(Microstyle)	

COMMODORE 64

1. RAMPART	*
(Kremlin)	
2. PIRATES!	*
(Microprose)	
3. MICROPROSE SOCCER	*
(Microprose)	
4. OIL IMPERIUM	*
(ReLine)	
5. CREATURES 2	↓
(Thalamus)	
6. ADDAMS FAMILY	↓
(Ocean)	
7. ELVIRA 2	↓
(Accolade)	
8. STREET FIGHTER 2	↓
(U.S.Gold)	
9. CREATURES	↓
(Thalamus)	
10. F16 COMBAT PILOT	↓
(Digital Integration)	

ATARI XE, XL

1. EIDOLON	*
(Lucasfilm)	
2. FRED	↑
(Avalon)	
3. NINJA COMMANDO	*
(Zeppelin)	
4. SPELLBOUND	*
(Mastertronic)	
5. NUCLEAR ADVENTURE	*
(Ropa Soft)	
6. JOE BLADE	*
(Players)	
7. DRACONUS	↓
(Cognito)	
8. MISJA	↓
(Avalon)	
9. GHOST BUSTERS	↓
(Activision)	
10. HANS KLOSS	↓
(Avalon)	

AMIGA

1. SETTLERS	*
(Blue Byte)	
2. DUNE 2	
(Westwood)	
3. CANNON FODDER	↑
(Sensible Software)	
4. ELVIRA 2	*
(Accolade)	
5. LEMMINGS 2	*
(Psygnosis)	
6. JURASSIC PARK	↓
(Ocean)	
7. PINBALL FANTASIES	↓
(Digital Illusions)	
8. SLEEPWALKER	↓
(Ocean)	
9. SYNDICATE	↓
(Bullfrog)	
10. GOAL!	↓
(Virgin)	

ATARI ST

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

PC 286-586

1. DUNE 2	
(Westwood)	
2. DOOM	↑
(ID Software)	
3. WOLFENSTEIN 3D	↑
(ID Software)	
4. CIVILIZATION	↓
(Microprose)	
5. JURASSIC PARK	↑
(Ocean)	
6. ANOTHER WORLD	*
(Delphine Software)	
7. GOBLINS 3	*
(Coktel Vision)	
8. PRINCE OF PERSIA 2	
(Electronic Arts)	
9. STREET FIGHTER 2	*
(U.S.Gold)	
10. WING COMMANDER 2	↓
(Origin)	

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 tretom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové pora-

die v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnej strane uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

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

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

*V tomto mesiaci to je
Daniel VESEĽÝ
z Košíc.*

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU

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



A tu je zoznam cien, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:

**1. cena: COMMODORE AMIGA CDTV
MULTIMEDIA PACK**

- + profesionálna klávesnica
- + diaľkové infračervené ovládanie
- + externá disketová jednotka 3.5"
- + špeciálna čierna myš
- + dva úvodné kompaktné disky

2. cena: Počítač COMMODORE AMIGA 500

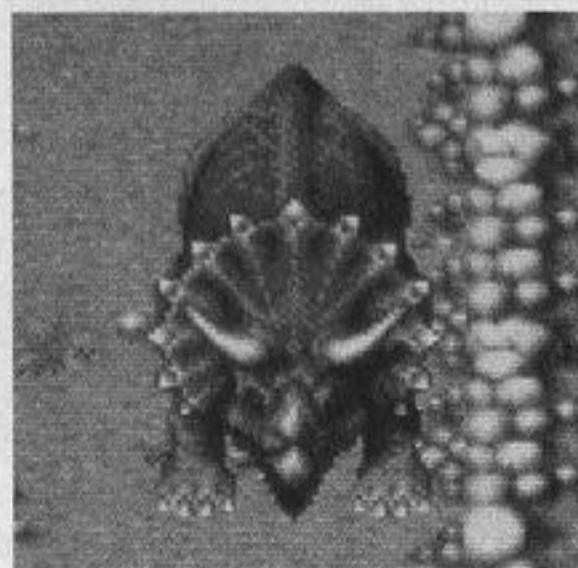
3. cena: Počítač DIDAKTIK KOMPAKT

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

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

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

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



BIT

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

Súťažná úloha číslo 8 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Where Time Stood Still
- b) Jurassic Park
- c) Shadow of the Beast 2
- d) Rambo 3



MICROPROSE

UFO: ENEMY UNKNOWN

Na zemeguli vidíme, kde sú vybudované základne, kde sú UFO, či je deň alebo noc a ostatné podobné informácie.

Milovníkom strategických hier vari netreba bratov Gollopcov osobitne predstavovať. Stačí, keď sa pojde REBELSTAR, CHAOS, LASER SQUAD a LORDS OF CHAOS - to všetko sú excelentné strategické hry, ktoré boli na svoju dobu priam revolučné s množstvom nápadov a premyslených detailov. Inak to nie je ani v poslednej hre bratov Gollopcov s názvom UFO:ENEMY UNKNOWN. Opäť nám ukázali, že v tejto oblasti nemajú konkurenciu a že o dobré nápady nie je v ich prípade nádza. UFO je natolik premyslená hra, že ju hráč musí za každú cenu dohráť. Aj keď spočiatku treba niekoľkokrát začínať, kým sa podarí pochopiť stratégii hry, nepredpokladám, že by sa niekto vzdal skôr, kým by hru nevyhral. Ale podme pekne po poriadku...

Hra sa začína prvého januára 1999 v momente, keď na Zem začínajú útočiť nepriateľské UFO s dobre vyzbrojenými

posádkami. Ich evidentný cieľ je podmaniť si našu Zem. Kedže všade, kde prídu, terorizujú obyvateľstvo, alebo zakladajú základne, bolo jasné, že treba niečo urobiť a nie sa vzdávať ufónom bez boja. Z tohto dôvodu sa založil projekt na ničenie UFO, ktorý financujú štáty na celom svete. Čaká sa od neho, že vznikne účinná ochrana štátov pred ufónmi. Podľa toho sa vytvorili pravidlá platieb. Každý štát platí dohodnutú su-

pristane UFO, prestávajú prúdiť finančie na projekt a štát urobí pakt z ufónmi okamžite. Dej sa vyvíja v reálnom čase a ak začneme robiť nad ohrozenou krajinou prieskum, na niektoré UFO čoskoro natrafíme a začneme robiť poriadok (ak UFO nie je príliš veľké). Akonáhle sa zvýsi naša aktivity v regióne a sme tam úspešní, daný štát nám na konci mesiaca vyplatí podstatne vyššiu sumu za ochranu pred ufónmi.

INTERCEPT

BASES

GRAPHS

UFOPEDIA

OPTIONS

FUNDING

12:18:30
MONDAY
28th Jun
1999

5 Secs 1 Min

5 Mins 30 Mins

1 Hour 1 Day

REBELLION

mu zodpovedajúcu jeho rozlohe. Ak je ochrana dokonalá, platí ju každý mesiac. Ak mu tam však pristávajú UFO, svoje poplatky onen štát zníži. Ak zníženie poplatkov klesne na nulu (stáva sa to vtedy, ak ho projekt ignoruje a ufóni si tam robia čo chcú), spravidla taký štát je nútensý uzavrieť pakt z ufónmi o zakladaní ufónskych základní a o obsadzovaní územia. Samozrejme ak projekt prestane dostávať peniaze (ide o značné sumy), je odsúdený na bankrot. Projekt má veľmi veľké výdavky vo viacerých oblastiach. Výstavba budov, platy zamestnancom a žoldierom, výzbroj, údržba vojenskej techniky, výskum, výroba, doprava a mnohé ďalšie veci jednoducho idú do peňazí. Samozrejme sa nedá povedať, že ak niekde

Naša činnosť stavy šéfa projektu ochrany Zeme proti ufónom spočíva vo viacerých rovinách. V prvom rade je to stavanie základní. Ak máme v základni radar, ten má určity dosah a určitú pravdepodobnosť, že UFO bude zachytené. Na začiatku máme iba jednu zá-



Takto vyzerá jedna z našich základní. Vpravo je veľmi dôležité menu, do ktorého budeme často vstupovať.

kladňu, no čoskoro musíme postaviť ďalšie, aby sme mali väčší 'akčný rádius' a s tým spojený prehľad, kde nám kto lieta. Druhá základná úloha je výskum a výroba. S pozemskými technológiami sa nedá dlhodobo odolávať cudzím vretelcom, ktorí sú na podstatne vyššej technickej úrovni. V tejto súvislosti spomeniem aspoň špeciálne zlatiny kovov, ktoré sa používajú na konštrukciu UFO a tajomnej látke ELERIUM-115, ktorá sa používa ako zdroj energie. Táto látka sa nachádza v našej galaxii a jediná možnosť, ako ju získať, je pravidelné okrádanie UFO a ufónskych základní, ktoré ju majú. Samotný boj pozostáva v prípade UFO lietajúceho vo vzduchu z ďvoch fáz. Prvá fáza je boj stíhačky proti UFO, pri ktorom využívame kanóny a raketu. Ak sa nám podarí UFO poškodiť, je nútene pristáť. Pri tejto fáze sa musí stíhačka dostať do bezprostrednej blízkosti UFO tak, aby sa objavilo na radare. Pomocou tlačidiel môžeme zvoliť buď opatrný spôsob útoku, štandardný útok, alebo agresívny útok. Pri agresívnom útoku sa dostávame k UFO tak blízko, že to môže byť pre nás veľmi nebezpečné. Vo väčšine prípadov treba používať opatrný útok, aby nedochádzalo k poškodeniu stíhačky. Druhá fáza nastáva po pristátí UFO. Na miesto pristátia pomocou dopravného lietadla privezieme partiu ozbrojených vojakov, ktorí majú za úlohu zlikvidovať všetkých ufónov, ktorí sa začnú rozliezať po okolí. Táto časť hry veľmi pripomína startu hru bratov Gollopovcov, LASER SQUAD. Aj keď bol LASER SQUAD vynikajúci, súboje v UFO sú podstatne lepšie. Je tu väčší výber zbraní, ochranných oblekov a možností vôbec. Navyše nie je nutné hrať iba v jednej rovine, pretože okolie je rozdelené do poschodi. Vďaka tomu môžeme vidieť nie len poschodové budovy a viacposchodové UFO, ale aj kopce, piesočné duny a lietajúcich ufónov (existuje špeciálny oblek, umožňujúci postave vznášať sa nad zemou). Prijemné oživenie je možnosť použitia miniatúrnych tankov a vznášadiel, ktoré môžeme postupne vyvinúť a vyrobíť vo viacerých prevedeniach. Rád by som poukázal na perfektný grafické 3D prevedenie, ktoré zohľadňuje miesto, kde sa práve nachádzame. Môžu to byť rodinné domy a polia v prípade dedín, mestá, púste, pralesy, alebo večné ľady v Arktíde a Antarktíde. Zvuky krokov odpovedajú pôde, na ktorej postava chodí. Je to poviedme šuchot nôh na piesku, charakteristický zvuk pri pohybe po drevenej



Takto vyzerá skutočný boj proti ufónom. Na obrázku útočia naši žoldnieri v budovách základne protivníka.

podlahe, atď. Perfektne sú spracované aj také úkazy, ako je dym a oheň. S postupom času krásne vidíme, čo zhorelo a ako oheň postupne dohára. Vďaka tomu je v UFO možnosť použitia dynamových granátov, zápaných a výbušných nábojov do kanónov a celého radu špeciálnych zbraní, ktoré ukážu svoj účinok aj graficky. Ak som hovoril o existencii viacposchodových objektov, musím spomenúť jednu vlastnosť, o ktorej veľa hráčov nevie. Streľať sa dá aj cez schody, alebo výťahovú šachtu na vyššie, alebo nižšie poschodie. Samozrejme cez tieto otvory je možné pozorovať protivníka, alebo očakávať eventualitu, že protivník spozoruje nás.

Ak pozabíjame v rámci jednej bitky všetkých ufónov, môžu sa vojaci v lietadle vrátiť na základňu. V UFO však nejde iba o jednoduché zabíjanie. Ufóni majú svoju rasu a hierarchiu. Napríklad každý SECTOID vyzerá rovnako, ale delia sa na vojakov, veliteľov a navigátorov. Vyššie šarže ufónov nám môžu pre-

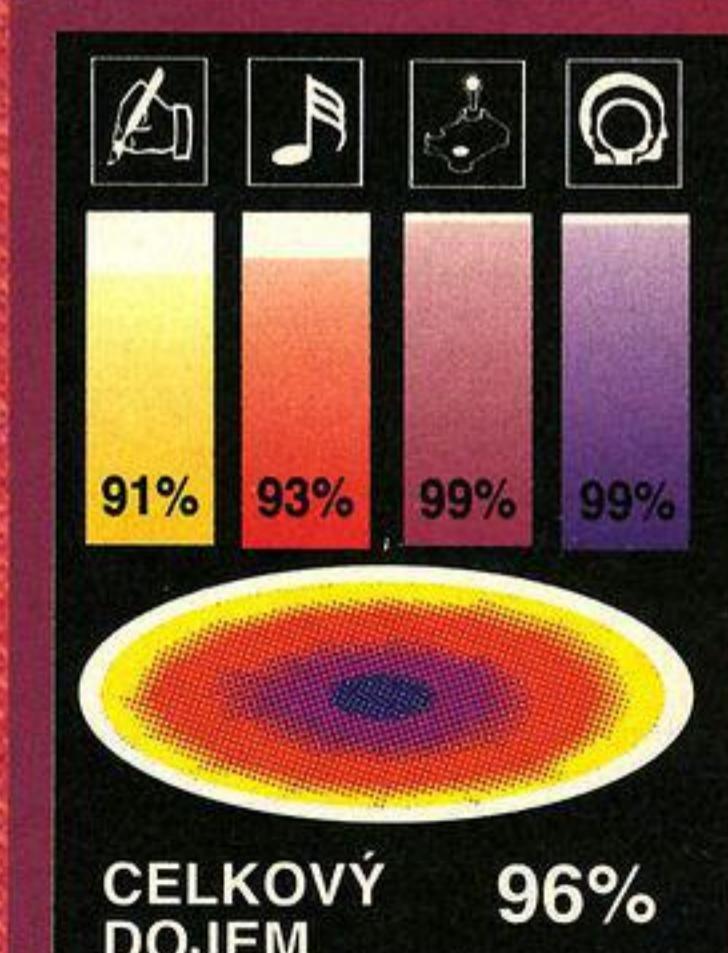
zradíť veľa dôležitých informácií, ako je konštrukcia UFO, atď. Bez nich nie je možný efektívny rozvoj našho životne dôležitého projektu.

Ked chceme prepadnúť UFO, najpriaznivejšou je moment, keď UFO samo pristane na Zemi. Vtedy nemusíme s UFO bojať vo vzduchu a tým riskovať poškodenie našej stíhačky. Naviac máme možnosť získať materiál z nepoškodeného UFO. Je to dôležité najmä na získanie látky ELERIUM-115. Bohužiaľ, v rámci tejto megarecenzie nie je možné opísať všetky vlastnosti a prednosti hry UFO: ENEMY UNKNOWN. Rozhodne si však nenechajte ujsť bezkonkurenčne najlepšiu hru z posledného obdobia.

- yves -



Pohľad na scanner, ktorý okrem postavenia našich ukazuje postavenie tých protivníkov, ktorých niekto od nás vidí. Nepreskúmané miestnosti sú neviditeľné.



PC 386-586
AMIGA 500/600



Simon the sorcerer

Simon the sorcerer je perfektná adventúra od menej známej firmy AdventureSoft. Si v úlohe malého čarodejníka Simona, ktorý jedného dňa nájde na stole vo svojom domčeku list od čarodejníka Calypsa. V liste fa Calypso prosí, aby si ho prišiel zachrániť. Takže dobrodružstvo začína.

V prvej miestnosti vezmi magnet a zo zásuvky nožnice. Vyjdí pred domček a vyber sa doprava ku kováčovi. Tu zober násadu do zvončeka (CLAPPER) a lano (ROPE). Chod da-lej doprava a tu odboč doľava. Zober rebrík (LADDER) a chod do domu. Vo vnútri zober liek proti nádche (COLD REMEDY) a prázdný pohár (SPECIMEN JAR). Vyjdí von a chod dvakrát doprava. Si pred obchodom. Môžeš ísť dnu, ale je to zbytočné, lebo nemáš peniaze. Takže chod doprava. Vojdi do krém a odstríhni trpaslíkovi (DWARF) bradu.



Z hracieho automatu zober zápalky (MATCHES) a chod von. Teraz dvakrát doľava. Ocitol si sa v lese, chod doprava. Na križovatke chod ďalej doprava. Tu pomôž smutnému barba-rovi vytiahnuť trf z nohy a on ti za tvoju pomoc dá pišťalku (WHISTLE). Chod ďalej doprava a si na ďalšej križovatke. Chod dvakrát doľava. Nachádzas sa pri múdrej sove. Trochu sa s ňou porozprávaj a zober si pierko (FEATHER), ktoré jej vypadlo. Chod dvakrát doľava, dole a doprava. Automaticky ako prechádzač okolo pňa, niečo počuješ a sadneš si. Zistíš, že sú v ľom termity, ktoré neskôr budeš potrebovať. Chod dvakrát doprava. Prídeš k vodopádu, nad ktorým je most a na ľom je troll. Nechce sa ďalej pustiť, tak sa s ním aspoň trochu porozprávaj. Pri rozhovore si všimne tvorú pišťalku. Povedz mu, že je magická a daj mu ju. Troll na nej zapíša a... Zober cedulou (PLACARD), čo po ľom zostať a chod stále doprava. Človeka pri strome si zatial nevšimaj. Prídeš na križovatku a chod vpravo dole. Stojíš pred hradom. Použi násadu do zvončeka na zvon a zazvohn. Spadne na teba obrovský vrkoč. Vylez po ľom hore do okna. Nájdeš tu „krásnu“ princeznú. Pobozkaj ju a ona sa premení na prasa. Zober ho vyjdí von. Vráť sa do dediny a chod k domu s čokoládovými dverami. Použi prasa na dvere a chod dnu. Vo vnútri zober kadidlo (SMOKEBOX) a včelársky klobúk (HAT). Pred domom použi zápalky s kadidlom a zober včeli vosk (WAX). Chod do krém, porozprávaj sa s krémárom a povedz mu, nech ti nainmixuje nápoj. Zatial čo je pod pultom, použi vosk na sud s pivom. Krémár ho vynesie von a dá ti potvrdenku (BEER VOUCHER). Chod do vedaťnej miestnosti a porozprávaj sa s čarodejníkmi. Povedz im, že chceš byť čarodejnkom. Povedia ti, že im musíš priniesť 6 stop dlhú palicu s krištáľom na konci. Teraz chod von a zober sud (BEER). Chod do lesa na prvú križovatku a odtiaľ dolu. Si pri dome ježibaby. Vytiahni zo studne vedro s vodou a zober ho. Do domu zatial nemusíš ísť. Teraz chod na križovatku, ktorá je vyznačená na mape (CROSS ROADS). Chod doľava. Tu sa porozprávaj s Oafom a daj mu vedro vody, ktoré máš zo studne. Automaticky prejdeš do vedaťnej obrazovky. Odtiaľ sa však hned vráš späť a zo vody na zemi zober fazule (BEANS). Teraz chod do dediny k svojmu domu. Zájdi za dom ku kompostu. Tu použi fazule s kompostom a zober melón (WATER-MELON). Chod k mostu trollov (TROLL-BRIDGE) a chod doľava hore. Tu použi melón so saxofónom. Teraz chod doľava. Si na križovatke, odtiaľ doprava hore a doprava. Nachádzas sa v strede lesa. Zober kameň (ROCK) a pozri naňho. Obleč si bradu a vojdi do jaskyne (DWARF MINE). Tu povedz heslo, ktoré bolo napísané na kameni. V jaskyni daj sud s pivom strážcovi. V pivnici použi pierko od sovy na spiaceho trpaslíka. Ten sa prevál na bok a ostane pod ním kľúč (KEY). Ten zober, vyjdí von z jaskyne a chod doľava hore. Tu zober spod kameňa listok (SHOPPING LIST). Vráť sa naspäť a chod dvakrát doprava. Porozprávaj sa so smutným drevorubačom. Dá

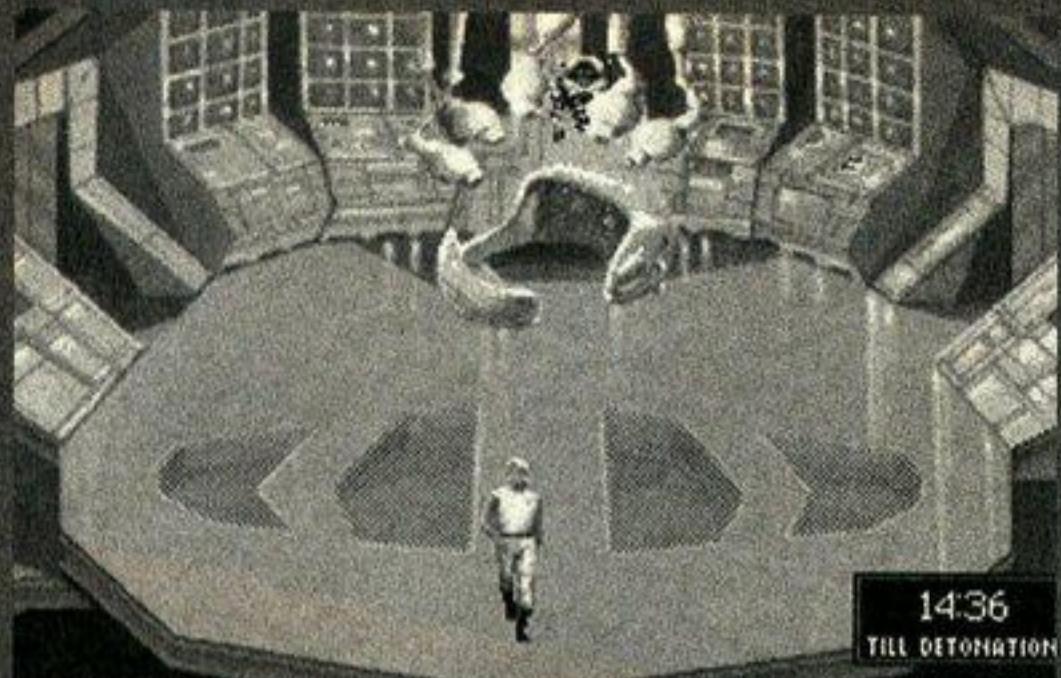
ti detektor na rudu (MILRITH). Teraz chod do dediny a daj diamant predavačovi figúrok (DODGY GREEZER). Dá ti za neho 20 zlatiek. Chod do obchodu. Kúp kladivo (HAMMER) a bielidlo (WHITE SPIRIT). Predavačom ešte daj listok (SHOPPING LIST). Teraz chod do stredu lesa a tu doprava hore. Chod stále doprava až prídeš k domčeku v strome. Otvor dvere a vojdi. Pán domáci fa usadí za stôl a ponúkne ti „výborné“ jedlo. Môžeš ho skúsiť zjesť a uvidíš čo sa ti stane. Preto radšej, keď ti ešte raz naberie, použi prázdný pohár (SPECIMEN JAR) s jedlom (STEW). Teraz musíš jest do-vtedy, kým domáci neodíd. Teraz potlač debnu (CHEST), otvor priklop (TRAPDOOR) a vojdi dnu. Keď sa pokúsiš prejsť po doske (PLANK), preváži sa ti pod nohami. Preto s ňou použi kladivo. Chod ďalej a z lebky zober rastlinu (FROGSBANE). Vráť sa pod domček a pokračuj stále doprava. V druhej snežnej obrazovke použi detektor. Chod ďalej doprava a tu použi saxofón. Spiaci obor zvalí rukou strom a ty môžeš ísť ďalej. Prídi až k druhej jaskyni a použi hák na kameň (BOULDER). Vojdi dnu. Drak má však nádchu a kýchne si. Ty si to samozrejme odnesieš. Preto použi na draka liek proti nádche (COLD REMEDY). Teraz môžeš zobera hasiaci prístroj (FIRE EXTINGUISHER). Vonku vylez po lane hore. Tu použi lano s magnetom a toto potom niekolkorát použi s dierou (HOLE). Získaš tak ďalšie peniaze. Chod dolu a potom doprava hore. Zober kameň (ROCK) a chod ďalej. Nachádzas sa pri stene, do ktorej sú pozapichované kolíky, ale jeden chýba, takže zatiaľ tadeo ísť nemôžeš. Preto chod ďalej doprava. Prídeš až k rozprávajúcemu stromu (TREE). Skús sa s ním porozprávať. Povie ti, aby si mu utrel škvru. Použi bielidlo na škvru (PINK SPLODGE). Znovu sa porozprávaj so stromom a on ti povie čarovné slová, ktoré budeš potrebovať, keď budeš čarodejnkom. Teraz chod do dediny za kováčom. Použi kameň, ktorý si našiel v zimnej krajine s nákovou (ANVIL). Potom chod do stredu lesa a odtiaľ doľava. Tu sa porozprávaj s Jonesom, ktorý je v jame (HOLE) a daj mu skamenelinu (FOSSIL). Potom mu povedz (3). Teraz chod tam, kde si nechal svoj detektor. Pozri sa na hlinu (DIRT) a vezmi milrith (MILRITH ORE). Teraz chod za kováčom. Daj mu milrith a on ti z neho urobí sekuru. Vráť sa do stredu lesa a chod do prava. Drevorubačovi daj sekuru a on odíde. Vojdi do jeho domu a zo stola zober kolík (CLIMBING PIN). Použi hasiaci prístroj na oheň (FIRE PLACE). Potlač hák (HOOK) a v skrade zober mahagón (MAHOGANY). Chod na križovatku (CROSS ROADS) a odtiaľ hore. Tu zlez po viniči (VINNIES). Porozprávaj sa s Glumom (GLUM) a daj mu ge-buzinu v pohári. Požičia ti za to udicu, a ty vylovíš prsteň, s ktorým sa môžeš stať neviditeľný. Teraz chod do dediny a pred obchodom použi debnu (BOX). Objavíš sa pri samých debnach. Pozri sa na ne a nájdeš čarodejnú knihu. Pozri sa na ňu a nájdeš v nej papier. Ešte zober kost z krysy (RAT BONE). Použi papier s dverami a kost so zámkom (LOCK). Zober papier a získaš tak klúč, ktorým dvere hned odomkní. Prejdi ďalej a zober vedro (BUCKET). Zídi dolu a zober mentolky (MINTS) a žeravé železo (FLAMING BRAND). Porozprávaj sa s Druidom. Daj si dolu prsteň a presveč ho, že nie si démon. Keď to urobíš, povie ti, že sa vie premeniť na žabu. Daj mu teda na hlavu vedro a použi žeravé železo. Druid sa premení na žabu a odskáče. Teraz otvor železnú pannu (IRON MAIDEN) a vojdi dnu. Po rozhovore vyjdí von a zober píšku (HACK SAW), ktorú má žaba v papuli. Hned ju použi na mrežu a vyjdí von. Chod do dediny k domu, pri ktorom je koleso z voza a vojdi dnu. Porozprávaj sa s Druidom a dozvieš sa, že chce rastlinu z ostrova lebiek. Tak mu ju daj

(FROGSBANE). Druid ti dá špeciálny elixír na zmenšenie (POTION). Teraz chod do lesa ku pŕu, v ktorom sú termity. Povedz im, že máš mahagón. Šťastné termity ti hned naskáču do čiapky. Teraz, keď ich máš, chod na križovatku a odtiaľ vpravo dolu k hradu, kde bola princezná. Vylez hore a použi termity na podlahu (FLOORBOARDS). Potom použi rebrík na dieru (HOLE) a zídi dolu. Tu otvor truhlu (TOMB), z ktorej vylezie múmia. Ty sa jej však zlakneš a ujdeš. Objavíš sa pred hradom. Vojdi dnu a znova otvor truhlu. Keď vyjde múmia, potiahni ju za obváz (LOOSE BANDAGE). Zober palicu (STAFF) a chod do dediny za čarodejníkmi. Daj im palicu a staneš sa čarodejnkom. Zaplať ešte poplatok 30 zlatiek. Teraz chod k domu ježibaby a vojdi dnu. Ježibabe povedz, že chceš súboj. Keď vyhráš, ona sa zmení na draka a nechce užať svoje víťazstvo. Ale ty sa premení na myš (ABRACA DABRA) a ujdi myšacou dierou (MOUSE HOLE). Chod k dračej jaskyni (DRAGON'S CAVE) a odtiaľ doprava hore a doprava. Tu použi dreveny kolík do diery v stene (HOLE). Porozprávaj sa so snehuliakom, zjedz mentolky a pokračuj ďalej. Prídeš až k veži, ku ktorej vede most. Ak sa pokúsiš prejsť, hned spadne, takže použi metu (BROOM). Vypí elixír od Druida a vojdi dnu. V záhrade vezmi kameň (STONE) a list (LEAF). Pozri sa do vedra (BUCKET) a získaš zápalku. Chod ďalej doľava. Tu použi chlp zo psa (HIRE) s kohútikom (TAP). Zober list lekna (LILLY LEAF) a použi s ním zápalku a list. Tak si spravíš loďku. Priplávaj k bobuliám (SEEDS) a jednu si vezmi. Hned ju použi s kameňom a získaš olej (OIL). Ten použi s kohútikom a potiahni za chlp. Preplav sa cez kaluž. Vyjdí na breh a pozri sa do vody (WATER). Vezmi žubrienu (TADPOLE) a porozprávaj sa so žabou, ktorej povedz, nech ti uhne z cesty, ináč si to odnesie žubrienu (2). Zober muchotrávku (MUSHROOM) a zjedz ju. Zo stromu zober konár (BRANCH). Otvor dvere a chod dnu. Debne s rukami a nohami strč do papule konára. Zober štit (SHIELD) a kopiju (SPEAR). Chod dolu a zober truhlicu (CHEST). Potlač páku (LEVER) a polož truhlicu na podstavec (BLOCK). Znovu potlač páku a zober sviečky (CANDLES). Použi kopiju s lebkou (SKULL) a zober ju. Chod dvakrát hore. Tu zober mesec (POUCH) a ponožku (SOCK). Použi mesec s ponožkou a toto použi na myšaciu dieru (HOLE). Zober ešte magickú palicu (MAGIC WAND) a knihu (BOOK). Chod hore, zober knihu (BOOK) a pozri si ju. Ešte zober chemikálie (CHEMICALS) a použi ich so štitom. Vyčistený štit použi s hákem (HOOK) a porozprávaj sa s démonmi. Povedz im, že si silný čarodejn, a že im chceš pomôcť. Na to však potrebujes vedieť ich mená, ale oni ti ich nechcú povedať. Povedz im, nech ti dajú aspoň kus kriedy. Teraz chod dolu a porozprávaj sa so zrkadlom (MIRROR). Povie ti mená obidvoch démonov. Chod hore, porozprávaj sa s démonmi a povedz im (2). Ostatné sa udeje automaticky. Neostáva ti už nič iné, iba



použi teleport. Po teleportovaní sa objaví v akejsi jaskyni. Zober rozdrobený konár (SAPLING) a kamenok (PEBBLE). Porozprávaj sa s predavačom a on ti dá brožúru (BROCHURES). Pozri sa na ňu a vypadne z nej elastický obváz (ELASTIC BAND). Použi ho s konárom a vyrobíš prak. Prakom vystrel do zvončeka (BELL). Vystrašený predavač odíde a ty môžeš zoberať z pultu zápalky (SOUVENIR MATCHES). Chod ďalej a zober vedro s voskom (FLOOR WAX). V ďalšej obrazovke uvidíš zlého čarodejníka Sordida, ako sa pokúša niečo zapaliť. Použi na neho magickú palicu a on skamenie. Použi zápalky na miesto, ktoré chcel Sordid zapaliť (PITS) a hod do lávy palicu. Ale čo to? Po zničení palicu sa všetky sochy premenili opäť na ľudí, takže aj Sordid. Teraz sa chce zničiť, ale zrazu zazvoní telefón (?!). Volá ti Calypso, že je v poriadku a že ti ide na pomoc. Keď položíš, Sordid sa hoď do prieplasti, ale naťastie sa ti nič nestane. Vráť sa naspäť a vylej na zem vosk. Sordid sa šmykne a spadne do lávy. A to je už šťastný koniec.

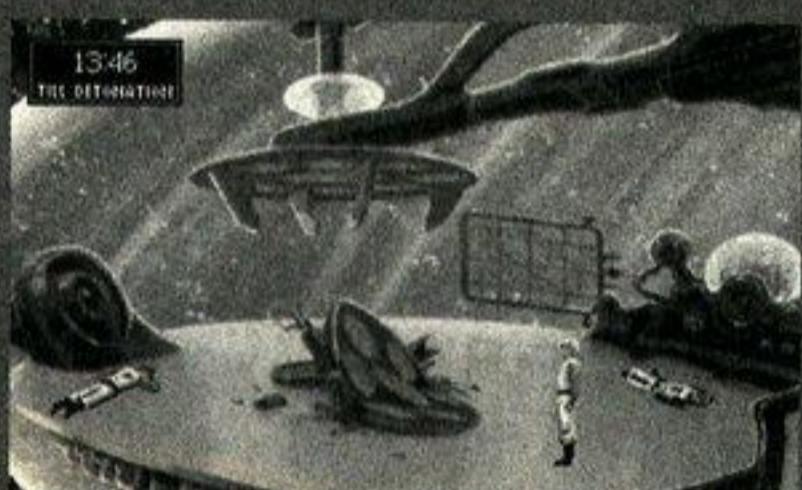
-duk-



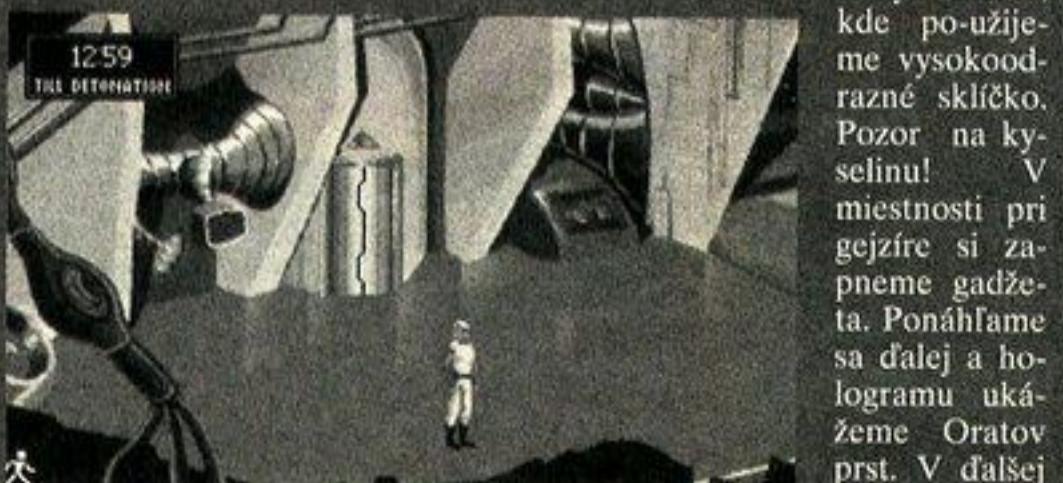
Tak a zas tu máme hru od Sierry, ktorá sa sice radí po zvukovej a grafickej stránke medzi dedkov, avšak stále pobaví.

Na začiatku nás uvedie do dejá krátky príbeh. Z neho sa dozvime nasledovné veci: Sme na vesmírnej lodi Arcada, ktorá nás vezie domov s hviezdny generátorom, potrebným na prežitie ľudstva. Na lodi sme zamestnaní ako domovník - upratovač. Naviac, našu lod napadnú krvlační Sarieni. To je príbeh, a my sa môžeme pustiť do hry.

Objavíme sa v jednej z chodieb Arcady. Neveľmi nás nadchne, že



všetci ostatní cestujúci ležia na zemi nejaviac známky života. Pomôrime sa po lodi, až prídem do miestnosti plnej kartridžov. O chvíľu k nám dokrivká akýsi starček (pravdepodobne Ded Vševed). Z posledných síl nám oznamí dôležitú vec. Pomôcou tej veci si zaobstaráme kartridž. Do otvoru by som ho neradil vsúvať, lebo nás zastrelia ostražití Sarieni, ktorí napadli našu lod. S kartridžom pobežíme poprehľadávať mŕtvoly a pri jednej z nich nájdeme kartičku. Zastavíme sa v riadiacom centre, kde sa dozvime dôležité veci. Zíde výťahom dolu a odtiaľ odídem do miestnosti, odkiaľ vidno



(chutí vynikajúco!). To by nám už mal robíť spoločnosť Sarienský pavúk, ale ak sme rýchli, dôjde k jeho objaveniu neskôr. Nájdeme jaskyňu a hladnému Oratovi hodíme do úst plechovku vody. Vezmeme jeho prst (prirodene, až po výbuchu). Teraz nájdeme začiatok skalnej cestičky. Po dlhej ture sa dostaneme k dvom stĺpom. Múdro sa postavíme medzi ne, lebo vieme, že na takých miestach sa stráca zem pod nohami. Keď sme už po krátkej jazde výťahom v jaskyni, vezmeme kameň. Obídeme slizkú hladnú prišerku a kameň strčíme do gejzíru. Pokučujeme ďalej až k trom svetelným lúčom, kde po užijeme vysokoodrazné skličko. Pozor na kyselinu! V miestnosti pri gejzíre si zapneme gadžeta. Ponáhľame sa ďalej a hologramu ukážeme Oratov prst. V ďalšej

na štartovaciu dráhu. Pomôcou gombíka otvoríme masívne dvere a ponáhľame sa ďalej, kde použijeme kartičku. Tým zapneme výťah a zvezieme sa dolu. Šlohneme skafander a vecičku (gadget). Rýchlo si konzolou otvoríme dvere na štartovaciu dráhu. Pripravíme si raketu (ďalší gombík). Vojdeme do nej a podľa dopravných predpisov sa priprútame. Každému hádam zíde na um zatvoríť dvere. Zapneme motor, AutoNav a potiahneme páku.

Po tvrdom pristátí sa odpútam, zhrabneme sadu pomôcok (obsahuje nožík a dehydravanú vodu). Priležitosne si doplníme tekutiny a výhrabeme sa z tej masy von. Nedaleko nájdeme malé skličko. Vydáme sa na východ. Po prehľadaní skalnej oázy si odštipneme trochu špenátu

(chutí vynikajúco!). To by nám už mal robíť spoločnosť Sarienský pavúk, ale ak sme rýchli, dôjde k jeho objaveniu neskôr. Nájdeme jaskyňu a hladnému Oratovi hodíme do úst plechovku vody. Vezmeme jeho prst (prirodene, až po výbuchu). Teraz nájdeme začiatok skalnej cestičky. Po dlhej ture sa dostaneme k dvom stĺpom. Múdro sa postavíme medzi ne, lebo vieme, že na takých miestach sa stráca zem pod nohami. Keď sme už po krátkej jazde výťahom v jaskyni, vezmeme kameň. Obídeme slizkú hladnú prišerku a kameň strčíme do gejzíru. Pokučujeme ďalej až k troma svetelným lúčom, kde po užijeme vysokoodrazné skličko. Pozor na kyselinu!

V miestnosti pri gejzíre si zapneme gadžeta. Ponáhľame sa ďalej a hologramu ukážeme Oratov prst. V ďalšej

SPACE QUEST

CHAPTER ONE

miestnosti nájdeme otvor na kartridže. Z obsahu nášho kartridža sa dozvime číselný kód. Nasadneme do pripraveného skimmera, potočíme kľúčom a zas sa vezieme. Teraz nasleduje akčná časť (jazda skimmerom). Naštastie sa aj pri nej dá zapísat pozícia.

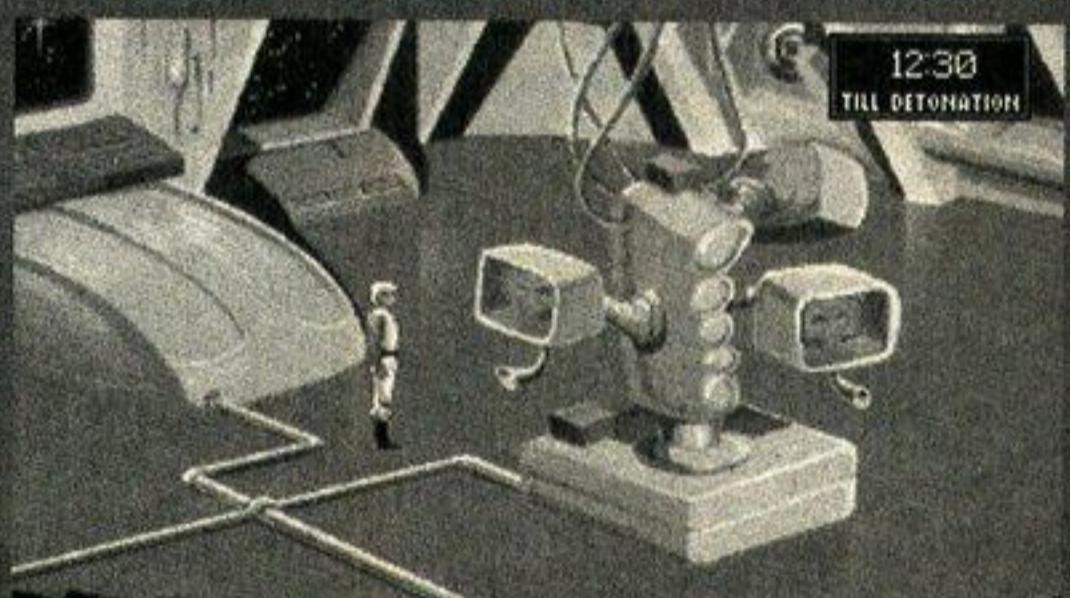
A teraz sme v Ulence Flats. Pretože kriminalita je tu vysoká, mûdro vytiahneme kľúč zo štartéra. Vyjdeme von zo skimmera. Akýsi E. T. nám za skimmer ponúkne 30 buckazoidov (tunajšia meno). Zdá sa nám to čertovsky málo, a tak nesúhlasíme. Trošku sa tu porozhliadneme (pozor na jedno individuum!). Keď sa vrátime ku skimmeru, príde sem zas ten E. T. Zlepší ponuku, preto skimmer predáme. Ideme do baru, objednáme si pivo a hneď ho aj vypijeme. Ako správni predvídavci si objednáme ešte zopár piv, kým nezačujeme ďalšiu informáciu. Doplňme si finančie pri automate (silne mi to pripomína Larryho). S natrieskanými vreckami si pobežíme kúpiť robota súčeho na riadenie raket. Zvyšné finančie vyhodíme na kúpu rakety (tu treba mať dobrý vkus, inak to zaplatíme životom). Nasadneme do kúpeného stroja a pomocou gombíka robota naložíme dovnútra. Zadáme mu „barové“ informácie, ktoré sme počuli pri treťom pive a môžeme fiť.

Ocitneme sa pri Sarienskej lodi. Dáme si Jetpac a priletíme k dverám. Otvoríme ich a sme dnu. Tu treba vystihnúť vhodnú chvíľu na

vojenie do ďalšej miestnosti. Z tejto vstupnej haly vedú tri cesty do práčovne. Jedna je nemožná (cez chodby lode), preto opíšem iba tú druhú. Na tretiu skús prísť sám. Teda: otvoríme kufor a nasúkame sa do neho. O chvíľu z neho vylezieme a dáme sa vypráť. Ocitneme sa v Sarienskej uniforme. Nájdeme v nej ďalšiu dôležitú vec. Odídem do zbrojnej miestnosti a predložíme ID kartu strážnemu robotovi. Kým sa hrabe v zbraniach, potiahneme zo stola granáty. Predloží nám pištoľku, s ktorou hneď ideme na visutú chodbu. Hodíme granát na strážcu a cesta ku generátoru je voľná... Teda, takmer. Cestou k nemu sa ešte zahrejeme strielaním Sarienov a obchádzaním robotov. Tak, a teraz sme už tu, pri ukradnutom generátore. Prehľadáme mŕtveho Sariena a použijeme dialkové ovládanie, ktoré pri ňom nájdeme. Teraz stačí vytukat kód z kartridža a systém samozničenia sa zapne. Ponáhľame sa do miestnosti s dvoma výťahmi a nastúpime do pravého. Nasadneme do rakety, zapneme motor a vyletíme ku hviezdičkám.

Týmto sme teda zachránili ľudstvo. Teraz už nasleduje len happyend, kde dostaneme za svoj hrdinský čin zlatú metlu. Raz darmo: upratovač je vždy len upratovač!!! V tejto chvíľe sa už oplatí len jedna vec: kúpa Space Questu II. Ale to je už iný príbeh...

M. Breznický



RECENZIA



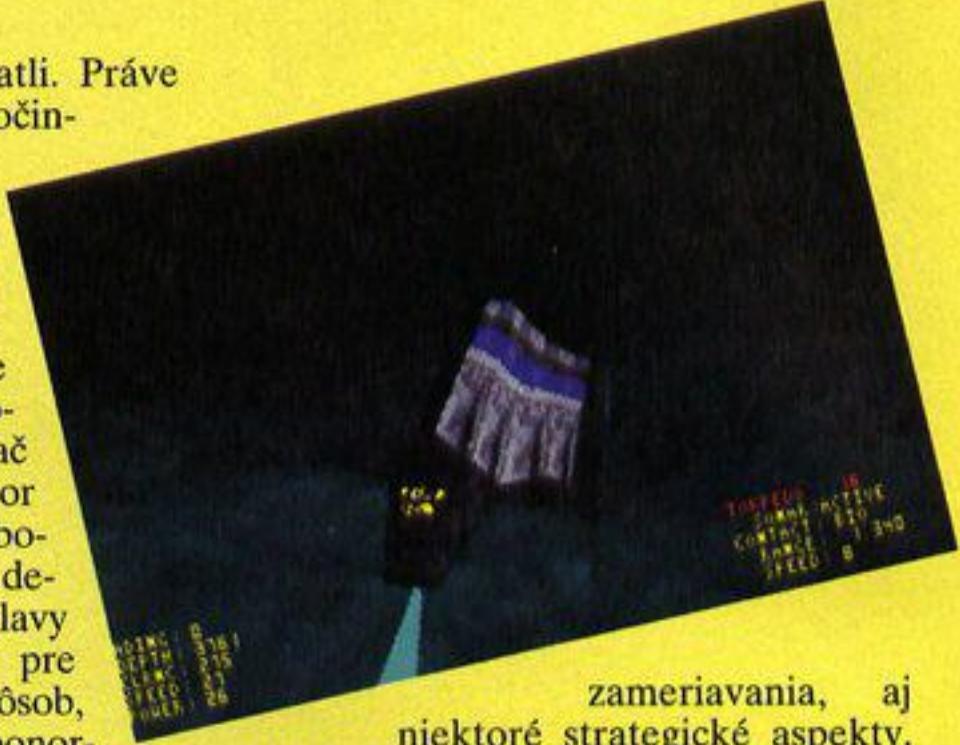
O vzniku zaujímavého ponorkového simulátora SUBWAR 2050, sme Vás už informovali viackrát. Dokonca sme na hru už publikovali návod od jedného čitateľa, a recenzia stále nikde. Aby sme chybu napravili (SUBWAR 2050 je na trhu už od vianoc '93), prinášame v dnešnom čísle okrem očakávanej recenzie aj plagát od firmy Microprose.

SUBWAR 2050 z pohľadu znalca ponorkových simulátorov nie je až taká obyčajná hra. Drží niekoľko prvenstiev, ktoré jej už nikto nezoberie a ktorým sa hráči cel-

mafie, ktoré by rady zbohatli. Práve proti týmu novodobým zločincom budeme bojovať v ponorke.

Musím sa ešte pári slovami vrátiť ku grafike. Aj keď grafika celej hry je mimoriadne detailná, vôbec nemáme počas hry pocit, že by nás počítač niečo nestíhal. Procesor 386DX/40 na prevádzku hry bohaté stačí. Poteší ma aj také detaily, ako možnosť otáčania hlavy v ponorke, čo je dôležité pre rýchle obzeranie sa, alebo spôsob, akým sú nakreslené ostatné ponorky. Podobne ako v mnohých leteckých simulátoroch od Microprose aj v SUBWAR 2050 je možnosť viacerých vonkajších pohľadov na našu ponorku.

Pri zvukových



zameriavania, aj niektoré strategické aspekty. Ak vo Wing Commanderovi bolo viac typov rakiet, v SUBWAR je podobne viac typov ponoriek, atď... SUBWAR 2050 je nesporne jedným z najpozoruhodnejších projektov firmy MICROPROSE v poslednom období a jednoznačne ho môžem odporúčať širokej hráčskej verejnosti, zameranej na simulátory.

- yves -

SUBWAR 2050



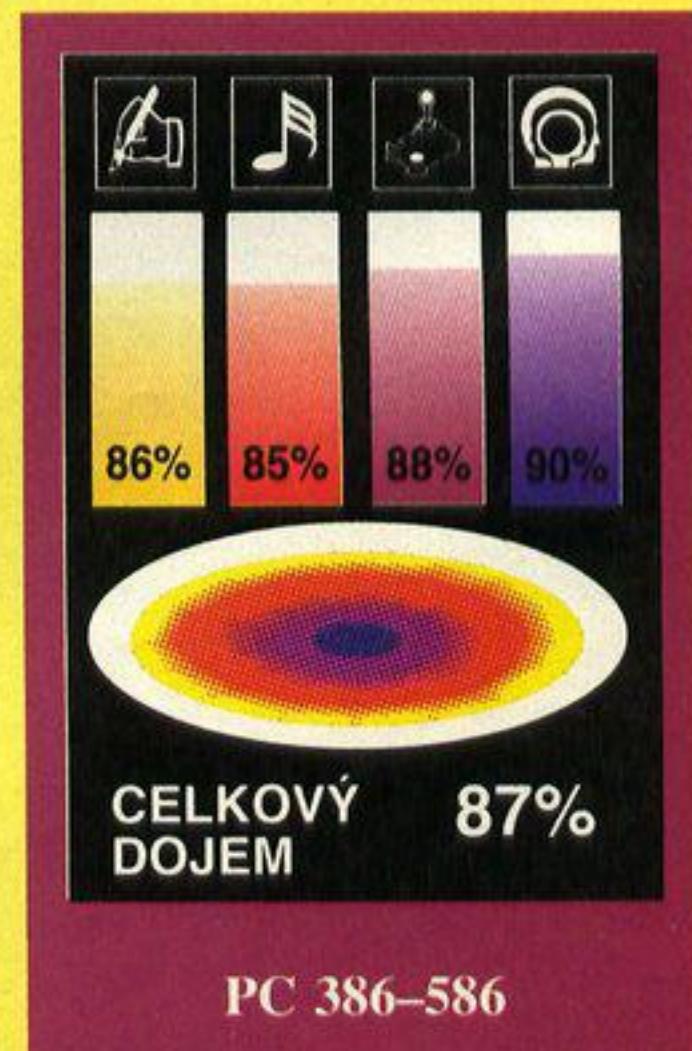
kom iste potešia.

SUBWAR 2050, ako sa dá usudzovať už z názvu, sa odohráva v mierne vzdialenej budúcnosti. Stáva sa prvým simulátorom, ktorý nesimuluje skutočné ponorky, ale fiktívne (vymyslené). SUBWAR 2050 má grafiku blížiacu sa virtuálnej realite a je to prvá takáto hra vôbec, v ktorej nájdeme pokus urobiť morské dno. Musím povedať, že ide o vydarený pokus, pretože textúry, ktorými je dno urobené, dávajú hre imidž mimoriadne reálnej simulácie. Dej hry sa odohráva v čase, keď more sa stáva obrovským zdrojom nerastných surovín, keďže suchozemské zdroje sa už vyčerpali. Moria a oceány nadobúdajú natoľko strategický význam, že sa o ne začnú zaujímať rôzne

efektoch treba vyzdvihnuť veľmi dobrú podmorskú atmosféru, ktorú vyvoláva svojim dokonalým zvukom vystrelené torpédo, sonar a okolité udalosti. Pre hru sa podarilo skomponovať veľmi priliehavé hudby, ktoré k námetu vynikajúco pasujú.

Hra je plná detailov, o ktorých by sa nám nedávno ani len nesnívalo. Vezmieme si napríklad hned prvú miestnosť, ktorá sa nám objaví po spustení hry. Pred sebou vidíme pracovníkov základne, ktorí sedia pri radaroch a počítačoch. Sem-tam niekto príde, niekto zasa odíde, pracovníci sa otáčajú v kreslach - skrátka vstupujeme do normálneho pulzujúceho života.

SUBWAR 2050 v mnohom ohľade pripomína starý dobrý Wing Commander. Podobný je štýl boja a



SSI

Aj keď firmu SSI (Strategic Simulations) poznáme najmä ako tvorcov RPG hier, občas sa stane výnimka, ktorou je napríklad baseball TONY LA RUSSA 2. alebo najnovšie ARCHON ULTRA. Majiteľom počítačov nie je ARCHON neznámy titul, vedľ v podstatne horšom prevedení existoval aj na 8-bitovom Atari a ZX Spectre. Na niektorých počítačoch bolo dokonca viac verzií tejto zaujímavej hry. Na prvý pohľad vyzerá ako šach s archaickými a rozprávkovými figúrkami, ale jej pravidlá sú odlišné. Okrem toho, že každá postava sa môže hýbať inak, ako v šachu, neplatí šachové pravidlo o vyradovaní figúrieck.

Archon sa vyznačuje tým, že ak sa figúrky stretnú na jednom poličku, šachovnica zmizne a nastáva akčná časť



hry. Každá figúrka má svoje prednosti a nedostatky, svoje zbrane a je iba na hráčovi, ako ich dokáže využiť. Postava, ktorá protivníka zabije na koniec obsadí poličko na šachovnici a oslabí tak súpera. Súboje sú robené tak, že na zabitie protivníkovej postavy či potvory je treba niekolko presných zásahov. Hra to rieši tak, že kaž-



dá postava má určitú energiu, ktorá je znázornená v stĺpcovom diagrame. Po zásahu z nej ubúda a ak klesne na nulu, postava zahynie.

Aj záver Archona sa líši od klasického šachu. Jeho cieľom nie je mat, ale obsadenie piatich označených poličiek, z ktorých jedno je v strede šachovnice a ostatné v strede štyroch



krajných stĺpcov - ich spojnice tvoria kríž. Tieto polička majú aj ďalší význam počas hry. Ak sa na ňom odohráva súboj, z jeho stredu sa dá čerpaa energia. Preto sú súboje na týchto dôležitých poličkach obzvlášt zaujímavé.

Archon na 8-bitových počítačoch napriek veľmi zaujímavým pravidlám hry zaostával najmä graficky. To pochopiteľne odradilo veľa hráčov. Každopádne i tak patril na 8-bitových počítačoch k veľmi populárnym hrám. 32-bitová verzia pre PC je na tom graficky postatne lepšie. Figúrky sa verne podobajú na postavy, ktoré majú predstavovať a je tu na programovaných veľa efektov už pri obyčajnom presúvaní figúr. Niektoré chodia, iné lietajú, ďalšie sa teleportujú, atď. Trochu rozpačitým dojmom pôsobí akčná časť hry, ktorá sice nemá zlú grafiku, ale pseudo 3D zobrazenie nie je celkom plynulé a najmä mi prekážalo, že sa velmi zle zamiera na streľbu po diagonálnych smeroch. Keby sa tieto veci lepšie vyriešili, som si istý, že aj táto verzia Archona by si získala



viac priaznivecov. Inak mám dojem že mnoho ľudí od Archona odrádza aj neznosť pravidiel, keďže na prvý pohľad im nie je veľa vecí jasných.

ARCHON ULTRA zaujal aj z hľadiska hudby a zvukov. Všetky hudby sú samplované a dokonca aj stereofónne, čo na PC vidíme naozaj zriedkakedy, najmä u profesionálnych fiem. SSI však zvukové prevedenie zvládlo na jednotku.

Táto hra má šancu na úspech najmä pre tých, čo ju budú hrať v móde pre dvoch hráčov. Dá sa to buď na jednom počítači, alebo cez modem. Pri hre dvoch hráčov je ARCHON ULTRA podstatne zaujímavejší a zábavnnejší, ako proti počítaču. Počítač hrá jednotvárne a je ho veľmi ľahké premôcť.

- yves -



PC 386-586

NAVOD

KU HRE

V jednom bližšie neurčenom meste žil lišiak Titus so svojou priateľkou. A ako to už býva v rozprávkach (samozrejme, že aj v hrách), zaúobili sa do seba chceli sa zosobásiť. Avšak v deň svadby nevesta zmizla. Chudák Titus prehľadal celé mesto, ale märne. Nakoniec mu však pomohli priatelia, ktorí mu povedali, že ju videli v kletke odnesenú nevedno kam. A tak sa Titus vybral po stopách nezná-

LEVEL 3: ROAD WORKS AHEAD

(Kód na konci)

Chodíte po konštrukciách rozostavaných domov. Okrem nových nepriateľov pribudli aj dve nové veci dôležité aj v ďalších leveloch. Prvá je trampolína. Z nej sa môžete dostať na vyššie položené miesta, kam sa normálne nedá vyskočiť. Druhá vec je koberec, na ktorom sa dá preletieť na miesta, kde sa inak nedostaneme. Nedaleko metra je prvý tažší protivník. Dá sa zničiť lopou, ale na viackrát a treba vedieť posúvať obrazovku tak, aby ho pri braní lopky zo zeme nebolo vidieť.

LEVEL 4: GOING UNDER GROUND

(Kód na konci šachty, ktorá ide smerom hore, nad schodmi)

Ste v metre. Tu sa nachádzajú ďalší neprajníci, brániaci nám v ďalšej ceste. Sú to pouliční predavači, nebezpečné červy, ktoré hlavne na schodoch robia veľké problémy. Sú tu aj rôzne pod-

dávať pozor hlavne na rozbehnutý banský vozík pred koncom levelu. Ak vás chytí, celkom isto je s vami amen.

LEVEL 5: FLAMING CATACOMBES

(Bez kódu)

Ocitli ste sa na neprijemnom mieste ovládanom rôznymi smrtkami a duchmi. Dokazujú, že je to ich panstvo a hned vás chcú poslať na druhý svet (zrejme aby ste mohli doplniť ich rady). Oddýchnete si od nich až pri zničenom moste, pod ktorým horí oheň. Každú chvíľu sa z neho vystreľujú horiacie kamene. Ak chcete pokračovať ďalej, nesmiete zabudnúť zobrať trampolínu, nachádzajúcu sa pri poslednom duchovi. Tú použijete na mieste, kde sa veľká časť mosta zrútila a v hroziacich plameňoch zostať len dopoly čnejúci stôp. Tam ju položíte a odrazíte sa na druhú stranu. Samozrejme, že treba dávať pozor na vystrelujúce horiacie kamene, ktorých počet neustále vzrástá. Sotva však jedno miesto prejdete,

TITUS THE FOX

meho únoscu, zachrániť svoju milú. To, či sa mu to podari, záleží od vašich joystickov, šťastia, ale hlavne pevných nervov, pretože hra je miestami až nepekné tažká. Skôr ako sa pustíte do hry vás ešte upozorní, že okrem pohybu lišiaka dojava, dopravy, výskok a hádzanie predmetov do nepriateľov, možno predmety vyhadzovať kolmo do vzduchu a spúštať ich z vyššie položených miest na hlavy protivníkov. Hra využíva systém kódov (nie sú stále, preto sa nedajú uverejniť), takže musíte hru hrať vždy od začiatku. Na začiatku hry máte iba tri životy, ale tie sa dajú získať zbieraním čo najviac štvorčekov energie. Za každých desať štvorčekov pribúda život, ale až po prejdenej levelu.

A teraz hor sa po stopách únoscov!

LEVEL 1: ON THE FOXY TRAIL

(Kód pri garáži)

Začíname pri Titusovom dome. Vedľa garáže je okrem kódu (znázornený malou lampičkou) aj zámok, ktorý znamená zápis pozicie do najbližšieho ukončenia hry. Ináč tento level je veľmi jednoduchý. Treba zbierať rôzne veci a ničiť nimi nepriateľov, s ktorími sa akoby vreče roztrhlo. Sú to hlavne svalnáči, opilci hádzuci fľaše a buldoči, ktorí na nás zaútočia, len čo sa k nim priblížime.

LEVEL 2: LOCKING FOR CLUES

(Kód na obločnici za tulákmami v košoch)

V tomto leveli pribudli na strane nepriateľov dotieravé muchy a hlavne tuláci ukryti v košoch. Za nimi nájdeme dôležitú vec na ničenie protivníkov. Je to vozík, ktorý sa dá na rozdiel od iných vecí a odpadkov použiť viackrát. Tento level by vám tiež nemal robiť problémy.

chody, ktoré majú však tú nevýhodu, že sa cez ne dá prejsť len bez predmetov. Čím idete ďalej, tým menej odpadkov nachádzate (možno sa tí neposlušní turisti umúdrili). Za predavačmi nachádzame už len dva odpadky, a tie sú veľmi dô-

už je tu druhé. Znovu zrútený most, ale tentokrát nikde nevidno ani náznak stôpu. Ale horiacich kameňov je tu viac než dosť. Už sa zdá, že tu naša cesta končí, ale zdanie klame. Je tu totiž neviditeľný most, ktorý sa zjaví akonáhle sa ho dočknete. Na konci sa nachádza podchod premiestňujúci nás medzi červov a ďalej aj množstvo múch. Čo najviac ich zničíte a s pomocou lopky vyskáčete do horúcich dverí. Tu sa nachádza obor s veľkou sekrou. Zdá sa nepremožiteľný, ale len do chvíle, kým mu nezačnete hádzať z pochyblivých plosniek debny na hlavu. To ho dorazi a môžete siť do ďalšieho levelu.

LEVEL 6: COMING TO TOWN

(Kód za prvým kočíkom dole po rebríku)

Ocitli ste sa v nejakom meste, kde žijú nevyhované deti. Batofatá sediace na balkónoch po vás hádzajú kojenecké fľaše, aby vám znemožnili dostať sa na strechu ich domu. Tam na vás čihajú ďalšie zlé deti v kočíkoch, ktoré dokonca strieľajú z pištoľí. Po preskočení na vedľajší dom vás okrem nich privítajú aj mačky a buldoči, ked sa zase snažíte zísť zo strechy druhého domu až na prízemie. Tu si treba dávať pozor hlavne na ostré črepy a na prízemí pozor na plot, kde sú sem-tam zlomené latky a vytvárajú ostré hrotiny. Ak sa na ne napichnete, skončíte so stratou ďalšieho života.

LEVEL 7: FOXYS DEN

(Kód na začiatku)

Tento level je veľmi tažký. Nielen preto, že všade je priveľa nepriateľov a málo predmetov, s ktorími ich môžeme ničiť, ale aj preto, že počas celého levelu sa nikde nedá zapísat pozícia a



ležité, takže ich nezahodte hneď na prvého nepriateľa, ktorého po ceste stretnete. Oba treba doniesť až na koniec chodby, cez rôzne banské vozíky, či už pohybujúce sa alebo stojace. Nad stojacími vozíkmi je množstvo skrytých plosniek, z ktorých môžeme ľahko zničiť všetko, čo je na ceste, pustením odpadku. Keď sa dostanete na koniec chodby obidvoma odpadkami zneškodníte dvoch vagabundov s prakmi a cez podchod prejdete do poslednej šachty, v nej si treba

po zabití začíname hrať celý level od začiatku, preto vám v skratke poradím. Postupujte približne takto: Zoberte smetiak medzi dvoma kočkami a použite na prvú ježibabu. Zoberte črepník a použite na druhú ježibabu. Tam leží plechovka, tú hodte do prvého lietajúceho chlapa. Zoberte druhý črepník a pri magnetofóne počkáte a zlikvidujete druhého lietajúceho chlapa. Magnetofón použite na dedka hádžuceho televízory. Asi o dve poschodia vyššie je ďalšia plechovka. Tú použijete na tretieho lietajúceho chlapa. Ďalej sa musíte dostat pod strechu, kde spia dve mačky. Jedna sa hned' zobudí, ale druhú musíte zbudíť vy, inak sa nedostanete na strechu. Tam sa nachádza bosorka, ktorá celý čas hádže po vás gule. Zlikvidujete ju podobným spôsobom ako svalnáča v trefom leveli. Za ňou sa nachádza líška v kletke. Zistíte ale, že to nie je Titusova milá, ale aspoň vám prezradí, že svoju milú nájde vo vzdušnom zámku v meste Marrakech.

FOX

LEVEL 8: ON THE ROAD TO MARRAKECH (Kód za rybami v hornej miestnosti)

Nachádzate sa v kanalizačnom systéme. Tento level je dosť fažký, ale hlavne veľmi dlhý. K nepriateľom pribudli aj ryby, či už veľké (vy-skakujú do vzdachu len kolmo), alebo malé (skáču po vás len čo sa priblížite). Nebezpečné sú aj črepy. Prvé sú za vodou s pohybujúcou sa plošinkou. Nachádzajú sa rovno pod rebríkom, takže ak nechcete zahodiť ďalší život, je potrebné spustiť si dolu rebríkom debnu. Na ďalších čreporoch je položená lopta, ktorá je potrebná pre pokračovanie v ceste. Tú vezmete tak, že ju vymeníte za debnu, a to tak, že debnu položíte na lopu a tú rozoskáčete. Veci sa vymenia a vymeníte ďalej. Cez tretie črepy sa dá prejsť jedine skateboardom, ktorý je položený nedaleko od nich. Horšie je, že cesta k nemu vede po šmykľavých stupienkoch, takže si musíte dať pozor, lebo inak skončíte svoju pátu pádom do vody. Ak sa vám podarí prejsť aj tieto črepy, stretnete sa už len s banskými vozíkmi, pri ktorých nesmiete zabudnúť zobrať trampolínu (je dôležitá na konci levelu) a s muchami, ktoré vás nechcú pustiť do ďalšieho levelu.

LEVEL 9: HOME OF THE PHARAOS (Bez kódu)

Ocili ste sa v pyramíde. Na začiatku sa oproti vám vyrúti duch strážiaci pyramídu. Ak vás chytí, určite to neprežijete. Preto rýchlo ujdite hore po rebríku, tam za vami nepôjde. Po chvíli sa vrátte naspäť a vezmite kameň ležiaci nedaleko ducha. Tým ho odstránite, ale dbajte na to, aby vám kameň zostal hore, lebo ho treba použiť aj na odstránenie škorpiónov, nachádzajúcich sa v hornej miestnosti. Keď ňou prejdete, chodte dolu, kde sa nachádza fakír, za ním je tajná chodba. Ňou sa postupne dostanete cez hady a spiace múmie k tajným dverám. Všade sa objavujú nepriatelia a sú tu aj črepiny, ktoré hned' ukončia vaš život, pokiaľ správne nezvolíte vekosf skokov. Na konci levelu je veľká múmia. Tá však veľa vody nenamúti, lebo stačí postaviť na seba sudy, na sudy položte lopu a vždy, keď sa múmia priblíži, podskočte a lopu už vykoná svoje.

LEVEL 10: DESERT EXPERIENCE

(Kód na začiatku)

Ste v púšti. Oproti vám sa pohybujú škorpióny, dotieravé muchy nedajú pokoj, kobra vystrkujuča sa z hrnca a nepríjemný fakíri. Proti nim však nemôžete použiť nič, len vašu hlavu a šikovné prsty, lebo jedinú vec, ktorú nájdete, použijete na zabitie muchy, ktorá stráži horný rebrík. Tam ležia dve vrecia. Tie použijete na fakírov hádžucich ohňivé gule. Ak sa vám to podarilo, tak dolu si už ľahko poradíte s Arabmi a pojedete do studne. Tu sú zase kvaple, ktoré sa každú chvíľu odlomia a padnú na hlavu. Tie dajú poriadne zabrať, ale po chvíli praxe sa vám to určite podarí. Potom už len smerom von zo studne.

LEVEL 11: WALLS OF SAND

(Kód na začiatku)

Konečne ste sa ocitli v púštnom meste Marrakech. Treba už len nájsť vzdušný palác. Ale také jednoduché to zase nie je. Celú cestu nám ohrozujú škorpióny, fakíri a pľuvajúce favy. Musíte sa dostať na druhú vežu posiatu škorpiónmi, odkiaľ uvidíte primrznuté oblaky smerujúce do neznáma. Sú veľmi klzky, ale dá sa to zvládnúť. Cestou po oblakoch prejdete ešte dve miesta plné protivníkov, ktorí sa vás snažia zhodiť dolu. V samotnom paláci sa musíte cez fakírov dostať už len na strechu, kde je v kletke uväznená Titusova milá. Tú teraz treba zobrať a po oblakoch preniesť do inej časti mesta, za veľký mûr, kde na vás čaká posledný nepriateľ väčší postavy. Za mûr však okrem kletky musíte doniesť aj lopu, ktorú však stráži jeden z fakírov a musíte byť veľmi šikovný, aby sa vám ju podarilo ukoristiť. Potom sa už len porátate s nepriateľom za mûrom, ktorý okolo vás skáče. Stačí sa postaviť do pravého dolného rohu a postupne ho likvidovať.

LEVEL 12: A BEACON OF HOPE

(Kód na začiatku)

Stále ste v púšti, ale už na ceste domov do Titusovho rodného mesta. Musíte prejsť cez šikmý kopec, po ktorom sa proti vám valia kameňe. Z vrchu musíte preskočiť na nedaleký maják plný pirátov. Postupne sa dostanete až na jeho vrchol, kde leží koberec. Ten vás potom prenesie cez more až do prístavu. Tu vás ešte trochu potrápia ryby.

LEVEL 13: A PIPE DREAM

(Bez kódu)

Nachádzate sa v odpadových rúrach rôzne prepletených a očíslovaných od jedna do štyri. Je to sice také menšie bludisko, ale vôbec nie ľahké. Keď vylezete na konci rúry, vidíte, že ste sa s Titusom vrátili späť do jeho rodného mesta.

LEVEL 14: GOING HOME

(Kód na začiatku)

Ste vysoko na dome, kde prípadný pád znamená smrť. Po strechách jednotlivých domov sa musíte dostať až k Titusovmu domu. Snažia sa vám v tom zabrániť mačky a zlodeji s vrecom na chrbáte. Problemy robia aj vysoké komínky, ktoré sa nedajú len tak preskočiť. Najväčší problém však robí posledný veľmi vysoký komín. Na jeho preskočenie treba doniesť tri debny a trampolínu a koberec, na ktorom sa z neho odveziete do cieľa vašej cesty.

LEVEL 15: JUST MARRIED

Tento level už len sleduje, ako sa mladomanželia hodia do náručia a tým je ukončené Titusovo a hlavne vaše trápenie. No a na záver môžem už len dodáť, že kto pri hre nezinfarktová, môže si pozrieť ľudí na fotografii (ukáže sa pri nápisu THE END), ktorí túto hru naprogramovali.

I. Gráčik

REDAKCIA ČASOPISU BIT VYPISUJE KONKURZ NA MIESTO REDAKTORA ČASOPISU

PODMIENKY:

- trvalé bydliško v Bratislave
- ukončená základná (náhradná) vojenská služba
- vlastníctvo počítača PC alebo AMIGA
- široký prehľad v oblasti počítačových hier
- bezchybný písomný prejav (gramatický i slohový)

Za kvalitne odvedenú prácu ponúkame výhodné platové podmienky.

Svoje žiadosti doplnené o osobné údaje a stručný životopis zasielajte na adresu:

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

STÁLE TRVÁ NÁŠ ZÁUJEM
O SPOLUPRÁCU S EXTERNÝMI
PRISPIEVATEĽMI

Uprednostňujeme hlavne podrobne návody a mapy k zložitejším hrám.

HONORÁRE:

- 1 STRANA TEXTU A4 (v časopise) = 200,- Sk
1 STRANA MAPY ČB (v časopise) = 200,- Sk
1 STRANA MAPY F (v časopise) = 300,- Sk

Pre kontrolu uvádzame, že jedna strana časopisu sa rovná približne 3-om stranám normovaného rukopisu (60 znakov/riadok, 30 riadkov/strana) alebo 4 Kb textu v textovom editore.

Príspevky posielajte výhradne písané na stroji alebo počítači. Uprednostňujeme zasielanie na disketách vo formáte TEXT602 alebo ASCII s diakritikou (disketu vrátíme).

Musí ísť iba o pôvodné práce, preto Vás prosíme, aby ste nám neposielali návody a mapy opísané (xeroxované) z iných počítačových časopisov. Takéto príspevky nebudeieme zásadne uverejňovať.

Príspevky posielajte na adresu:

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

RECENZIA



MICROPROSE

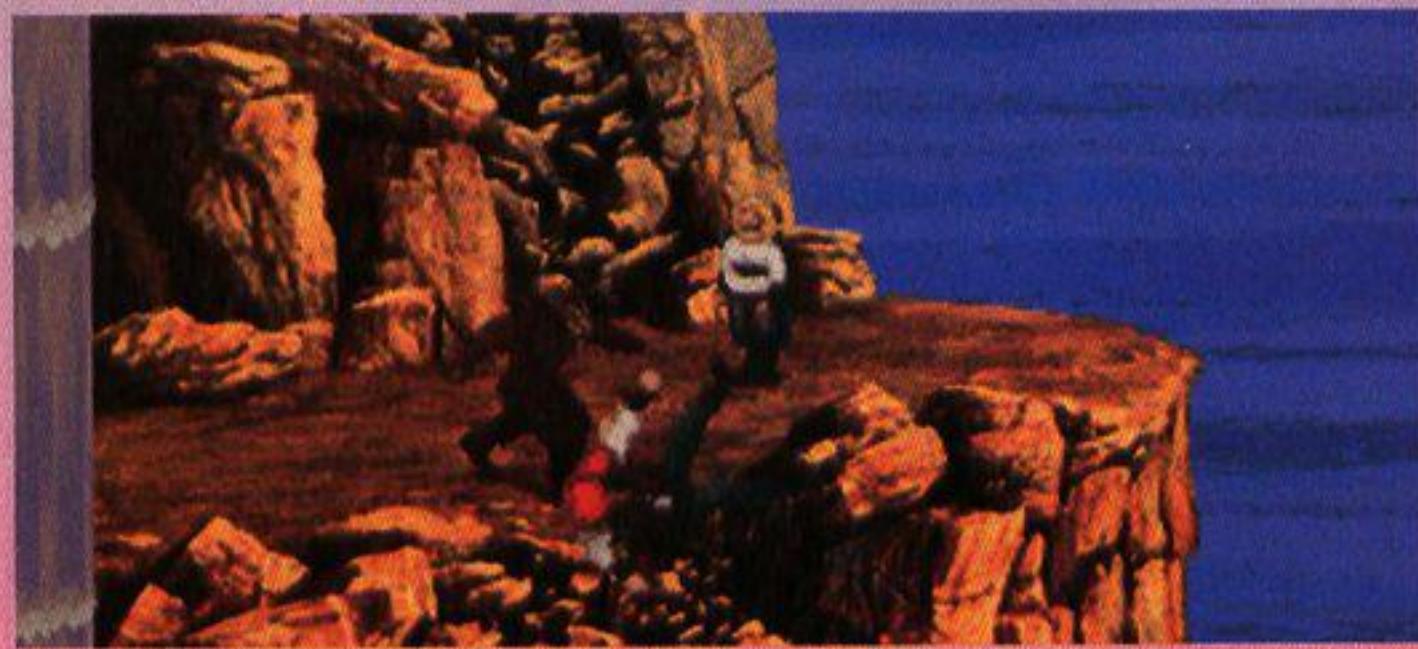
O tom, že MICROPROSE na-programovali adventúru DRAGONSHERE, sme už v BITE viackrát písali. Kedže hra už je na trhu, môžeme sa s ňou dôverne zoznámiť. MICROPROSE už aj v tvorbe adventúr majú malú tradíciu. Vedľ hry ako REX NEBULAR, alebo RETURN OF PHANTOM sú veľmi zaujímavé a atraktívne tituly, ktoré si našli svojich priaznivcov, ktorí si ich veľmi obľubili. Na adventúry majú MICROPROSE vyvinutý veľmi dobrý systém ovládania, ktorý ľahko rozoznáme podľa spodného panelu. Na jeho ľavej strane sa nachádzajú základné príkazy, ako HOVORIŤ, PRESKÚMAT, POSUNUT, POTIAHNUT, OTVORIŤ, ZAVRIŤ, DAROVAT a HODIŤ. Vyberáme ich myšou a kombinujeme s predmetmi a postavami na obrazovke. Popri tom nám v strede obrazovky vzniká príkazová veta, ktorú vďaka dômyselnému systému hry nemusíme zadávať ručne. Stred a pravá strana panelu sú vyhradené pre predmety, ktoré má hlavný hrdina pri sebe. Pomocou šípek môžeme nalistovať potrebnú vec. Zaujímavosťou je že tieto adventúry nemajú osobitný príkaz USE (POUŽIŤ), ale vždy vypíšu na pravej strane panelu sloveso, ktoré predstavuje činnosť, ktorú možno s daným predmetom vykonat. Tak sa 'použitie' či manipulácia s predmetom



DRAGONSHERE

môže vykonať viacerými spôsobmi. Na prvý po-hľad je to neobvyklé zaujímavé riešenie, no v skutočnosti to hru riadne staží...

Adventúry od MICROPROSE, pričom DRAGONSHERE nie je výnimkou, sú nesmierne prepracované po grafickej a hudobnej stránke. Z grafického prevedenia vyzdvihujem najmä plnú farebnosť obrázkov, elegantné animácie všetkých postáv a vôbec celkové množstvo obrázkov, ktoré sa do

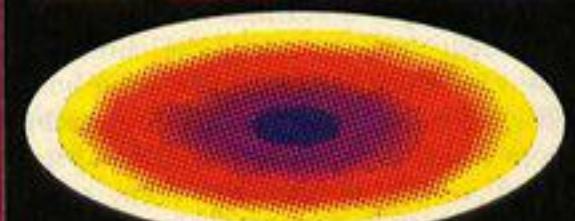


každej hry od MICROPROSE dostanú. Z hudobnej stránky musím spomenúť perfektné hudby, ktoré sprevádzajú dej a ktoré sa plynule menia podľa toho, kde sa práve nachádzame a čo sa práve deje. Veľmi ma teší, že rovnako ako RETURN OF PHANTOM aj DRAGONSHERE má stereo-hudby na kartách SOUND-BLASTER PRO, SOUNDBAL-STER 16, ROLAND MT-32 a GENERAL MIDI. Každému majiteľovi niektoré z týchto kariet odporúčam, aby si pri hraní DRAGONSHERE zvýšili hlasitosť na vyššie decibely a aby mali pravú a ľavú reprobedňu v rovnakej vzdialosti od miesta, kde sedia. V takom rozostavení možno najlepšie vnímať rozdiely medzi ľavým a pravým kanálom. DRAGONSHERE má aj samplované zvuky, no tie sa MICROPROSE v adventúrach až tak nedaria. Na môj vekus sú mierne zašumené, čo je pravdepodobne spôsobené veľkou komprimáciou. Pri vyššom kompresnom pomere sa sice šetrí miesto, ale strácajú sa výšky a zhoršuje celková kvalita. Dekomprimácia na Soundblasteri totiž prebieha v reálnom čase. Svojrázne dobrodružstvá krála, ktorý bojuje proti zlému Sorcererovi, by si rozhodne žiadny hráč adventúr nemal nechať ujsť. V málokorej súčasnej hre môžno nájsť takú grafiku a také dialógy, ako práve tu. DRAGONSHERE patrí medzi realisticky kreslené adventúry, na rozdiel od posledných hier od LUCASARTSu, ktoré majú vyslovene komiksovú grafiku. Momentálne je na trhu iba jediná nová hra, ktorá sa môže s DRAGONSHERE porovnať úrovňou spracovania. Je to BENEATH A STEEL SKY od firmy VIRGIN.

-yves-



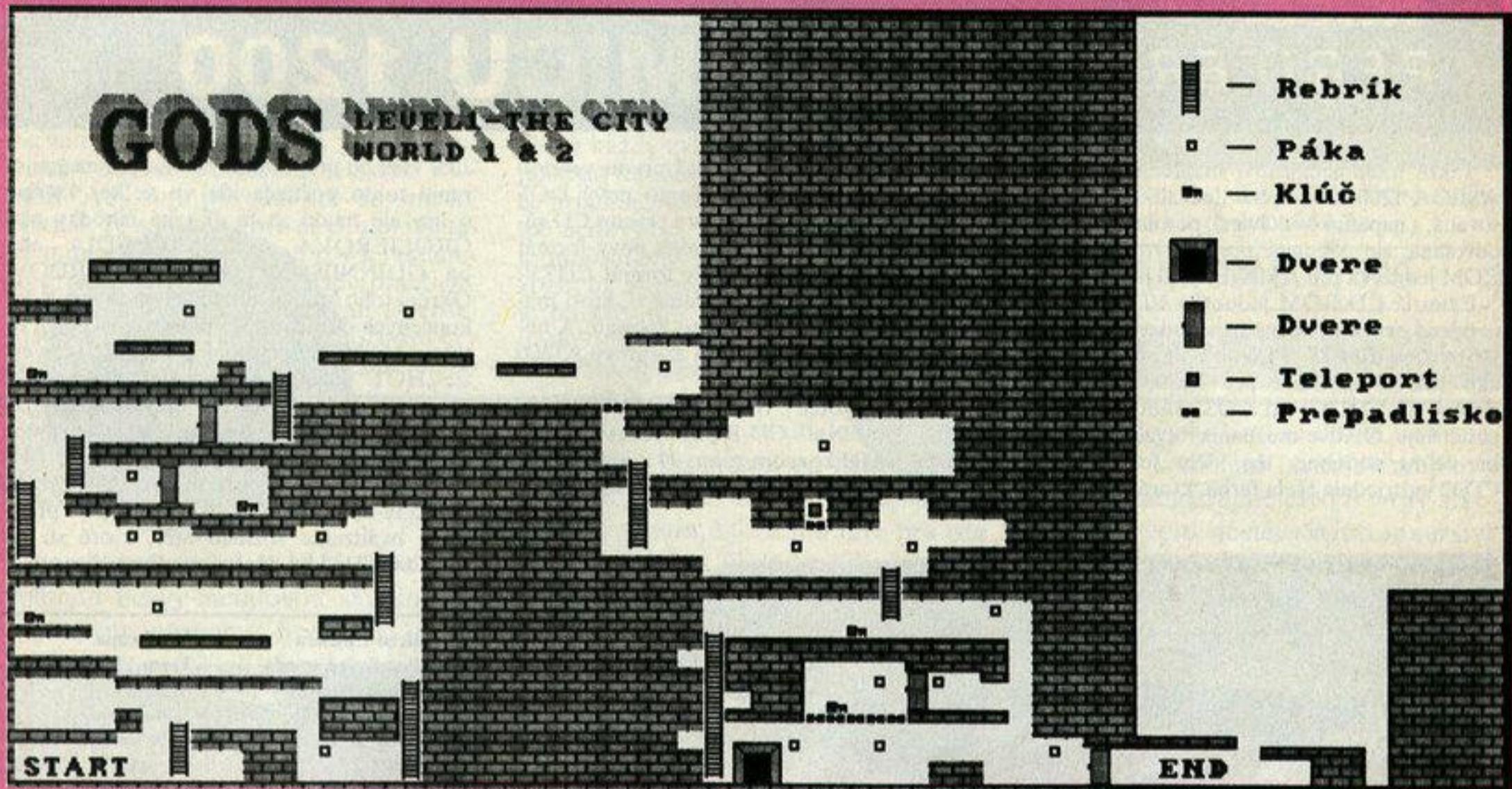
90% 90% 89% 89%



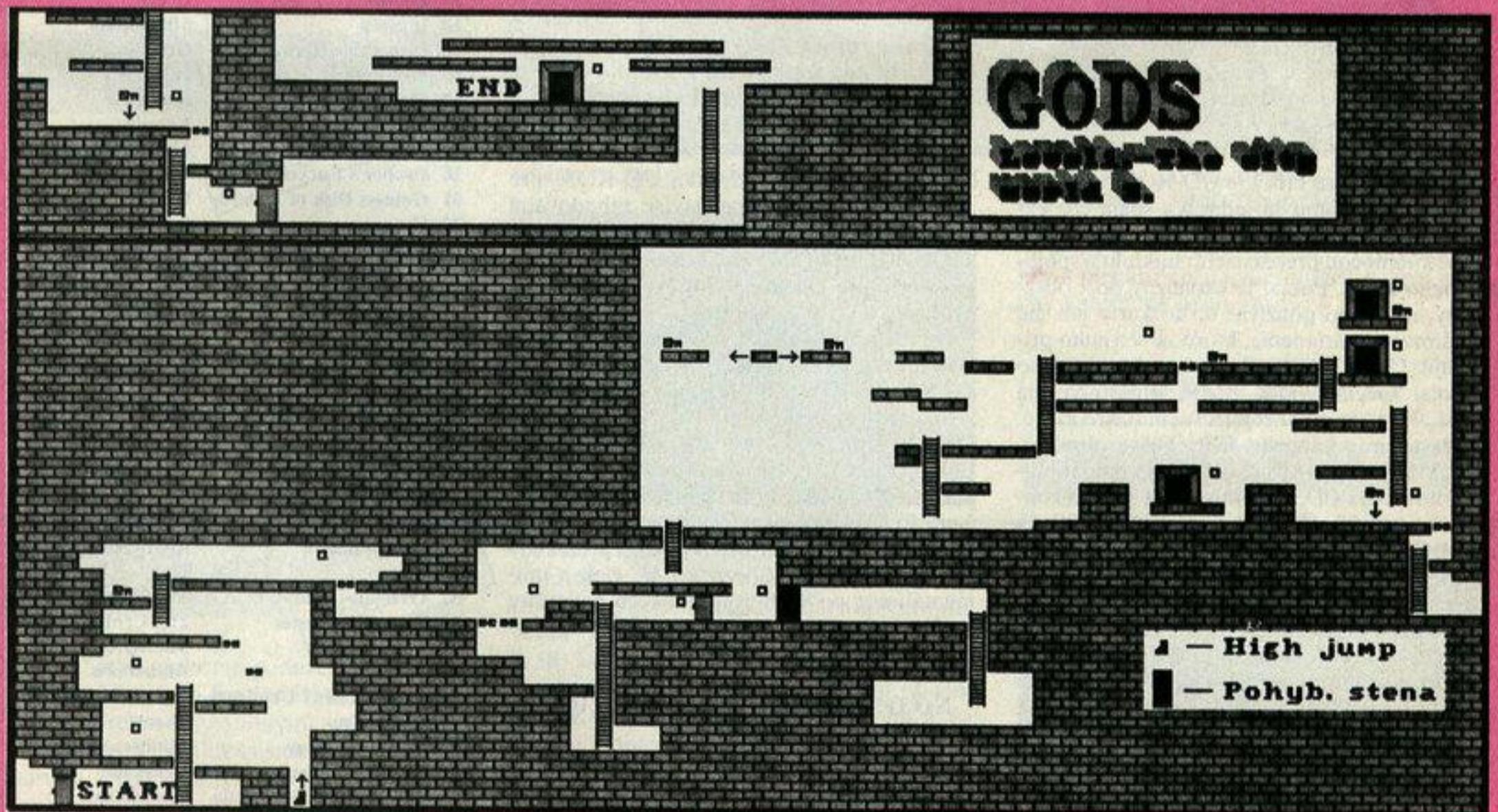
CELKOVÝ DOJEM 90%

PC 386-586

GODS. GODS.



- Rebrík
- Páka
- Klúč
- Dvere
- Dvere
- Teleport
- Prepadliske



- High jump
- Pohyb. stena

GODS. GODS.

EXTERNÁ CD-ROM JEDNOTKA CD 1200 PRE AMIGU 1200

Takže multimediacitiví majitelia počítačov AMIGA 1200 sa konečne dočkali. Dlhohľadovaná, s napäťom očakávaná, potom už takmer odvolaná, ale nakoniec predsa vyrobenná CD-ROM jednotka pre AMIGU 1200 je na svete!

Externá CD-ROM jednotka CD1200 bola uvedená prvýkrát na medzinárodnej počítačovej výstave CeBIT '94, kde bola predstavená ako „CD32 rozšírenie pre A1200“. Na prvý pohľad sa CD1200 od CD32 skutočne príliš neodlišuje. Obidve mechaniky vyzerajú zvonku veľmi podobne, len vľčiu šedé konzoly CD32 vystriedala biela farba, ktorá je zladená

CD1200 je ovládaná zatiaľ prou verziou systému AmigaDOS 3.1. Tento nový DOS má CDFileSystem (systém pre prácu s CD súbormi), ktorý podporuje nielen nový formát CD32, ale aj starší 16-bitový formát CDTV. Tento fakt určite najviac ocenia tí, ktorí majú nejaké programy v tomto formáte a nechceli by o ne prechodom na 32-bitovú A1200 prísť.

Podľa hovorca firmy COMMODORE možno očakávať CD-ROM jednotku pre AMIGU 4000 koncom roku '94 a je len otázka času, kedy sa k CD revolúcii pridajú všet-

zíciu vyše 50 programov. Vzhľadom na zameranie tohto počítača ide vo veľkej väčšine o hry ale nájdú sa tu aj také lahôdky ako GROLIEROVA ENCYKLOPÉDIA alebo GUINNESSOV DISK REKORDOV. Okrem toho bude v najbližších mesiacoch dokončených ďalších vyše 70 pripravovaných titulov. Medzi hrami zatiaľ prevažujú konverzie „HOT“ disketových hier ale začínajú sa už objavovať aj prvé CD1200 only (len na CD) hry pre skutočných fajnšmekrov, využívajúce čo najväčšiu obrovskú kapacitu média CD. Medzi ne patrí bez sporu hra MICROCOSEN od firmy PSYGNOSIS. No a pre lepšiu predstavu uvádzame zoznam hier, ktoré sú na CD1200/CD32 ku dnešnému dňu k dispozícii.

-luis-



s počítačom, pre ktorý je CD-ROM jednotka určená. S Amigou sa jednotka spája cez expanzný port, umiestnený na zadnej strane počítača pomocou prepájacieho modulu a spojovacieho kábla. Pokial je expanzný port obsadený, nemožno používať turbo karty ani iné rozširovacie zariadenia, ktoré sa cez neho prípajajú. CD1200 je napájaná zo samostatného zdroja. Špeciálny slot SIMM umiestnený na CD1200 môže prijať rozširovaciu RAM kartu, najčastejšie o kapacite 4Mb. Drive obsahuje čip AIKKI pre zaručenie plnej kompatibilitu s konzolou CD32. Tento čip sa stará o konverziu medzi grafickými módmi PC a AMIGY. Inak má CD1200 prakticky tie isté parametre ako CD32. To znamená, že ide o mechaniku DOUBLE-SPEED a MULTISESSION. Preto by nemali byť žiadne vážnejšie problémy s kompatibilitou a prakticky všetky hry programované na CD32 by mali chodiť aj na CD1200. Jeden problém sa však predsa len môže vyskytnúť, aj keď nesúvisí priamo s jednotkou CD1200. Niekoľko málo CD32 hier „nemá rádo“ rozširovacie FAST RAM karty, vkladané do A1200 cez slot PCMCIA. Tento problém sa však dá hravo odstrániť a to vytiahnutím karty zo slotu. Okrem toho, pamäte PCMCIA sú len 16-bitové, teda sú už pomalšie ako 32-bitová A1200. Slot SIMM na CD1200 je však pripravený prijať vhodné 32-bitové ekvivalenty pámatových rozšírení.

ky ostatné Amigy. Jednotka CD-ROM pre AMIGU 4000 bude mať naviac zabudovanú kompatibilitu so štandardom FULL MOTION VIDEO (FMV), čím sa otvárajú nové možnosti pre profesionálne využitie týchto počítačov.

No a na záver tie najpodstatnejšie informácie pre tých, ktorí nad kúpou tohto zariadenia začínajú uvažovať. CD1200 sa začína predávať v Nemecku začiatkom júna za cenu okolo 500 DM, čo zodpovedá približne sume 9500 Sk. Cena je teda priateľná a porovnatelná s obdobnými CD-ROM mechanikami k počítačom PC. Uvedením CD-ROM mechaniky CD1200 firma COMMODORE prekonala posledný nások 32-bitových PC-čiek a momentálne je po všetkých stránkach najlepším a zároveň najlacnejším herným domácim počítačom na svete.

NO DOBRE, ALE JE K DISPOZÍCII NEJAKÝ SOFTWARE ??!

Netreba iste pripomínať známu poučku, že bez dostatku kvalitného software sa aj ten najlepší počítač či periféria zmení na bezcennú hromadu súčiastok. Preto je namiesto položiť si otázku O.K., všetko je to pekné, ale sú k dispozícii pre jednotku CD1200 vôbec nejaké programy? Tu je odpoveď veľmi uspokojuvá. Fakt existencie konzoly CD32 spôsobil, že už pri uvedení CD1200 na trh je pre ňu k dispo-

01	Alfred Chicken	Mindscape
02	Alien Breed sp.ed.	Team 17
03	Arabian Nights	Krisalis
04	Brutal Football	Millennium
05	Bubba 'n' Stix	Core Design
06	Castles 2	Interplay
07	Chambers of Shaolin	Grandslam
08	Chuck Rock	Core Design
09	D/Generation	Mindscape
10	Dangerous Streets	Flair
11	Deep Core	ICE
12	Defender of the Crown 2	CBM
13	Dennis	Ocean
14	Diggers	Millennium
15	Disposable Hero	Gremlin
16	Fire Force	ICE
17	Fire & Ice	Renegade
18	Fly Harder	Krisalis
19	Global Effect	Millennium
20	Grolier's Encyclopedia	Grolier/CBM
21	Guiness Disk of Records	Guiness
22	IK+	System 3
23	Insight Technology	Optonica
24	James Pond 2: Robocod	Millennium
25	Jurassic Park	Ocean
26	Labyrinth of Time	Electronic Arts
27	Last Ninja 3	System 3
28	Liberation: Captive 2	Mindscape
29	Lionheart	Thalion/Extender
30	Lotus Turbo Trilogy	Gremlin
31	Microcosm	Psygnosis
32	Nick Faldo's Golf	Grandslam
33	Nigel Mansell GP	Gremlin
34	Now Games	Multimedia Machine
35	Now Games 2	Multimedia Machine
36	Oscar	Flair
37	Overkill/Lunar-C	Mindscape
38	Pinball Fantasies	21st Century
39	Pirates Gold	Microprose
40	Prey	Almathera
41	Project X/F17 Challenge	Team 17
42	Ryder Cup	Ocean
43	Seek & Destroy	Mindscape
44	Sensible Soccer	Renegade
45	Seven Gates of Jambala	Grandslam
46	Sleepwalker	Ocean
47	Summer Olympix	Microvalue Flair
48	Super Putty	System 3
49	Trivial Pursuit	Domark
50	Trolls	Flair
51	Whales Voyage	Flair
52	Wing Commander	Electronic Arts
53	Zool	Gremlin

SUPER TETRIS

SPHERE



Tetris, ktorý pôvodne pochádza z bývalého Sovietskeho zväzu, je asi najznámejšou počítačovou hrou vôbec. Jeho konverzia bola zhotovená na všetky druhy počítačov v nespočetných množstvách variantov. Jedným z nich je aj tento Tetris, nesúci honosný prívlastok SUPER. Aby som povedal pravdu, musím priznať, že som si na hre nevšimol nič také mimoriadne, čo by autorov k takému prívlastku oprávňovalo. Ide prakticky o klasický Tetris s niekoľkými vylepšeniami. Prvé z nich spočíva v možnosti hry jedného hráča na 5, 10 a 15 minút, alebo

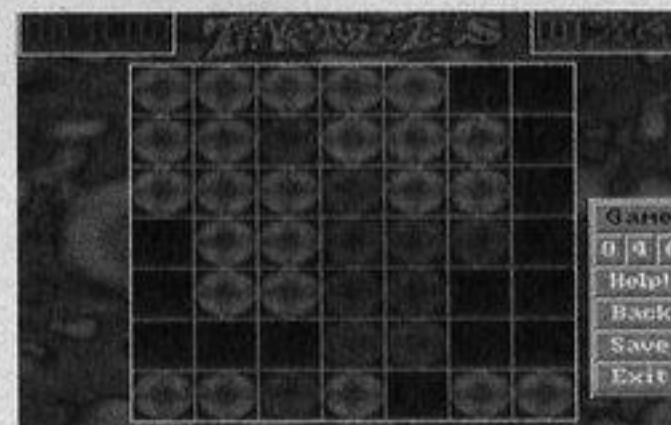
dvoch hráčov, pričom môžu hrať spolu, alebo každý zvlášť. Popri hre môže hráč počúvať hudbu a zvukové efekty, čo je sice príjemné, ale u hier na Amige dnes už nič neobvyklé. V pravej časti obrazovky je umiestnený výjav z Ruska. Cieľom je zrušiť už nastavané Tetris dielce, ktorých je na začiatku 14 riadkov a odhaliť tak druhý statický obrázok, ktorý sa vysúva spod hracej plochy. Ako nový prvok pri-

MOTÖRHEAD

VIRGIN

Motörhead nechal za udelenie práv na zhotovenie programu od firmy Virgin zaplatiť, alebo jej naopak on zaplatil za dobrú reklamu, ktorú mu táto hra iste urobila. Hlavnú úlohu v hre, ktorá je pojatá ako klasická chodička-mlátička zohráva leader skupiny, spevák a gitarista Lemmy. Tento postupuje ulicami nemenovaného mesta a cestou je ohrozený rôznymi neprajníkmi METALU. Sú to hlavne rôzni priaznivci štýlu DISCO (fuj!) a RAP (fuj-tajbl!), ktorých oblečenie nikoho nenecháva na pochybách, čo sú zač. Lemmy ich ničí hlavne údermi svojej gitary, ktorú pou-

(červená a modrá), ktoré sú umiestnené v rohoch hracej plochy. Hráč (hráč a počítač) striedavo tahajú pričom majú tieto možnosti: Tah o jedno poličko vedľa svojej pozície - kameň ostane na mieste a na tomto poličku sa vy-



THROMULUS

TTR DEVELOPMENT

Poznáte stolnú hru REVERSY? Ak áno, tak vedzte, že

Thromulus je jej najlepším počítačovým spracovaním. No, popravde povedané, oni to tak úplne reversy nie sú, hra má totiž oproti štandardu isté odchylky. To jej však v žiadnom prípade neuberá na hrateľnosti, naopak podstatne ju zvyšuje. Najlepšie bude, keď sa vám pokúsim hru priblížiť. Celá sa odohráva na hracej ploche 7x7 (9x9,11x11) štvorcov. Každý hráč má na začiatku dva hracie kamene odlišnej farby



budli dielce v tvare bômb, ktoré zničia polička, na ktoré dopadnú.

AMIGA 500/600

VERDIKT: 40%

žíva ako kyjak. Cestou tiež zbiera známe lebky s rohami (symbol skupiny), mince a samozrejme pivo a tvrdý alkohol. Po vypití dostatočného množstva alkoholu môže likvidovať protivníkov smrtiacim dychom (grgom) a niekedy tiež ráznym metalovým tónom z gitary, ktorý „mäkké“ disko deti jednoducho neprežijú. Cieľom Lemmyho boja je postupne osloboodiť všetkých členov skupiny, aby sa mohol začať koncert.

AMIGA 500/600

VERDIKT: 50%

tvorí nový kameň. Skok o dve polička od svojej pozície - kameň sa premiestní a na pôvodnom mieste nezostane nič. Tahať sa môže rovno, šikmo a v prípade skoku aj do tvaru písma 'L' (podobne ako kôň v šachu). Ak sa po tahu jedného hráča ocitne jeho kameň vedľa kameňov protihráča, zmenia sa všetky jeho kamene na farbu 'útočníka'. Z tohto už jasne vyplýva cieľ hry - obsadiť čo najväčšiu časť hracej plochy kameňmi svojej farby.

AMIGA 500/600

VERDIKT: 71%

VIDEO KID

GREMLIN

Akonáhle sa niekomu podarí vytvoriť nový a zaujímavý druh hry, väčšinou je potom rýchlo prebraný ostatnými producentmi hier. Firme Gremlin sa sice podarilo programom VIDEO KID vytvoriť úplne nový druh hry, ale myslím si, že tentokrát ide o slepú uličku a len tažko sa nájde niekto, kto by v tomto trende pokračoval. Posúdte sami. Nás hrdina Video Kid sa môže pohybovať podobne ako kurzor do všetkých strán od okraja po okraj obrazovky a to horizontálne i vertikálne. Výrez hracej plochy scrolluje nezávisle na hráčovi 'v smere hry',

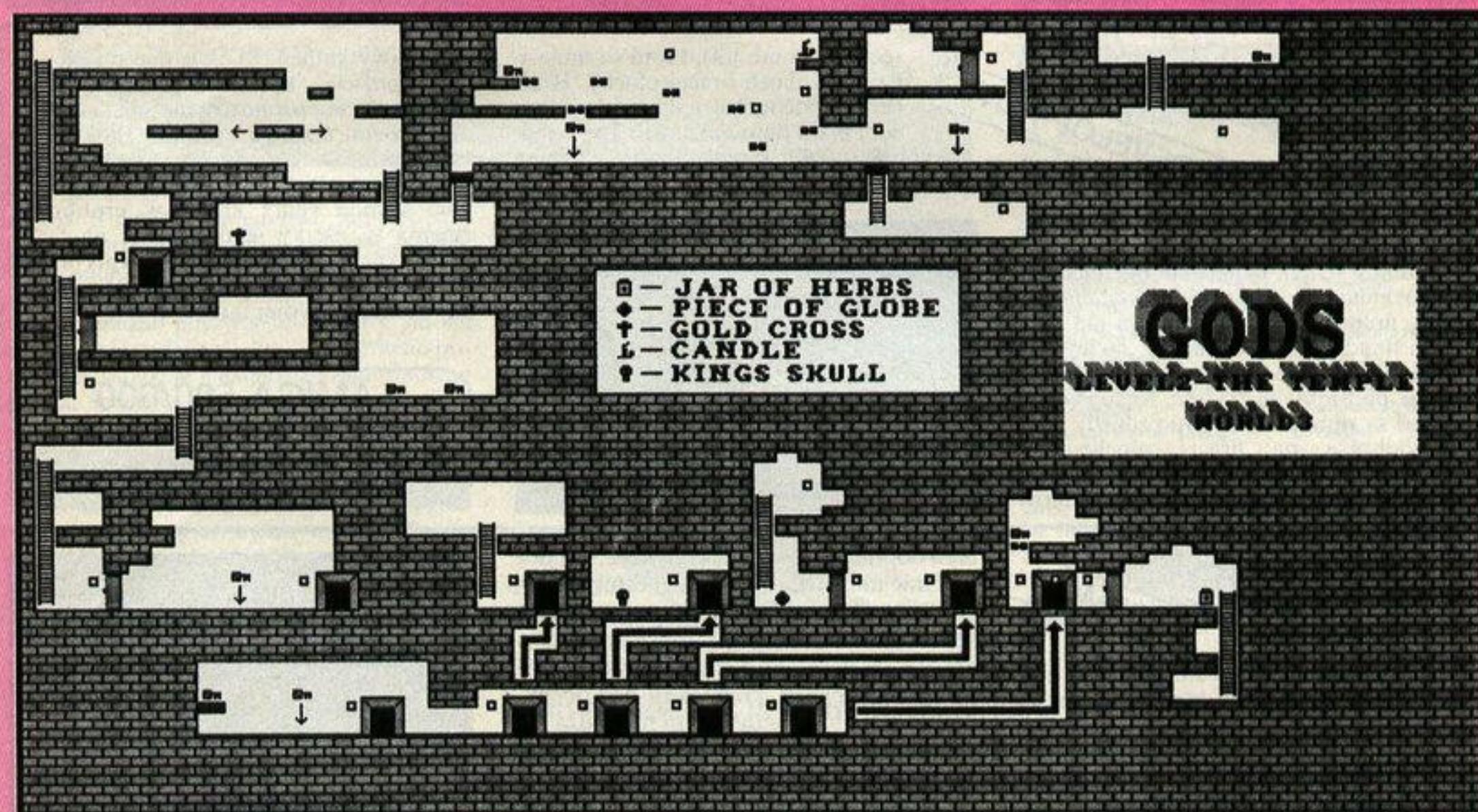
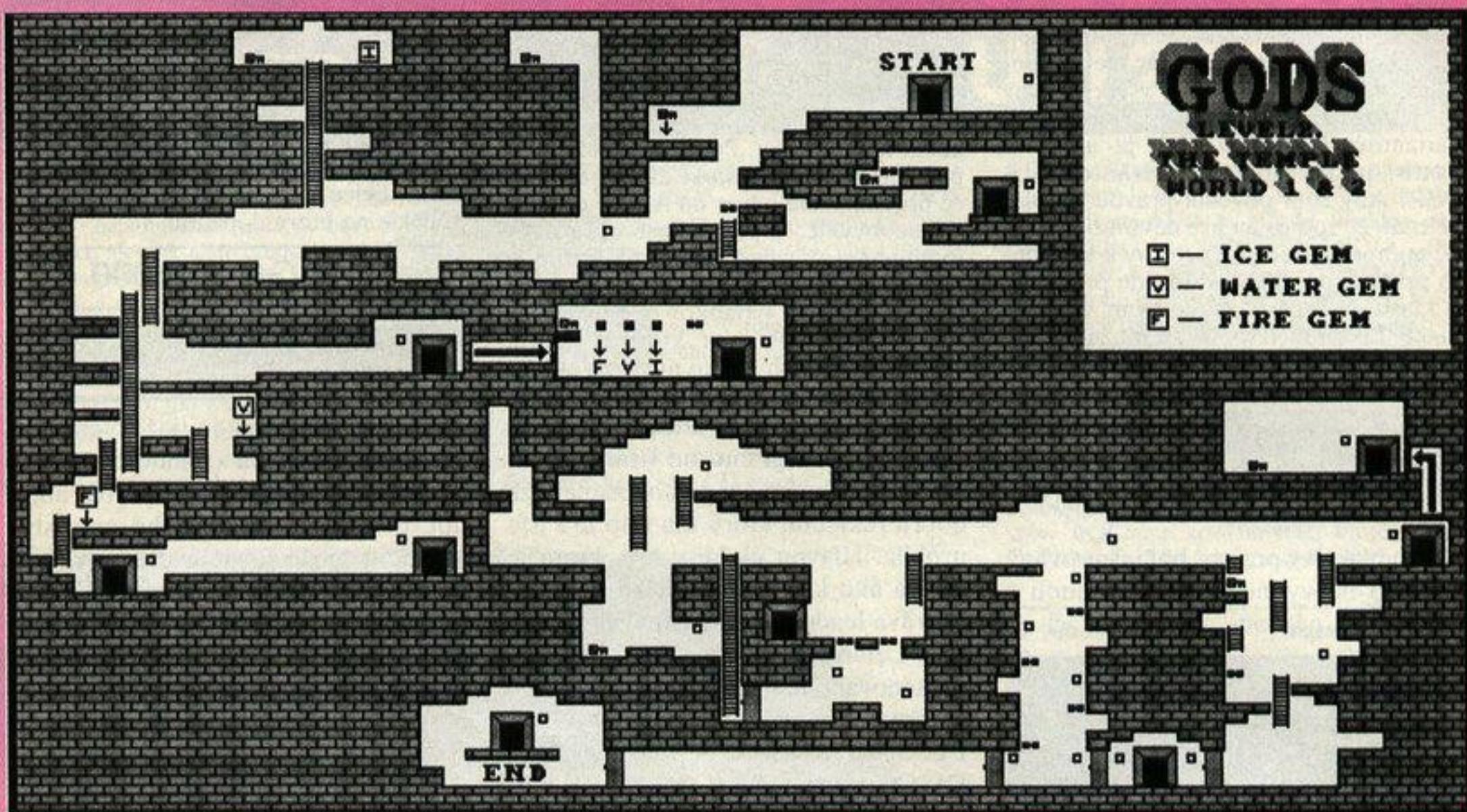
teda doprava, ale raz smerom hore, raz dolu. Hráč musí teda Kida premiestňovať zároveň s výrezom. To by bolo samozrejme veľmi jednoduché. Hracia plocha (starý hrad) sa však skladá z rôznych dverí, tunelov, šácht a plošín, ktoré musí Kid obchádzat. Kedže hráč netuší čo sa nachádza 'za rohom' obrazovky, veľmi často sa stáva, že sa Kid dostane do slepej uličky a obchádzajúci výrez obrazovky ho rozpučí. Toto vysvetlenie môže znieť niekomu zmätene, ale priebeh hry sa asi lepšie popísať nedá. Už z tohto jasne vyplýva, že tadiaľto asi vývoj hier nepovedie. Nebyť slušnej grafiky, hra by bola hlboko podpiemerná.



AMIGA 500/600

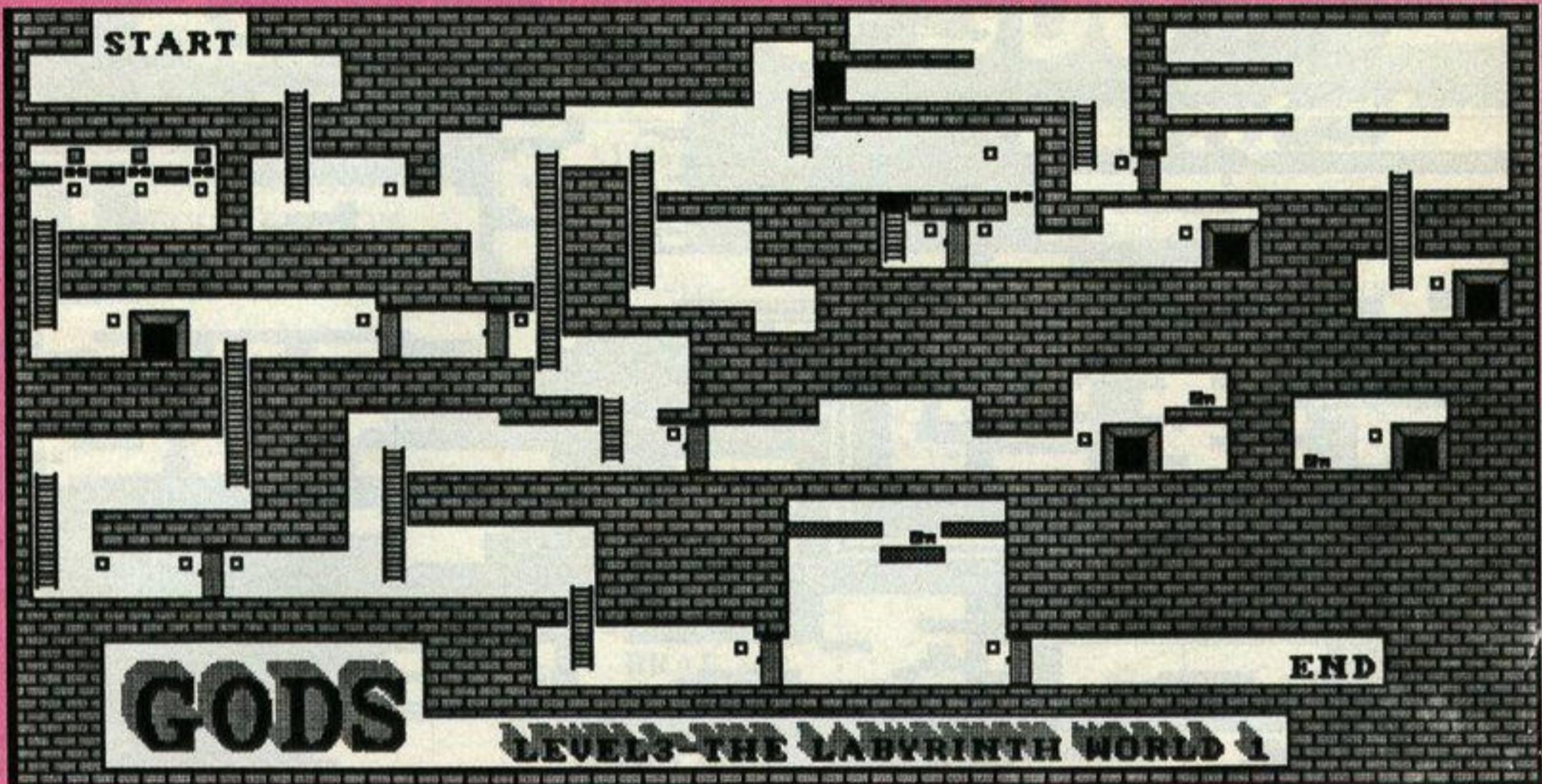
VERDIKT: 61%

GODS. GODS.



GODS. GODS.

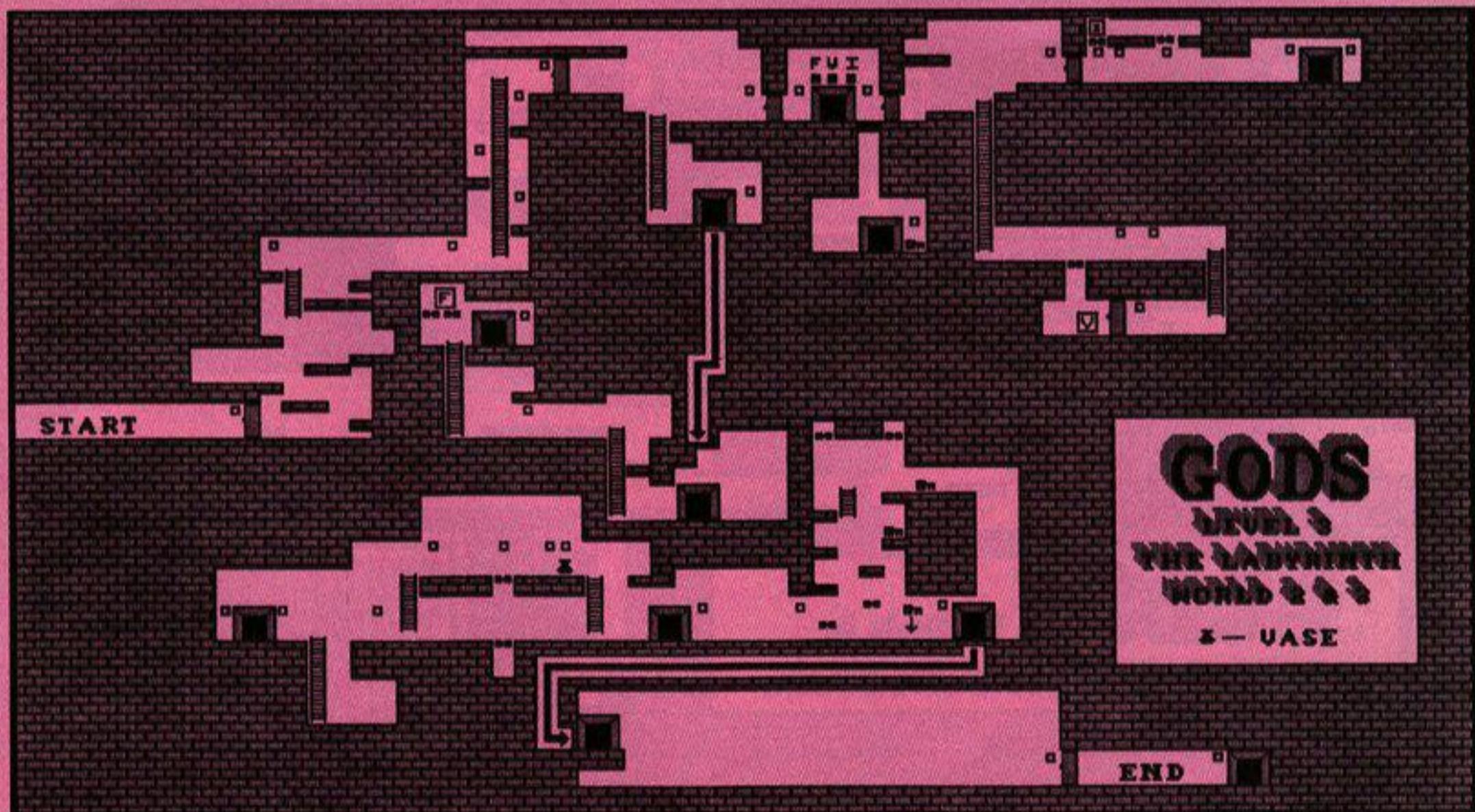
GODS. GODS.



GODS

LEVELS - THE LABYRINTH WORLD

END



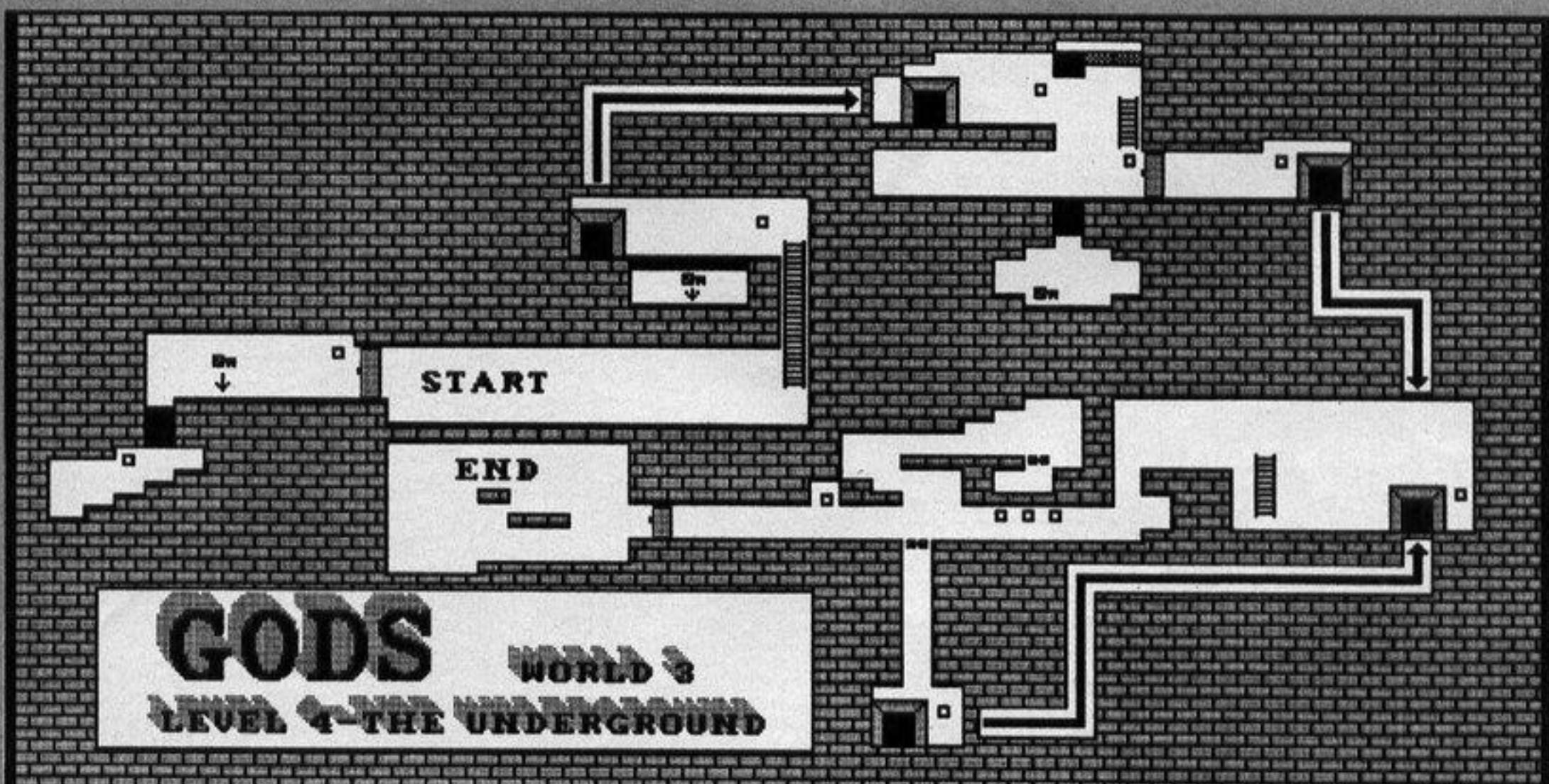
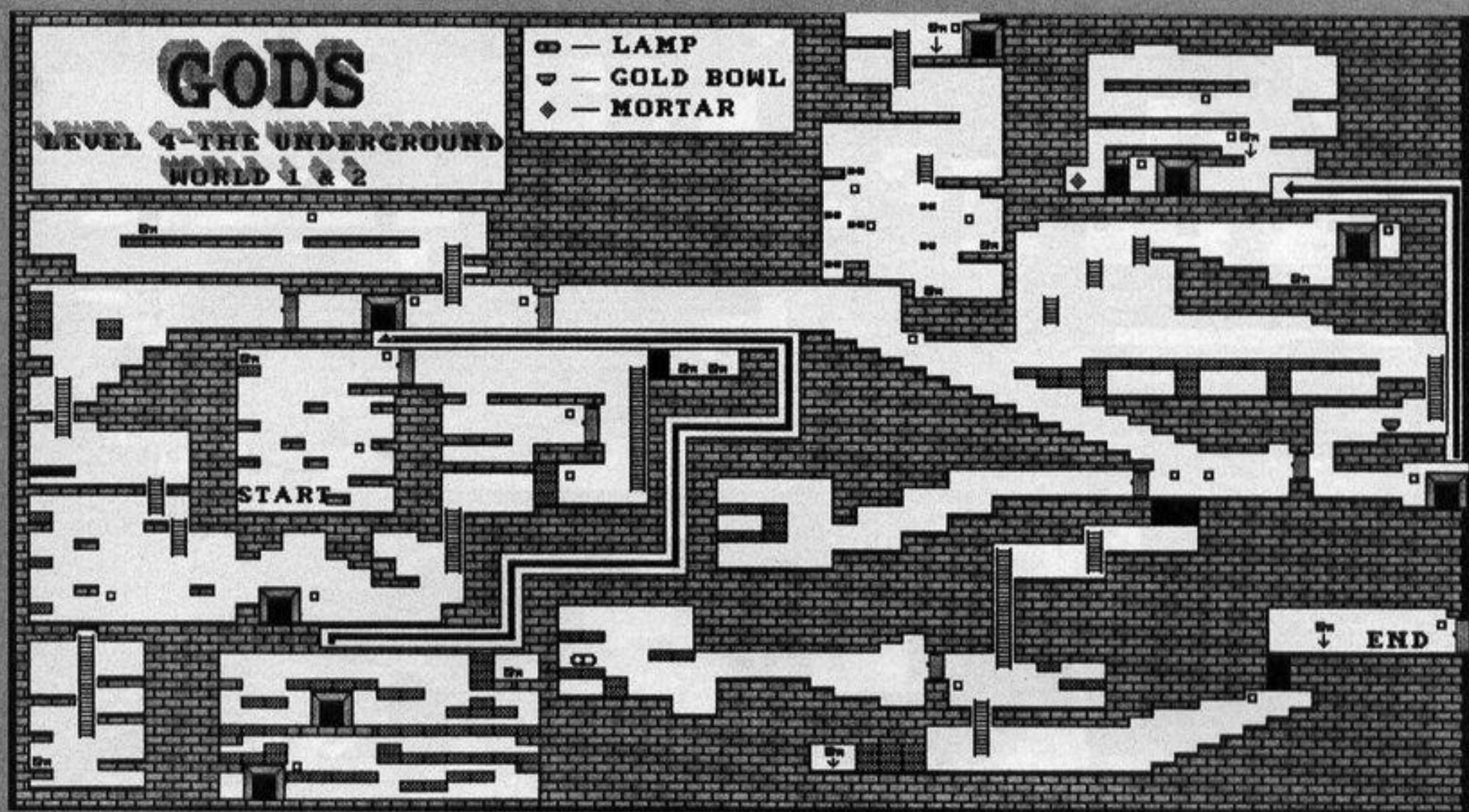
GODS
LEVELS
THE LABYRINTH
WORLD

— USE

END

GODS. GODS.

GODS. GODS.



ZMAPOVAL: MAZANIK

GODS. GODS.

KÓDY DO HIER PRE AMIGU 500

TIPY
A
TRIKY

ALIEN BREED SPECIAL EDITION

LEVEL	CODE
1.	—
2.	353828
3.	108383
4.	370101
5.	982822
6.	847464
7.	737373
8.	928112
9.	287364
10.	193831
11.	090921
12.	309383
13.	101221
14.	103992
15.	998112
16.	125332
17.	091233
098654 - 10 Lifes	
736353 - 50 000 CR	
243433 -	
378829 - 50 Keys	
000000 - pri vstupe do terminálu sa dostaneš do ďalšieho levelu	

ATOMINO

LEVEL CODE

10	IDYLL
20	TAURUS
30	NEPTUNE
40	PHOTON
50	PLANKTON
60	INFERNAL
70	FOSSIL
80	POISON
90	SOUP
100	SULPHATE

BRAT

LEVEL CODE

1	—
2	MIHEMOTO
3	SASUTOZO
4	SUMATZEE
5	NOKITAGO
6	ITSANONO
7	MOZIMATO
8	HOZITOMO
9	MOKITEMO
10	ZUMOHATO
11	CHANASTU
12	NAGAITSU

BATTLE ISLE

TWO PLAYER

HUMAN/ COMPUTER

SPECIAL LEVEL

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
00	FIRST	16	CONRA	32	EUROP
01	GHOST	17	PHASE	33	STORM
02	GAMMA	18	EXOTY		
03	MARSS	19	MOUNT		
04	EAGLE	20	FIGHT		
05	METAN	21	RUSTY		
06	FOTON	22	FIFTH		
07	POLAR	23	VESUV		
08	TIGER	24	MAGIC		
09	SNAKE	25	SPACE		
10	ZENIT	26	VALEY		
11	DONNN	27	TESTY		
12	VESTA	28	TERRA		
13	OXXID	29	SLAVE		
14	DEMON	30	NEVER		
15	GIANT	31	RIVER		

CHUCK ROCK

Ked v titulnom obrázku hrá skupina, stlač Esc a vypíš:

ESTRANDO	- Fly mode (LSHIFT -> On/Off)
MORTIMER	- Zone select (FKeys)
TURN FRAME	- Level select (NumKeys)
FAST AINT THE WORD	- Inf. energy
UNCLE SAMS	- Inf. energy
LIFE IS MY DREAM	- Inf. energy
SHE LOVES CLEANING WINDOWS	- Inf. energy
ITS FAIRY BOWBELZ	- Inf. energy

EPIC

Level	Code
1	AURIGA
2	CEPHEUS
3	APUS
4	MUSCA
5	PYXIS
6	CETUS
7	FORNAX
8	CAELUM
9	CORVUS

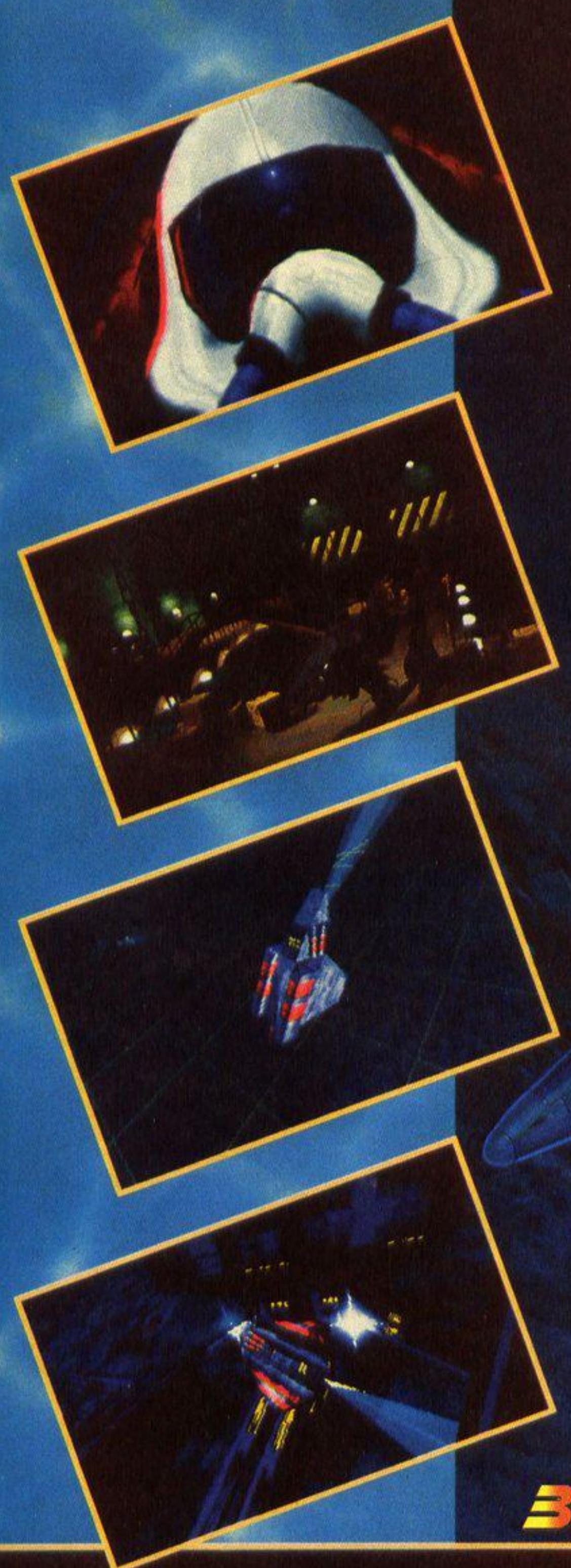
LAST NINJA III

Level	Code
1	SUSS
2	IMED
3	URTI
4	BASD
5	NOUS
6	RERO

BETTER DEAD THAN ALIEN

Level	Password	Comment
01	ELEKTRA	PRACTICE
02	SYZYGY	A DODDLE
03	DRAMBUIE	VERY EASY
04	PLUG	EASY
05	SOPRANO	QUITE EASY
06	MAYONNAISE	AVERAGE
07	FAUCET	SOME EFFORT
08	POTATO	MUCH EFFORT
09	WOOMERA	GREAT EFFORT
10	NARCISSUS	TOTAL EFFORT
11	DEBUTANTE	HARD!
12	FIRKIN	REAL HARD
13	ACOUSTIC	VERY HARD
14	TRIPTYCH	LUDICROUS
15	JABERWOCKY	ABSURD
16	WHIMSICAL	POSSIBLE?
17	CORNUCOPIA	DO THIS ONE!
18	PUNJABI	OK, NOW THIS
19	TIDDLY POM	STILL HERE?
20	KEWPIE DOLL	BRILLIANT
21	SEPULCHRE	IMPOSSIBLE...
22	EUPHEMISM	..OR WAS IT?
23	GRAMMARIAN	THE END.
24	CROSSWORD	THE END II
25	QUARANTINE	THET'S IT

SUB 20



BiT POSTER

MICRO
SIMUL

BKWAR 50



OPROSE
LATION

OTÁZKY

8286: Vlastním počítač DIDAKTIK M a mám tento problém: Ve hře ELITE neumím přepnout ovládání z klávesnice na joystick KEMPSTON. Podle návodu jsem to zkoušel takto: CAPS SHIFT, K, BREAK SPACE.

**Igor YASEK,
BOHUMÍN**

8287: Mám velký problém se hrou BLOODWYCH na DIDAKTIKu M. Spocívá v tom, že kouzla neumím používat a nedovedu se jim bránit.

**Michal PESEK,
LOVOSICE**

8288: Rozhodol som sa napísť do Vašej rubriky PRVÁ POMOC. Mám počítač DIDAKTIK M a problém v hre LAST NINJA 2. Na konci piateho dielu neviem nájsť na streche budovy miesto, z ktorého sa dá vyškočiť na vrtuľník. Za pomoc vopred ďakujem.

**Vladimír TRNKA,
CHOCHOLNÁ**

8289: Vlastním DIDAKTIK M a hľadám niekoho, kdo by mi pomohol v týchto hrách:

a) Ve hře BELEGOST se dostanu po obrovské hámaze k veľkému skletu, ktorý se na mne vrhny a navždy ukončí mé plány. Proto bych potreboval návod od začiatku do konca.

b) TURTLES 2 mi po hrání prvej časti a úvodních titulkách vypíše PLEASE TYPE CODE.... THE CODE IS.... Zajimalo by mne, k čemu to slouží a co tam mám napsať.

**Leonard TCHUŘ,
HLUČÍN**

8290: Potreboval by som

AKO ČAROVAT V BLOODWYCH?

AKO POSTUPOVAT V LANDS OF LORE?

AKO OVLÁDAŤ RENEGADE?

sa dozvedieť viac o hre CASTLES:

- a)** Čo je cieľom hry?
- b)** Dá sa dostať mimo územia, ktoré máme na začiatku hry?
- c)** Čo ďalej, keď už máme postavený hrad?

**Branislav SZIJJÁRTÓ,
KALINKOV**

8291: Vlastním počítač COMMODORE 64 a mám veľký problém s hrou EXILE. Neviem, čo mám urobiť hned na začiatku hry. Na zemi sú dvere, ktoré asi treba otvoriť. Ale ako?

**Ján BENČKO,
KOŠICE**

8292: Som majiteľom DIDAKTIK M a mám problémy s hrou SHADOW OF THE BEAST. Ako mám v hre postupovať? Ako nahrať 2.level?

**Ondrej HAGARA,
DIVIACKA NOVÁ VES**

8293: Som majiteľom počítača SINCLAIR ZX SPECTRUM a neviem, ako mám postupovať v hre SPELL-BOUND.

**Roman HVIZDOŠ,
KROMPACHY**

8294: Mám tri problémy s hrou LANDS OF LORE na PC:

a) Neviem sa dostať cez teleport vo WHITE TOWER - Sub Level, ku dverám na Mystic Key a neviem, načo je tam 5 výklenkov.

b) Neviem prejsť cez dvere vo White Tower - Level 3. Sú tam dvere, ktoré keď chcem otvoriť, objaví sa na nich tvár, ktorá mi hovorí: 'YOU HAVE NO FAITH!'.

c) Aká je iná cesta do Scottinho zámku, kde je zmrazený kráľ Richard? Cestou cez

Yvel Woods sa tam nedá ísť, pretože je pretrhnutý most. Vie niekto poradiť?

**Michal NOVÁK,
BRATISLAVA**

8295: Mám počítač ZX SPECTRUM a potreboval by som poradiť u týchto hier:

- a)** Čo mám robiť v hre DUSTIN?
- b)** Čo je cieľom hry RICK DANGEROUS 1?

**Marek KRAJČOVIČ,
BRATISLAVA**

8296: Mám C64 a hru RENEGADE. Když hru nahrají, tak s ovladačem mohu hýbat, ale nemohu kopat ani boxovať.

**Tomáš KRAJCAR,
BYSTRICE
POD HOSTÍNEM**

8297: Mám počítač Amiga 800XL a potrebují poradiť u týchto her:

a) UNIVERSAL HERO - Jak môžu vzít a nést viac predmetov najednou? Klávesou 'P' vezmu a nesú pouze jeden.

b) ACE OF ACES - Jak po GAME OVER spustím znova hru? Zatím jsem ji vždy a všim, co jsem zkoušel, vymazal.

c) TOMAHAWK - Není mi jasné, jak postupovať.

**Tomáš DAREBNÍK,
KROMĚŘÍZ**

8298: Mám IBM PC a tie-to problémy:

a) PRINCE OF PERSIA 2 - Neviem prejsť 3.level. Najdem tam lietajúci koberec. Mám si naňho sadnúť, alebo ísť ďalej?

b) SUPAPEX - Ako sa da prejsť 7. level?

c) F29 RETALIATOR - Neviem nastaviť inú tvár. Dá sa to vôbec?

**Samuel KOSCELANSKÝ,
NITRA**

ODPOVEDE

4253b: V TURTLES 1 jazdiš autom, musíš prestrelíť zátaras na ceste, aby si sa dostaol na druhú stranu ostrova. Predtým však musíš v jednom kanáli zobrať dostatočné množstvo rakiet. Zbrane sa posúvajú klávesom 'S'. Nesmrteľnosť získaš tak, že na začiatku hry stlačíš naraz klávesy CAPS SHIFT, I, O, G.

**Radoslav HOLOŠKA,
SVIT**

4255b: Musíš vysbírat všechny ty malé předměty, které blikají (je jich tam až, až) a pak se vrátit do místnosti s panáčkem, který tam stál (po sesbíráni všech předmětů zmizí) a nevychovaně po tobě ukazoval prstem. Po této místnosti se projde a zbytek uvidíš sám.

**Leonard TCHUŘ,
HLUČÍN**

4256a: V hre FLINSTONES musíš pohádzat všetky kamienky a kameňe do veľkej jamy, čím postavíš domčeky pre celú dedinu.

**Radoslav HOLOŠKA,
SVIT**

4256d: Stačí, když budeš do té příšerky házet sekery (musíš ji hodněkrát trefit) a pak bez problémů (zatím) môžeš pokračovať dál.

**Leonard TCHUŘ,
HLUČÍN**

U. N. SQUADRON

1. level

První level se odehrává na zemi, kde je za úkol zničit nepřátelská letadla a dělostřelecké věže a tanky. Z některých sestfelených letadel a nepřátelských objektů zbude blikající poletující část podobná oku. Po sebrání se objeví úplně nahore v krajní části obrazovky jeden sebraný dfl. Mimo jiné je tu podobizna pilota, stav konta a bonus. Na konci se objeví velký tank, vystřelující raketu a čas od času i řízenou strelou. Tento tank zneškodníme raketami, které jsme si nakoupili. Počet raket a energie je uvedena ve spodní části obrazovky. Po zničení tanku dostaneme body a 5000 dolarů za splněný úkol.

2. level

Na začátku si koupíme řízené raketu za peníze z druhého dílu a jdeme bojovat. Bojuje se ve vzduchu, kde na nás létají malá letadla a velké střhačky. Na konci je obrovské letadlo, které klade miny. Před letadlem se dá schovat a ničit raketami v pravém dolním rohu. Nakonec dostaneme peníze.

3. level

Odehrává se na zemi, kde je za úkol dostat se k velké opevněné pevnosti a zničit ji. Dejte si pozor na malé poletující čtvercové miny.

4. level

Odehrává se opět na zemi, kde ničíme letadla a děla a občas přiletí velká helikoptéra. Na konci je

tank, který střílí raketu. Ten zničíme bombami, které jsme koupili na začátku.

5. level

Odehrává se v horách. Je podobný druhému dílu s tím, že na konci je velká helikoptéra. Jakmile z helikoptéry začne šlehat oheň je potřeba přestat, abychom boj vyhráli.

6. level

Bojujeme v jeskyni, kde padají a vylétávají letadla, proto je potřeba držet se vzadu. Na konci šestého dílu je obrněný tank.

7. level

První třetina se odehrává na zemi a v druhé třetině vzlétáváme do oblak. Ve třetí třetině bojujeme ve vzduchu, kde na nás létají velká obrněná letadla a malá letadélka. Po velké mezeře je třeba držet se nahore nebo dole, protože přiletí velké obrněné letadlo v doprovodu dvou menších.

8. level

Na začátku této části hry je zapotřebí zakoupit obranu, protože tato hra se odehrává nad mořem, kde je velké množství ponorek. Chvíli po začátku na nás vyjedou tři lodky, které střílí řízené raketu. Asi v polovině tohoto levelu se objeví velká ponorka, na kterou stačí zhodit několik bomb. Na konci je velká loď s velkým množstvím děl.

9. level

Odehrává se opět nad zemí. Během této hry le-

NÁVOD

KU HRE

tíme nad továrnami, které spojují kolej. Po chvíli se objeví tank. Poté přijedou dva vagóny, které vystřelují raketu. Na konci se vysune z poklopů obrovské dělo s velkým množstvím laserových strel.

10. level

Tato část boje je opět velmi těžká a proto doporučujeme zakoupení obrany. Ihned po započáti tohoto dílu je zapotřebí vystoupit na horní část obrazovky, protože přiletí vesmírný koráb, z jehož trysk začne šlehat plameny. Po chvíli se začne obraz sounout a děla, která jsou připevněna okolo celého korábu, na nás začnou střílet. Pak přiletíme na konec raket, kde se otočíme a letíme ničit spodní část raket. Na konci se opět otočíme a musíme zničit motory. Pozor, motory šlehat po chvíli oheň. Po jejich zničení se dostaneme dovnitř raket, kde musíme zničit velké oko. Po jeho zneškodnění přihrajeme zbývající krátký blok, kde se objeví tři naše letadla a žena nám oznámí, že jsme tuto hru vyhráli.

J. Staněk

SPIKE IN TRANSYLVANIA

Viking Spike bol so svojimi ôsmymi priateľmi na vychádzke, keď ich prepadol cudzí pán. Spikeho zavrel do kováčova domu a ostatných na svoj hrad do väzenia. Tak sa začína príbeh.

Spike na začiatku stojí bezradne v izbe. Skúsi otvoriť dvere, no sú zamknuté. poobzera sa po izbe a zbadá rukavice a delovú guľu. Zoberie si ich a guľou udrie do dveri. Rozbije zámek a otvorí dvere. Pred výhľadom behá myš, ktorá ho môže pohrázti. Ide doleva do dediny poobzerať sa, či sa niečo nedozvie o svojich kamarátoch. Príde k vile, vstúpi do nej a nájdzie tam ležať mesec zlatiek. „Hádam ho tu nenecháme, možno sa na niečo zide“, povie si a odloží mesec do batohu.

Vyjde von a pokračuje v prieskume. Ďalší dom je opusťtený. Nájde v ňom niečo ako vejár, čo mu pridá energiu. Okrem toho je tu ešte aj delo a balvan, pod ktorým vidno nejaký vchod. Keďže delová guľa sa mu rozbiela, keď ňou buchol do dverí u kováča, tak si delo nevšíma. Skúsi odtačiť kameň, ale je to nad jeho sily. Nechá to radšej tak a pokračuje v pátrani.

Dalšia budova je hostinec U Rebelantov. V hostinci pri vchode stojí krčmár a nechce pustiť Spikeho dalej, lebo nemá kravatu. Namrzený Spike vyjde von a obzera sa. „Co teraz“, myslí si, „idem sa pozriat za dedinu“. A keďže smerom doleva cesta už nevedie, ide napäť.

Za dedinou zbadá rolníka. „Možno bude niečo vedieť o mojich kamarátoch“, myslí si Spike a hned ide k nemu. No chudák rolník len narieka, že je veľmi hladný. Spike vidí, že s ním nie je reč, a preto sa pobeží ďalej. Príde až na padací most k hradnej bráne. Tam sa mu do cesty postaví strážca. Nechce ho pustiť ďalej, lebo nie je pozvaný. Ale ak by niečo dal... Spike vidí, že s tým podplatitelným strážcom si inak neporadí a je nástený mu dat svoj mesec. Keď strážca zhrabne úplatok, spokojne odiđe. My máme voľnú cestu do hradu. Na hlavnej chodbe lietajú duchovia, ktorí sú na dotyk smrťní.

Spike sa musí zachrániť behom. Za duchmi lieta v chodbe netopier. Jeho dotyk überá energiu. Pri ňom je na stene akýsi spínač. Spike ho musí dat do polohy dole.

Obrázok dalej príde Spike na koniec chodby, k dvom schodištiám. Nad jedným visí hlava jeleňa a tečú jej sliny. Überajú energiu. Spike ide preskúmať najprv hornú časť hradu. Dostane sa až k dvom rebríkom. Vylezie na prvý a ide sa pozrieť doprava.

Nájde čarodejnáka a pustí sa s ním do reči. Čarodejník mu je ochotný pomôcť, no musí mu doniesť knihu kúziel, netopiera a žabil nápoj. Rozlúči sa s čarodejnákom a ide k druhému rebríku. Vylezie po ňom a dostane sa na strelnicu, kde prebiehajú ostré strely. Na zemi zbadá ležať flašu so žabím nápojom. Rýchlo ju dá do batohu a behom opúšťa túto obrazovku. V druhej obrazovke zbadá ležať na zemi kľúč. „Co keď sa na niečo zide?“ - povie si a rýchlo s ním do batohu. Lebo strely lieťajú až sem.

Vbehn do najbližšieho vchodu, aby sa skryl pred strelnicami. Je to zámok chrám. Na zemi zbadá vejár, ktorý mu doplní energiu. Pri prieskume chrámu objaví na zemi medzi lajicami kŕž. Pri pohľade naňho si spomenie na duchov, ktorí ho prehnil v chodbe. Zoberie si ho so sebou. A potom rýchlo prebehnú cez strelnicu. Čarodejníkovi už môže doniesť prvú vec. Zabí nápoj mu Spike hodí do jeho kotla. Od čarodejníka sa Spike vráti k duchom. Tí sa na ňoho okamžite vrhnú, ale keď hodí pred nich kŕž, okamžite zmiznú.

Teraz ide Spike preskúmať dolnú časť hradu. Vráti sa k schodišti a zostúpi po schodoch dolu. Dostane sa na nižšiu chodbu, a hned ju ide preskúmať. Hned v ďalšej obrazovke lieta niekoľko netopierov. Spike musí tadiaľ rýchlo prebehnúť. Príde od jedálne. Stráži ju jeden strážca. Spike sa prešmykne tesne okolo stolov. Medzi stolmi nájde vejár.

Z jedálne objaví vchod do kuchyne. V kuchyni pobehujú myši. Na zemi je položený obed. Pri pohľade naňho si spomenie na chudáka rolníka a preto ho rýchlo zbalí do ruksaka. Z kuchyne sa Spike vráti k netopierom. Tu si všimol rebrík, keď tadiaľ prechádzal. Vylezie po ňom na akýsi vyvýšený chodník. Na jeho konci je kľúč, ktorý stráži strážca. Spike sa vráti k východu chodby, kde sú ešte jedny schody vedúce dolu.

Po nich zostúpi na hornú chodbu. Hned za rohom objaví dvojo dvere. Jedny sú strážené. Vuje do nestrážených a ocitne sa v spálni pani Matildy. No nenájde tu nič vhodné na použitie a tak vyjde von. V nestráženej chvíli, keď sa strážca otočí, vbehn do druhých dverí. Nad nimi visí zvnútra hlava jeleňa. Na zemi zbadá Spike kľúč. Rýchle s ním do vaku.

Spike vyjde von a ide doprava na ďalší prieskum. Objaví vchod do väznice, je takisto strážený. Dnu sa dostane, keď sa strážca otočí. Vo väznici sa ide pozrieť najprv doleva. Tam uvidí na stene spínač. Takisto ho musí dať do polohy dole.

Potom smerom doprava nájde na zemi faktu. Ale má už plný batoh vecí a nemá ju kde dať. Ešte predtým, ako nájde faktu, strene strážcu, ktorý stráži jednu celu. Ten sa mu poslážuje na strašné ticho. Za faktou objaví celu. Vyberie kľúč a otvorí dvere. Oslobodí prvého priateľa, ten sa mu za to podaže kľúč.

Vráti sa a zoberie faktu. Pri cele za rohom uvidí tri myši. Preklučuje cez ne a pojde do strednej väznice. Cesta rovnou je zahataná kopou blata, a tak sa ide pozrieť doleva. Tam objaví ďalšiu celu a oslobodí svojho druhého kamaráta.

Tak Spike zostúpi do dolnej väznice. Smerom doleva nájde celu so svojím tretím kamarátom. Spike rýchlo vyberie kľúč, otvorí dvere a vyberie ho von. Ide sa pozrieť ďalej doleva a nájde dvere. Odvážne do nich vkrčí, no z ničoho nič sa na neho vrhnú duchovia. Keď nemá u seba kŕž, musí rýchlo utiecť. Vráti sa a zostúpi do najhlbšej väznice. Tam sa pustí do reči so strážcom a dozvie sa, že ten by si strašne rád vypil. Lenže Spike nemá pri sebe ani kvapku, a tak mu neostáva nič iné, len sa pobrat ďalej. Tam Spike osloboďí

svojho štvrtého kamaráta. Spike už nemá ani jeden kľúč, preto vyjde z väzenia von až k strážovi.

Za rohom nájde rebrík do veže. Vylezie po ňom, dostane sa na odpocívadlo, kde je ďalší kľúč. Z odpocívadla po ďalšom rebríku príde Spike do zvonice. Tu poletuje netopier.

Spike skúsi zazvoníť, no nemôže, lebo lano je drsné. Prehľadá vak a nájde rukavice, navleče si ich a potiahne lano. Zvon zazvoní tak silno, že netopier ohľuchne a padne na zem. Spike ho zoberie do ruksaka a ide ho odniesť čarodejníkovi. Hodí ho do kotla a ide s obedom k rolníkovi. Cestou rozmyšľa, kde by mohla byť kniha kúziel. Roľník sa obeduje veľmi poteší, a dá Spikemu svoje gumáky. „Co s nimi, na čo mi budú?“ - rozmyšľa Spike, keď vtom si spomenie na kopu blata vo väznici. Cestou ešte zoberie so sebou aj kŕž.

Pred kopou blata si obuje gumáky a lahko cez ňu prejde. Za blatom leží kost. „Možno sa mi na niečo zide“, povie si Spike a zoberie ju. Za rohom nájde na zemi kľúč a zbadá vchod. Zoberie kľúč a smelo vojde dnu.

Vrhnu sa tam na neho netopiere. Rýchlo prebehne k cele, ktorú tam zbadal a otvorí ju. Oslobodí svojho piatého kamaráta. Potom rýchlo stadiál von, lebo netopiere sú veľmi dosievavé.

Za blatom gumáky využije, už ich nepotrebuje a ide do izby duchov. Pred vchodom vyberie z batohu kŕž a odhadne vstúpiť dnu. Duchovia sa na neho okamžite vrhnú, no Spike hodí na zem kŕž a duchovia zmiznú. Spike preskúma izbu a objaví knihu kúziel a celu. Knihu vloží do batohu a vyberie odtiaľ kľúč, aby mohol otvoriť celu a oslobodiť siedmeho priateľa. Teraz musí Spike rýchlo naspať, s knihou ku čarodejníkovi. Cestou zoberie aj kŕž.

Čarodejník vyčaruje kravatu a Spike ide s ňou do hostince. Teraz ho už krčmár pustí. Na hlavnej chodbe ho zase napadnú duchovia, hodí pred nich kŕž a je od nich pokoj. V hostinci nájde krčah vína. Spike si všimne otvorené dvere do druhej izby a nakukne tam. Zbadá kľúč a delovú guľu. Rýchlo to zoberie a ide preč. Ako tak rozmyšľa čo s guľou, pride k opustené chatre a zbadá dnu delo. Príde k nemu, nabije ho, posunie k balvanu, vyberie z vaku faktu, zapáli ju a priloží k delu. Výstrel rozmetá balvan na kusy a cesta do podzemia je volná.

Ked vstúpi do podzemia, napadne Spikeho pes. Spike mu hodí kost a pes ho nechá ist. V podzemí objaví Spike walkman a kľúč. Vráti sa s walkmanom k strážovi, ktorému bolo smutno a dá mu ho. Ten sa náramne poteší a odíde počítať hudbu. Spike môže osloboďiť siedmeho kamaráta. Potom ešte odniesť krčah vína siedmemu strážovi a posledný kamarát je voľný.

Hra je dosť jednoduchá a ľahká. Chyba je akurát v tom, že nemá takmer žiadny zvuk. Hral som ju na počítač Didaktik M. V batohu sa preberá tak, že sa sťačí fire a potom doleva alebo doprava. Spike môže niesť ĥesť veci.

R. Sekerka

INTERNATIONAL TENNIS



RECENTZIA

Zatiaľ posledným produkтом britskej firmy ZEPPELIN GAMES je tenisový simulátor INTERNATIONAL TENNIS. Hry od ZEPPELINu patria bezpochyby k najlacnejším na trhu a ich kvalita je striedavá. Raz sú veľmi vydarené, inokedy menej.

V minulosti sa ZEPPELIN venoval najmä hram pre 8-bitové počítače ZX Spectrum, Atari XE/XL a Commodore 64. Na týchto počítačoch slávil svoje prvé výraznejšie úspechy a o dobrých i menej vydarených hráčach z ich produkcie sme už BITe veľakrát písali. Postupom času, keď 8-bitové počítače zanikli, alebo presnejšie povedané, trh z hrami pre 8-bitové počítače sa rozpadol, ZEPPELIN rovnako ako ostatné podobné firmy preselili na výkonnejšie 16 a 32-bitové počítače. Na Amige a PC sa tak môžeme stretávať s ich hrami naďalej, no mám pocit, že v podstatne silnejšej konkurencii, ktorá na týchto počítačoch nesporne je, už nie sú ZEPPELIN tak významná firma, ako boli v minulosti za starých časov 8-bitových počítačov.

Tenisových programov na PC nie je nijak zvlášť veľa. A tie, čo už vyrabéne, sú väčšinou veľmi kvalitné. Vari najviac pre tenisuchtivých hráčov urobila zatiaľ francúzska firma LORICIEL zo svojimi TENNIS CUP 1 a 2. Sú to tak prepracované programy, že aj keď nie sú novinkou, stále sú aktuálne. Za zmienku stoja aj hry PRO TENNIS

TENNIS

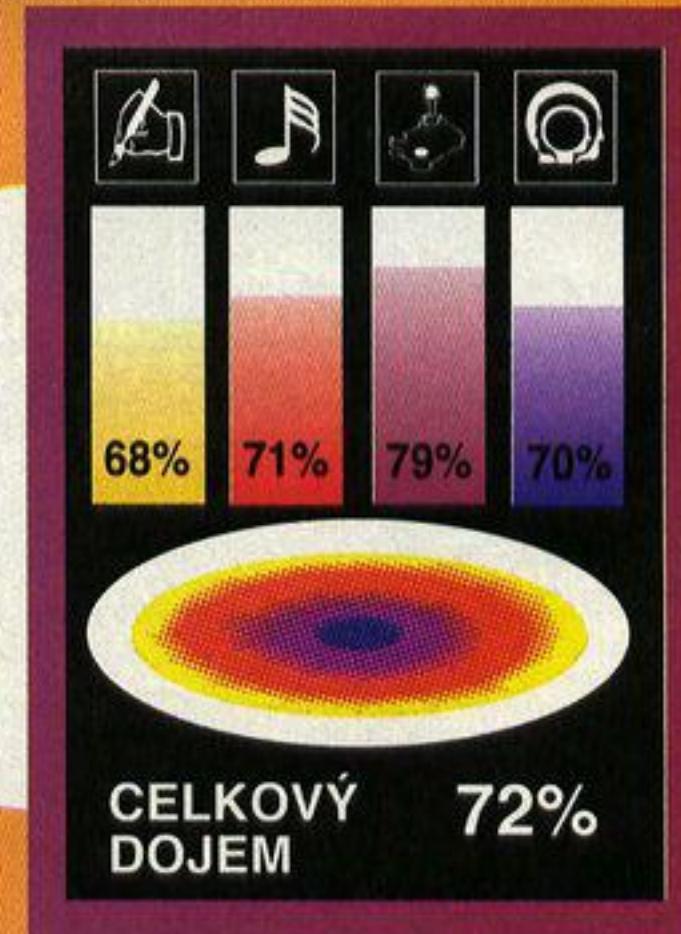
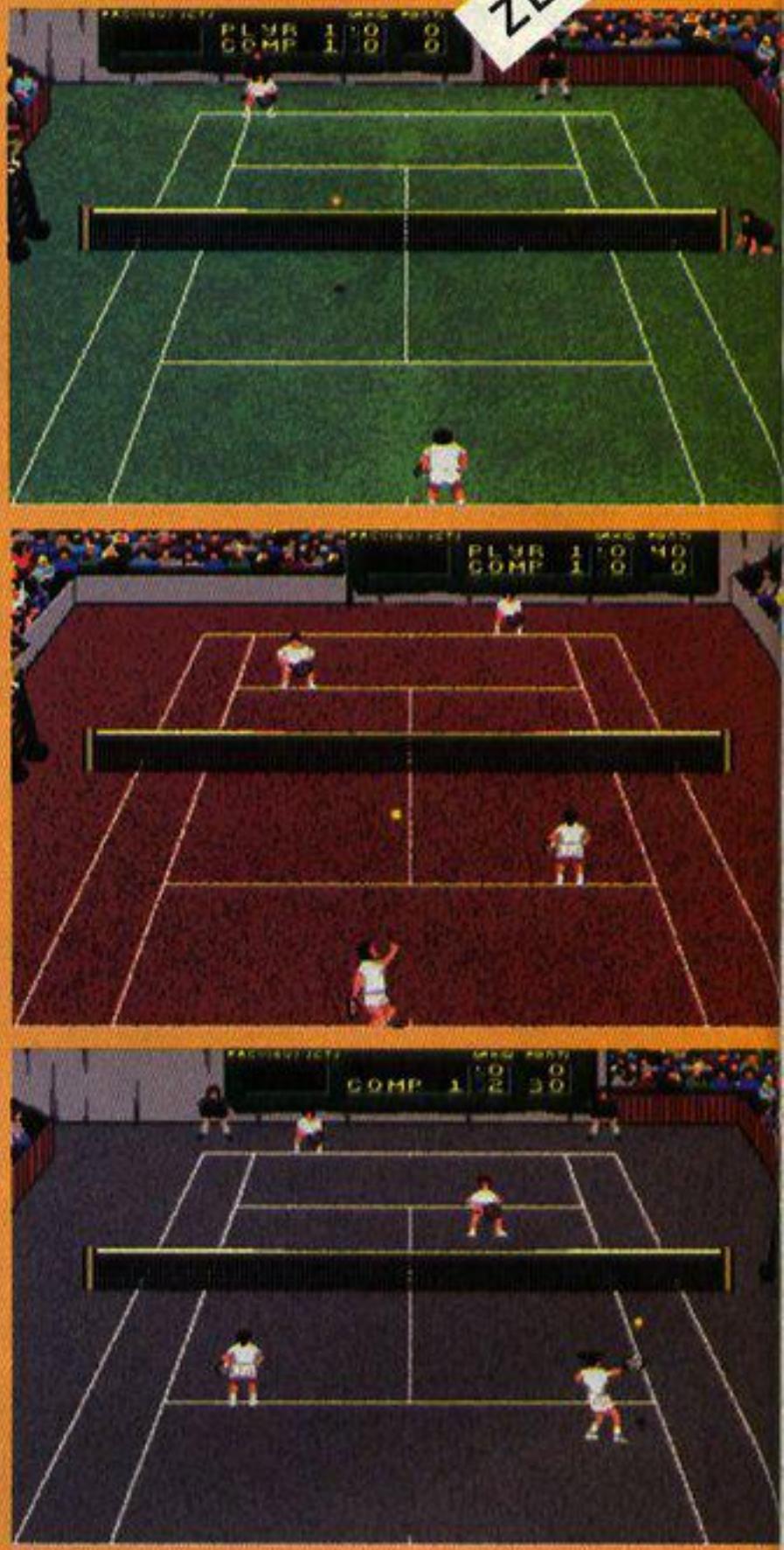
ZEPPELIN

TOUR 1, 2 a WORLD TOUR TENNIS, ktoré majú veľa predností, ale podľa môjho názoru na TENNIS CUP 2 zdaleka nemajú. Kedže sa tvorby ďalšieho simulátora tenisu ujali ZEPPELIN, nemožno vzhľadom k cene programu očakávať nejaký zázrak, ale napriek tomu ma niektorými vlastnosťami INTERNATIONAL TENNIS potešil.

Na moje prekvapenie INTERNATIONAL TENNIS sa pomocou piatich kláves veľmi príjemne ovláda a má solídnu hrateľnosť. Z tohto hľadiska ma mrzí vari len to, že hráč na zadnej strane je príliš malý. To sice približne zodpovedá uhlu pohľadu v porovnaní so skutočnosťou, no akosi sa mi s menšou postavou horšie triafali aj ľahké lopty. Na bližšej strane kurtov by sa mi také chyby, aké som robil na vzdialenejšej strane, zaistie nemohli stať. Naďalej tenisové pravidlá počítajú s tým, že jedna strana môže zvýhodňovať hráča, ktorý na nej hrá a prichádza k pravidelnému striedaniu strán. V skutočnosti to býva najmä kvôli počasiu (slno, vietor), ale ako sa máme možnosť presvedčiť, aj v počítači má striedanie strán svoj význam.

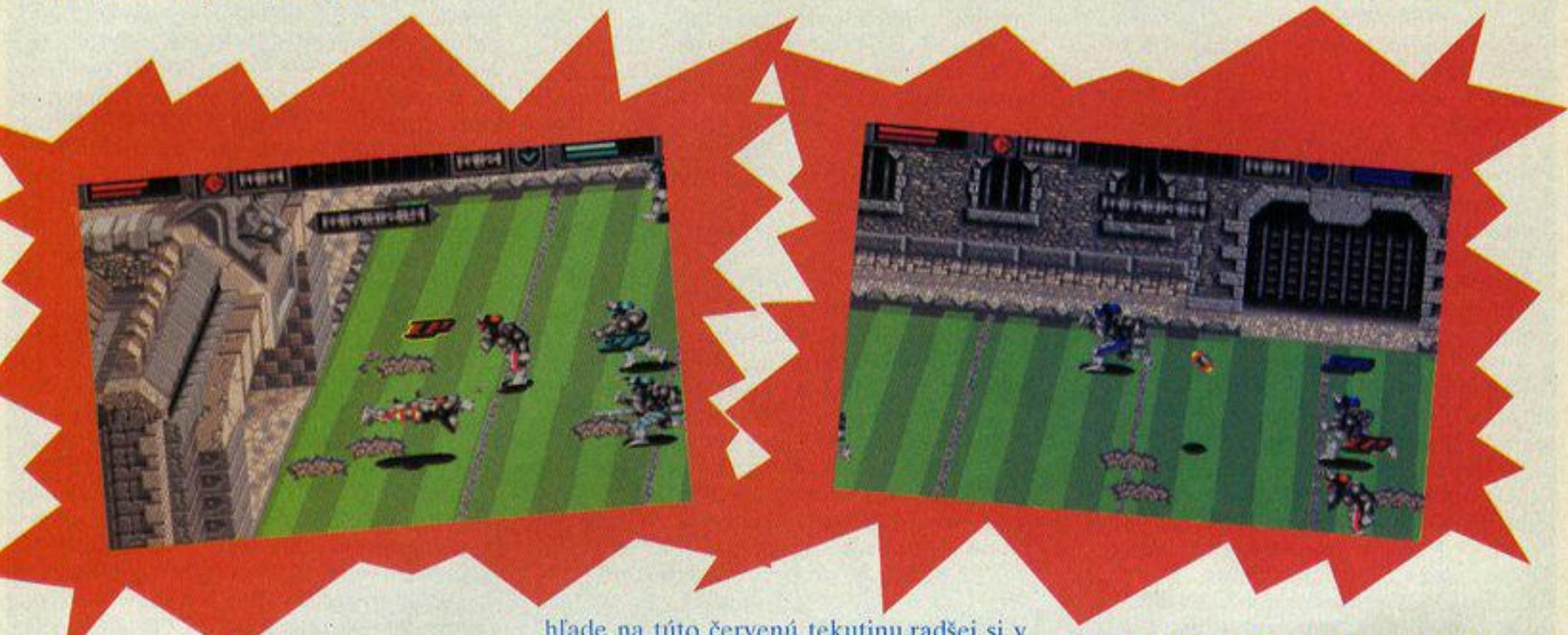
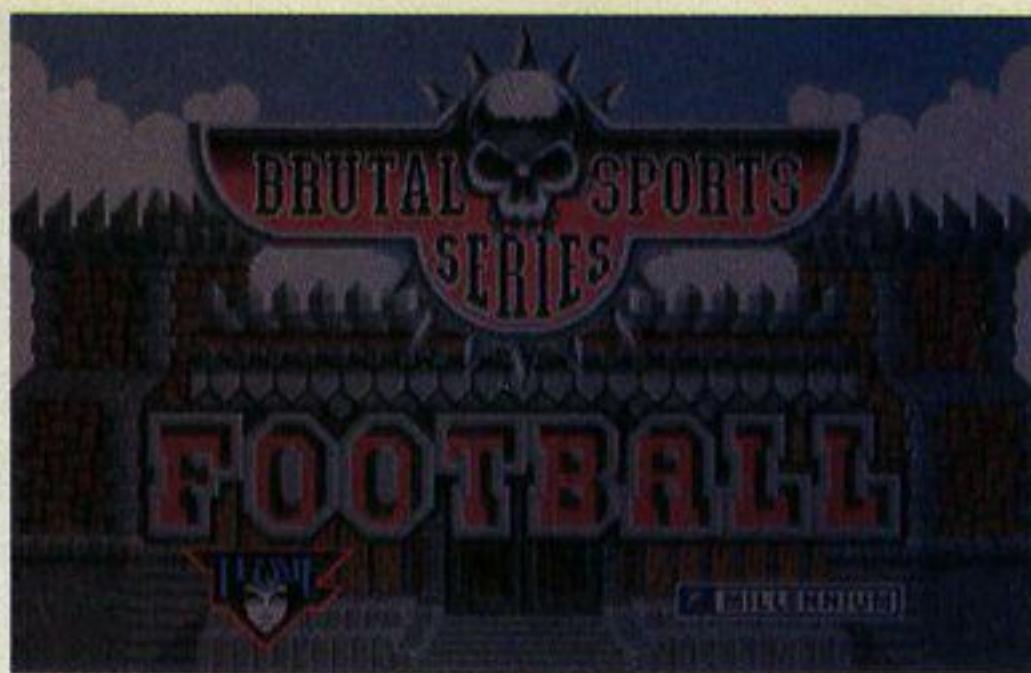
INTERNATIONAL TENNIS má menu, ktoré poskytuje dosť možností. Dajú sa hrať dvojhry a štvorhry v mužskej a ženskej kategórii. Po prvýkrát som na počítači objavil možnosť hrať štvorhru 'mix', v ktorej hrajú muž so ženou spolu proti podobnému páru. Do hry sa samozrejme dostali aj osobitosti ženského tenisu. Netýka sa to iba zobrazovania postáv v sukni, ale napr. slabšieho podania, menej razantných úderov, atď. Potešila ma aj možnosť nastaviť úroveň hry počítača od 1 do 7. Obtiaženosť 1 je extrémne ľahká, zatiaľ čo obtiaženosť 7 je skoro nehrateľná. Takto sa dá vyhovieť skutočne rôznym nárokom.

Zvukové efekty nie sú najhoršie ale grafika je poslabšia. Rozhodcovia súce ukazujú outy rukou, ale obecenstvo nie je pekne nakreslené a animácia hráčov nevyzerá prirodzene - už sme videli aj lepšiu. INTERNATIONAL TENNIS vcelku možno hodnotiť pomere ne kladne.



PC 286-586
AMIGA 500/600

Programátori z firmy MILLENIUM sa nám doteraz nepredstavili ako tvorcovia športových ani brutálnych hier. BRUTAL SPORTS FOOTBALL nie je súčasťou typickým predstaviteľom ani jednej z týchto dvoch kategórií, no obsahuje prvky obidvoch. Keď som zbadal po prvýkrát obrázky z hry, celkom som sa na ňu tešil, ale skutočnosť je podstatne horšia, ako by sa dalo očakávať. Majiteľa hry určite napadne spojenie na SPEEDBALL 1 a 2 od BITMAP BROTHERS, ktoré sa námetom a prevedením vari ako jediné dajú s týmto pro-



dukтом porovnávať. Boli to vcelku dobré hry, vedľajšia druhá diel sa stal veľmi populárny, no BRUTAL SPORTS FOOTBALL má do ich kvality a hratelnosti ďaleko. Pôvodná myšlienka hry spočíva v americkom futbale, ktorý je skombinovaný s rôznymi bonusmi, je v ňom kopec rôznych potvor, ktoré hru stážujú a čo je najdôležitejšie, je podstatne brutálnejší, ako pôvodný americký futbal. Ten vyzerá oproti BRUTAL SPORTS FOOTBALL ako nevinná detská hra. V BRUTAL SPORTS FOOTBALL totiž tečú hotové potoky krvi takmer pri každej zrážke superov, preto ak patríte k oným citlivým povahám, ktoré zvyknú odpadnúť už pri po-

hlade na túto červenú tekutinu, radšej si v záujme zachovania svojho zdravia hru nekupujte.

Hra je 'spestrená' aj takými efektami, ako je guľometná palba, explózie granátov, a nespočetnými ďalšími, ktorých pôvod mi nie je príliš jasný, práve tak ako dôvody, prečo sa tieto veci do hry (i keď brutálnej) dostali. Vari by bolo lepšie, keby sa Millenium zamerali na programovanie klasických športových hier, ktorých máme na PC stále nedostatok a ktoré by určite potěšili viac ľudí, ako tento paškvil. Ak aj patríte k tým hráčom, ktorí brutálne hry vyhľadávajú, som si istý, že konkrétnie z touto hrou spokojní nebudeš. Ak si hru spustíte na rýchлом PC, postavy sa začnú pohybovať tak rýchlo, že nie je šanca stíhať hrač. Autori súce pamäťali na tento variant (klávesmi F1 až F8 sa dá meniť rýchlosť hry), no pri spomalení zistíme jednu nemilú vec. Scrolling a animácie sú dosť trhané a hratelnosť rozdielne veľmi nestúpa. Pri vyššej rýchlosti tento nedostatok voľným okom nepostrehneme. Ak by aj neboli nedostatky v scrollingu, k animácii hrá-

čov má velké výhrady, pretože animácia pozostáva z veľmi málo polôh, takže nutne musí pôsobiť trhaným dojom.

Hrať BRUTAL SPORTS FOOTBALL proti počítaču nemá zvláštny význam. Zábavnejšia je hra vtedy, ak ju hráme proti niekomu. Ovládanie bohužia tiež nie je silnou stránkou tejto hry, pretože okrem klasických štyroch smerových klávesov tu máme až tri klávesy 'fire'! Vari dva nestačili? Na klávesniči sa vďaka tomuto patentu nehrá dobre a na joysticku to nie je

omnoho lepšie. Tam sa tretí 'fire' aktivuje súčasným stlačením oboch palebných buttonov, čo rozhodne tiež nie je výhra. K BRUTAL SPORTS FOOTBALL možno mať aj ďalšie výhrady, napríklad nízky počet použitých farieb a ľahké odhadovanie, kam lopta po výkope dopadne...

- yves -



ULTRA COMPRESSOR 2

AD INFINITUM PROGRAMS

V poslednom čase sa v oblasti komprimáčnych programov udielo doslova zemetrasenie. V nedávnej minulosti sme na PC mali iba dva slušné použiteľné programy: ARJ a ZIP. Najmä posledná verzia ZÍPu je vynikajúca, no nastala situácia, že týmto dominantným komprimáčnym programom budú silne konkurovať dva výborné sharewareové programy ULTRA COMPRESSOR 2 (ďalej iba UC2) a RAR. UC2 je produkтом holandských programátorov, ktorí si dali značnú námahu s účinnosťou kompresie. Vďaka metódam, ktoré UC2 používa, je podstatne výkonnejší, ako ARJ a ZIP. To znamená že tie isté súbory skomprimuje UC2 viac, ako ostatné programy v móde maximálnej kompresie. Dosahuje to najmä pomocou analýzy pakovaných súborov a následnej optimalizácií. Ako ste si určite všimli, ARJ a ZIP nijakú optimalizáciu nerobia, iba jednoducho používajú tú istú metódu na všetky typy súborov. Ukazuje sa, že tadiaľ cesta v budúcnosti nepovedie. Každý súbor má inú štruktúru dát a tým pádom vyžaduje trocha iný typ kompresie. Pritom v každom programovom balíku sú súbory, ktoré sú veľmi podobné. Napríklad *.EXE súbory, textové súbory *.DOC, atď. majú zväčša podobnú štruktúru a UC2 to rozozná. Zatriedi súbory do skupín a podľa typu súboru vyberá najvhodnejší typ kompresie.

Zaujímavé na UC2 je, že čas komprimácie sa optimalizáciou príliš nezvyšuje. Naopak, výrazné zlepšenie komprimáčnych pomerov dáva za pravdu holanským autorom UC2, že ich voľba bola správna.

Doteraz som spomíнал iba maximálnu kompresiu, ktorá samozrejme trvá zo všetkých najdlhšie. Ak niekomu ide o rýchlosť, nie je problém prekonfigurovať program tak, aby komprimoval menej, čím sa zvýší komprimáčna rýchlosť.

Vyšší kompresný pomer programu UC2 zrejme nebude dôvodom, aby sa začal hromadne používať, keďže beriem do úvahy návyk užívateľa na zavedené produkty, ktoré tu boli podstatne skôr. UC2 má však jednu vlastnosť, ktorá ho suverénne nadraduje nad všetky ostatné podobné programy. Možno ho nakonfigurovať do tzv. bezpečnostného módu, ktorý skomprimovaný archív mierne predĺži. Ak však dôjde k deštrukcii archív, napríklad poškodením sektoru na diskete, archív možno ešte zrekonštruovať do pôvodného stavu!!! Robil som na viacerých archívoch pokusy, o koľko sa archív predĺži, ak je bezpečnostný mód zapnutý. Prax ukázala, že aj po tomto predĺžení archív nebýva dlhší,

ako archív skomprimovaný pomocou ARJ alebo ZIP. Možno teda konštatovať, že archív možno pomocou UC2 urobiť bezpečným dokonca bez významného predĺženia. Keďže diskety sú (bohužiaľ?) naďalej najrozšírenejším záznamovým a prenosovým médiom, určite sa vela užívateľov PC tejto funkcií poteší. Diskety sa často pokazia a mnoho ľudí tak prichádza o cenné dátá. Nedá sa však presne povedať, koľko bajtov z archívov sa môže poškodiť, aby sa zaručila možnosť jeho bezchybnej rekonštrukcie. Všeobecne platí priama úmernosť, že čím je archív dlhší, tým viac chýb sa dá opraviť.

Medzi ďalšie prednosti UC2 patrí podpora OS/2, využitie 32-bitových inštrukcií pre procesory 386, 486 a Pentium, ako aj možnosť práce so sieťou. Veľmi premyslene sú riešené automatické konverzie archívov z doterajších menej účinných formátov ARJ, ZIP, ARC, LZH, HYP, HA, HPK, PAK, ZOO na UC2. Počas konverzie sa môže vykonávať aj antivirová kontrola. Standartne sú podporované detektory vírusov SCAN a F-PROT, ale po určitej úprave možno použiť aj iné podobné programy. Predpokladám, že túto funkciu ocenia najmä systémoví operátori BBS, ktorí antivirovú kontrolu nemôžu zanedbávať a účinnosť komprimácie UC2 pri väčšom množstve dát prenášaných pomocou modemov, je pre nich veľmi dôležitá.

UC2 je sice veľmi sympathetický program, avšak má aj určité nevýhody. Nejde o nejak zle prevedené funkcie, ale skôr o to, že do tohto komprimovacieho programu sa nedostali určité vlastnosti a funkcie, na ktoré sme si už u ARJ a ZIP zvykli. Ide najmä o názvy diskiet a tzv. multi-volume backup. V prvom prípade je to možnosť uschovať 11 znakový 'label' diskety do archívov a neskôr zápis pri rozpakovaní na disketu, prípadne harddisk. Táto funkcia chýba najmä tým, ktorí si potrebujú archivovať inštalačné diskety svojich programov (napríklad za účelom zálohovania programov, ktoré by sa

už v prípade deštrukcie originálnych diskiet nedali zohnať). Pokiaľ sa robí zálohovanie na inú disketu, urobí sa jej presná kópia vrátane labelu duplikáčnym programom - na to nie je treba komprimáčny program. No ak ide o zálohovanie na iné médium, ako sú streamery, CD-ROM, vymeniteľné harddisky, atď., nie je možné dať kompletnej obsah diskiet pomocou UC2 do archívum priamo. Jediná možnosť, ako to obísť, je previesť obsah diskety do súboru pomocou Teledisku, Wimage, alebo iného podobného programu, ktorý to dokáže, ak samozrejme nechceme písť label ručne do textového súboru, aby sme ho neskôr pri vytváraní diskiet mohli opäť ručne vytvoriť. Ani jedno z týchto riešení nie je dobré, preto považujem absenciu záznamu labelu spolu s ostatnými súbormi do archívov za závažný nedostatok UC2. Druhý podľa môjho názoru tiež závažný nedostatok sa opäť týka diskiet. Ide o prípad, ak chceme nahrať na diskety archív, ktorý je dlhší, ako je kapacita diskety. Iste mi dáte za pravdu, že ide o jav veľmi častý, keďže kapacita diskety nie je práve veľká. Aj toto sa dá obísť viacerými spôsobmi, ale všetky sú viazané na ďalší program. Dlhý archív môžeme skomprimovať pomocou UC2 a potom rozdeliť pomocou ARJ, ktoré túto funkciu obsahuje. Tým však stratíme možnosť využiť opravu chýb pomocou UC2, ktoré na niektoraj diskete môžu vzniknúť.

UC2 komprimuje a dekomprimuje archívy, ktoré majú podadresáre, umožňuje veľmi prehľadnú zmenu konfigurácie, obsahuje kontextový help, ktorý je rozdelený do kapitol. Vďaka tomu, že je veľmi rýchly pri kompresii a dekomprezii, že komprimuje súbory na maximálnu možnú mieru, že má veľmi rýchlu funkciu update, že umožňuje aj neskoršiu optimalizáciu archívov a najmä že umožňuje zakódovať archív tak, aby sa jeho defekty dali opraviť, možno povedať, že UC2 je jeden z najlepších komprimáčnych programov, aké možno momentálne získať. O to viac ma mrzí, že kvôli dvom v podstate triviálnym funkciám, ktoré by pre tak zdatných a vynaliezavých programátorov, akými autori UC2 nepochybne sú, nemal byť problém, sa použiteľnosť UC2 o niečo znížila. Kto vie, možno v ďalšej verzii UC2 sa dočkáme zlepšení, ktoré nás potešia. Keby mal UC2 viac funkcií, najmä tie, ktoré som spomenul, sotva by mal konkurenciu.

UC2 je program, ktorý sa uchytí aj v iných štátach, ako je Holandsko, napríklad v USA. Dokazom toho je napr. skutočnosť, že UC2 podporuje napríklad aj nová verzia SHEZu.



Celjabinský programátor Jevgenij ROŠAL bude podľa všetkého veľmi dobrý, pretože jeho komprimačný program RAR sa minimálne vyrovná programom ARJ a ZIP, ba v niektorých veciach je dokonca lepší. Preto si myslím, že by sa s RARom mala zoznámiť široká verejnosť.

RAR je programovaný v 100% assembleri, čo veľmi pripomína prístup ďalšieho programátora z krajín bývalého ZSSR, ukrajincu Vsevoloda Volkova a jeho Volkov Commandera... Vďaka tomuto z programátorského hľadiska nepochybne náročnému, no veľmi efektívneho prístupu sa darí vytvárať programy veľmi úsporné z hľadiska dĺžky, no mimoriadne rýchle a výkonné. RAR je z doteraz existujúcich komprimačných programov druhý najrýchlejší. Rýchlejší je jedine ZIP, ktorý prekonáva RAR o 15%. V iných hľadiskách prevažne víťazí RAR, ktorý pakuje lepšie a najmä je veľmi komfortný na ovládanie. RAR

môže zobrazovať informácie v textovom móde, ako napríklad NORTON COMMANDER. Autor si z NORTONa vybral spôsob ovládania a urobil svoj RAR ako 'nadstavbu' Commandera. Tak sa RAR stal prvým komprimačným programom, ktorý v sebe obsahuje aj viewer s množstvom funkcií. Veľmi si cením, že pri použití RAR už nie je treba mať na harddisku ďalšie nadstavby komprimačných programov, ako je SHEZ, ARCVIEW, a pod. Pre zaujímavosť uvádzam, že celý RAR má dĺžku iba 75kB, zatiaľ čo ARJ má 116kB a neobsahuje nijaký viewer.

Ak by niekoľko mal pochybnosti o tom, aká je kompatibilita viewera z RAR s ostatnými komprimačnými programami, sú celkom zbytočné, pretože pomocou RAR možno pracovať s najrozšírenejšími archívami ARJ, ZIP a LZH. Ak teda niekoľko má záujem o plynulý prechod od niektorého z uvedených programov na RAR, nie je to problém. Podobne ako ostatné programy RAR umožňuje konverziu na formát RAR, umožňuje prezeranie obsahu archívov a takisto prezeranie textových súborov, ktoré sú zapakované v archíve ARJ, LZH, ZIP alebo RAR. Vďaka tomu možno RAR používať iba ako viewer, ak nám komprimácia RAR z nejakého dôvodu nevyhovuje. Spôsob, akým je naprogramovaný a množstvo funkcií, ktoré sa do neho dostalo, ako aj tradičné nortonovské ovládanie, sú všetko vlastnosti, vďaka ktorým sa možno s RARom rýchlo 'skamarátiť'.

RAR z hľadiska možností v porovnaní s inými komprimačnými programami vychádza veľmi dobre. Patrí medzi absolútne špičku z hľadiska účinnosti. V móde maximálnej kompresie je lepší ako ARJ i ZIP. Lepšie

RAR

Jevgenij ROŠAL

Files	Name	Size	Packed	Ratio
Updating	LICENSE.DOC	7997	3398	42%
Updating	OPTIONS.DOC	4655	1763	37%
Updating	RAR.DOC	40315	13231	32%
Updating	RAR.BBS.DOC	3219	1477	45%
Updating	TECHNOTE.DOC	4758	1864	39%
Updating	WHATSNEW.DOC	6592	3050	46%
Updating	RAR.EXE	74884		
Current	RAR.EXE	82 %		
	Packing speed	39 Kb/s		
Status	Updating archive RAR.RAR			
	Time			
	Total time	00:00:02		
	Estimated time	00:00:03	89%	
	Statistics			
	File 6		Dir 0	
	Size 67536		Pack 24791	
	Ratio 36%			

ako RAR dokáže komprimovať len UC2, ale aj to iba také typy súborov, ktoré sa dájú spakovať výrazne. Naopak, v prípade súborov, ktoré idú spakovať iba málo, pretože už sú v nejakej komprimovanej forme, je RAR suverénne najlepší zo všetkých komprimačných programov, aké som mal doteraz možnosť vidieť.

Ak by sme nehľadeli na to, aké programy sú zavedené v oblasti kompresie dát, potom môžeme bezpečne vyhlásiť, že najlepší kompresný pomer majú jednoznačne RAR a UC2. Ak teda majiteľ PC šetrí každý bajt a chce mať skomprimované svoje dátá na úplné dosiahnutelné maximum, mal by používať niektorý z týchto dvoch programov. Robil som niekoľko pokusov a tažko môžem presne povedať, ktorý z týchto dvoch je z tohto hľadiska lepší. Raz bol úspešnejší RAR, inokedy zasa UC2. Závisí to jednoznačne od štruktúry dát. Každopádne som prišiel k záveru, že bežnou komprimáciou sa RAR nemôže porovnať s UC2 - tá je približne na úrovni ARJ a ZIP. RAR však má dôležitú funkciu vytvárania tzv. 'solid' archívov, ktoré nie sú ničím iným, ako spojením viacerých súborov do jedného veľkého ešte pred spakováním. Väčšie súbory umožňujú vytvorenie rozsiahlejšieho stromu a tým aj výraznejšej komprimácie. Ak máme pakovať veľké množstvo krátkych súborov, potom 'solid' archive umožní dosiahnuť lepšie výsledky až o 20 až 40%, ako klasické komprimovanie jednotlivých súborov. Samozrejme, je tu aj určitá nevýhoda, pretože ak chceme pracovať s jednotlivými súbormi, vždy sa musí rozpakovať celý archív. Nemusíme to robiť ručne, urobí to za nás viewer v RAR, ale pri dlhších archívoch sú to stratové časy navyše. Aj toto hľadisko treba mať na pamäti skôr, než si zvolíme spôsob komprimácie.

Velkou výhodou RAR je skutočnosť, že umožňuje tvorbu samorozpakovávacích (tzv. SFX) súborov s príponou *.EXE, či už v prevedení 'solid', alebo klasickom,

aké sme poznali doteraz u ARJ, alebo ZIP. Vtedy nie je podstatné, čím bol archív komprimovaný, pretože sa po spustení rozbalí sám. Dôležité je iba to, aby bol spakovany čo najviac.

Užívateľ má na výber, či bude pracovať s RARom tak, ako so ZIPom a ARJčkom, teda pomocou dosovského príkazového riadku a zadávaním parametrov, alebo v celoobrazovkovom režime. Osobne odporúčam celoobrazovkový režim, pretože je mimoriadne prehľadný a prívetivý k užívateľovi. Umožňuje selekciu súborov, s ktorými sa majú pakovať, alebo rozpakovať pomocou klávesnice, alebo myši. Je to prvý program pre DOS, ktorý umožňuje ovládanie komprimačného programu na takej úrovni pomocou myši. Nebudem sa podrobne rozpísovať, čo všetko dokáže viewer zobrazovať. Nejde iba o statické informácie, ale aj dynamické. Podobne, NORTON DISC DOCTOR a ďalšie utility zo Symantecovského balíka NORTON UTILITIES ukazuje RAR priebežný čas a odhadový celkový čas komprimácie archívov. Priebeh pakovania je sprevádzaný výčislením pripustnosti v kB za sekundu, kompresného pomera a ilustrovaný je stĺpcovými diagramami. Tieto funkcie sú pri malom množstve dát nepodstatné, no pri väčších objemoch pomôžu.

Ak som UC2 výčítal, že v ňom nie je podpora zápisu labelu diskety a možnosť viačásobného delenia archívov podľa veľkosti diskety, tak o RAR to platí iba na 50%. Label diskety nedokáže zaznamenať bohužiaľ ani tento program, čo ma dosť mrzí, pretože inak by som mu ochotne dal prednosť pred ostatnými programami. Naštastie, aspoň 'multi-volume backup' sa do RAR dostal. Možno ho riešiť dvoma spôsobmi: buď necháme RAR automaticky zistiť voľné miesto na diskete, alebo priamo zadáme veľkosť v kB, na ktorú sa má archív rozdeliť. Táto funkcia je v RAR dokonca lepšie spracovaná, ako v ARJ, ktorý sa dosiaľ mohol pýšiť najlepším riešením. Ak napríklad zadáme veľkosť volume na 50000, každý volume s výnimkou posledného bude mať presnú dĺžku 50000. ARJ toto nedokázal, kedže neboli schopní deliť súbory na akomkoľvek mieste, jeho volume boli vždy o niečo kratšie, ako bol zadaný limit.

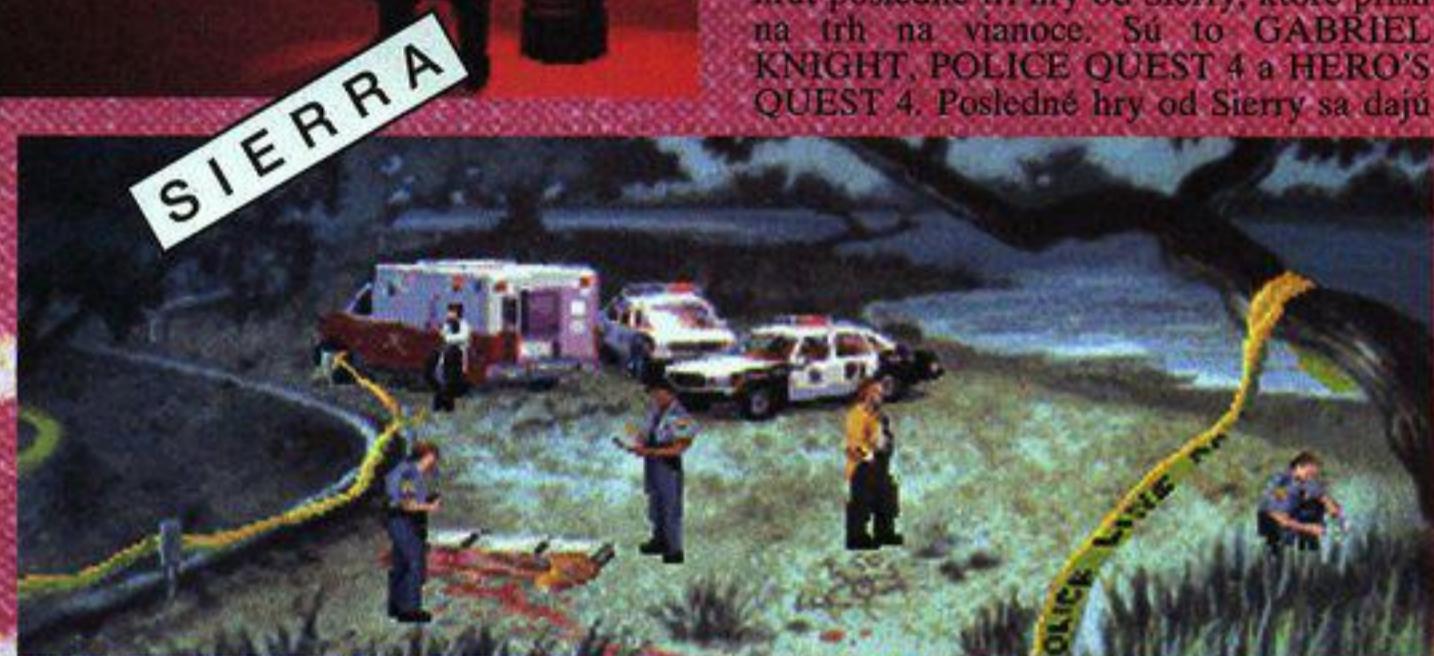
RAR je moderný komprimačný program, ktorému do dokonalosti už všetka nechýba. Rozhodne stojí za našu pozornosť ak už nie ako pakovač, tak aspoň ako rýchly univerzálny viewer. DA ZDRAVSTVUJET ARCHIVATOR RAR!



Ked' firmu zakladali manželia Ken a Roberta Williamsovi v minulom desaťročí, bol to natočko odvážny projekt, že nikdo nevedel, či prežijú. Dnes sa zo Sierry stala jedna z najväčších softwarových firiem na svete. Sierra v tvorbe adventúr nemá takmer žiadnu konkurenciu. Aj ked' je vela firmami, ktoré sa zaobrajú týmto žánrom, väčšinou nevydajú viac, ako jednu adventúru sa rok. Z hľadiska kvality sa Sierra približuje vari iba Lucas Arts, ktorý však v poslednom čase už nie je to, čo býval. V Sierra boli počas existencie firmy naprogramované gigantické série adventúr, ako aj menšie projekty. Z tých najväčších spomeňme KING'S QUEST 1-6, SPACE QUEST 1-5, LARRY 1-6, HERO'S QUEST 1-4 a POLICE QUEST 1-4. Okrem toho by sme mohli menovať niekoľko ďalších skvelých adventúr, ktoré sériu bud' netvoria, alebo tvoria len veľmi malú: LAURA BOW 2, CONQUEST OF LONGBOW, ECO QUEST 1-2, atď... Majú sa veru ostatné firmy čo od Sierry učiť, ale osobne som tej

Gabriel sa chystá prehovoriť na službu konajúceho policajta.

túry vypracovaný jednotný systém, ktorý fungoval aj na 16-bitových počítačoch a EGA karte. S príchodom kariet VGA sa iba zvýšila farebnosť zo 16 farieb na 256 farieb, takže nebolo treba skoro nič meniť. S príchodom 32-bitových počítačov a s prechodom na karty SVGA začali využívať nový systém, ktorý už nebude zatažený minulosťou a ktorý plne využije súčasným požiadavkám. Poslednou hrou v starom systéme sa tak stala LARRY 6 na jeseň minulého roka. V novom systéme sme sa mohli už zahrať posledné tri hry od Sierry, ktoré prišli na trh na vianoce. Sú to GABRIEL KNIGHT, POLICE QUEST 4 a HERO'S QUEST 4. Posledné hry od Sierry sa dajú



Pohľad na policajtov pri zaistňovaní dôkazového materiálu. Stala sa tu rituálna VOODOO vražda.

mienky, že Sierra mala najväčšie šance stať sa najúspešnejšou firmou. Je preto viacero dôvodov: V oblasti adventúr boli prví, obsadili najväčší trh, ktorým je USA a mali výborné nápady. SIERRA mala na adven-

instalovať osobitne pre prostredie DOSu a osobitne pre Windows. Týka sa to aj Gabriela Knighta. Ak je hra prevádzkovaná na rýchлом počítači, potom odporúčam inštaláciu pre Windows. Hry potom môžu



Stará mama povie Gabrielovi mnoho o minulosti ich rodiny.

využívať Super VGA driver pre obrazovku vo Windows a driver pre zvukovú kartu. Najmä ak nemáme štandardné grafické a zvukové periférie, môže nám pomôcť unifikované prostredie Windows. Naviac mnohé hry od Sierra fungujú v móde Super VGA len pod Windows. Toto riešenie má jednu kardinálnu nevýhodu. Na menej výkonných (hoci aj 32-bitových) počítačoch sa animácia tak spomali, že hra sa stáva nehrateľnou. Napríklad procesor 386DX/40MHz je pre prevádzkovanie hier pod Windows naprostoto nedostačujúci, ale ak nainštalujeme hru do prostredia DOS, potom plne vyhovie. Pri prevádzke v DOS ešte máme k dispozícii iba tie zvukové karty, ktoré firma do hry naprogramovala, t.j. tie najbežnejšie.

GABRIEL KNIGHT je adventúra, ktorá sa žánrovo vymyká z klasického rámcu sierrovských hier. Je to horrorová adventúra, v ktorej sa **GABRIEL KNIGHT** pokúsi vysvetlovať príčinu rituálnych vražd voodoo a záhadnú minulosť svojich predkov. O tom, že s minulosťou predkov nie je všetko v poriadku, nesvedčí iba podnadpis hry **SINS OF THE FATHERS** (Hriechy otcov), ale aj Gabrielove hrôzostrašné sny.

Dej sa začína odohrávať v americkom



Gabriel je na návštvere v kancelárii komisára Moselyho.

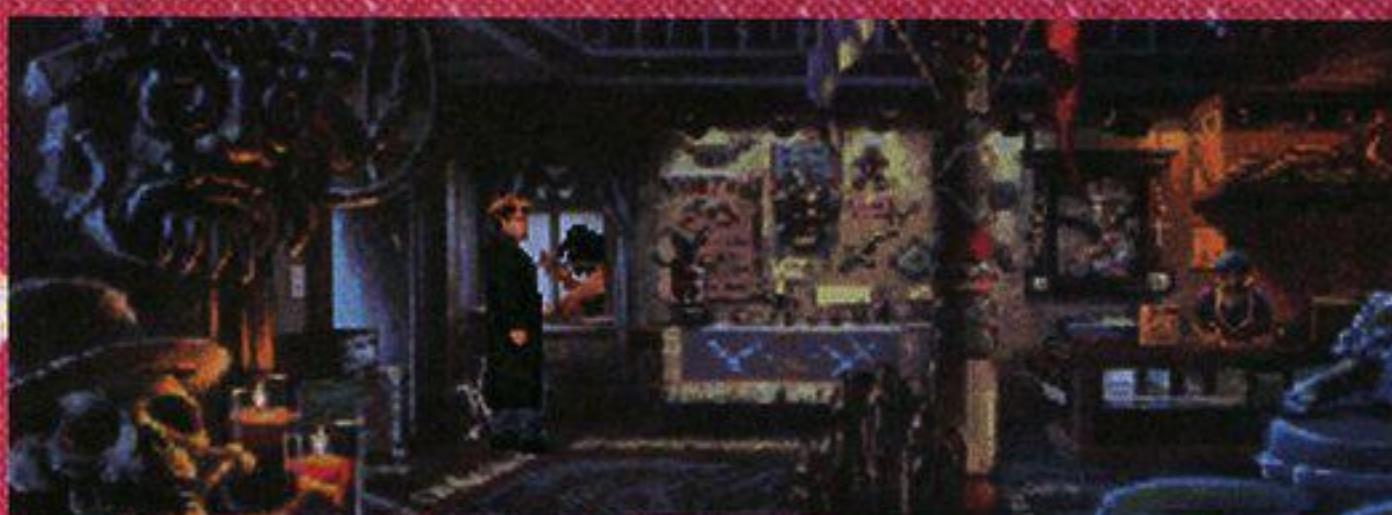
Hlavnou náplňou hry je pátranie, vypočítavanie ľudí, zbieranie dôkazov a spoľupráca s komisárom Moselym, ktorý má na starosti prípady rituálnych voodoo vrážd. Ako ešte získať dôkazy o tom, že ide o činy miestneho kultu voodoo, najmä ak svedkovia odchádzajú jeden po druhom do mŕtnice? Jedine tak, že budeme s ľuďmi komunikovať a zistíme od nich čo najviac informácií skôr, kým nevytrčia kopyta. Mimochodom, nech vás neprekvapí skutočnosť, že dialógy a dej majú "na svedomí" dve ženy, najmä ešte vedúca projektu Jane Jensen.

o grafike Gabriela Knighta. Hra nie je celoobrazovková, ale zúžená na spôsob Monkey Islandu od Lucas Artsu. Autorom to ešte nevyčítam, pretože je veľmi jemná, detailná a s častými maskami voodoo v popredí splňa presne tie kritériá, ktoré autori chceli dosiahnuť. Za pozornosť stojí aj fakt, že so zmeneným systémom sierrovských adventúr sa radikálne zmenili aj ikony. Niektoré pribudli nové a tie, ktoré zostali pôvodné, sú nakreslené celkom inak.

Zvukové prevedenie spáchali profesionálni hudobníci, ktorých Sierra najala pre túto zákazku a ktorí sa svojej úlohy zhodili naozaj dobre. Okrem toho, že pomaly v každej miestnosti počujeme inú hudbu, ktorá mimochodom rovnako ako grafika perfektne zapadá do atmosféry, nájdeme aj také zaujímavé veci, ako sú kapely v parku, ktoré majú pohyby presne zladené s hudbou. Nástroje kapely samozrejme tiež korespondujú s tými, ktoré autori hudieb dali do soundtracku pre danú miestnosť. Aj keď v tomto smere hre naozaj nie je možné nič vycítať, mám dojem, že bývali hudobníci Sierra, napr. Mark SEIBERT, robili hudby lepšie. Považujte to ešte za môj subjektívny názor hudobne nevzdeleného človeka.

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHER spinil bezo zvyšku všetky očakávania. Preto každému, kto si na hru trúfa, ju môžeme vrelo odporúčať. Najmä CD-ROM verzia je vynikajúci herný zažitok, pretože tá má všetky dialógy nahovorené (samplované).

- yves -



Historické Voodoo múzeum je peknou ukážkou kvalitnej sierrovskej grafiky.

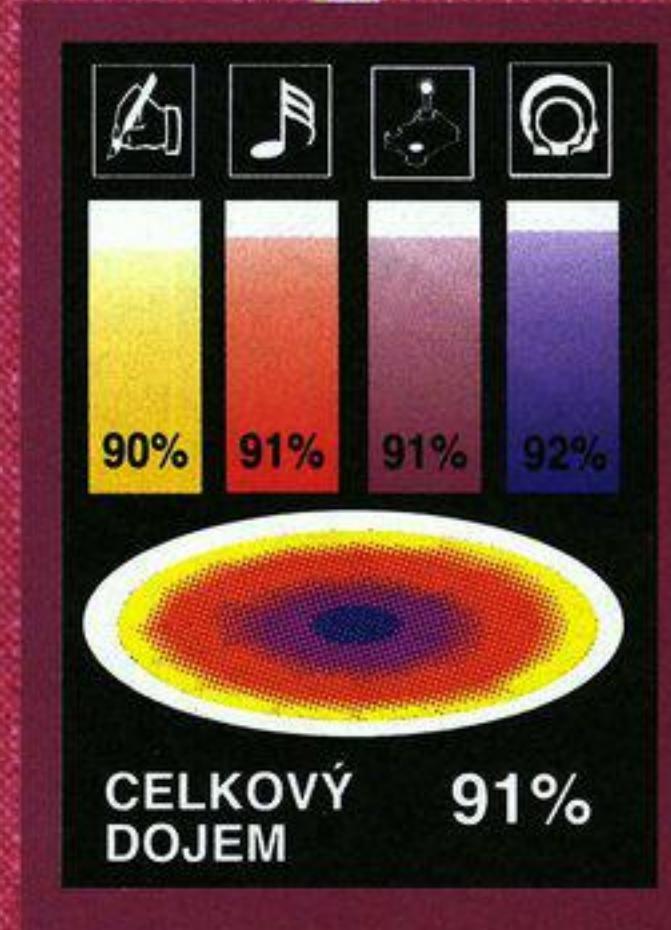
meste NEW ORLEANS, kde **GABRIEL** vlastní malé knifkupectvo, v ktorom pracuje s prietivou, no nedobytnou sekretárkou Grace. Autori rozdelili dej do 10-ich dní. Prvé ubehnú pokojne, neskôr sa dej pritvrdí a **GABRIEL KNIGHT** potvrdí povest horrovej adventúry. Pátrame po silach zla nás neskôr zavedie do Nemecka, do Afriky a zase späť do New Orleansu. Dozvieme sa, že Gabriel pochádza zo starého nemeckého rodu, ktorý mal dobré postavenie a bol známy pre svoj boj z diabolom a jeho nasledovníkmi. Raz ešte jeden člen rodu zlyhal, keď použil svoje schopnosti na oslobodenie krásnej ženy, ktorá ešte bola v spojení s diabolom. Od tých čias sa stal Gabrielov rod prekliaty...

GABRIEL KNIGHT je typická hra pre dospelých, ktorí už majú zopár adventúr za seba. Také hry, pri ktorých pracujeme na vyšetrovaní prípadov a zhromažďujeme dôkazy, bývajú veľmi, veľmi ťažké. V každej miestnosti musíme veľmi pozorne preskúmať všetky predmety, či sa nedajú zobrať, alebo použiť. Aj ten najmenší predmet môže mať pre ďalší vývoj hry nesmieru dôležitosť a ak by sme mu nevypočítali pozornosť, môže spôsobiť nás nespeč. Preto sa odporúča každý predmet vo vlastnom záujme poctivo skontrolovať.

Ešte by sa patrilo povedať zopár slov



Gabriel prichádza na cintorín hľadať hrobku svojich predkov.



PC 386-586



MICROSOFT TO NAKONIEC PREHRAL

PRIVEĽA HITOV LEN NA CD-ROM A CD³²

ARMOREN FIST - POZEMNÝ NÁSTUPCA COMANCHE

★ Nechcem sa v žiadnom prípade dotknúť mena alebo cti firmy MICROSOFT, jedného z najväčší softwarových gigantov na svete v oblasti PC a MACINTOSH. No nemôžem neuverejniť, že žaloba na túto firmu za tzv. DOUBLE SPACE sa ukázala oprávnená. DOUBLE SPACE je rezidentný priebežný komprimátor a dekomprimátor harddisku, ktorý umožňuje, aby sa dátia na diskety a harddisky zaznamenávali a čítali v komprimovanej forme, čo šetrí miesto na harddisku. Vedúce miesto vo vývoji takýchto programov drží kalifornská softwarová firma STAC ELECTRONICS so svojim známym produkтом STAC-KER. Keď MICROSOFT uviedol na trh svoj DOS 6.0 (a neškôr 6.2), firma STAC ELECTRONICS okamžite v DOUBLESPECIE spoznala svoj len kozmeticky upravený STAC-KER. Zaplatené zaň nedostali, ani sa ich nikto na nič nepýtal, preto nies divu, že svoje práva začali hájiť súdnu cestou. Výsledok je, že MICROSOFT vydal novú verziu MS-DOS 6.2, avšak tentoraz bez DOUBLE SPACE...

★ INTEL má pre nás niekoľko technických noviniek. V prvom rade je nový PCI čipset pre novší typ Pentia (90 a 100MHz), ktorý nesie označenie 82430NX. Nás menej majetných ale zrejme bude zaujímať druhá správa. Na svete je nový typ procesora 486SX s názvom SX-2. Interne pracuje na 50MHz a externe na 25MHz. Toto zdvojnásobenie vnútornnej taktovacej frekvencie zrýchli počítač s SX-2 približne o 30% oproti pôvodnému 486SX/25MHz.

★ Ja na mieste ID SOFTWARE začiem užívam peniaze, ktoré by som zarobil na hre DOOM, urobím si poriadnu dovolenkú na Jamajke, ktorá by trvala minimálne pol roka. ID SOFTWARE sa však pustilo do tvrdnej roboty a nadalej pokračuje v zdokonaľovaní svojho 3D systému. Ich ďalšia hra sa bude volať QUAKE a mala by byť hotová niekedy v prvom polroku 1995. Už teraz sa neviem dočkať...

★ Zaujímavú adventúru, pl-

nú svojprázej grafiky a najmä atraktívnych zvieratiek, pripravuje firma NEW WORLD COMPUTING. Bude mať názov INHERIT THE EARTH a jej ovládanie nápadne pripomína adventúry od firmy LUCAS ARTS. Určená je pre počítače PC a PC s CD-ROM.

★ SILMARILS majú tentokrát pre nás dve novinky. V prvom rade je to ďalší diel RPG série ISHAR 3: ALLIANCE OF EVIL, ktorý sa pripravuje vo verzích pre PC, AMIGA 1200, AMIGA 500/600, ATARI ST a PC s CD-ROM. V hre bude okolo 100 charakterov, 40 kúziel a mnoho ďalších vecí. Druhá novinka je svojprázna futuristická adventúra ROBINSONS REQUIEM, ktorá sa bude odohrávať v ďalekej budúcnosti na planéte s rozlohou 100 štvorcových mil. ROBINSONS REQUIEM bude mať úchvatnú 3D grafiku, aká sa nevidí každý deň. Hru si budú môcť kúpiť majitelia PC, PC s CD-ROM, Amiga, Atari ST (Francúzi stále produkujú hry pre tento počítač) a konzoly 3DO.

★ U adventúr ešte zostaneme, pretože ďalší príspevok do tejto oblasti prináša firma LEGEND spolu s firmou ACCOLADE. Ich spoločné dielo je komiksová adventúra SUPER-HERO: LEGEND OF HOBO-KEN a je určená pre majiteľov PC a CD-ROM.

★ Majitelia PC a CD-ROM si budú môcť čoskoro kúpiť ďalšiu hru od PSYGNOSIS s názvom DISCWORLD. Odklon PSYGNOSIS od Amiga a postupný prechod do oblasti PC je evidentný.

★ Aktívna firma GAME-TEK prichádza s viacerými novinkami. STAR CRUSADER bude mať animovanú story ako WING COMMANDER, ale vozidlo v tejto hre sa bude pohybovať viac po povrchu planéty. QUARANTINE bude zasa 3D hra v štýle DOOM. Kto vie, či by vôbec vznikla, keby DOOM neexistoval? Pravdu povediac, aj tak si od QUARANTINE veľa neslubujem. Na trhu je už hra CORRIDOR 7 od tejto istej firmy a v rovnakom štýle, ale je minimálne o 3 triedy hor-

šia, ako pôvodný DOOM. Nielenže je tam horšia, ba priam otriasná grafika a zvuky, ale podarili sa aj také geniálnosti, ako napríklad podpora pre SOUND BLASTER, ktorý funguje iba na IRO 7... Ostáva len dúfat, že sa GAMETEK konečne polepšia. Obe hry sú pre PC a CD-ROM a na trh majú prísť niekedy vo štvrtom kvartáli 1994.

★ SENSIBLE SOFTWARE zožali úspechy nielen za SENSIBLE SOCCER, ale aj za CANNON FODDER. Na vianočnom trhu sa objaví ďalšia hra od tejto vynikajúcej firmy s vefavrovým názvom SENSIBLE GOLF. Pripravujú sa verzie pre PC, Amiga 500/600 a SEGA MEGADRIVE. Distribúciu hry si berie na starost firma VIRGIN.

★ Ak ste si spomíname na jednu z prvých hier od firmy VIRGIN, ktorá bola výhradne pre CD-ROM. Bola to logická hra s excellentnou grafikou 7TH GUEST. V tradícii sa bude pokračovať a ďalšia hra od tých istých programátorov, ktorí si hovoria TRILOBYTE, sa bude volať 11TH HOUR. V podstate to bude celé o tom istom. Opäť logické hádanky, opäť geniálna grafika robená v 3D STUDIO, opäť nádherná samplovaná reč, opäť animované postavy, filmované za pomocí hercov vo filmových štúdiach. Mimočodom, (otázka mieri na Excalibur), ak ste dali na niektoré parametre 7TH GUEST plných 100%, dáte to aj tejto hre, ak bude povedzme o percente lepšia? (Prehovoril zo mňa odporca logických hier typu 7TH GUEST, ktoré ma dokonale nudia). Hra 11TH HOUR nie je iba pre CD-ROM, ale aj pre MACINTOSH a 3DO.

Adam, neviem prečo, ale bez Evy bude vystupovať v ďalšej hre pre CD-ROM, ktorú bude tiež predávať VIRGIN. Počítač od francúzskych programátorov CRYO, ktorí majú za sebou úspechy s DUNE a KGB.

★ Amigistov vari poteší posledná hra od firmy RENE-GADE, ktorá má názov RUFF'N'TUMBLE. Predávajú

ju v troch verziach: AMIGA 500/600, AMIGA 1200 a CD³².

Ak si niekto mysel, že si v prvom polroku 1994 zahrá FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, ktorú robí RENE-GADE spolu s BINARY ILLUSIONS, nech si nerobi ilúzie. Skôr ako na Vianoce táto adventúra pre PC a CD-ROM nebude.

★ LAWNMOVER MAN (CD-ROM only) od SALES CURVE som sice nevidel, ale tejto hre vyčítali najmä skutočnosť, že využíva iba 32 farieb z možných 256. Možno sa to zlepší v ich ďalšej podobnej hre, ktorá príde na Vianoce '94 - CYBERWAR. Majitelia PC, máte CD-ROM? Ani vy, Amigisti, sa predčasne netešte. Pripravované formáty sú CD-ROM a CD³² (smola, lebo vyzera to bohovsky)...

★ Smola tým CYBERWARom určitým ľudom nekončí. LANDS OF LORE 2 od geniálnych WESTWOOD bude tiež iba na CD-ROM. Po grafickej stránke sa WESTWOOD mimoriadne zlepšili. Aj keď samozrejme aj prvý diel stál za to - no tento druhý je aspoň o tri triedy lepší.

★ Nemecká firma BOEDER je známa najmä výrobou diskiet. Najnovšie začali podnikat aj v oblasti hier a vsadili na osvedčené RPG. Ich hra DEMON'S QUEST (naozaj som sa nepomynil, nie je to Demon's Quest) však vyzera dosť biedne. Aj keď je v jednom balení PC verzia spolu s verziou pre Amigu, nedal by som za to ani korunu.

A najväčšia bomba na záver, NOVALOGIC, známi autori geniálneho vrtuľníka COMANCHE a najväčší experti na virtuálnu realitu v oblasti simulátorov, pripravujú na september hru ARMORED FIST (Pancierová pásť). Je to vysokorealistický simulátor tanku s typickou 'komančovskou' grafikou - vysokými detailami vozidiel, vrtuľníkov a nádhernou oblohou. Niekoľko typov raderov, infračervené nočné svetlá, vzdušné a pozemné vojská, to si istotne nenechajte ujsť!

- yes -



EXISTUJE MONKEY ISLAND NA A1200?

AKO JE TO S PREKLADANÍM HIER?

KOĽKO STOJÍ RAM?

Vážená redakce BITu,
jsem majitel ATARI
130XE a rád bych věděl,
jestli se hry, které nabízí firma
ULTRASOFT, dají hrát i na mém počítači. Jestli ano,
tak jak se nahrávají?

M. PETROUŠEK,
KAPLICE

Bohužiaľ také niečo nie je možné. Počítače ATARI XE/XL sú natoľko odlišné od DIDAKTIKOV, že prenos programov nie je možný. Platí to aj o COMMODORE 64 a ďalších 16 a 32-bitových počítačoch.

Vážená redakcia,
existuje hra SECRET OF
MONKEY ISLAND aj na
Amigu 1200?

Vladimir MICHULEK,
BREZNO

Myslím, že nie. Táto hra už má necele štyri roky a vtedy Amiga 1200 neexistovala. Keďže neviem o tom, že by sa urobila neskoršia verzia pre Amigu 1200, domniejam sa že existujú iba verzie pre PC, Amigu 500 a Atari ST.

Vážená redakcia časopisu BIT!
Obraciám sa na Vás s trochu neobvyklou prosbou, veď však, že mi poradíte. Viem, že existuje mnoho skutočne krásnych adventur hier, ktoré však majú jednu drobnú chybku - sú po slovensky. Práve toto je ten dôvod, pre ktorý som sa rozhodol napísť. Som totiž tlmočník pre francúzsky jazyk a rád by som prekladal texty francúzskych hier. Viem, že najviac hier vzniká v anglickom jazyku, no napriek tomu existujú aj hry francúzske. Neviem, či sa francúzskym software firmám oplatí takáto akcia v takej malej krajine ako Slovensko, ale domnievam sa, že je tu mnoho záujemcov o kvalitné počítačové hry.

Dr. Peter K.,
IVANKA PRI DUNAJI

Nápad to sice nie je v podstate zlý, ale skutočnosť bude celkom iná. V prvej rade hry, ktoré sú po francúzsky, sú väčšinou súčasne aj v iných jazykoch, najčastejšie anglickom a nemeckom, občas, ale skutočne len občas, v talianskom a španielskom. Takéto verzie hier sa nazývajú MULTILINGUAL. Môžem Vás ubezpečiť, že aj keby sme boli najbohatším štátom v Európe, slovenčina v multilingualnej verzii nebude rovnako, ako tam nie je švédština, dánština, portugalčina, atď. Európa má okolo 30 jazykov a všetky nikdy v hrách boli nemôžu, pretože sa to jednoducho neplatí. Okrem problémov s marketingom je treba uvážiť, či zásah do hry je vôbec možný a bezpečný. Napríklad každá veta a každé písmeno v inom jazyku má iný počet písmen. Co v prípade, ak je tento počet väčší, ako je rezervovaný priestor? Co ak prekročenie niektorých takých limitov spôsobí neskôr pošahanú grafiku, alebo zamrznutie hry? Z tohto dôvodu je lepšie, ak sú firmy venujú sami tvorbe multilingualnych verzí svojich produktov. My nemáme inšancu, iba sa učiť po anglickej. Rovnako ako Švedi a ďáľ malé národy. Je to len a len v našom záujme. Samozrejme, to čo som teraz povedal, je len môj názor. Ak sa budete o túto problematiku dlhšie zaujímať, uvidíte, že som mal pravdu.

Vážená redakce BIT!

Jsem majitelem C64 a teď plánuji koupení AMIGA CDTV nebo PC 386DX. Mohli by jste mi říct niečo o týchto počítačích (hry, programy)? Popřípadě poradit, na jaký počítač se mám zamieriť? Druhá prosba se týká soutěže o Amigu CDTV. Zajímalo by mě,

kam budu poslat odpovědi s kupóny, až se v 12. čísle objeví slosovací lístek. Bydlím v ČR.

**M.I.,
SOKOLOV**

Vo vlastnom záujme si CDTV nekupuj. Vysvetlím Ti, prečo. CDTV je v podstate 16-bitová Amiga 500 s mechanikou CD. Je to zostava, ktorou chcela firma COMMODORE preraziť takým spôsobom, aby ľudia vracali svoje A500, že by sa tieto namontovali vo firme do CDTV. Zákazník by tým pádom platil iba rozdiel ceny. Napriek reklame na túto akciu CDTV skončilo fiaskom. COMMODORE potom pochopili, že vsádzat na moderný 16-bitový počítač nebolo mûdre a čoskoro vynutili 32-bitové Amigu 1200 a konzoly CD³². V podstate CD³² je 32-bitové prevedenie toho CDTV, ktoré sa neujalo. Samozrejme krach projektu CDTV má aj iné príčiny. Približne v rovnomernom čase prišla na trh silná firma PHILIPS so svojím CD-I (CD Interactive), pre ktorý dokázali vyrobiť pár veľmi pekných hier a encyklopédii. Trh, ktorý malo obsadiť CDTV, nakoniec obsadiл kvalitnejší CD-I. Čo sa týka PC 386DX, nechcem sa opakovať. Táto otázka bola v listárni toľko krát pertraktovaná, že sa už k nej nechcem vraciať. Snáď iba toľko k nej, že je sice lacné (mainboard stojí cca 4000 Kč), ale je to súčasne najhorší procesor, aký je momentálne na trhu PC, ak nerátame 386SX, ktoré sa ešte sem tam vyskytnú. Je to však plne 32-bitový procesor a ak je dost pamäte, dá sa na ňom prevádzkovať výšok PC software. Otázka je, aká bude celková rýchlosť.

Vážená redakcia časopisu BIT,

Váš časopis sa mi veľmi páči, kupujem si ho od čísla 7/93. Robíte dobré recenzie i megarecenzie, uvádzate stále nové hry a programy. Som majiteľom výborného počítača PC 386, ale pamäť RAM obsahuje iba 1MB. Preto by som sa chcel opýtať, ako by sa dala táto pamäť rozšíriť či zväčsiť. Keďže mnohé z Vašich hier sa mi páčia, chcel by som vedieť, v ktorých iných predajniach v okolí Bratislavы by sa dali zakúpiť hry od iných firm, nielen tých, ktoré uvádzate v časopise.

**Peter MOSNÝ,
HLOHOVEC**

Prekvapuje, že sa o RAM-ke informuješ u nás, lebo RAM rozšíria v každej počítačovej firme. Potrebuješ buď 4MB RAM, ktoré sa poskladá so štyroch 1MB SIMM modulov, alebo 8MB RAM poskladaných z ôsmich 1MB SIMM modulov. 4MB RAM stojí okolo 6000 bez dane. To je však úplne minimum, ktoré sice umožní spustiť väčšinu systémových programov a zatiaľ všetky hry, ale je to strašne málo. Osobne odporúčam 8MB RAM s ktorými sa už dá slušne existovať. Viem, stojí to veľa peňazí, ale je to viacero pokroku, ako kúpa 486-tky. Kto 8MB už má, iste mi dá za pravdu. Ak máš záujem o kúpu hier, ktoré nedostat u nás, potom musíš zájsť do Viedne. Je to 64 km od Bratislavы a majú tam všetko. Oplatí sa navštíviť Mediamarket (v SCS (Shopping City Süd), alebo obchod VIRGIN Megastore na Mariahilfer strasse. Je tam však drahšie, ako u nás: 800 až 1000 rakúskych šilingov za hru.

- yves -

BLESKOVÉ RECENZIE

Prvá reálna RPG hra na PC (neskôr vznikla aj na Amige) bola bezpochyby EYE OF THE BEHOLDER. Dnes možno už bude vzbudzovať skôr úsmev, ale v roku 1990, kedy prišla na trh, spôsobila nadšenie všetkým, ktorí si obľúbili vtedy začínajúce RPG hry. Bolo ich ako ťafránu a každú z nich si hráči odkladali ako cenný poklad do svojej zbierky. EOB neposkytovala automapping, ani solídne prehľady, na aké sme momentálne zvyknutí. Na začiatku sa postavy dali vygenerovať, ale potom sme sa už iba vyzbrojovali a bojovali. V čase, keď EOB vzniklo, boli všetky RPG hry robené tak, že

Druhý diel Beholdera je voľným pokračovaním prvej časti. Kto si vycvičil partiu v prvom dieli a dokázal tam uspiet, nemá problém nahrať túto partiu do druhého dielu hry a pokračovať s tými istými postavami. Firmy, ktoré takto pristupovali k svojim viacdielnym hram, mi vždy imponovali, pretože sú tisíce ľudí, ktorí nejakú hru vyhrajú a radi by predností svojej rozohranej partie využili v ďal-



Majstrovstvá sveta vo futbale v roku 1990 podnetili niekoľko firiem urobiť pri tejto príležitosti futbalový program. Majstrovstvá sú futbalovým sviatkom, no či aj programy, ktoré popri tom vznikajú, sú také dobré, o tom by sa najmä v prípade tejto hry dalo diskutovať. Dôraz bol kladený najmä na grafiku, ktorá najmä na 8-bitových počítačoch vyzerá veľmi zaujímavo v porovnaní s ostatnými športovými hrami, no ja mám veľké obavy, že je to len preto, aby hra dobre vyzerala na ob-



EYE OF THE BEHOLDER



sa v nich dalo točiť iba o 90 stupňov a posúvať o jeden krok štyri smermi. Dnes už takéto hry prakticky nevznikajú, no každopádne boli vynikajúcim základom pre neskôr vznik RPG hier s virtuálnou realitou. Dej hry začína primitívnu rozprávkou o tom, ako sa musel robiť konkúr na boj proti zlým silám, ktoré si podmaňujú isté kráľovstvo. V konkúrze boli vybraní šty-

ria najlepší hrdinovia, ktorí sa podujali urobiť kráľovi veľkú službu. Ich dobrodružstvo sa začína v dungeone - kanále pod mestom. Žijú tu rôzne potvory, ktoré dokážeme s prehladom ničiť, pravda, ak sme si vybrali dobrú partiu a vieme hrať RPG hry.

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

VERDIKT: 74%

EYE OF THE BEHOLDER 2

šom dieli. EOB 2 sa začína v momente, keď nás privolá na pomoc starý čarodejník, ktorý si robí starosti o svojho piateľa, ktorého uniesli. Keďže sám nemôže odísť, pošle nás, aby sme vec vyriešili. Daruje nám mincu, cez

ktorú s nami bude v spojení a teleportuje nás do hry. Ovládanie

je veľmi podobné prvému dielu, pretože väčšina hry je rovnaká. Vylepšení nájdeme iba niekoľko. Scenár je však väčší, objemnejší, pribudli dialógy a bol kladený veľký dôraz na kvalitnejšiu grafiku a zvuk. EOB 2 sa zo všetkých troch dielov považuje za najlepší a najvydarenejší, keďže tretia časť, ktorú už robiť SSI samostatne bez firmy WESTWOOD, za veľa nestojí.

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

VERDIKT: 84%

WORLD CUP SOCCER '90

rázkoch. Je predsa jasné, že po takej akcii, ako sú svetové šampionáty, idú futbalové hry vynikajúco na odbyt. Hrateľnosť WORLD CUP SOCCER už taká dobrá nie je. Hráči sa pohybujú mierne chaoticky, nedá sa dobre kombinovať a na bránu sa nestrela priamo. Ak sa hráč priblíži do pokutového územia, objaví sa bránka v detailnom zábere a ide len

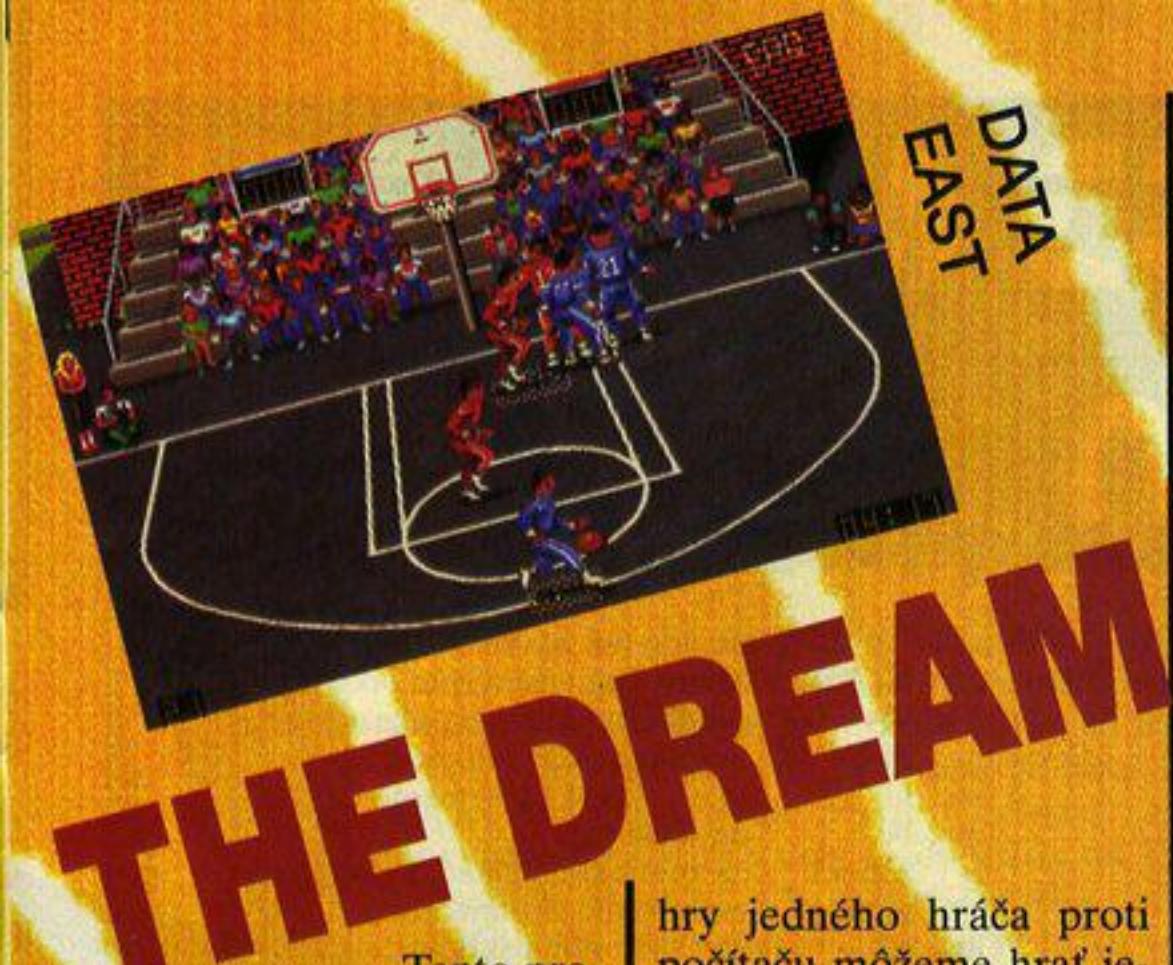
o to, či strelec prekoná brankára. Na paneli vľavo sa sice zjavuje písajúci rozhodca, ktorý hovorí svoje verdiikty, no na dobrú hru je to trochu málo. Pri príležitosti tohtoročných majstrovstiev sveta sa pripravuje na PC okolo 6 futbalov, ktoré postupne tesne po šampionáte prichádzajú na trh. Nie všetky sú však hodné tohto názvu, preto by si mal každý rozvážiť, ktorú z týchto hier si kúpi. Predpokladám, že veľa našich hráčov si bude chcieť po majstrovstvách kúpiť nejaký kvalitný futbal pre svoj počítač a keďže viem, že hry sú pre

naše vrecká veľmi drahé, chcem všetkým dať dobre miennu radu: Nekupujte podľa názvov a obrázkov. Kupujte LEN na základe toho, čo uvidíte pri predvádzaní v obchode, alebo podľa hodnotenia v počítačovom časopise. Ušetríte si tým prípadné sklamanie.

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

VERDIKT: 29%

VIRGIN



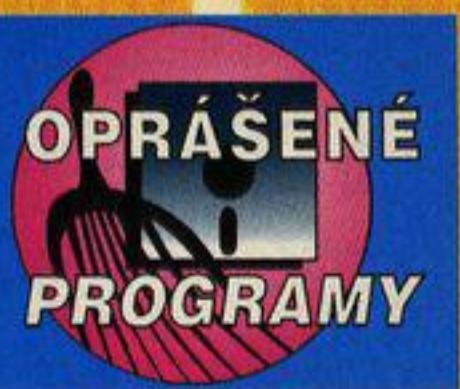
Tento produkt vyslovene neznámej americkej firmy vznikol v roku 1991 a dáva hráčom možnosť zahrať si basketbal s najväčšími hviezdami vtedajšej NBA. Aj keď prvé basketbalové hry vznikli na PC už v minulom desaťročí, vobec sa nedá povedať, že by sa tento šport ponúkal na PC v hojnom počte. DREAM TEAM alebo 'mužstvo snov' je naozaj ojedinelým produkтом v tejto oblasti. Nejaký basketbalový program by však mal v dohľadnej dobe prísť od BETHESDA SOFTWORKS, tak dúfajme, že sa im vydarí aspoň tak, ako ARENA... DREAM TEAM vlasne ani nie je typickým basketbalovým programom, pretože sa nehrá na dva koše, ako býva zvykom, ale len na jeden. Je tu viacero možností, ako na jeden koš hrať. V prípade

hry jedného hráča proti počítaču môžeme hrať jeden na jedného, dvaja na dvoch, alebo traja na troch. V prípade hry dvoch hráčov môžeme hrať tieto isté hry s tým, že hráme proti sebe, alebo hru traja na troch, tzv. 'teammates'. V poslednom prípade hrajú obaja hráči za to isté mužstvo a stávajú sa tak tímovými kolegami.

Na DREAM TEAM je zaujímavý výber hráčov pre náš majstrovský tím. Nájdeme tu mená, čísla na dresoch, telesné parametre a dokonca aj portréty hráčov NBA, ako sú EWING, SMITH, WILLIAMS, JOHNSON, JONES, a mnohí ďalší. Pri hráčoch sú napísané o.i. aj posty, na akých vo svojich mužstvach hrávajú.

Osobitne ma potešilo poňatie hry na jeden koš, ktoré sa veľmi úspešne

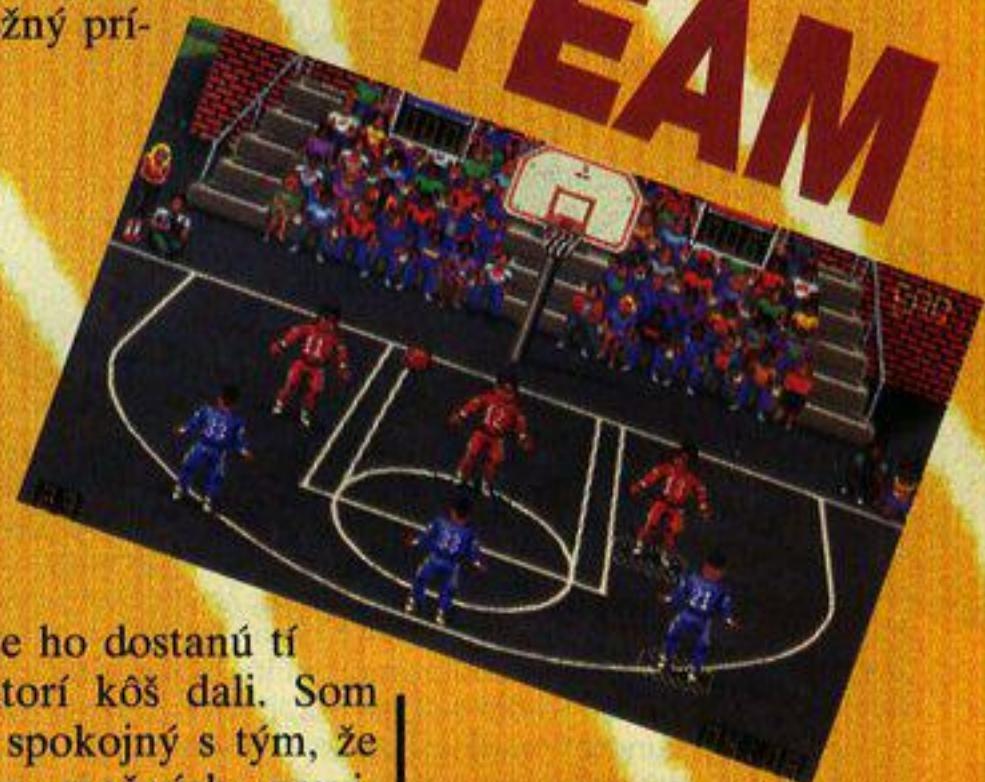
podarilo do DREAM TEAM dostať. Ako istotne viete, basketbal na jeden koš nemá unifikované pravidlá, ale každý si ho hrá podľa svojich dohodnutých pravidiel. V čom spočívajú hlavné rozdiely? Netýkajú sa iba dĺžky hracieho času a dĺžky držania lopty jedným mužstvom. Ak po doskoku získa loptu druhé mužstvo, musí povinne vyjsť mimo podkošový priestor. Je tu otázka vymedzenia priestoru a počtu hráčov, ktorí sa musia dostať mimo. Ďalej tu je problém, kto dostane loptu po tom, ak niektoré mužstvo strelí kôš? Podľa jedného variantu ho dostane to mužstvo, ktoré inkasovalo, ale existuje aj menej bežný prí-



ša. Problém je najmä v tom, že odhadnúť presné maximum je pri danej rýchlosťi problém. Ocení možno ďalej skutočnosť, že hráči sú počas hry v neustálom pohybe a že pri streľbe pod košom dokážu predviesť elegantné zasunutie lopty do koša, ktoré tak veľmi obdivujeme u vynikajúcich amerických basketbalistov.

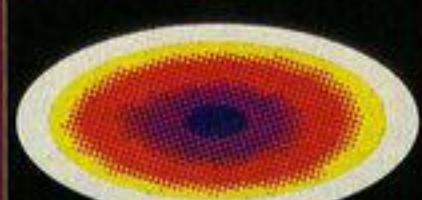
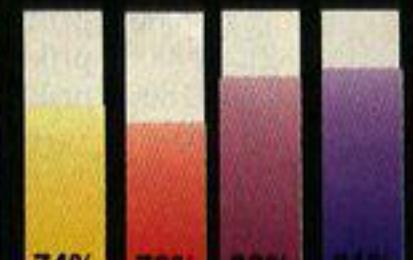
- yves -

TEAM



pad, že ho dostanú tí istí, ktorí kôš dali. Som veľmi spokojný s tým, že väčšina možných pravidiel je v DREAM TEAM ponúknutá na výber a že hra sa vďaka tomu môže prispôsobiť rôznym požiadavkám.

Okrem toho je možné zvoliť tréning jedného hráča, rovnako ako tréning dvoch hráčov. Ak hráme joystickom, potom spôsob ovládania je veľmi jednoduchý. Prvé tlačítko 'fire' je streľba, druhé je nahrávka. Pri streľbe sa objaví stípec, ktorý rýchlo rastie. Ak dosiahne maximum a práve v tom momente uvoľníme tlačítko, hráč spravidla trafí do ko-



CELKOVÝ DOJEM

PC 286-586

ASSEMBLER

Z 80

Praktická lekcia 12

PRVKY

Dúfam že ste domácu úlohu zvládli bez problémov a podarilo sa vám skomprimovať nielen nuly, ale aj iné hodnoty bajtov. Lenže takáto komprimácia, akú sme spomívali v minulej lekcii, má jednu nevýhodu - komprimuje vždy iba jednu konkrétnu hodnotu bajtov a ostatné si nevšíma. Pritom v praxi sa práve veľmi často vyskytujú bloky rovnakých bajtov, pričom každý blok ob-sahuje iné bajty (napríklad v takýchto textoch).

Istým riešením by bolo spraviť 256 komprimáčnych a dekomprimáčnych rutín (na každú hodnotu bajtu jednu), ale aj sami uznáte, že takéto riešenie je trochu pritiahnuté za vlasy. Oveľa lepšie je vytvoriť si jednu rutinku, ktorá bude univerzálna a bude komprimovať bloky rovnakých bajtov s inými hodnotami.

K tomu budeme musieť vyriešiť dva problémy. Keďže komprimujeme bloky s ľubovoľnou hodnotou bajtov, budeme okrem počtu rovnakých bajtov a informácie identifikujúcej tento počet, ešte potrebovať aj informáciu o hodnote samotných bajtov. Inými slovami - za značkovým bajtom musíme okrem bajtu určujúceho počet ešte zapísat aj bajt, ktorý sa vyskytoval viackrát za sebou.

Naša dnešná komprimáčna rutinka teda bude komprimovať blok pamäti tak, že bude zistovať, či sa v tomto bloku nenachádzajú za sebou rovnaké bajty. Akonáhle zistí výskyt aspoň dvoch za sebou rovnakých bajtov, zapíše do skomprimovaného súboru značkový bajt, za ním o aké rovnaké bajty to vlastne išlo a ako tretí bajt sa zapíše počet týchto rovnakých bajtov.

Druhý problém spočíva v tom, že ak sa náhodou v zdrojovom bloku pamäti nachádza značkový bajt, nesmieme ho len tak jednoducho presunúť do skomprimovaného bloku, lebo si potom dekomprimáčna rutinka bude myslieť, že v zdrojovom bloku sa nachádzali za sebou rovnaké bajty a tým pádom nebude dekomprimovať správne. Naša rutinka to rieši tak, že značkový bajt chápe ako blok rovnakých bajtov, ktorý obsahuje práve jeden bajt (ten nás značkový) a do skomprimovaného bloku uloží značkový bajt [ako značku], potom za neho zase ten istý značkový bajt [teraz už ako samotný bajt] a napokon počet bajtov [číslo 1]. Keďže týmto opatrením spotrebujeme na uloženie jedného bajtu až tri bajty, je preto vhodné ako značkový bajt voliť ten bajt, ktorý má v danom zdrojovom bloku pamäti čo najmenší počet výskytov.

značka = #8e príklad značkového bajtu

:Komprimáčna rutinka:

pack	ld hl,#4000	príklad adresy pôvodného bloku
	ld de,#9000	príklad cieľovej adresy
	ld bc,#1800	príklad dĺžky bloku
kom	ld a,(hl)	vezmeme bajt
	inc hl	a s ďalším bajtom
	cp (hl)	ho porovnáme
	jr z,pakuj	ak je rovnaký, komprimujeme
	cp značka	inak zistíme či je to značka
	jr nz,nepak	ak nie tak skok
	ld (de),a	uložíme značkový bajt [značka]
	inc de	za neho zase
	ld (de),a	uložíme ten istý bajt [bajt]
	inc de	dalej
	ld a,#01	uložíme jednotku [počet]
nepak	ld (de),a	uložíme daný bajt
	inc de	zmeníme počítadlá
	dec bc	a skontrolujeme
	ld a,b	či sme už spracovali
	or c	celý blok
	jr nz,kom	ak nie tak pokračujeme

ret	ak áno tak návrat
ld xh,#00	začiatočné nastavenie počítadla
dec hl	predbežná korekcia ukazovateľa
inc xh	zväčšíme počítadlo bajtov
inc hl	ukazovateľ presunieme
dec bc	na ďalší bajt
jr z,mocl	ak pretieklo počítadlo tak skok
ex af,af	uschováme akumulátor
ld a,b	aby sme mohli skontrolovať
or c	či sme už spracovali celý blok
jr z,moc2	ak áno tak tiež skok
ex af,af	ak nie tak skontrolujeme
cp (hl)	či aj ďalší bajt je taký istý
jr z,paklop	ak áno tak tieto bajty počítame ďalej
ex af,af	ak skončíme počítanie rovnakých bajtov
ld a,znacka	tak do skomprimovaného bloku
(de),a	uložíme značkový bajt [značka]
inc de	za neho potom
ex af,af	uložíme hodnotu bajtov
(de),a	ktoré sme počítali [bajt]
inc de	dalej uložíme
ld a,xh	stav našeho
(de),a	počítadla [počet]
inc de	napokon upravíme ukazovateľ
ld a,b	a skontrolujeme či sme už
or c	spracovali celý blok
jr nz,kom	ak nie tak pokračujeme
ret	ak áno tak návrat

:Dekomprimáčna rutinka:

unpack	ld hl,#9000	príklad adresy skomprimovaného bloku
	ld de,#4000	príklad adresy pôvodného bloku
	ld bc,#1800	príklad dĺžky pôvodného bloku
dek	ld a,(hl)	prečítame bajt
	cp znacka	je to značka ?
	jr z,depak	ak áno budeme dekomprimovať
	ld (de),a	inak ho iba normálne uložíme
	inc de	upravíme ukazovateľ
	cpi	ak sme spracovali už celý blok
	ret po	tak sa vrátime,
	jr dek	inak pokračujeme ďalším bajtov
depak	inc hl	za značkovým bajtom
	ld a,(hl)	bude nasledovať hodnota bajtu
	inc hl	a za hodnotou
	ex af,af	(uschováme si hodnotu)
	ld a,(hl)	nasleduje počet
	ld xh,a	počet uložíme do počítadla
	ex af,af	(obnovíme hodnotu)
dekllop	inc hl	ešte malá korekcia ukazovateľa
	ld (de),a	uložíme do bloku hodnotu bajtov
	inc de	ukazovateľ na ďalšiu adresu
	dec bc	zmenšíme počítadlo
	ex af,af	a skontrolujeme či
	ld a,b	sme už dekomprimovali
	or c	všetko čo sme chceli
	ret z	ak áno tak návrat
	ex af,af	ak nie tak pokračujeme
	dec xh	zmenšíme počítadlo, je už nulové ?
	jr nz,dekllop	ak ešte nie, dekomprimujeme ďalej
	jr dek	inak pokračujeme ďalšími bajtami

-busy-

ÚDAJE

VÝPOČET FAKTORIÁLOV



ZÁZRAKY
V BASICU

Dnes je tu pre vás pripravený jeden program, ktorého úlohou je výpočet faktoriálov. Faktoriály majú v matematike pomerne široké využitie pri výpočtoch variácií, permutácií, kombinácií, ale tiež aj pri výpočte rôznych pravdepodobností.

Pre tých z vás, ktorým nie je celkom jasné čo sú to vlastne faktoriály, je venované nasledujúce malé vysvetlenie. Faktoriál čísla N (skrátene to zapisujeme „N!“) vypočítame tak, že vynásobíme všetky celé kladné čísla od 1 do N. Pre N=0 sa definuje N!=1. Čiže inými slovami $N! = 1 * 2 * 3 * \dots * (N-1) * N$.

Určite vás práve napadlo, že by sa tento výpočet dal realizovať v basicu takouto jednoduchou slučkou:

```
10 LET faktorial = 1
20 FOR i=1 TO N: LET faktorial=faktorial*i: NEXT i
```

Lenže takto napísaný program má jednu maličkú nevýhodu - vie počítať hodnotu faktoriálov iba v tom rozsahu maximálne zobraziteľného čísla. Maximálne zobraziteľné číslo je pre väčšinu basicov okolo $1.7 \cdot 10^{38}$ čo umožňuje počítať faktoriál iba pre N menšie alebo rovné 33. A to je dosť málo.

Istým riešením by bolo počítať faktoriál tak, že si v jednej premennej uchovávame mantisu a v druhej exponent hodnoty „faktorial“ v našej slučke. Na začiatku nastavíme do mantisy jednotku, do exponentu nulu a v slučke budeme normálne násobiť parametrom i mantisu, pričom akonáhle bude mantisa väčšia ako 10, tak ju vydelíme desiatimi a k exponentu pripočítame jednotku. Odborne povedané - budeme mantisu udržovať v normalizovanom tvare. Výsledná hodnota faktoriálu potom bude mantisa $\cdot 10^{\text{exponent}}$. Tým pádom môžeme veľmi ľahko dosiahnuť, aby exponent mohol byť väčší ako 38 (alebo hodnota, ktorú povoluje daný interpret basicu).

Ale aj toto riešenie má jeden „malý“ háčik. Predstavte si že chcete vypočítať faktoriál miliónu. Vtedy musí naša slučka prebehnuť milión-krát - treba spraviť milión násobení, milión priradení a to ešte nehovorím o tom, že bude treba stále strážiť, aby mantisa nebola väčšia ako 10 ! Iste uznáte, že doba výpočtu by nebola zrovna zanedbateľná. A teraz si predstavte, že by ste chceli počítať nie milióny, ale napr. stomilióny, alebo ešte ďaleko vyšší faktoriál... To by bolo trochu moc už aj na najvýkonnejšie počítače sveta. Preto musíme tento problém začať riešiť z úplne iného konca.

Obidva tieto problémy sú vyriešené v nasledujúcom programe. Keď si tento program opíšete, skúste si len tak pre zaujímavosť pomocou neho vypočítať hodnotu stomiliónteho faktoriálu. Keď si stopkami odmeriate dobu výpočtu, pochopíte, prečo je tento program tu, v rubrike Zázraky v basicu.

Avšak existuje ešte jeden dôvod, prečo je program v tejto rubrike. Tento program dokáže vypočítať faktoriál nielen pre celé čísla, ale aj pre čísla desatinné.

```
10 CLS: PRINT BRIGHT 1; "Vypocet faktorialov", "
20 INPUT "n="; n: IF n<0 OR n>2e36 THEN GO TO 20
30 IF n<33 THEN LET m=1: FOR c=1 TO n: LET m=m*c: NEXT c: PRINT INK RND*3;n;"!";
    TAB 7;"=";"m+(m*INT n)*(n-INT n)*(n-INT n)": GO TO 20
40 LET c=(n*LN n-n+LN(2*PI*n)/2+LN(1+0.08344/n))/LN 10: PRINT INK RND*3;n;"!";
    TAB 7;"=";"10^(c-INT c); "E+"; INT c: GO TO 20
```

Tento program bol napísaný pre ZX Spektrum a všetky ostatné počítače a emulátory, ktoré sú so ZX Spektrom kompatibilné na úrovni basicu. Program neobsahuje žiadne záklerné basicové špecialitky, takže prenos na iné počítače určite nebude nikomu robiť žiadny problém. Číslo 2e36 na riadku 20 predstavuje približne 1/100 z maximálne zobraziteľnej hodnoty. Táto kontrola je tu preto, aby pri výpočte rôznych medzivýsledkov nedošlo k pretečeniu. Členy M*INT N na riadku 30 aproximujú výpočet faktoriálu pre desatinné čísla menšie ako 33. Vzhľadom na obmedzenú presnosť čísel (8 platných číslic) je pre veľmi vysoké N výraz C-INT C na riadku 40 rovný nule. Z toho vyplýva, že mantisa takéhoto faktoriálu sa počíta s presnosťou na nula platných číslic a teda jediným zaujímavým výsledkom je exponent tohto faktoriálu - aspoň vieme, koľko miest má tento faktoriál.

RECENZIA



Vefmi, veľmi dávno, v ďalekej galaxii žil šialený profesor Schaumund. Tento nebezpečný blázon sa jedného dňa rozhodol, že za pomocí svojich agentov ovládne a zotročí celú galaxiu a získa za ženu krásnu princeznú Voi Levi. Ty, so svojou špeciálne vyzbrojenou kozmic-



kou lodou si jediný tvor v galaxii, ktorý mu tento podlý plán môže prekaziť.

O hre STARDUST sme v rubrike ČO NÁS ČAKÁ... písali už skutočne veľmi dávno (BIT 9/93). Dokončovacie práce na tejto hre však trvali firme Bloodhouse trochu dlhšie, než sa čakalo a keď už bola finálna verzia na trhu, akosi sme pre ňu zase nikdy nenašli voľné miesto. Hra STARDUST je však svojim prevedením natočko výnimcočná, že by bolo škoda ju prehliadnuť. Preto sa k nej dnes takmer po roku znova vraciám. Ti z vás, ktorí majú lepšiu pamäť, si iste spomenu, že v predrečenzi bola k dispozícii len nepatrňá časť celkovej hry. Vo finálnej verzii vtedy autori služovali 30 levelov, 4 rozdielne špeciálne tunelové sekvencie, 2 zvláštne prémiové levery, digitalizovanú reč, množstvo zbraní a veľkých „koncolelovcových nepriateľov“. Dnes pri pohľade na konečnú verziu môžem konštatovať, že splnili úplne všetko. Ba dokonca pridali, pretože finálna verzia má oproti služovaným 30 levelom o 3 levery viac.

PRIEBEH HRY. Takže podme pekne po poriadku. Celá hra sa vlastne skladá z

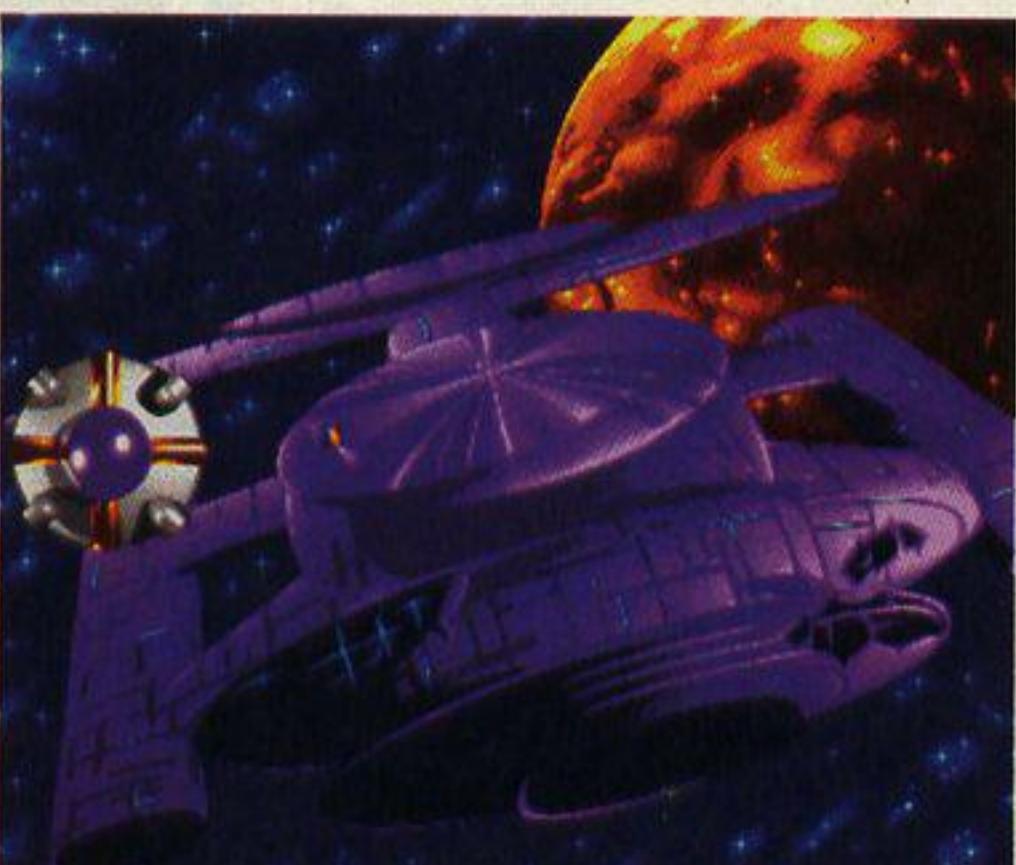
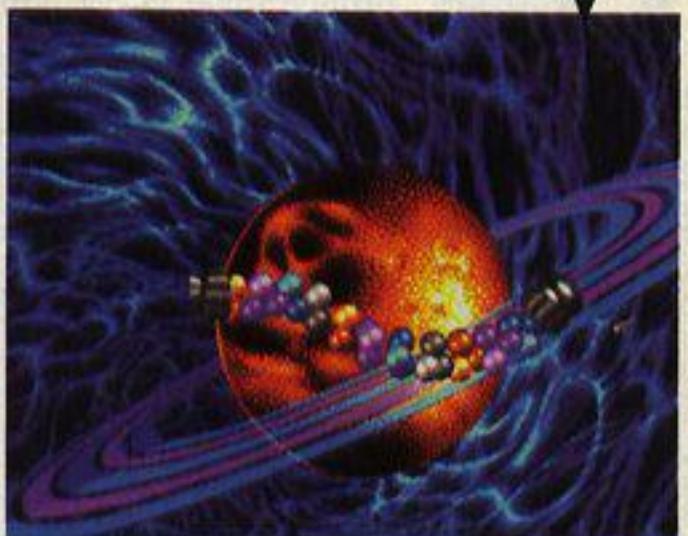
STARDUST

BLOODHOUSE

5 akýchsi nadlevelov, ktoré znázorňujú 5 vesmírnych lokácií. Štyri z nich sa skladajú zo šiestich podlevelov (vesmírnych sektorov) a posledná, piata lokácia sa skladá až z deviatich sektorov. Všetky lokácie treba pekne sektor po sektore vyčistiť od všetkých meteoritov (mimočodom prekrásne raytracingovaných), lietajúcich tanierov, min... Proste dočista-dočista vyčistiť. V našom prípade však nepoužívame na čistenie Vizir, ale už spomínanú kozmickú lod, či vlastne raketu. V každej lokácii je možné naviac získať jednu špeciálnu zbraň, ktorá doplní pôvodný trojránný laser, takže na koniec pilot disponuje šiestimi voliteľnými zbraňami. O špeciálnych bonusoch, ktoré dopĺňajú energiu, čas, ničia nepriateľov atď., je myslím zbytočne sa zmieňovať. Jednotlivé vyčistené sektory sa prehľadne znázorňujú na príručnom nákresе bojovej situácie červeným krížikom. Keď máme vyčistenú celú lokáciu, na mapke sa zobrazí otvor časopriestorového tunelu, cez ktorý sa môžeme s kozmickou raketou preniesť do lokácie nasledujúcej.

BONUSOVÉ LEVELY. Sú skutočne dva. Zobrazenie je podobné ako v bežnej hre, s tým rozdielom, že raketka prechádza cez akúsi hmlovinu, ktorá je znázornená pohyblivým pozadím. Úlohou je vyhýbať sa útvarom v tvare koralov, pretože kolízia s nimi znamená zničenie rakety.

TUNELY. Popri raytracingovaných meteoritoch je toto najsilnejšia stránka celej hry. Bloodhouse sice sluboval štyri odlišné tunelové sekvencie, ale ja som (zatažený konvenciami) očakával skôr niečo na spôsob R-TYPE, čiže raketu i tunel pri dvojrozmernom pohľade zboču. To čo však prisko, ma doslova zhodilo zo stolič-

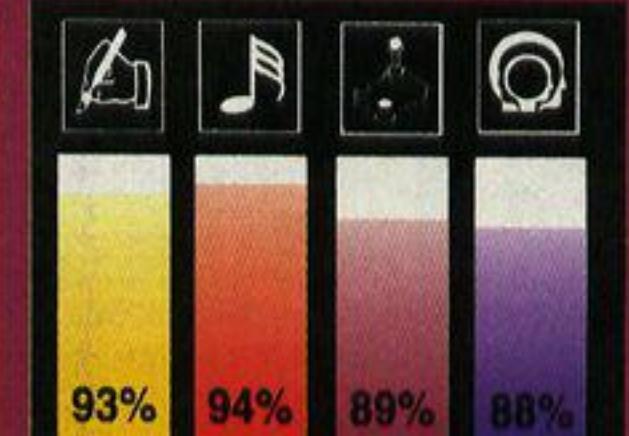


ky. Tunely sú trojrozmerné v štýle pseudo virtual reality z pohľadu hráča. To znamená, že raketka letí „do obrazovky“ a tunel ubieha smerom dozadu „za hráča“. Dojem tohto pohybu je dokonalý a znásobený tým, že raketka sa môže po obvode tunelu ľuboľivo pohybovať. Je to prosté čosi, čo bol došiel vidieť len vo vektorových leteckých simulátoroch, s tým rozdielom, že steny tunelov netvoria vektory ale vzorková jednolíata výplň. Obidva pohyby sú vzhľadom na obvod tunelu naviac šialene rýchle. Certhovie, ako sa to tým chlapíkom z Bloodhouse podarilo, ale niečo podobné som ešte na Amige (a myslím si, že ani inde) nevidel. Tunely sú navyše naozaj rozdielne, čo znamená, že sú rôznych prierezov (kruhový, elipsový, štvorcový) a

ich steny majú rozdielne výplne. To však ešte stále nie je úplne všetko. Tunely sú totiž plné rôznych predmetov (meteority, miny, rotujúce hviezdy...). Niektoré z nich sa dajú rozstreľať, iným sa možno iba vyhnúť. Táto časť hry je najkrajšia, ale zároveň najťažšia.

ZÁVER. Je taký, ako to už býva dobrým zvykom. Odohráva sa v strednom sektore poslednej (tiež strednej) lokácie, pri opustení kozmickom korábe profesora Schaumunda. Tento sa nečakane objaví v svojom špeciálnom module v tvare vajca. Po niekoľkých výpadoch jeho dômyselných a zákerných zbraní ľahkovážne opustí svoj modul. Takto nám poskytne výborný cieľ. My samozrejme situáciu ihned využijeme a rozstreľame ho na cimpr-campr. Potom nás už čaká iba náruč krásnej princeznej Voi Levi a trón galaxie.

-luis-



CELKOVÝ 91%
DOJEM

AMIGA 1200
AMIGA 500/600



Jedným z najväčších zlomov v tvorbe akčných hier, v ktorých sa bývajú dva protivníci, bola bez debaty hra Street Fighter. Jej spôsob prevedenia, najmä veľké postavy bitkárov a množstvo protivníkov si získali množstvo priaznivcov. Z úspechu je treba fažiť a preto U.S. Gold, tvorca tejto hry, nenechal na seba dlho čakať s pokračovaním Street Fighter 2. Tu bolo protivníkov ešte viac a navýše pribudli pekné nové prostredia, v ktorých sa bitky odohrávali. Úspech, ktorý tieto dve hry zaznamenali, nemohol ujsť pozornosti ďalších producentov software. Mnohí z nich začali štýl hier Street Fighter viac či menej úspešne napodobňovať. Pravdepodobne najlepšie sa to však podarilo firme Team 17 s hrou BODY BLOWS. Táto hra bola prijatá veľmi dobre a preto sa podobne ako Street Fighter dočkala druhého pokračovania. A o ľom si teraz prehodíme zo súboru slov.

Už z podtitulu hry „GALACTIC“ je zrejmé, že

počítaču, pričom ako protivníka si možno vybrať aj rovnakú postavu, akú ovláda hráč. Každá z postáv vyzerá úplne inak, má specifický štýl boja a naviac používa jednu špeciálnu zbraň. Všetky postavy okrem toho prejavujú inak svoju radost z víťazstva, pričom túto väčšinou sprevádzá digitalizovaná reč.

Pre lepšiu predstavu je tu stručný prehľad postáv:

JUNIOR - Človek, čiernoch s vyšportovanou postavou; špeciálna zbraň: vymršťujúca sa rukavica.

DANNY - Človek, biely blondák s americkou trikolórou na dresе; špeciálna zbraň: ohnivá guľa.

PUPPET - Bizardná postava v tvare bábky, ktorá sa vie sama vymrštiť proti protivníkovi ako šíp; špeciálna zbraň: vymršťujúce sa ostré končatiny.

PHANTOM - Duch v oranžovom plášti s kapucou, útočí vymršťovaním akejsi nehmotnej látky z otvorov pre ruky a tvár, vie sa „večnúť“ do zeme a vynoriť sa za chrbotom protivníka; špeciálna zbraň: nálet zo vzduchu.

GELLORN-5 - Planéta, ktorej dominuje džungla plná pokrútených kmeňov stromov, pomedzi ktoré sa prepletajú liány.

FEMINION - Planéta v rannom štádiu vývoja civilizácie, súboj prebieha pod vodopádom, nad ktorým hliadkujú bojovníci s oštormi a štítkami.

MIASMA - Nie je planétou v pravom slova zmysle, ale pásom asteroidov; na jednom z nich sa odohráva boj.

Na každej planéte nechýba samozrejme iná podfarbujúca hudba, ktorá sa dá v prípade potreby vypnúť. Bitky sa vedú na jedno alebo tri víťazné kolá, pričom po každom kole sa vydihnuje dosiahnutý čas, energia a brutalita. Body Blows rozhodne patrí medzi vysoko nadpriemerné hry, hlavne čo sa týka hrateľnosti, aj keď grafika, najmä pozadie, by mohla byť podstatne prepracovanšia a pôsobi trochu odfľáknutým dojmom.

-luis-

BODY BLOWS GALACTIC

TEAM 17

AZONA - Vlasatá mimozemšťanka na vznášajúcom sa disku, útočí prevažne diskom; špeciálna zbraň: vymrštenie disku.

KAI-TI - Štíhla dievčina (pozemšťanka?) v príležitom úbere, výborná a mrštná bojovníčka, útočí najlepšie výkopmi znožmo; špeciálna zbraň: psychotronická energia.

DRAGON - Zeleno-oranžový drak, vcelku sympatický, trochu neohrabaný ale so silnými údermi; špeciálna zbraň: zadupanie do zeme.

DINO - Oranžový dinosaurus so zelenou potvorkou na rameni; špeciálna zbraň: nálety zelenej potvorky.

INFERNO - Ohnivý muž, útočí ohnivým chvostom; špeciálna zbraň: rotujúca ohnivá guľa.

WARRA - Ladový muž s oranžovými chráničmi na lakfoch a kolenach; špeciálna zbraň: mrazivý dych.

LAZER - Mimozemšťan v špeciálnych okuliároch, bráni sa štítom z antilaseru; špeciálna zbraň: laserový lúč.

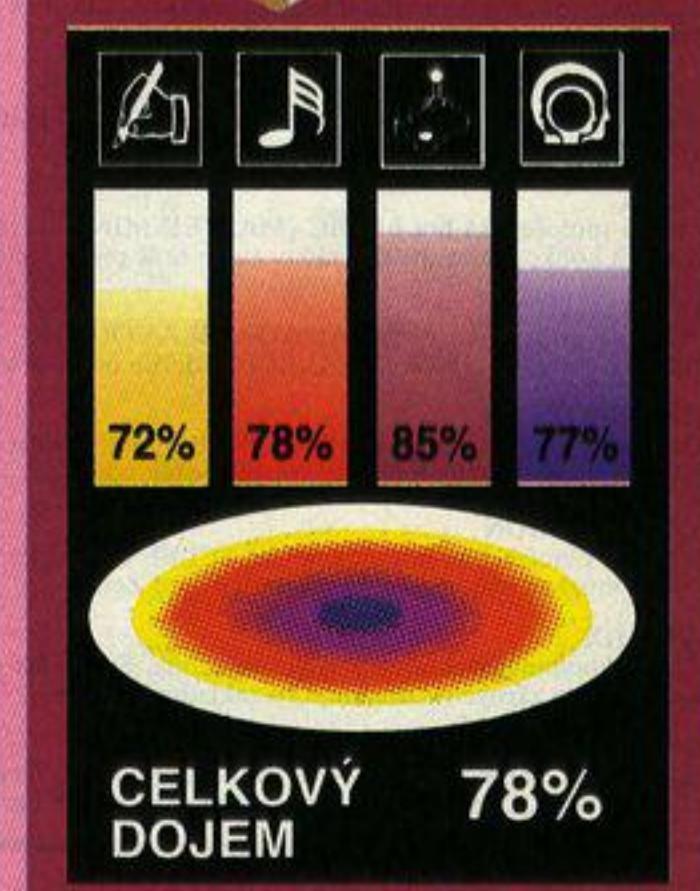
TEKNO - Robot šedej farby, útočí údermi, alebo vystrelénom háčiku na lanku; špeciálna zbraň: nálet spojený s vystrelénom rakety.

Pre ešte väčšiu variabilitu sa bitky môžu odohrávať na šestich planétach s rozdielnym prostredím:

EARTH - Zem 21. storočia s bizardnými submodernými stavbami v pozadí.

TITANICA - Kovová planéta s vesmírnym dokom so zaparkovaným kozmickým korábom.

ECLIPSE - Planéta dvoch protikladov - ľadu, ktorý panuje na zemi skrášlenej ľadovým zámkom a ohňa na oblohe.



AMIGA 1200
AMIGA 500/600

dej druhej časti sa presunul zo Zeme do vzdialenejších kútov Vesmíru. Od Team 17 to bol celkom dobrý tah. V bitkách na Zemi sa už totiž vyčerpali všetky možnosti. Bitky s černochmi, aziatmi, či belochmi; karatistami či boxermi; protivníkmi malými i obrovskými, to všetko tu už bolo a len ľahko sa dať ešte vymyslieť niečo nové. Tým, že Team (tentoríem neboli zámerný...) posunul dej hry mimo hranice našej planéty, do oblasti sci-fi, či skôr fantasy, sa totiž otvorili úplne nové možnosti. Žiadnych mimozemšťanov totiž zatiaľ nikdo nikdy (dokážateľne) nevidel a preto to, ako budú vyzerat, ostalo čisto na fantázii výtvarníkov a animátorov firmy Team 17. A tisí sa nenechali dvakrát prosiť. Svoju uždu fantázie popustili tentokrát riadne a tak sa hráčovi v úvodnom menu ponúka pohľad na to najpodivnejšie zoskupenie tvorov, aké kedy videl. Spolu si možno vybrať spomedzi 12 postáv, z ktorých len dve-tri sú (pravdepodobne) pozemského pôvodu. Je možná hra hráčovi proti hráčovi alebo hráčovi proti

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT

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

MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)

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

MANTRIK NEMECKY (slov./čes.)

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

MANTRIK EDITOR - PROFESOR

119 Sk
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcim latinku. V cene je zarataný podrobny tlačený manuál.

ZX - 7

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

DATALOG 2 TURBO

199 Sk
Jedna z najlepších databáší na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarataný podrobny tlačený manuál.

M.R.S.

199 Sk
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarataný podrobny tlačený manuál.

TEXT MACHINE

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

SCREEN MACHINE

289 Sk
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarataný podrobny tlačený manuál.

DTP MACHINE UTILITY

259 Sk
Súbor množstva neocenieľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky).

DTP MACHINE PROFESIONAL PACK

739 Sk
Kompletnej systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predoších troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!

BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)

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

SOUNDTRACKER

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

TUITION

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

F.I.R.E.

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

BUKAPAO

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

CHROBÁK TRUHLÍK

89 Sk
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlik sa snaží uniknúť zo zberky múzejných exponátov šialeného profesora.

TETRIS 2

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

LOGIC

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

RYCHLÉ ŠÍPY 1

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

RYCHLÉ ŠÍPY 2

89 Sk
Druhá časť hry nazvaná STÍNIDLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnnej štvrti nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

STAR DRAGON

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

ATOMIX

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

DOUBLE DASH

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

program nie je k dispozícii na kazete

program nie je k dispozícii na diskete

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 Bratislava 15**

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: **OTES Computer Systems, Úvoz 13, 602 00 Brno**

JET-STORY

89 Sk
Klasická plnofarebná hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misii v rozsiahлом podzemí nepriateľskej planéty.

HEXAGONIA

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

CESTA BOJOVNÍKA

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

SKLADAČKA

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

NOTORIK

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

JAMES BOND OCTOPUSSY

119 Sk
Plnofarebná hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhalit gang nebezpečných pašérakov vzácnych predmetov.

CRUX 92

119 Sk
Logicko-akčná plnofarebná hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburú robotov na kozmickej základni.

PRVÁ AKCIA

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

PHANTOM F 4

149 Sk
Akčná plnofarebná hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F 4 II.

149 Sk
Úspešné pokračovanie predošej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z ostrova obsadeného nepriateľmi.

MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS

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

SHERWOOD

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

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

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

PICK OUT 2

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

SACH - MAT

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

KLIATBA NOCI

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

KOMANDO 2

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

PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

179 Sk
Pokračovanie príhod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu dostaviť zo strašidelného zámku. Výborná grafika aj spracovanie hry.

PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD

179 Sk
V poslednom príbehu úspešnej trilógie sa PEDRO zatúla až do ďalekého Egypta. Jeho úlohou je objasniť tajomstvo starej pyramídy a osloboodiť priateľku.

TOWDIE

199 Sk
Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Malý občan Towdie sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.

QUADRAX

149 Sk
Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou svetozápámeho hitu LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostaviť z obrovského zámku.

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

uvádza na česky a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VELKEJ BRITÁNIE

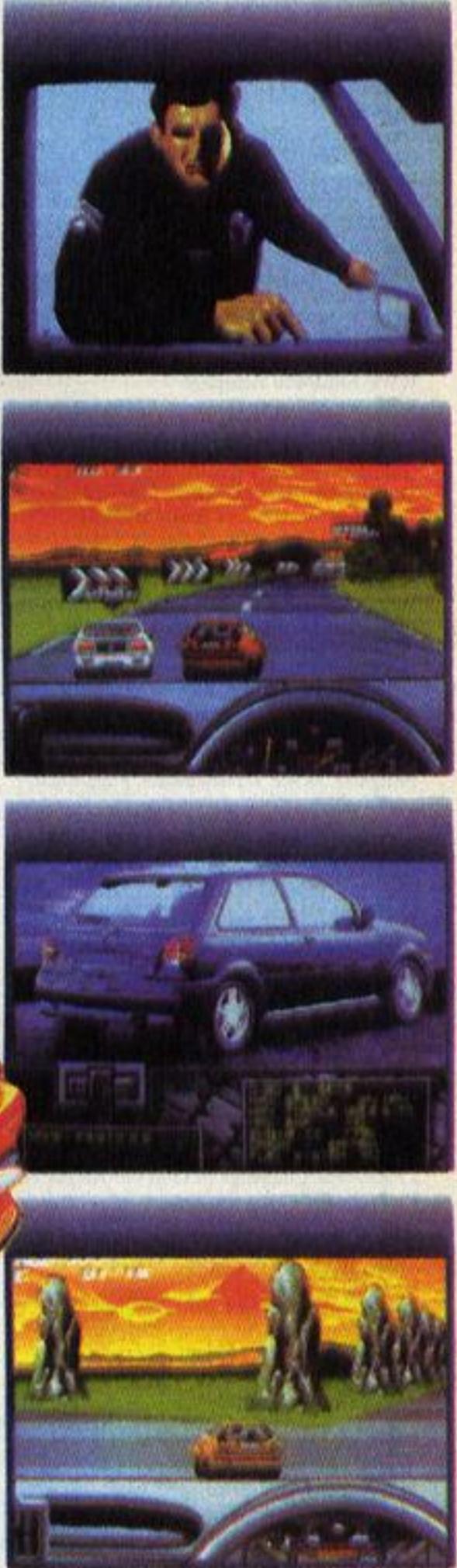
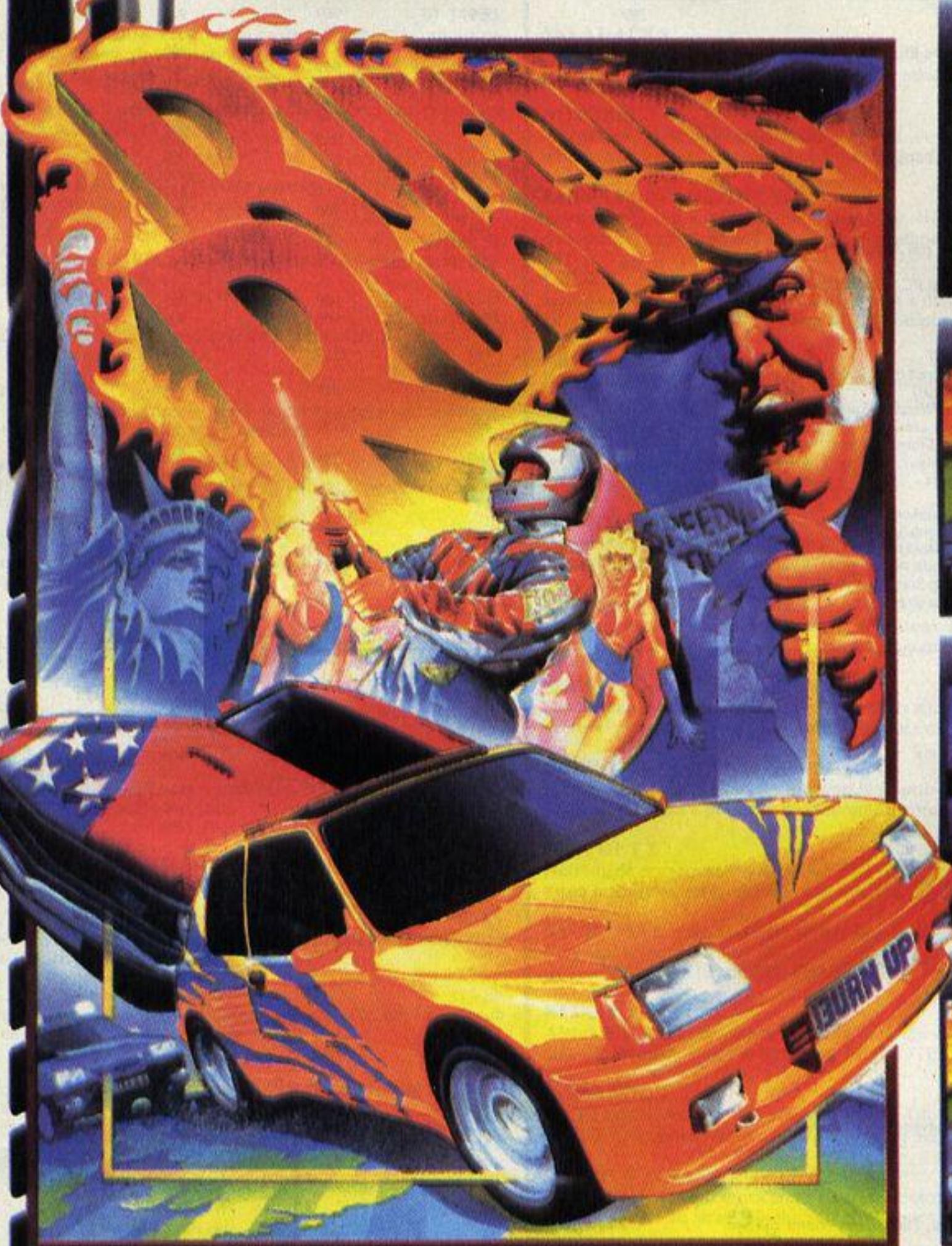
TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	-	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	-
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne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

Väčšina hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 46.

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 • Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES Computer Systems, Úvoz 13, 602 00 Brno

NA PLNÝ



RYCHLE
NEBEZPEČNÉ
ILEGÁLNE

Posledné cestné preteky. Prechádzajte cez šesť európskych teritorií a naprieč USA. Tu nejde len o momentku zo stupňa víťazov, radosť z riadenia, boj o najlepšieho... Je to skutočne nebezpečný súboj s najbezohľadnejšími jazdcami. Po každom okruhu môžete dokupovať nové súčiastky pre zvýšenie rýchlosťi a skvalitnenie jazdy, taktiež plánovať najoptimálnejšiu trasu nasledujúceho závodu.

ocean

ULTRASOFT

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

www.oldgames.sk

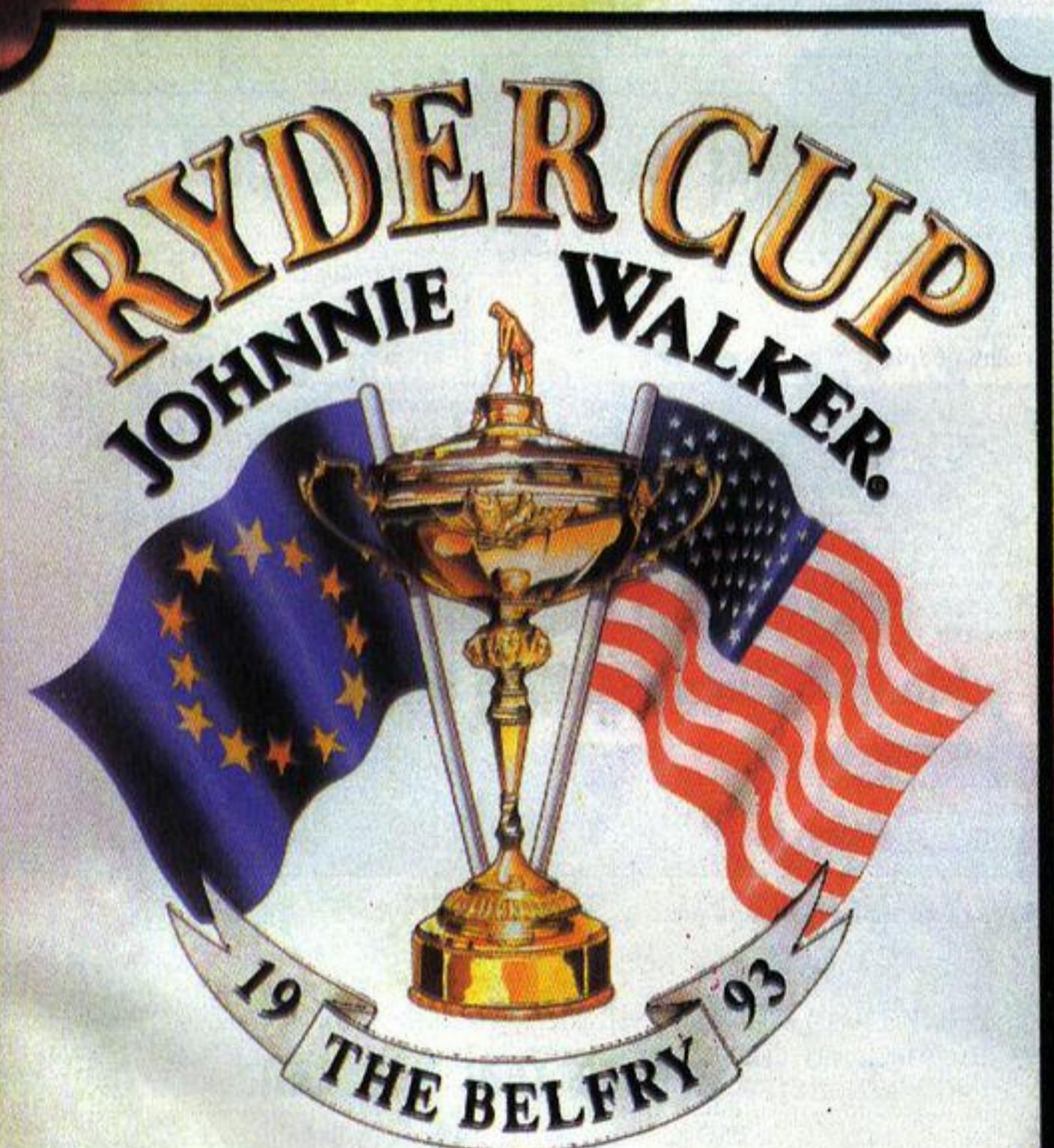
IBM PC

**CBM
AMIGA**

**AMIGA
A.1200**

DO VĒD SVOJ TÍM
K
VÍŤAZSTVU

NAJVÄČSIE MEDZINÁRODNÉ
GOLFOVÉ STRETNUTIE -
RYDER CUP JOHNNIE WALKERA.



ocean

ULTRASOFT

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT s.r.o., P.O. BOX 74
810 05 BRATISLAVA 15 Tel.: 07/498 461
www.oldgames.sk

PRE POČÍTAČE:
A 1200
PC A KOMPATIBILNÉ
AMIGA

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIÉ FIRMY ULTRASOFT:

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

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

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

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

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

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

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

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

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

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

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

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

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

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

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

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

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

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

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15**
 Objednávky pre ČR posielajte na adresu: **OTES, Computer Systems, Úvoz 13, 602 00 Brno**



ZX SPECTRUM EMULÁTOR

ZX SPECTRUM EMULÁTOR je systémový programový prostriedok, dokonale emulujúci počítač ZX SPECTRUM na počítačoch triedy IBM PC a kompatibilných. Emulátor je postavený na čisto softwarovom základe a pre svoju prácu nevyžaduje žiadne dodatočné hardwarové zásahy do počítača. Naviac oproti predošlým aplikáciám podobného typu, ktoré tvorili väčšinou uzavreté systémy s nemožnosťou importu či exportu súborou, je ZX S.E. plne otvoreným systémom. Špeciálny program D40, ktorý je súčasťou ZX S.E. prispôsobi disketu 5.25 pre disketové mechaniky systémov IBM PC a DIDAKTIK 40. Na takto upravenom médiu potom možno prenášať spustiteľné programy zo ZX SPECTRA do emulátora na IBM PC a textové alebo databázové súbory aj opačným smerom. ZX S.E. najviac ocenia tí používatelia, ktorí chcú vymeniť svoj 8 bitový počítač ZX SPECTRUM alebo DIDAKTIK za výkonnejší 16 bitový IBM PC, ale pritom nechcú prísť o cenné databázové údaje, či rozsiahlu zbierku pekných hier, ktoré si za roky používania tohto počítača nazhromaždili. ZX S.E. im nielen umožní tieto súbory preniesť do nového počítača, ale navyše im pri ich používaní dopráje ocenit všetky výhody spojené s prácou na IBM PC: veľká rýchlosť, pohodlný a okamžitý prístup k dátam a programom uloženým na hard disku a podobne. ZX S.E. navyše obsahuje komfortný assembler, disassembler a debugger, čo ocenia hlavne programátori.

Cena: 799,- Sk

STAŇTE SA AJ VY MAJITELMI PROGRAMU, KTORÝ VÁM UMOŽNÍ VYUŽÍVAŤ NA VAŠOM POČÍTAČI IBM PC VŠETKY PROGRAMY PRE ZX SPECTRUM + DIDAKTIK (VIAC NEŽ 20 000 TITULOV).

SLÁVNE TVÁRE

Speváci, herci a politici - spolu 27 známych tvári, ktoré treba poskladať v určenom časovom limite. Michail Gorbačov, Bill Clinton, Michael Jackson, Madonna, či Arnold Schwarzenegger Vám určite spríjemnia chvíle oddychu.

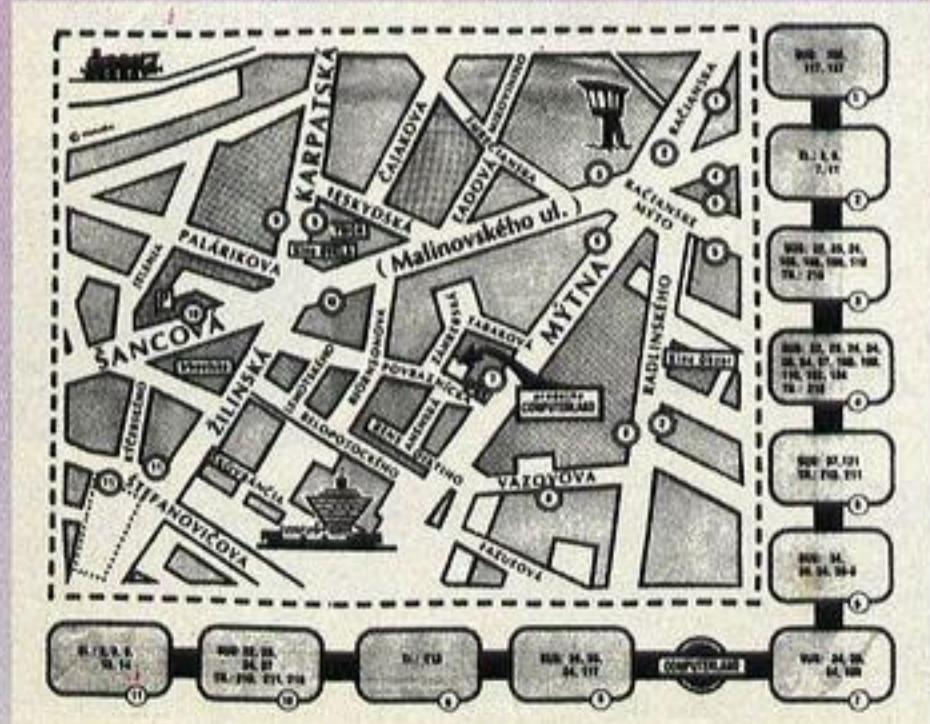
Cena 299,- Sk

Dobrú zábavu Vám želá ULTRASOFT.

Programy /ZX SPECTRUM EMULÁTOR a SLÁVNE TVÁRE/ sú určené pre počítače IBM PC a kompatibilné. Objednávky pre SR zasielajte na adresu: ULTRASOFT P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava. Objednávky pre ČR zasielajte na adresu: OTES Dukelská 100, 614 00 BRNO.

COMPUTERland

NAŠA PREDAJŇA NA POVRAZNÍCKEJ 4
V BRATISLAVE VÁM PONÚKNE VŠETKO,
ČO POTREBUJETE PRE SVOJ DOMÁCI POČÍTAČ
ČI VIDEOHRU



DOMÁCE
POČÍTAČE

SOFTWARE

VEĽKÝ VÝBER
ZA NÍZKE
CENY

VIDEO HRY

PRISLUŠENSTVO