

Riki



0 / 94

26 Sk



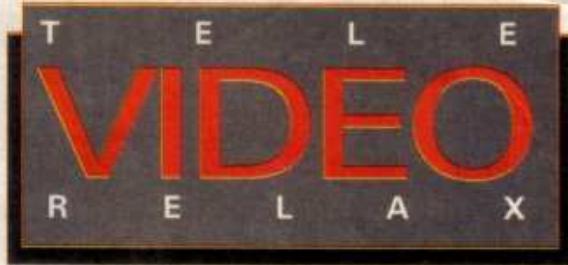
HEIMDALL 2
MEGARACE
MYST
PSYGNOSIS ŠPECIÁL

NÁVODY
BENEATH A STEEL SKY
DRAGONS SPHERE

2 PLAGÁTY

KARTA KONEČNÉHO UŽÍVATEĽA IBA U NÁS !

www.oldgames.sk



TÝŽDEŇ ČO TÝŽDEŇ VÁM
PRINÁŠAME INFORMÁCIE
ONOVÝCH I STARŠÍCH FILMOCH
NA VIDEO A V KINÁCH
ROZHOVORY S FILMOVÝMI
OSOBNOSTAMI
TV PROGRAM NA
CEĽÝ BOŽÍ TÝŽDEŇ
(30 TV PROGRAMOV)
TIPY REDAKCIE, ČOSA OPLATÍ
SLEDODOVAT
V ZAMORENOM TV MORI

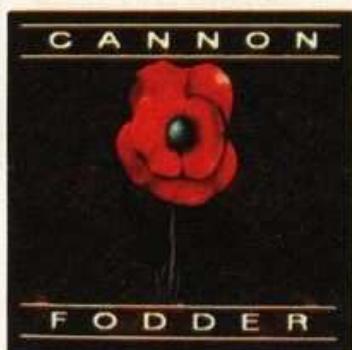
TÝŽDENNÍK PRE TELE, VIDEO, AUDIO A FILMOVÚ KULTÚRU

V BLÍZKEJ BUDÚCNOSTI VÁM
OKREM TOHO PRINESIEME
OD 25. ČÍSLA RECEPTYZNÁMEHO
KUCHÁRA A CUKRÁRA
TOMÁŠA KALUBU Z PRAHY
INFORMÁCIE O AUDIO
NAHRÁVKACH
DO TANCA I NA POČÚVANIE
ČLÁNKY O HI-FI A HIGH-END
ZARIADENIACH
TESTY ZÁZNAMOVÝCH
MATERIAĽOV

POZERAJTE, POČÚVAJTE, ČÍTAJTE A... RELAXUJTE S TÝŽDENNÍKOM TELE - VIDEO - RELAX !

V Y D Á V A

OBSAH



4 NEWS

5 PREVIEW

6 NEBEZPEČNÉ HRY
DEMO BIT 94

7 NEWS

HRY MESIACA

HEIMDALL 2
MYST

TESTY

9 APOCALYPSE

ARCHON ULTRA

SEAWOLF

MEGARACE

CANNON FODDER

11 PIZZA CONNECTION

CHRISTOPH KOLUMBUS

12 HERO QUEST II

RAPTOR



13-20 NÁVODY, CHEATY A POSTERY

PSYGNOSIS SPECIAL

21 DRACULA

22 CLIFFHANGER

LAST ACTION HERO

23 ARMOUR - GEDDON II

WIZARD

24 PERIHELION

BRIAN THE LION

TESTY

26 UFO

LAMBORGHINI COUNTACH

MORTAL COMBAT

27 HARDWARE

28 INTERRUPT

29 GALÉRIA

30 NA POSLEDNÚ CHVÍLU

PINBALL DREAMS 2.

JUNGLE STRIKE

TOP GEAR 2

31 RIKI SHOP

KONIEC

RIKI, časopis počítačových hier. Vydavateľ: Richard Pinter

Redakcia: Robotnická 5, 831 03 Bratislava

Zodpovedný redaktor: Daniel Tureček. Vedúci vydania: PhDr. Alena Gašparovičová. Grafická úprava: Studio NONA. Tlač: Komárňanské tlačiarne

Rozšíruje: PNS, Mediaprint-Kapa a PDS, RIKI. Reg. č. MK SR: 1014/94

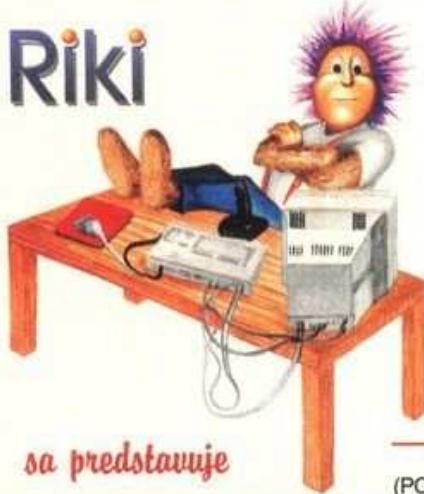
MIC: 49889 Objednávky na predplatné prijíma RIKI, L.K. Permanent. Nevyžiadane rukopisy sa nevracajú. Redakcia si vyhradzuje právo na

redakčnú úpravu rukopisov.

Vážení čitateľia!

V ľúte prázdnin sa s nami stretnete na stránkach týždenníka TELE VIDEO RELAX. Najbližšie číslo RIKI vyjde v septembri a potom sa môžete tešíť každý mesiac na ďalšie novinky. Časopis si môžete objednať už teraz na adrese redakcie.

Prijemné prázdniny za celý redakčný team praje RIKI.



Vážení čitatelia,

zo zahraničných materiálov sme pre vás pripravili krátky prehľad noviniek, ktoré nás čakajú v najbližšom čase, ale aj koncom roka. Mnohí z vás si určite všimnú, že veľa titulov sa plánuje, ale už aj vyrába špeciálne pre CD-čka. CD-ROM v texte teda značí verzia hry pre PC-čko vybavené CD-ROM dajvom. Trend je to jednoznačný, a to nielen pri PC-čkach, ale môžete sa s ním stretnúť aj na Amigách, kde sú hry špeciálne programované pre Amigu CD32. Zvláštnou kapitolou sú videohry, kde je tiež trend k CD-čkam. Ako príklad poslúži aj nová konzola 3DO alebo Mega Drive s CD dajvom.

21st CENTURY

Nový flipper Pinball Dreams II (PC) by sa mal onedlho objaviť na trhu. Bude obsahovať štyri nové flipre. Majitelia CD-ROMiek budú obľastreni ešte zopár animáciami.

Pri hre **Pinball Illusions** (mala by byť v novembri) by ste sa mali hrať už s viacerými hrami.

Marvin Minx, nový titul pre CD 32 je behačka s kopou logických hľavolamov.

ACCOLADE

Pripravuje americký futbal špeciálne pre CD ROM s názvom **Video Sports Football**. Bude obsahovať digitálne scény a výsledok zápasu bude prezentovaný ako videoclip.

Firma nezabudla ani na priaznivcov basketbalu (**Shut Up and Jam**) a hokeja (**Bret Hull Hockey**).



ANCO

Stále verné futbalom, stále verné Kick Off-u, dokončuje nekonečné dielo očakávaný **Kick Off III**, ktorý so svojimi dobre animovanými hráčmi a vylepšenou hratelnosťou bude určite hitom sezóny.

ASCON

Anstoss World Cup Edition bude obsahovať viac animácií. Hanse Expedícia - stredoveká obchodno - strategická adventúra. **BULLFROG** Tvorcovia nesmrteľnej hry **Populous** pre nás pripravujú akčný letecký simulátor **Magic Carpet**, kde lietate pomocou čaroveného koberca. Okrem majiteľov lietajúcich kobercov vás budú sprevádzat aj draky, vraždené včely a rôzne iné potvory. Plánuje sa verzia len na CD-ROM.

Theme Park bude do najmenšieho detailu naprogramovaný simulátor zábavného parku (ak chcete, môžete nastaviť aj koľko soli má byť v popcornoch!).

MIRAGE

Rise of the Robots - súboj robotov v uchvacujúcej grafike na PC CD-ROM, CD32.

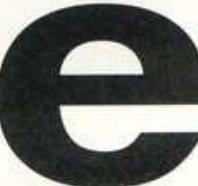
CODE MASTERS

Micro Machines 2 je pokračovaním jednoduchej závodnej hry, ktorá bude čoskoro uverejnená na PC. Obsahuje 54 dráhy a vaše auto budete vidieť z vtácej perspektívy. Okrem disketovej verzie sa plánuje aj verzia pre CD-ROM. Plánovaná je aj pre Amigu, no podobne ako **Psycho Pinball**, bude len na CD32.

Konverzia zo sveta videoher je aj **Pete Sampras Tennis** pre PC, kde môžete ísť na turné okolo sveta alebo absolvovali len priateľský zápas. Najsúkromnejšie pred Vianocami.

COKTEL VISION

Firma ešte nie je rozhodnutá, či sa nová hra bude volať **Inca 3**. Názov je zatiaľ **Veltion** a je v klasickom Inca štýle, kde sa striedajú akčné levele s adventúrou. Mala by byť hotová už na jeseň.



CORE DESIGN

Banshee a Skeleton Krew určite poteší milovníkov strieľačiek.

Universe (vraj v 256-tich farbách aj pre A500!) zase všetkých obdivovateľov adventúr á la **Enchantia**.

Ani rollovkári nepridu nakrátko, pre nich je pripravený titul **Dragonstone**. Všetky 4 tituly sú ohľásené pre Amigu.

DIGITAL INTEGRATION

Prichádza so špeciálnou verziou leteckého simulátora **Tornado** pre A1200 a ak by sa niekomu modrej oblohy maličko, dokončuje sa data disk **Desert Storm**.

DOMARK

Nová rollovka od Mikea Singletona sa volá **Lords of Midnight III - The Citadel**, kde môžete riadiť alebo svojho hrdinu, alebo až 24 postáv cez fraktálovú krajinu.

ELITE

Pracuje na automobilovej hre s názvom **Power Slide**, z ktorej dema ešte nebolo možné posúdiť kvalitu hry. Na trhu by mala byť na jeseň.

FLAIR

Prispevok na MS vo futbale má názov **Soccer Superstars**. paradoxom je adventúra, v ktorej pocestujete časom.

V októbri sa objavia hneď dva tituly - behačka **Whizz** a **Shockwave Express**, kde budete behať na skateboarde. Všetky tituly sú plánované pre Amigu.



EMPIRE

The Dawn of Aerial Combat je letecký simulátor s lietadlami z prej svetovej vojny. K dispozícii je 15 druhov lietadiel s veľmi dobrou grafikou (A, PC).

Red Ghost je hra v štýle Midwinter, kde sa pohybujete rôznymi dopravnými prostriedkami, od Chile až po Zair, s novým grafickým systémom pod názvom **Rayscaping** (vidíme, čo z toho bude). Obe hry sú plánované na jeseň.

Tiež sa dokončujú **Dreamweb**, **Cyberspace** a futbal **Empire Soccer**, ktorý programovala firma Graftgold.

GRANDSLAM

Bump and Burn je názov blázivných závodov so 16 rozličnými dráhami, tajnými levelmi. Nebude chýbať ani streľba.

IMPRESSION

V hre **Detroit** (A, PC) budete vystupovať v úlohe šéfa automobilového koncernu a vyvijate prototyp nového auta, ktorý testujete a predávate do celého sveta. Továreň máte možnosť umiestniť v čase od roku 1908 až po rok 2000.

Ďalšími titulmi sú **Breach 3 a Lords of Realm** (A, PC), ktorého dej sa odohráva v stredovekom Anglicku a má obsahovať veľkoplošné videosekvencie.

INTERACTIVISION

Pripravuje pre Amigu virtuálnikový simulátor **Search and Rescue** s veľmi rýchlosťou grafikou.

LEGEND

Onedlho hotová hra **Superhero League of Hoboken** je rollovka od Steva Meretzkyho (kto ho pozná, vie, čo ho čaká a kto nie, sám si je na vine).

INTERPLAY

Fanúšikovia Startreku budú určite netrpezlivo očakávať hru **Starfleet Academy**. Na rozdiel od Judgement Rites bude čistou akčnou hrou v Super VGA grafike.

Dlh očakávaná sci-fi stratégia Star Reach sa objaví pod názvom **Space Federation**. Hra sa točí okolo kolonizácie planét, budovania hviezdných lodných flotil a v konečnej fáze o nadvládu nad galaxiou.

Špeciálne na CD bude prerobený **Buzz Aldrin's Race Into Space**, ktorý obsahuje nové videoclipy a tisíce vesmírnych obrázkov z archívov NASA.

Zombie Dinos from the Planet Zeltoid - tento dlhý názov patrí náučnej hre o dinosauroch, ktorá je pre celú rodinu (PC).

MAXIS

Čo ešte asi nesimulovali? Po obrovskom úspechu hry **Sim City 2000** sa čoskoro objaví **Sim City 2000 Scenarios, Volume 1: Great Disasters** obsahujúca 10 nových úloh, ktoré pozostávajú z množstva katastrofických scén (zemetrásenie v San Francisku, atď.).

S napäťom očakávaný program **Sim Rainforest** bude exkluzívne pre CD-ROM koncom roka. Musíte tu ochraňovať faunu a flóru, ale súčasne dbať aj na ekonomický vývoj regiónu.

PSYGNOSIS

Sú malí, blíbí a zelení. Co je to? Správne, **Lemmingsovia**. Pod vianočný stromček nám Psygnosis venuje tretie pokračovanie malých stvorení. Očakáva sa, že v tretej časti sa budú lemmingsvia pohybovať v 3D krajinie a bude ich ovládať pomocou nových príkazov o 90 stupňov doprava alebo doľava. Ak sa však tento koncept nepresadí u testérov firmy, budú lemmingsvia v zaužívanej 2D grafike.

Naproti tomu oveľa viac 3D budeme môcť vidieť v hre **Nibelung's Ring**. Grafika bude podobná ako pri letovom simulátore Comanche. Pri hľadaní sa dajú použiť rôzne "dopravné prostriedky" ako drak a pod.



V príprave je aj pokračovanie adventúry **Innocent until Caught**. Fantasy paródia **Discworld** čerpá námety z románov Terry Pratcheta. V septembri môžete netrpezlivo očakávať hry **Scavenger 4** a **Megamorph** (CD32). Ďalšie tituly určené pre Amigu sú logický **Benefactor**, akčný **Hardcore**, comicsový **G2** a 3D rolovka **Magicians Castle**.



SHADOW OF THE DEVIL

Nedávno navštívil našu redakciu Martin Blažiček (autor príbehu *Shadow of the Devil*) a priniesol nám disketu s demom pripravovanej adventúry. Potešilo nás to, pretože sa potvrdilo naše presvedčenie, že aj na slovenskej softwarovej scéne sa niečo deje. Dajme slovo Martinovi, nech nás (vás), uvedie do dejá.

Hra sa začína v starom pochmúrnom dome tvojej tety, ktorá záhadným spôsobom zmizla a ako jediný pribuzný si zdedil celý jej majetok (pripomína *Alone in the Dark*).

Schýluje sa k búrke, a preto sa rozhodneš v dome skryť.

To, čo tu nájdeš, fa však nepoteší - zdeformovaná mŕtvia, ktorá v jednej ruke drží zápisník tvojej tety.

Po prekonaní prvotného odporu sa rozhodneš privlastniť si zápisník (mŕtvia ho už nepotrebuje), v ktorom sa dočítas, že 1. 1. 2000 má nastať **ARMAGEDON** (koniec sveta - alebo posledný boj medzi dobrom a zlom), a práve tento dom je bránon do "pekla", odkiaľ má prísť osobne vládca pekla Satan (a je to tu!). Z posledných viet v zápisníku zistíš, že mŕtvia je tvoju tetou a pekelné sily si na nej pochutili (záhadné zmiznutie je vysvetlené).

Zrazu ti začne tuhnúť krv v žilách. Uvedomíš si, že včera bol Silvester 31. 12. 1999, a preto sa dnešný dátum zhoduje s dátumom zo zápisníka. Máš teda čo robiť, aby si zachránil celé ľudstvo.



MICROPROSE

Dve hry so starou posádkou vesmírnej lode Enterprise už boli urobené. Čoskoro bude križovať vašu obrazovku **Startrek: The Next Generation**, kde sa vydáte na hľadanie tajomných zvitkov, ktorých majiteľom sa otvárajú ešte väčšie objavy. Môžete ovládať nielen kapitána Picarda, veliteľa Rykera alebo poručíka Data, ale aj zostaviť svoj tým a beamovať sa na planétu (už v auguste).



V júni má byť hotová tanková simulácia **Across the Rhine**, kde sa môžete stať veliteľom amerického alebo nemeckého tanku.

TEAM 17

Pripravuje konverziu z Amigy známych titulov **Super Frog**, **Arcade Pool** a **Overdrive** pre PC a pre Amigu **Alien Breed 2 - Tower Assault**, **Ultimate Body Blows** (CD32) a akčno-strategický **King of Thieves**.

OCEAN

V hre **Iron Angel** ovládate obrovského bojového robota, ktorý chce zabrániť, aby sa zem nezničila v atómovej vojne. Nastávajú preteky s časom, kde musíte vyradiť z činnosti raketové sily, satelity a jadrové ponorky ešte predtým, než stihnu zlikvidovať Zem. Zároveň s disketovou verzou príde na trh aj CD-ROM verzia.

Na júl je plánovaná špeciálne CD-ROM-kovská hra **Central Intelligence**, kde ako šéf západných rozviedok máte zvrhnutú vlády v Južnej Amerike. Ciel dosiahnete pomocou politických akcií, sabotáži, atentátov, bez toho, aby ste proti sebe pobúrili ľudi, a tým upevnili pozíciu diktátora.

Najnovšia filmová licencia a hra k filmu je **The Shadow**, kde **Alec Baldwin** hrá hlavného hrdinu. Hra a film očakávame okolo Vianoc, tiež aj akčné behačky pre Amigu, **Mighty Max** a **Mr. Nutz 2**.

SYSTEM 3

Silly Putty sa dožije svojho pokračovania pod názvom **Putty Squad**.

SIERRA

Novinkou je futbal **Sierra Soccer**, ktorá je momentálne len na Amigu, ale PC verzia nasleduje. Povráva sa že sa pracuje aj na novej hre zo série SQ.

Tentoraz by mal byť Roger Wilco zmenšený a vstreknutý do žily. Pracovný názov je **Where in Carmen Santiago is Roger Wilco** (voľný preklad - Kde v Carmen sa nachádza Roger? He, he...)?!

Larryho duchovný otec A/L Lowe sa chce svoju nasledujúcou hru **Capital Punishment** pomstiť politikom. Okolo Vianoc by mala byť hotová.

Pre **King's Quest 7 a Phantasmagoria** (obe čisto CD-ROM hry) ešte vymýšľa Sierra nové ovládanie.

Do konca roku 1994 by mala byť ďalšia hra zo série **Police Quest**, ktorá však nebude adventúra, ale stratégia z pohľadu policajného šéfa.

SOFTWARE TOOLWORKS

Firma sa rozhodla vydávať tituly len na CD-čka. Na trhu sa objaví **Chessmaster 4000 Turbo**, **Genesis** - rozšírené vydanie hry v štýle **Populous**, **Dragon Lore** - 3D - rolovka na dvoch CD diskoch ("výtvor" od programátorov Megarace).



Napriek tomu, že úvodná replika nie je najoriginálnejšia, silnou motívaciou je grafika. Lepšie povedané dve grafiky, ktoré boli v hre použité. Za grafiku domu je zodpovedný Milan Blažiček (robil na Spectrum Pick Out, Notorik, Octopusy). Mimoriadne pripomína hru **Darkseed** - to jej však neuberá na dokonalosti, skôr naopak. Paralelný svet (alebo peklo, ak chceš) v hre vynikajúco stváril Marek Forray. Jeho halucinačno-psychadelické fantázie patria ku "crème de la crème" (t. j. super!). Hudbu spáchal Milan Blažiček, ktorý je tiež programátorom diela. Dúfajme, že aj hra sa bude dať tak dobre, ako vyzerá. V kombinácii so slovenskými textami má reálne šance stať sa tým najlepším na Amige, čo bolo vytvorené na Slovensku. Termín dokončenia ešte nie je určený, ale pri troche šťastia si po prázdninách zasadnete k svojim Amigám a sami zhodnotíte tento softwarový produkt.

NEBEZPEČNÉ HRY ???

Každý z nás už určite hral hru, pri ktorej sme prestali vnímať čas, zaujímať sa o svoje okolie, preniesli sa do deja hry. Dôležité je iba prežiť, nahrať čo najvyššie skóre, dostať sa do ďalšieho levelu. Predpokladám, že väčšina hráčov si neuvedomuje riziko, akému sa vystavuje. Riziko si však uvedomili softwarové firmy a pripisali do herných manuálov **EPILEPSIE WARNING**. A pre tých, ktorí ešte nedržali v rukách originálku, uvádzame doslovný preklad z manuálu hry **MICROCOSMOS** od **PSYGNOSIS**.

VAROVANIE PRED EPILEPSIU

Pred použitím hry si precítajte návod. U niektorých osôb môže dôjsť k epileptickým záchvatom, alebo poruchám vedomia, ak sú cez deň vystavení istému blikaniu svetla, alebo svetelným efektom. Tieto osoby môžu utriepť záchvat pri určitých obrazoch na obrazovke, alebo pri používaní určitej videohry. Postihnuté to môže aj osoby, ktoré dosiaľ nemali

žiadne epileptické záchvaty. Pokiaľ sa u vás, alebo člena vašej rodiny objavili pod vplyvom blikajúcich svetiel symptómy súvisiace s epilepsiou (záchvaty, alebo poruchy vedomia), obráťte sa na lekára skôr ako použijete

hru. Deti by mali byť pri používaní hry pod dohľadom rodičov.

Ak by sa u vás, alebo vašho dieťaťa pri používaní hry objavili symptómy ako malátnosť, poruchy zraku, mykanie očí alebo svalov, strata vedomia,

dezorientácia akéhokoľvek druhu, nedobrovoľné pohyby alebo krč, OKAMŽITE ukončite hru a konzultujte so svojim lekárom.

BEZPEČNOSTNÉ OPATRENIA PRI POUŽÍVANÍ

Nesedte v prílišnej blízkosti obrazovky. Sedte tak daleko od obrazovky, ako to len umožňuje kábel. Na hru používajte čo najmenšiu obrazovku. Nehrajte sa, ak ste unavený, alebo ste málo spali. Dávajte si pozor na to, aby miestnosť, v ktorej hráte, bola dostatočne osvetlená. Počas hrania si odpočíňte každú hodinu minimálne 10-15 minút.

Tak čo vy na to??? Počítačové hry hráte na vlastné riziko. (Ale povedzte to človeku, ktorý ide kúpiť originál za ľahké bubáčiky pozn. red.)

RIKI

P.S. Skontrolujte si manuál hry pred tým, než ju začnete hrať, či aj vaša hra je bezpečná...



DEMO BIT '94

Na Gymnáziu Ivana Horvátha 26. apríla tohto roku prebehol už druhý ročník programátorskéj súťaže stredoškolákov Demo bit. Podľa názvu je jasné, že úlohou súťažiacich bolo vytvoriť doma program - demo na tému škola, kde by využili čo najviac vizuálnych efektov.

V prvom ročníku sa vyskytlo až priveľa programov, ktoré využili klasické grafické rozhranie Turbo Pascal alebo Borland C a iba tri demá obsahovali 256-farebnú grafiku s vlastnými zobrazovacími rutinami a len dve vlastnú hudbu. Z týchto dôvodov nebolo problémom pre chlapcov zo Sunrise Software vyhrať prvý ročník.

Tohto roku viaceri súťažiaci pochopilo, že bez využitia 256-farebnej grafiky a vlastnej hudby, nemajú šancu obstáť v súťaži. Aj úroveň predvádzania jednotlivých demo programov bola oproti minulému roku kvalitnejšia, k dispozícii bola 486-ka a demá sa premietali plazmatickým displayom cez meotar na plátno. K dispozícii boli zvukové karty Gravis Ultra Sound a Sound Blaster PRO napojené na veľmi slúsnú audio apparátu. Tento ročník sa odlišoval od minulého aj tým, že pripúšťal volný prístup verejnosti.

O tom, ktoré demo je najlepšie, rozhodovala viacčlenná porota, ktorá posudzovala, tak stránku programátorskú, ako aj design a celkový obsah dema. Pri obhajobe jednotliví súťažiaci predviedli svoje demo pred všetkými a porota, konkurenti i nestranní pozorovatelia mohli klásiť súťažiacim otázky, aby zistili, či jednotlivé rutiny autor tvoril sám, alebo ich len "ukradol".

Porota mala pomerne ľahkú úlohu - vybrať z jedenástich príspevkov ten najlepší. Počas jej rozhodovania si súťažiaci i hostia mohli pozrieť najlepšie svetové demá. Kto videl, neolutoval, pretože je rozdiel vidieť demo doma na obrazovke a premietané na veľkom plátnе s výborným zvukom.

Tohto roka skončili na tretom mieste chlapci z Gymnázia na Tomáškovej (minulý rok boli druhí). Koncepciu dema podstatnejšie nezmenili, nepridobili viacfarebnú grafiku a citelná bola najmä absencia grafických efektov. Ocenil však treba značnú informačnú hodnotu dema.

Na druhom mieste na umiestnení demo zo gymnázia na Grösslingovej s peknými vizuálnymi efektami, ktorého hlavným atribútom bol pohyb v priestoroch školy v štýle hry

Wolfenstein a morfing jednotlivých členov profesorského zboru.

A kto vyhral tohtoročný Demo Bit? Nová demo group Shadow Rays s demom GIH'94 (sú druhou koncipovanou demo group na Slovensku). Ide o druhákov, okrem vlastných coderov sú medzi nimi aj grafika a hudobník. Výsledok je naozaj vynikajúci. Hned na začiatku nás presvedčia o sebe peknou grafikou, texturovanými vektormi, po ktorých nasleduje jadro celého dema. Opäť ide o prechádzku po škole v štýle hry Wolfenstein, ktorá je však lepšie spracovaná ako v deme GAMČA (gymn. Grösslingova). Po tejto časti už len nasledujú veľmi efektne prevedené titulky. Demo sice neobsahuje veľa časti, ale myslím, že je naprogramované veľmi čisto a poteší každého fanúška demo programov.



1. miesto

Je samozrejmé, že v súťaži šlo i o ceny. Súťažiaci na prvom mieste si odniesli 4000 Sk, z druhého 2000 Sk a tretieho 1000 Sk, za čo sa možno podľakovaf firme PVT Bratislava.

Na záver nám nezostáva iné, iba vyjadriť želanie, aby budúci ročník bol lepší ako tento. A pre tých, ktorí sa nepáči zväzovanie rúk demo makerov v tom, že sa musia držať témy "škola", mám jednu "podpultovú" správu, že na Demo Bit '95 bude snáď už voľná téma, resp. viac kategórií, pôjde o viacero akciu rozšírenú na možnosť účasti nielen Bratislavčanov, ale súťažiacich z celého slovenska a Čech. Nemalo by tiež byť žiadne vekové obmedzenie. Čiže demo party, ako každá iná vo svete. A aké budú ceny? Budeme sa snažiť, aby boli čo najatraktívnejšie, snáď budú sponzori štedrili.

-Zden



2. miesto



VIRGIN

Vždy o nové prekvapenia sa stará tým Sensible Software. Tentoraz hru **Sensible Golf**, ktorá sa má od zvyčajných golfových simulátorov trocha odlišovať. Žiadna "nudná" 3D grafika, ale štýl hry Cannon Fodder. Peniaze, ktoré vyhráte, môžete investovať do lepšej výbavy (viď laserom navádzaná loptička). Termín zverejnenia: nie skôr ako november.

Overlord je letecký simulátor odohrávajúci sa v čase dňa "D" (2. svetová vojna, vylodenie spojencov v Normandii) v SVGA grafike.

Aktuálny scenár ponúka hra **Werewolf KA-50**. Pomocou bojovej helikoptéry sa staráte o právo a poriadok na Blízkom Východe a v oblasti Perzského zálivu. Máte na výber štyri druhy vrtuľníkov a zo zarobených peňazí (za úspešné misie) si môžete dokúpiť muníciu, rakety a pod.

Nasledovník hry **7th Guest, 11th Hour** (jún/júl) na dvoch CD-čkach sľubuje rýchlejšiu 3D grafiku a 60 minút

videoanimácií. Design hry sa podobá predchodcovi a pozostáva z výriešenia rôznych hlavolamov.

Pomaly, ale iste, prerába Virgin aj svoje najväčšie videohity na PC-čka. Jedným z nich je aj **Aladdin**, ktorý je pekné animovaný v štýle Jump and Run a mal by byť na jeseň hotový.

Lion King je hra k najnovšiemu filmu zo štúdia Walta Disneyho.

Demolition Man je hra podľa úspešného filmu so S. Stallonem.



Lost Eden (CD) je 3D adventúra, ktorá nás prenesie do času, keď podľa programátorov žili dinosaury spoločne s ľuďmi.

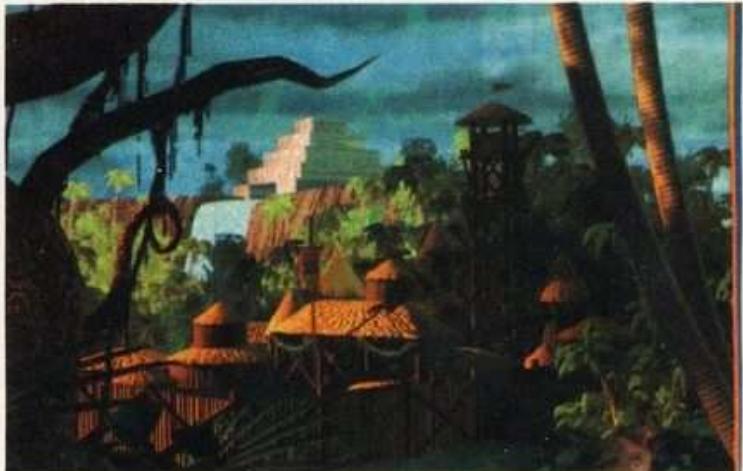
Creature Shock (CD) je 3D hra s vopred prepočítanou grafikou, t.j. rýchlosťou. Preskúmanie stratenej rakety sa stane pekným hororom.

Pre Amigistov sa pripravuje **Crash Dummies** - figúrky používané pri testovaní bezpečnosti automobilov a **Jungle Book**.

SILMARILS

Alliance of Evil je podtitulom už tretieho pokračovania ISHAR. Výber z viac ako 100 charakterov, viac ako 40 kúziel, detailné mapy, automapping, striedanie dňa s nocou - toto všetko charakterizuje nový titul (A, PC).

Robinson's Requiem - vysadený na neznámej planéte sa usilujete o záchranu holého života a k tomu všetkému treba preskúmať aj 100 štvorcových miest v 10 rôznych krajinách.



Pod hlavičkou Virgin sa objaví od Westwoodu super pokračovanie rolovnego **Lands of Lore II**. Ak sa hra aspoň trochu priblíží úvodnej animácii, tak aj zariadení odporecovia tohto typu hier sa nebudú vedieť odtrhnúť od svojich monitorov.

e

W

S

RENEGADE

Amigistom známa hra **Chaos Engine** sa dočkala konečne spracovania pre PC-čka.

Na jeseň sa plánuje pokračovanie Sensible Socceru s názvom **Sensible World of Soccer** najprv na Amigu a neskôr na PC. Základná hra sa od predošej príliš nelíši, ale máte tu viac manažovačky, štatistik a viac ako 1400 medzinárodných tímov.



Prvá adventúra od Renegadu **Flight of the Amazon Queen** bude obsahovať 100 obrazoviek, 40 charakterov a určitú podobnosť s hrami od firmy Lucas Arts.



MINDSCAPE

Battletoads - Ninja korytnačky v žabom prevedení (Amiga).

Out to Lunch by malá byť Jump and Run pre Amigu 1200.

Na **Evasive Action** bude simulátor leteckého boja v rôznych časových epochách (A).

Budova Nitra Ústredný sbor Triešňa	Prof. Štefanov Hodina deještu Prof. Štrbánová Hodiny nemčiny Prof. Štrbánová Hodina matematiky Vigózová I.
Bratislavské Telefónne Jazykové učebnice Knižnice Prof. Horák Hodina biologie	Prof. Štefanov Hodina deještu Prof. Štrbánová Hodiny nemčiny Prof. Štrbánová Hodina matematiky Vigózová I.
Obrázok súboru	
Pomocou tlačky horného až doleho si vyprie obrazok, ktorý sa akosi posunie, potom vziať riadky. ("s" znamená záber do hlavného menu.)	
<input type="checkbox"/> Úvod <input type="checkbox"/> Prof. Štefanov <input type="checkbox"/> Prof. Štrbánová <input type="checkbox"/> Hodiny nemčiny <input type="checkbox"/> Prof. Štrbánová <input type="checkbox"/> Hodina matematiky <input type="checkbox"/> Vigózová I. <input type="checkbox"/> Obrázok <input type="checkbox"/> Celé album	

3. miesto

U.S. GOLD

Najvzrušujúcejší produkt na CD **Under a Killing Moon** od Access Software je dokonca na 3 CD-čkach.



Hra k MS sveta vo futbale je **World Cup USA 94** a mala by byť hotová ešte pred otvorením majstrovstiev.

Na CD32 sa pripravuje akčná hra **Raiden**.

UBI SOFT

Dlh slúbovaná **Spaceship Warlock** (je už tri roky na Macintoshoch) sa objaví verzia pre PC-čka.

Hra v štýle B. A. T., čo je zmes medzi adventúrou, stratégiou a strieľačkou, pod názvom **Koshan Conspiracy** so 450 animáciami, troma akčnými hrami a 250 charaktermi, by sa mala postarať o dlhodobú zábavu.

SALES

CURVE INTERACTIVE

Druhý diel trilógie **Trávník - Lawnmover Man**, je hra **Cyber War** iba pre CD.

Hra podľa filmu s tematikou podobnou **Votrelcovi**, ktorý bude mať premiéru až v roku 1995, má názov **Death Machine**.

Heimdall II

Hry ako CHUCK ROCK I., II., CURSE OF ENCHANTIA alebo HEIMDALL sa stali pojmom pre hráčov na Amige aj PC. Z uvádzaných hier sa HEIMDALL dočkal druhého pokračovania. A grafickí mágovia firmy CORE DESIGN sa opäť vyznamenali. Nie je len pastvou pre oči, ale aj tvrdým orieškom pre hliadku. Prenešme sa teda do sveta legiend, a povedzme si "vo co vlastne kráčí" (ako by povedali naši česki spoluhráči).

Zlý Thorov brat Loki a jeho armáda

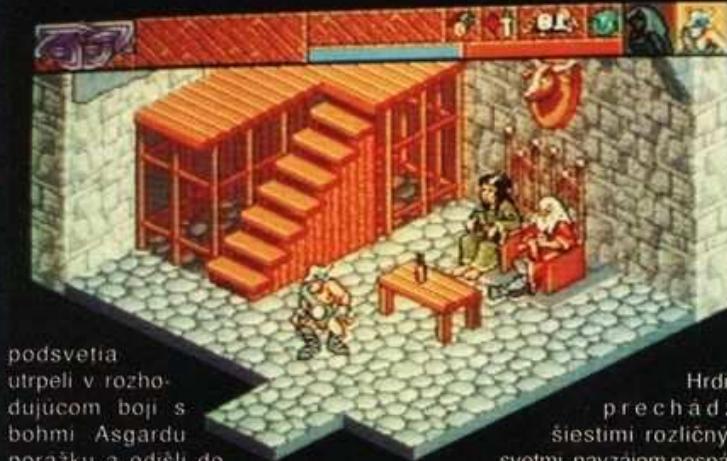


Hned na začiatku si povedzme, že táto mega hra je ONLY CD, ale túto recenziu by som odporúčal čítať všetkým nadšencom logických adventúr. Možno práve táto hra bude tou poslednou kvapkou, ktorá rozhodne o kúpe CD-ROM.

Teraz na chvíľku zabudnite na svet okolo vás. Predstavte si, že zastavil, celý svet niekam zmizol, padáte do hĺbky neznámo kam. Ste v oblakoch, vidíte záhadnú knihu, otvorite ju a nazrite. Niekoľko pod vami je oceán a kúsok zeme. Dopadli ste. Nie, nie ste mŕtvi ani zranení, nie sú tu žiadne krviačné príšery, siahajúce na vás život, ale nie je to ani sen.

Postavíte sa, rozhliadnete sa vokol. Všetko je v poriadku, ale všetko je akési neskutočné, akési neskutočne krásne a pusté. Áno, až teraz ste si uvedomili tú samotu. Máte strach, ale keďže ste od narodenia zvedavá nášta, spravíte prvé nesmelé kroky a vaše dobrodružstvo začína. V hlave vám lietajú myšlienky o tajuplnom ostrove Julesa Verne. Pri preskúmaní ostrova nachádzate rôzne prístroje, stavby, vypínače, raketu-zatiaľ nič nedáva zmysel. Nájdete list, čitate odkaz pre neznámu ženu, vstupujete do knižnice, objavíte mapu ostrova, knihu, z ktorej sa vám pokúša prihovoriť niekoľko neznámych (asi bývalý návštěvnik ostrova), možno práve on písal list. Skúmate obrazy a pritom náhodou objavíte tajné dvere - ste ešte viac zmatení. Taktôž by sa dala opísať atmosféra prvého ostrova (a bude ich viac).

MYST je už dávno kultová hra na MAC-koch a verím, že podobne dopadne aj na našich PC-čkach (pod WIN 3.1). Celý dej experimentálnej adventúry sa odohráva na ostrovoch. Väčšinu deň máme pred sebou nádherné fotorealistické hires obrázky a sem tam nejakú animáciu (relativný nedostatok animácií je však len zdanlivý a vôbec



podsvetia utrpeli v rozhdújucom boji s bohmi Asgardu porážku a odišli do vyhnania. Loki sa usadil v Midgarde a pripravuje plán pomsty. Jeho armády plenia krajiny a bohovia sa na toto pustošenie bezmocne prizerajú. Rozhodli sa však Lókho zastaviť - zatvoriť ho, aby už nikdy nemohol spôsobiť škody. Heimdall, Lókho úhlavný nepriateľ, sa znova vydáva na cestu plnú nebezpečných a hrdinských činov, aby sa mu zoči-voči postavil a navždy ho porazil.

Hrdina prechádza siedimi rozličnými svetmi, navzájom pospájanými spojovacími dverami, ktoré sú rozložené po celej hracej ploche.

Hráč má možnosť vystupovať v úlohe Heimdalla alebo polobohyne Urshi. Každý z oboch charakterov má svoje osobitné vlastnosti, ktoré treba počas hry využiť.

Hlavná úloha je jasná, nájsť a premičiť Lókho. Čím ďalej hru postupujeme, tým viac podúlohu sa vynára a hra sa stáva oveľa

komplexnejšou (napríklad starý kráľ a kráľovná nás požiadajú o pomoc pri hľadaní strateného syna).

Na ovládanie postavičky je určené pekne spravené iconové pole, ktoré umožňuje predmety uchovávať, navolit ich na používanie alebo ich odhodiť. V hre môžeme aj komunikovať s ostatnými charaktermi, vyzbrojuvať sa na boj a otvárať portály do ďalších častí hry (ak už máme správne talizmany). Intro hry, podobne ako v prvom dieli, nádherné animované a pohybovacie postavičiek je plynuly.

HEIMDALL II je nás tajný amigovsky tip na tento mesiac. Nemá by chýbať v žiadnej zbierke milovníkov akčno-logických adventúr.

RIKI

Názov:	HEIMDALL II
Firma:	Core design
Počítač:	Amiga
Typ:	akčno-adventúra
Grafika:	85 %
Hudba/zvuk:	80 %
Fanometer:	87 %



M Y S T

neuberá na dokonalosti). Hra je nabitá logickými hádankami, ktoré prevyšujú The 7th Guest minimálne o jednu triedu. (The 7th Guest bol donedávna logické CD NUMERO UNO). Zvláštny je nielen samotný dej tejto hry (ak sa vôbec dá hovoriť o deji), ale aj celkové prevedenie (od obalu až po ovádanie). V origináli nájdete príručku THE JOURNAL OF MYST. A aké veľké je vaše prekvapenie, keď nachádzate prázdne strany (nie je to však tlačová chyba, ani kanadský žartik programátorov - tak to má byť). Hráte totiž hru, ktorej scenár si píšete a objavujete sami. Ste presvedčený, že hrajete adventúru a zrazu sa vynorí ďalší problémik. Akosi sa vám nedá nájsť ovádacie ikony, nie sú tu ani zoznamy slov, na ktoré ste zvyknutí z iných hier. Nedajte sa odradiť. Toto všetko je v poriadku. Programátori sa snažili vytvoriť celkom nový druh hry s minimálnymi nárokmi na ovádanie, za to však s maximálne prešpe-kulovaným dejom a super grafikou (klobúk dole to sa im skutočne podarilo). Hru ovádáte myškou.

Ukážete smer, ktorým sa chcete uberať, klik na myšku a ide sa. V malom menu máte možnosť nastaviť tzv. Zip mode, ktorý umožňuje rýchle presúvanie na lokácie, v ktorých ste už boli. O čo menej ovádaciach možností, o to viac logických hádaniek. A nie hociajákych.

Aby sme vám uľahčili prvé chvíle s MYSTom, máme pre vás pári tipov:

Na začiatku prebehnite celý ostrov a zapnite všetky páky, ktoré objavíte. Nájdite knižnicu a preskúmajte mapu. Objavíte tam všetky lokácie, na ktorých ste zapli vypínače. Na mape stlačte blikačce kruhy (knižnica) a objaví sa čiara, s ktorou môžete rotovať. Nasmerujte ju na niektorý zo zakreslených objektov. Vtedy sa čiara zafarbi na červeno. Pustite myšku - objekt je zameraný. Týmto spôsobom zamerajte ozubené koleso (objekt vpravo dole). Preskúmajte obraz s motívom tajného vchodu (obraz vľavo). Knižnica sa otvorí a vy prejdete chodbou až k výťahu. Vyveziete sa do veže. Nájdete tam 2 rebríky. Na jednom je motív knihy-hore máte

pohľad na zameranú lokáciu, na druhom je motív kľúča. Tam sa nachádza pomôcka k riešeniu zvoleného problému.

V našom prípade to budú čísla 2:40, 2,2,1 (odporúčame si ich zapamätať, alebo zapísť do THE JOURNAL OF MYST). Máme, čo smepotrebovali, a tak sa môžeme vrátiť dole do knižnice. Na naše prekvapenie tu nie je východ. Don't panic !

Preskúmajte obraz s motívom východu (obraz vpravo) a môžete spokojne opustiť knižnicu smerom k veži s hodinami. Tu nájdete 2 železné kohútiky (jeden malý hodinový, druhý veľký minútový). Nastavte 2:40 a stlačte červený gombík. Vytvorí sa pred vami most z ozubených kolies spájajúcich vežu s pevninou. Prejdite do veže (nezabudnite zapnúť páku) a na mechanizme nastavte pomocou pák číslo 221. Týmto sa nám na druhej strane ostrova otvorí veľké ozubené koleso, skrývajúce tajomnú knihu (bude ich viac), umožňujúcu nám prechod na ďalší ostrov.

Síce máme na hru MYST kompletný návod, ďalšie hľavolami neprezradíme, pretože vás nechceme obrať o pôžitok pri riešení hry pozostávajúcej z 2500 renderovaných obrázkov, 60 minút hudby, 66 krátkych animácií a 2 rokov tvrdnej práce chlapcov z firmy BRODERBUND.

P.S. Vrelo odporúčam všetkým pred začiatom hry si pozrieť THE MAKING OF THE MYST.

RIKI

Názov:	MYST
Firma:	Cryo
Počítač:	PC CD-ROM
Typ:	adventúra
Grafika:	82 %
Hudba/zvuk:	78 %
Fanometer:	88 %

Je to hrôza, ale Američania sú na pokraji vojnového konfliktu (tentoraz na ostrove Majipoor). Vyslali tam elitnú bojovú jednotku, ktorej velíš. A tak po n-tý krát zasadíš k Amige, strkáš nervozne do dravu disketu s hrou a s napäťom čakáš, akým hrdinom budeš tentoraz. Nesklamal si sa. Si nezničiteľným hrdinom vo vrtuľníku a tvójim cieľom je bojať za americkú armádu proti nepriateľovi. Vojna však nikdy nebola "sranda", a preto už chytáš joystick a čakáš na hru. Vôbec ta neprekvapí, že pred ňou nie sú nijaké Options alebo čosi podobné. Jednoducho, po priemernom úvode prichádza hned hra.

Po troche sklamania teda túžobne očakávaš hru a čo nevidíš? Nie, to nie je stará dobrá klasika z C-64 Fort Apocalypse, ale niečo oveľa lepšie. Dokonca by som povedal, že je to bomba!! Prvý pocit z hry je skutočne skvelý. Grafika je veľmi dobrá, animácia je rýchla a plynulá, hrateľnosť primeraná. Aké je však prekvapenie, keď po niekoľkých hodinách tvrdého týrania joysticku prejdeš iba niekoľko

Písal sa rok 1983 a nič netušiacich spokojných majiteľov osemibitov zaplavila hra ARCHON. Niektorí prepadli hráčskej mánii, iní sa iba začudovali zaujímavej myšlienke. Nech to bolo ako bolo, chvíľu dokázala táto hra potešiť nejedného "gamesníka". Čas však plynul a ARCHON spolu s firmou FREE FALL upadali do zabudnutia.

Prišiel však rok 1994, 8-bitov vyštredili 16(32?)-bitov a po viacerých "come-back" hráč (Stardust, Missiles over Xerion, Super Space Invaders) užrel svetlo sveta aj ARCHON ULTRA... Za tento čas sa samozrejme veľa zmenilo. ARCHON ULTRA tvorí sice firma FREE FALL, vychádza však pod hliavčkou firmy SSI, čo dáva tušť kvalitu. Samozrejme hra už nie je na osemibity a teší sa z nej môžu (zatiaľ) len majitelia PC.

Kedže som za uplynulé roky úplne zabudol, ako sa táto hra hrá, dobre padne osviezenie pamäti. Podstatou je strategická časť podobná šachu. Nebojte sa, nemám na mysli žiadny StarWarsChess, alebo Termitator Chess. S týmto hrami to nemá, naďaste, nič spoločné. Na "šachovnici" sa nachádzajú "figúrky". Sú samozrejme vymyslené. Nájdeme tu jednorozčku, nejaké letajúce potvory, ale aj "obyčajných" pešiakov. Figúrkami pohybujeme striedavo s protihráčom po šachovnici podobne ako v šachu. Ak sa však dve cudzie figúrky stretnú na jednom poličku, nastáva medzi nimi súboj. Žiadna animácia bitky, ale figúrky ovládame. Každá má iné vlastnosti - inú energiu, silu, zbrane atď. Zvíťazí ten, kto vie lepšie vykrúcať joystick. Nie však vždy, pretože sila príšer nie je rovnaká, a treba rozpoznať, či sa opäť ist do súboja so silnejšou figúrkou.

Okrem obyčajných postáv má hráč aj jednu špeciálnu - tou je tzv. čarodejník. Jeho špecialitou je, ako už intelligentnejší pochopili, čarovanie.

levelov (a podvedome siahaš na Action Replay s úmyslom získať nejaký training). Nepriateľ nie je totiž len tak hocikto, bol tu už pred nami, usalašil sa a zajal rukojemníkov. Vo vzduchu



je takisto silný, a preto nezostáva nič iné, iba sa poriadne poobzerať na všetky strany. V každej misii očakáva hráč novú úlohu. Zo začiatku ide iba o záchrannu rukojemníkov (ako to býva vo väčšine vrtuľníkov), neskôr o konkretné úlohy, ako vyslobodenie alebo zničenie.

Samozrejme, aká by to bola strieľačka bez zbrani? Naďaste más neobmedzené množstvo striel, ale obmedzené množstvo rakiet, bomby, min a riadených striel. Príliš sa však neteš, nepriateľ ich má aj tak viac.

Teraz niekoľko slov o prevedení hry. Hned zo začiatku je jasné, akou hrou sa Virgin inspirovali. Je to jednoznačne Desert Strike. Nasvedčuje tomu už úvodné intro a dej, misiami pokračujúc a obtiaženosťou končiac. Pohľad hry však zostal nezmenený - je to jednoduchý 2D a scrolling v štyroch smeroch. Ti, ktorí nepamäťajú staré zlaté časy na Commodore C64, si môžu predstaviť hru APACHE, ktorú dával nedávno Team17 ZADARMO k hre Alien Breed 2. Tak si utvoria obraz o hre Apocalypse. Grafika, animácia a zvuky sú neporovnatelne lepšie, zostal iba základ.

Ako je to s obtiaženosťou? Predstav si celkom bežný moment z hry, keď na teba zo vzduchu strieľa akási potvora, prichádza nepriateľská helikoptéra, na zemi sa fa snažia zajat nepriateľskí vojaci a medzi nimi pobejhú rukojemníci, ktorých musíš zachrániť (bez toho, aby si ich postrieľal). Akýkolvek strel so streľou pre teba znamená smrť (pri slabších streľach môžeš náhodou prežiť) a

životy máš 3 (slovom tri) na celú hru! Žiadne continues, skrátka nič. S takýmito podmienkami môžu prejsť hru snáď iba tí, ktorí majú joystick narastol namiesto ... (hlavy).

Pre strieľačkových maniakov je totiž Apocalypsa veľmi nebezpečná, pretože dokáže človeka "chytiť". A práve z tohto dôvodu je to výborná hra, až na pár drobností, ktoré jej asi odpustíme. Zaujímavé je ešte to, že počas celej hry nezaznie žiadna hudba. V úvode sice niečo hrá, ale to je niečo medzi zvukmi a hudbou. V hre naplnio prevládajú Sound-FX efekty a treba uznať, že Apocalypsa je jednou z mála hier, kde mi hudba vôbec nechýba, pretože efekty ju plne nahradzajú.

Luboš of Mirsoft

Názov:	APOCALYPSE
Firma:	Virgin
Pocitač:	Amiga
Typ:	Akcia
Grafika:	87 %
Hudba/zvuk:	80 %
Fanometer:	80 %

"energie" v niektorých krajinách nenájdeme nič. Hudba je na dobrej úrovni - nasamplovaná melódia sa k hre hodí a tak skoro neomrzí.

ARCHONA môže hráč hrať proti počítaču, alebo dvaja hráči proti sebe. Proti počítaču je niekoľko obtiažností vrátane najlahšej, kde nie je problém zvifaziť snáď ani pre toho, kto hrá túto hru po prvýkrát. Je to dobre, pretože sa ju naučí hrať. Nemusíme pripomínať, že v ďalších leveloch je to poriadna "paľba".

Najzábavnejšia je hra pri hre dvoch hráčov. Autori to as tiež vedeli, a preto počítali aj s možnosťou hry cez modem. Pri tomto type hier sme si zvykli na rozsiahle menu možností, kde sa dá nastaviť i prestaviť všetko možné až nemožné. ARCHON ULTRA však až na najzákladnejšie voľby toho veľa neposkytuje. Myslím si, že tie, ktoré ponúka, postačia.

Prístup mimo hru je taký, aký by mal byť. Hra nie je mimoriadne dlhá, nepotrebuje veľa pamäte, môžeme ju ovládať myšou, joystickom, aj klávesnicou. Mohla by však podporovať viac zvukových kartier. Roland alebo SBPro si to predsa zaslúžia. Čo dodáva na záver? ARCHON sa nestal tak opakoványm titulom ako množstvo strieľačiek alebo behačiek. Podobným typom bola hra DINO WARS na Amige z roku 1988, ale na PC takéto hra chýbala. A napriek tomu, že autorom akosi dochádzajú originálne myšlienky a siahajú po os vedčených hitoch, ARCHON ULTRA sa celkom podaril.

Luboš of Mirsoft



Môže vzkriesiť mŕtvu figúrku, na 1 kolo zastaví superovu figúrku, teleportovať figúrky, atď. Cielom hry je zničiť všetky superove postavy alebo obsadiť 5 energetických políčok. Sú zaujímavé ešte tým, že na ne neplatia kúzla čarodejníka. Toto boli teda stručné pravidlá hry. Ako vidite, Archon určite nie je prerobený zo žiadnej stolovej hry, ako to už býva, pretože naplno

využíva výmožnosti počítača. Grafika a animácia logickej časti hry sa nedá veľa vycítať. Je prepracovaná a na tento typ postačí. Horšie je to už s akčnou časťou, kde sme si zvykli na lepšie spracovanie. Menia sa vlastne iba 3 typy krajiny - kamenistá, sopečná a trávnatá. Zišlo by sa občas aj oživenie akčných častí nejakými bonusmi, ale žiaľ. Až na "doplňovače



Názov:	ARCHON ULTRA
Firma:	Free Fall / SSI
Pocitač:	PC
Typ:	stratégia
Grafika:	69 %
Hudba/zvuk:	82 %
Fanometer:	73 %

SSN-21 SEAWOLF



Po ukončení studenej vojny to majú autori vojenských simulátorov ľahšie. V leteckých simulátoroch prevzali obraz nepriateľa drogoví baroni, alebo teroristi z tretieho sveta. Čo ale s ponorkami, keď Irak ani Libia žiadne

nemajú? V ponorkovej simulácii nastupujú stari dobrí nepriatelia Rusi. V roli kapitána supermodernej americkej atómovej ponorky máte k dispozícii 32 misií, ktoré si môžete voliť v ľuboľnom poradí. V "Campaign" môde idete z misie do misie a sledujete vyvijajúci sa konflikt. S "fudským" protivníkom si tiež môžete zahráť prostredníctvom modemu alebo siete.

Štýl hry je podobný hre 688 Sub Attack (pre tých, čo si pamäťajú). Preprináte sa medzi jednotlivými stanovištami a každému z dôstojníkov dávate potrebné prikazy. K dispozícii máte torpéda i raketu. Dôležitú úlohu zohráva sonar, pomocou ktorého môžete určiť nepriateľa. Ak signál nestačí k automatickej identifikácii, použijete referenčnú kartu, pomocou ktorej identifikujete čiarkový kód sonaru a natukáte číslo (tiež myšlené ako ochrana programu). K dispozícii máte ešte kamery, ktorá po vystrelení na hladinu, sprostredkuje čiernobiele snímky. Možno sa aj vynoriť do výšky

periskopu. Hrozi však, že sa ponorte veľmi rýchlo naspäť, a nie vašou vinou. Hra sa dá kompletne ovládať myšou, ale najosvedčenejšou je kombinácia myš - klávesnice.

Neprijemné je aj prekryvanie pristrojov a ukazovateľov s mapou. Dajú sa sice vypnúť, ale sú zároveň potrebne. Môže sa teda stať, že pri boji si musíte stále zoomovať, aby ste nestratili prehľad. Zvuky sú digitalizované a cez sonar možno dokonca počuť aj velryby. Ti, čo si oblubili predchodcu 688 Sub Attack, určite nebudú sklamani, tak isto ako milovníci high-tech simulátorov.

RT

Názov:	Seawolf SSN 21
Firma:	Electronic Arts
Počítač:	PC
Typ:	simulátor
Grafika:	57%
Hudba/zvuk:	52%
Fanometer:	65%

MEGARACE

Haloo! Som Lance Boyle a želam si, aby si si predstavil svet, kde skutočnosť a realita neexistuju - vypnú sa.

Viem presne, čo si teraz myslíš, a hned aj povieš prečo. Myslíš si: "Och, je to ďalší neuskutočniteľný sen. Asi spravím lepšie, keď budem pokračovať vo svojom nudnom živote a ..." ALE kamoško, tvoj nedosiahnutelný sen sa teraz stane simulovanou skutočnosťou. Za to sa môžeš podakovať virtuálnej televízii a TY (áno, TY) si bol vybraný na odstartovanie celosvetovo najobľúbenejšieho TV programu (Running man pozdravuje). Ludia nechajú všetko stát, aby mohli sledovať MEGARACE!!! Nikto sa nemôže ubrániť. A MEGARACE chce TEBA!!!

Týmito slovami sa majiteľom PC CD-ROM prihovorí Lance Boyle (za predpokladu, že máte aj Sound Blaster), komentátor, ktorý celú show uvádza (viac ako 20 minút videokomentárov). Hráč má v tomto speciálne na CD-ROM programovanom autosimulátorom (500 MB) za úlohu prejsť 16 šialených dráh a, samozrejme, živý a zdravý.

Ostre zákruty, prudké stúpania a

klesania, loopingy, tunely, kde život zneplní motorizované pouličné gangy.

Žiaden strach. Máme k dispozícii 8 závodnych aut, lišiacich sa svojou palebnou silou, opancierovaním a rýchlosťou. Ak sa pred vami objavi vozidlo supera - neváhajte, najdite si vhodnú palebnú poziciu, palec na fire a páľ.

Strelajte iba zo skutočne dobrej palebnej pozícii, pretože streľbu sú mina drahocenná palubná energia. A komu by to ešte nestaciilo (šialenosť)



nie je nikdy dosť, všakže), nájdete na dráhach zvláštne polia, ktoré ho zrychlujú alebo spomaľujú, menia ovládanie vozidla či dopĺňajú streľivo.

Odporúčam jazdiť po svetlých plochách a tmavym sa radšej vynútiť. Prečo? Zahrajte si, uvidíte. Počas hry máte pred sebou pohľad na palubnú dosku (hromada zbytočných informácií - rýchlosť, zbrane, pancier...) a na vozidlo zo zadu.

Hra má nastaviteľné dve úrovne obtiažnosti. Po prejdení jednotlivých dráh máte možnosť uchovať si pozíciu na HD. Ovládanie je možné cez joystick, myš alebo klávesnicu. Vyborná grafika spolu s hudbou a Boylovými komentárimi dáva hre správnu atmosféru.

Hru smelo odporúčame do vašej pozornosti.

RKI

Názov:	MEGARACE
Firma:	Software Toolworks
Počítač:	PC CD-ROM
Typ:	simulátor
Grafika:	85%
Hudba/zvuk:	80%
Fanometer:	60%

CANNON FODDER (PC)

O tejto hré na Amigu sa už popisalo a pohovorilo dosť. Niekoľko mesiacov po verzii na Amigu však vyšla aj PC-verzia. Nás teraz bude zaujímať, ako dopadla v porovnaní s konkurentom na Amige. Hned po nainštalovaní a spustení prve prekvapenie - zmizla úvodná naspevňajúca hudba. Nechápmem sice, či sa autorom na PC ľahšie samplovalo ako na Amige, ale čo už.

Malé potešenie prichadza vo vylepšenom úvodnom obrázku (kvietkov je už viac!!!). Okrem tohto detailu je grafika totožná s Amiga-verziou (nejaké detaily sa možno nájdú, ale už skutočne nestoja za reč). Zvuky sú taktiež rovnaké. Hudba a scrolling záležia na vybavenosti PCčka. Na takej priemernej 386DX40 robi scrolling trochu

problemy, ale iba pri úvodných sekvenciach pred misiami. Pri hre to skoro ani nevidieť. Hudba je na u nás najrozšírenejšom SoundBlasteri sice horšia ako na Amige, ale aj tak je vyborná. Takože CANNON FODDER je až na male detaily tak dobrý ako na Amige. Nie som si však celkom istý, či to bude aj na PC taký veľký hit, pretože tu sa viac vydarili konkurenčné hry ako SYNDICATE. Ak však je počet mŕtvych priamo úmerný tvojej zábave, tak si túto hru určite zožen.

Luboš of Mirsoft



Názov:	CANNON FODDER
Firma:	Sensible Software
Počítač:	PC
Typ:	akčná stratégia
Grafika:	75%
Hudba/zvuk:	77%
Fanometer:	80 %

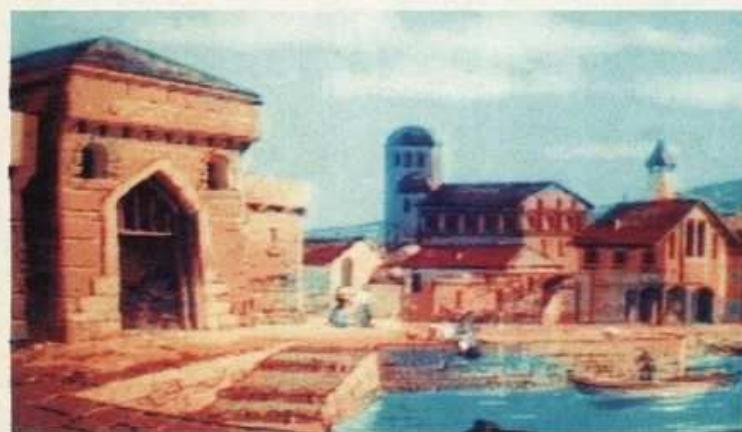
Milovník talianskej kuchyne si určite rád pochutí na špagetách či makarónoch. Software 2000 pripravil rovnako pikantnú a chrumkavú hru - Pizza Connection. Zďaleka v nej nevyužijeme len naša kuchárske znalosti. Úvodom si zo širokej škály



500. výročie osláv objavenia Ameriky je už sice nenávratne za nami, pre menej náročnejších stratégov sa však nájdete dôvod na malú oslavu. Medzi strategické simulátory sa zaradila ďalšia hra s vefravným názvom Christoph Kolumbus od SOFTWARE 2000, ktorá je známa svojou podarenou simulačnou hrou BUNDESLIGA PROFIMANAGER.

Christoph Kolumbus nie je hrou so skutočnými historickými udalosťami. Ide v nej o objavne cesty námorných lodí vo svete vytvorenom počítačom. Na ceste z hlavného prístavného mesta skúmate neznámy svet, ktorý je pri každej novej hre vygenerovaný ináč.

6400 poličiek oceánu, pohorí, riek, lesov, pustatín a obydli čaká na odhalenie. Na začiatku sa určí, či budú jednotliví predstaviteľia riadení ľudskými hráčmi, alebo počítačom. Každé hracie kolo zodpovedá 1 roku, v ktorom účastníci jeden po druhom robia svoje tahu. Podľa príslušnej národnosti sa štartuje v mestách Sevilla, Lisabon, Amsterdam, Nantes alebo Londýn, ktorý slúži zároveň ako domáci prístav a centrum všetkých obchodných transakcií. Nachádza sa tu lodenica, v ktorej možno opravovať lode, klásť požiadavky na stavbu nových korábov, kanónovú výzbroj a predávať staré lode. V hre je k dispozícii tucet rôznych typov lodí, ktoré podľa vyspelosti môžete postupne vyrábať. V hostincu pri pohári čapovaného piva najmáte námorníkov, pirátov, získavate informácie o aktívitatách protivníka a verbujete vojakov do svojich služieb.



osôb vyberieme typ, ktorý považujeme za najlepší. Hru môžeme hrať v dvoch režimoch.

Voľný mód umožňuje hrať na vlastnú pásť, druhý mód predpokladá splnenie určitých vytýčených cieľov - misií. Naraz môže hrať až 8 hráčov. Ak ich nie je toľko k dispozícii, nahradí ich naša počítačová mašinka. V ďalšom postupe si zvolíme mesto, v ktorom budeme pôsobiť. Zvolíme si štvrf, kúpime alebo prenajmeme predajné priestory a pustíme sa do zariaďovania. Vyberajte si miesta blízko zábavných podnikov. Potom zamestnáme pracovnú silu. Prihliadame na to, aby pracovné funkcie zodpovedali pracovníkovým schopnostiam. Obchod spustíme do prevádzky až vtedy, keď je všetko zabezpečené k spokojnosti zákazníka. Nedajte sa prekvapíť zaujímavými návštěvami konkurencie. Podnikateľská mafia sa nezaprie.

Po stránke technických parametrov sa dá povedať, že animácie sú

miernie trhané. Grafika je napriek tomu vzhľadná. Zvuková stránka má tiež svoje prednosti a záporu. Najdôležitejšie je však pôžitok z hry. Má napínavý spás, vtipné vsuvky i zaujímavé inovačné nápady.

Pizza Connection je príťažlivou a pomerne rozsiahlu hrou manažerskeho štýlu. Dodáva sa k nej presný návod, sprievodca mestami a kuchárska kniha rôznych druhov pizza-špecialít. Ak ste práve dostali chuť na pizzu, žiadnen problém. Pizza Connection pozná viaceru druhov. Stačí zvoliť ten správny...

-Ivo Ninja-

Názov:	PIZZA CONNECTION
Firma:	Software 2000
Typ:	Hospodársky simulátor
Počítač:	Amiga
Grafika:	60%
Hudba/zvuk:	55%
Fanometer:	72%

aj príslušné plantáže a bane. Pri vašich aktivitách treba dávať pozor, aby ste nenahevali pápeža. Cirkevná moc totiž oslabuje bojovú morálku vašich mužov. Misie domorodcov dávajú prednosť brutálnym prepadom. Samozrejme, že v jednotlivé kolónie môžu organizovať vlastné expedície. Prostredníctvom poverovacej listiny môžete oficiálne odstraňovať nepriateľské lode podľa najlepších pirátskych manierov.

Všetky boje sa odohrávajú na hlavnej mape. Počítač podľa stupňa vášho a protivníkovho vybavenia vypočíta výsledok, ktorý zobrazí v informačnom okienku. To je aj podstatným záporom inak prehľadnej hry. Veľká škoda, že sa neobjaví žiadna akčná ani animovaná sekvencia. Dobrodružstvo sa končí v prípade, že vám pre platobnú neschopnosť bude odobratá posledná loď, dovrší sa rok 1789 alebo kráľa a cirkev natokovo nadchnete svojimi výkonmi, že vám pridelia post kráľovho poradcu. Za zmienku stojí ešte veľmi pekné graficky spracované domáci prístav a naopak, pomerne chudobné zvukové efekty. Mnohým hľadom stratégiom to určite nebude prekážať. Takže rýchlo na palubu.

-Ivo Ninja-

Názov:	CH. KOLUMBUS
Firma:	Software 2000
Počítač:	Amiga
Typ:	Stratégia
Grafika:	80%
Hudba/zvuk:	65%
Fanometer:	72%

členovia expedície zostať ako noví obyvatelia. S potrebnou finančnou injekciou realizujete ďalšiu výstavbu. Na listine želani obyvateľov sú sklady tovaru, kostoly, pevnosti či prístavy.

Z hospodárskeho hľadiska sú významné bane a plantáže, ktoré prinášajú veľký zisk pri vhodnom umiestnení, t. j. plantáže v blízkosti riek a bane v pohoriach. Na dostatočnú produkciu potrebujete primeraný počet osadníkov (100 pre každú plantáž, 250 pre baňu). Ak vaše osídlenie padne do rúk protivníka, automaticky získa



LEGACY OF SORASIL

/Gremlin/

Priaznivci počítačovej hry Hero Quest vyrobenej podľa stolovej predlohy pozor!!! Je čas vytiahnuť túto jednodiskovú záležitosť zo svojho dymiaceho počítača a psychicky ho pripraviť na horšie časy. Firma Gremlin totiž zautočila na temné sily s novou neskutočnou palbou Legacy of Sorasil, ktorá navždy pochova diaľ prvý do praveku času, kde sa pomaly rozpadne na malé kúsky spomienok. Prečo? Lahká odpoveď. Programátori vedú, že v jednoduchosti je sila a vypustili ju na slobodu, kde stvára neuveriteľne veci. Novinka sa podobá prvemu dielu, ale neodohráva sa iba v tmavých chodbach ponurého podzemia. Pohybujeme sa s našou družinou aj po rozsiahlych lesoch, bažinach či lúkach, katakombách alebo nadvojach plných nebezpečenstva a skrytej hrdiny. Tentoraz nevidíme len zle rozdanomovanych "trpaslikov", ale manipulujeme figurkami, vystihujúcimi charakter postavy, či už kvalitnym odevom, výzorom alebo druhom používanej zbrane. Programátori nedodržiavajú tvrdohlavo (ako v prvom vytvore) stolovú predlohu, ale hrácom ponúkli pocit volnosti, pohybu, aj keď základný princip originálu zostava nezmienený.

Dovolte, nech vás zoznámim s novým dobrodružstvom. V úvodnom krátkom intry sa za hrmotu nebies objavi spod zeme diabolický hrad a horiaci obloha nám napovie o nazve hry. Bez zbytočných okolkov sa dostaneme k hlavnému menu. Menu pozostáva zo štyroch okienok označených symbolmi funkcie a slúži na zadefinovanie hlavných postav. Skladá sa z výberu hrdinov, ich schopnosti, nahrávania pozícii a spušťania hry. K definovaniu hra bohatierska melódia, ktorá zodpoveda času, dobe aj miestu dobrodružstva. Je natoliky chytľavá, že už o par minút sa bude prehľadať vo vašom povedomí.

Vráťme sa však k hlavnému menu a pozirime sa bližšie na volbu postav. Celé definovanie je veľmi jednoduché a učelne, preto by nemalo robíť žiadne problémy. Najskôr si vyberieme zo štyroch možných postav štyri, ktoré chceme ovládať. Odporučam dvoch bojovníkov so sečnými zbraňami a ich dvoch spoločníkov, ktorí sú schopní používať kúzla. Ak máte iný výkus - nech sa páči. Týmto je výber figur ukončený a my musíme vhodne zváčiť ich schopnosti. Tu platí jednoduché pravidlo - rytieri treba zvýšiť silu alebo umenie vlastnú mečom, mágovia budú vdační, ak si

HERO QUEST II™

spomenieme na ich umenie kúzli, príjem ho zvýšujeme dovtedy, pokiaľ sviečka plápolajúca na levej strane obrazovky (znazorňuje energiu, ktorá klesá umeŕne zvyšovanú vedomosť danej osoby) nezhasne.

K úspešnej hre odporúčam týchto hrdinov: Angora, Hexara, Ravenslocka a lady Celeste, ktorí sa mi osvedčili v boji aj v kúzlach.

Teraz sa môžeme vydáť do tažkého boja, ktorý nas neodvratne čaka. Po odkliknutí štartu sa objavi mapa krajiny so zakreslenými hradmi, temnými vežami, baňami, začarovanými lesmi, ale aj močariskami, či dedinami, ktoré čakajú len na nás prichod. Veje tu červená zastava (označuje našu poziciu) a o kusok nižšie je označený prvý cieľ misie. Celé dobrodružstvo je založené na plnení uloh, zberaní artefaktov a ničení zlych mocností systémom postupnej návaznosti. To znamená, že si nemôžeme vyberať z danych scenárov ako v prvom hero queste, ale treba plniť ulohy, pripadne vyberať si z niekoľkých možností, čo sa týka smeru našej ďalšej cesty. Prináša to pocit skutočného putovania po krajinе, ktorá potrebuje našu pomoc. Ciel prvej zastávky je jasny. V hradepostenovanom na Tmavych Kopcoch musíme nájsť Upiri kosterný kľúč, ktorý stráži obavany Golem -

bojovník z kameňa. Čo myslíte, bude to jednoduchá záleženosť, alebo našu družinu zmieša strašné priery naucené trhať iba živé mäso a strážiť ukrýté poklady? Uvidíme, meče sú dobré nabrusene, štíty prpravene chránia naše životy a mocné kúzla s hrovnou

rozprášia aj tie najnebezpečnejšie potvory. Hra sa začína len niekoľko krokov od hlavnej brány hradu, ktorý je naším cieľom. Dobre udržiavanú cestu strážia 4 kostlivci, pripraveni zautočiť na každého odvážneho bojovníka idúceho okolo. Nebojte sa ich, smelo vstupte branou do náručia čakajucej smrti. Nechajme však našich hrdinov hľadať ukrýté poklady, sekaf nepriateľov, alebo objavovať tajné dvere, a pozirime sa, ako vyzerá ovládanie hry, grafika a prostredie putovania.

Cela herná obrazovka je rozdelena na 4 časti nevyhnutne ku samotnej hre. V levom hornom rohu vidíme meno a obrys figúrky, oproti sú diagramy znazorňujúce energiu a sily hrdinu. Dolna časť sa skladá z viacerých užitočných ukazovateľov a ovládačov. Je tu znázornený počet krokov, ktoré je schopný nás bojovník prejsť, ovládacie šípkay udávajú smer pochodu, ukazovateľ akýchsi mana bodov danych ku každému tahu a nachadza sa tu aj kuzelná kniha s nasledovnými

funkciami:

Meč - služí na boj s napriatelia. Po odkliknutí ikony stačí iba ukázať na prišeru, ktorú chceme zabít. Nesmieme zabudnúť, že protivník musí stať na mieste susediacom s našim.

Hviezdičky - znázorňujú kúzlo. Keď sú v sieti, daná osoba je schopná kúzliť.

Peniaze - ikona sa používa pri hľadaní a zberaní pokladov.

Dvere - ikonka je na vylhadávanie ukrytyx dverí a pasí.

Mapa - ukáže sa pohľad na celu hračiu plochu.

Kľuč - služí na otváranie a zatváranie dverí. I - informácie o určitej osobe.

Najväčšiu časť obrazovky zaberá vlastný pohľad na hru. Je vytvorený dostatočne farebnou, veľmi peknou, do posledného detailu rozkreslenou 3D grafikou, ktorá určite dala programátorom zbrať a právom môžu byť na ňu hrdi. Hlavné postavičky aj nepriatelia sú perfektne detailné a vnašajú do celej hry prvky nezvyčajnej realnosti, k čomu prispievajú aj okolita krajina. Čo dodat k celkovému hodnoteniu peknej a vydarenej hry? Hámam tolko, že grafika je naozaj veľmi prepracovaná, prostredie sa mení podľa levelov a rýchlosť je vysoká aj vďaka jednoduchosti ovládania. Jedinečné, čo mi tu chýba, sú zvukové efekty počas bitiek. Malíčkost, ale potěšíla by Hudba (v celej hre niekoľko) je pekná, aj keď po dlhšom hraní ide trocha na nervy.

A na úplný záver niekoľko dobrých rád: Zapamätajte si, že nič nie je také ľahké, ako sa na prvy pohľad zdá. To znamená, že ak po prvýkrát blúdime po okoli hodinu, kým nájdeme amulet, po druhý raz (pri opakovanej hre) ho získame bez straty života za päť minut! Objavite totiž pino skrytych priechodov, ktoré cestu ulahčia a spríehľadnia. Pozor na pasce! Skoro všetky sa daju obist inou cestou, netrebá sa do nich bezhlavo vrhnúť. Hľadajte nestále poklady, dvere a nešťastné pasce, pretože sa nachádzajú naozaj všade. Pri bitkach s hlavným nepriateľom používajte strategiu. Priblížiť sa, seknuť a utiecť čo najďalej alebo vysielať na diaľku útočné kúzla. Občas si pozrite aj mapu, aby ste sa nestratili. Čo dodat? Hru si zaobstarajte a hrajte a hrajte a... jedi-



Názov:	HERO QUEST 2
Firma:	Gremlin
Počítač:	AMIGA
Typ:	Roločka
Grafika:	78 %
Hudba/zvuk:	50 %
Fanometier:	80 %

R A P T O R

Apogee je softwarová firma, známa hlavne z oblasti sharewarových hier. Pre tých, čo sa ešte nestretli s pojmom Shareware - znamená to, že tieto programy si môžete volne kopírovať a nahrávať. Ak sa vám program zapáči, necháte sa zaregistrovať a zaplatíte určitú čiastku. Za to obdržíte najnovšiu verziu programu, alebo manuál. Niektoré verzie sharewarových programov sú "okýptené" - nemajú všetky funkcie, alebo v hre všetky levely. Známym príkladom je aj hra Doom, ktorej sharewarová verzia obsahovala len jednu časť. Po zaplatení ste obdržali kompletnejšiu hru



(ako vieme, stála za to).

Podobným prípadom je aj hra Raptor, ktorú pre firmu Apogee naprogramovala firma Cygnus Studios, ktorej sharewarová verzia

obsahuje iba jeden level, ktorý však dáva tušť, o čo v hre ide. Začína sa krátkou animáciou a nasleduje výber postavy. K dispozícii sú rôzne tváre. Nasleduje volba obtiažnosti a možnosť nákupu výzbroje v miestnom obchode - pokial máte peniaze. Dostat tu všetko, po čom pišti srdce zaryté strieľáčkára. Počnú energiou, megabombami, až po raketami vzduchom a plazmové bomby.

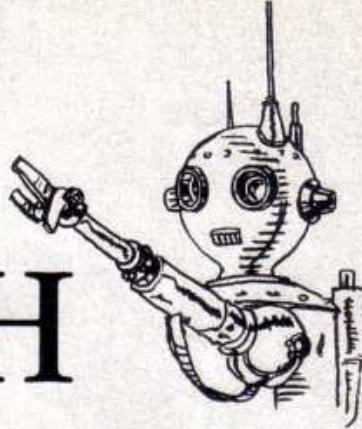
Hra skroluje zhora nadol a vy sedíte v lietadle a snažíte sa zosvetliť čo najviac nepriateľov a pozemných cieľov.

Pri notorickom nedostatku kvalitných strieľáčiek na PC-čku

môžno povedať, že Raptor patrí k tým lepším. Animácia je plynulá a ovládanie joystickom (testovali sme s mikrospinacovým - digitálnym) dobré. Pri kompletnej verzii výrobcovia súľubujú 18 nových levelov, nové animácie a ešte detailnejšiu grafiku.

-RT-

Názov:	RAPTOR
Firma:	Apogee
Počítač:	PC
Typ:	Action
Grafika:	80 %
Hudba:	75 %
Fanometier:	80 %



BENEATH A STEEL SKY

Po havárii sa ocitnete na najvyššom poschodi budovy. Vľavo pri stene je opretá tyč, vezmete si ju a otvorite ňou dvere vpravo, cez ktoré prejdete. Pokocháte sa výhľadom a vrátite sa dnu. Po schodoch zdíte nadol a doprava. V miestnosti s odpadom použite kartu (Circuit Board) so strednou kopou odpadu a oživíte robota, ktorý vás bude sprevádzat. Kedže sa vám nepodarilo spustiť transportného robota, porozprávajte sa s Hobbinsom, ktorého nájdete v miestnosti vpravo. Potom je to už hračka pre Joeyho (vášho malého robota), opraviť ho. Ak sa chcete dostať do Hobbinsovej skrine, treba ho odlákať. Nastúpite na výťah, a tak ho privoláte. Rýchlo prejdete do druhej miestnosti, otvoríte skriňu a zoberiete z nej všetko, čo tam nájdete. V miestnosti s výťahom skočte do diery vzápäti potom, ako výťah so sudom zišiel nadol.

Po zastrelení strážnika v dolnej miestnosti ho prehľadáte a zoberiete všetky veci. Cez dvere prejdete do fabriky. Vpravo sa porozprávate so ženou, ktorú tam uvidíte. Do ozubených kolies, ktoré sú napravo, strčte klúč, a tým ich zablokujete. Nezabudnite klúč zase vziať späť. Klúčom rozoberiete robota vľavo a porozprávate sa s Joeyom. V pravej miestnosti požiadate Joeyho, aby vyholi poistky v sklafe. Potom ako to urobí, môžete do vstúpil. Vľavo na podlahe nájdete plastickú trhavinu (Puggy), ktorú si vezmete. V elektrárni úplne vľavo pomocou klúča uvoľníte oba spínače na prístroji vpravo a požiadate Joeyho, aby stlačil pravý vypínač a súčasne stlačíte ľavy. Po úteku strážnika vypnete vypínač na prístroji vľavo, zoberiete žiarovku (Light Bulb), na jej miesto položíte plastickú trhavinu a zapniete vypínač. Nastane výbuch, ktorý umožní dostať sa k prepínacím pákom a ich pomocou zapniete privod prúdu do výťahu. Páku prepnite dolu. ID kartu z inventory použijete pri privolaní výťahu a zdíte o poschodie nižšie. Pomocou karty sa dostanete do Reichovho bytu (od výťahu dolava a hore, je to byt vľavo), kde zoberiete magazín, ktorý nájdete pod vankúšom. V cestovnej kancelárii (Travelco) si objednáte ekonomickú cestu a úradníka presvedčíte časopisom, aby vám dal ihned lístok. Ten vám umožní prehovoriť Lamba (chláp v kožuchu) na obhlídku fabriky. Potom, čo ste ho nasledovali a nechal vás osamote, porozprávate sa s Anitou, ktorej dáte vašu ID kartu. Čo je ešte raz sa s ňou porozprávajte a chodte k najbližšiemu Link-terminálu a vyskúšajte si nové možnosti (tým, že znižíte Lambovo konto na nulu). Pred odchodom dolu zoberete červený kábel a chodte za Lambom. Porozprávajte sa s ním a nasledujte ho, až kým nezistí, že nedisponuje výmoženosťami, ktoré mal. Už môžete vstúpiť do jeho bytu. Poverí vás nákrmením mačky. Použite na to automat na jedlo. Z police vľavo zoberiete videopáska.

Chodte k chirurgovi úplne vľavo. Recepčnú

musíte pomocou Joeyho prehovoriť a nechajte sa od doktora operovať. Po operácii sa nezabudnite s doktorom znova porozprávať. V poistovacej agentúre dáte Joeymu úlohu, aby po odchode muža do zadnej miestnosti uvoľnil kotvu upevnenú na soche. Zoberiete ju a spojite s lanom. Použite ju za Fire-Exit dverami, zo začiatku hry, na stene so symbolom. V ďalšej miestnosti máte po prvýkrát možnosť vstúpiť do Cyberspace. Použite na to ID-kartu a sadnite si.

Čaká vás zapárik pomerne ľahkých hlavolamov. Zoberete najprv lopu a chodte doprava. Otvorte cestovnú tašku (použijete na to ikonu z inventory). Lupu a prekvapenie si vezmete. Dekomprimáčny program z inventára použíte so spakovanými dátami a chodte vpravo. S obom polovicami passwordov musíte vybudovať mosty a dostať sa na druhú stranu (osadte vždy polovicu passwordu, chodte ďalej, ale nezabudnite si ju zobrať po vybudovaní mostu). V ďalšej miestnosti zoberete oba predmety. Použrite lopu s troma dokumentami v inventári a prerušte spojenie.

Schopnosti, ktoré ste získali výletom, použíte na Link-Terminále a uvoľnite si prístup na prízemie. Po zvezení sa výťahom vás Joey opustí. Požiadajte vyhadzovača o vstup do baru. Dozviete sa, že potrebujete odporúčanie od Miss Piermont, ktorú ihneď riadne vyspovedáte. Nasledujte ju do apartmánu. Zazvorte u nej a dajte kazetu do videa, aby ste odlákali psa. Videom fascinovanému psovi neprekáža, že mu vezmete jedlo. Vonku zájdete k malej stavbe a umiestníte ho na latku, čím prilákate psa. Lano potiahnutím uvoľníte a psa katapultujete do vody.

Vchod kostola už teraz nikto nestráži a v jeho zadnej miestnosti nájdete v skriňi Anitinu mŕtvolu. Pôjdeťe naspať do továrne, kde otvoríte pomocou terminálu reaktorové dvere (nezabudnite si predtým obliect protiradiačný oblek zo skrine) a vstúpte do komory. Nájdete tu Anitinu ID kartu, pomocou ktorej vstúpíte znova do Cyberspacu. Očakáva vás opäť zapárik hlavolamov. Použíte roletu na oko, aby ste ho oslepili, chodte rýchlo vpravo, urobte to isté a rýchlo nahor. Ak ste boli vyhodený - zo Cyberspacu, vaša rýchlosť bola nedostatočná. Znova hore, vpravo a zoberete ladičku. Naspať vľavo a použíte Playback ikonu na otvor v strede miestnosti.

Potom, ako sa dozviete o plánoch, pôjdeťe do parku, kde sa skontaktujete so záhradníkom. Po krátkom rozhovore sa porozprávate s chlapcom a potom znova so záhradníkom, v krátkosti navštívite súd naľavo od baru, kde obhájite Hobbinsa.

Pomocou ID karty otvorte búdu a vezmete si záhradné kliešte.

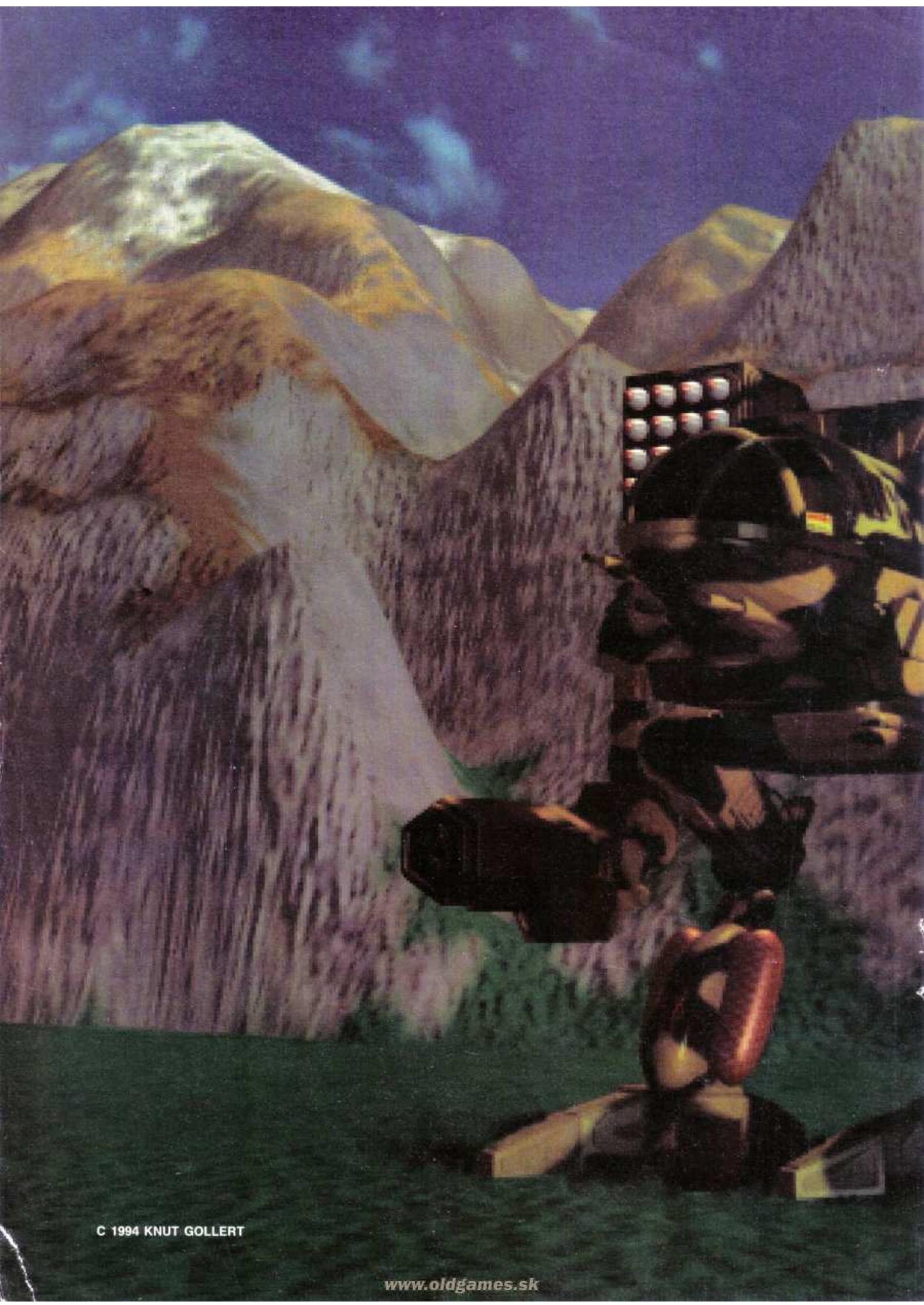
V bare nechajte v hudobnej skrine (Jukebox) hrať prvú skladbu, aby ste mohli zobrať pohár od chlapov sediacich pri stole. Ten dáte chirurgovi, ktorého stroj vám vyhotovi odtlačky prstov, a tie vám umožnia vstup do vínej pivnice.

S týcou otvoríte veľký kartón. Z neho dostanete kus dreva, ktorý dáte na menšie krabice pod otvorom. Vrch z neho potrebujete na spevnenie malého. Potom je dostatočne pevný a udrží vás, použijete tyč na mrežu a nakoniec záhradné kliešte. A teraz rýchlo do tunelu. Cesta späť je nemožná! Dávajte pozor na pasce. Chodte rovno hore a potom doprava. Ak teraz pôjdeť ďalej, stanete sa obeťou potvory, ktorá tu žije. Kedže má veľký strach pred svetlom, zaskrutkujte žiarovku do objímky na stene naľavo od diery. Chodte dvakrát doprava.

V tmavom priečade rýchlo kliknite na východ vpravo dole, aby vás nerozdriví padajúce trosky (je dobré nahrať si poziciu). Znova použijete dvakrát tyč na tmavé miesto v stene. Vypadne kameň, ktorý zoberiete. Teraz zasuňte tyč do rany a pribite ju kameňom. Zdá sa, že to bolí, lebo robot-lekár vám otvorí dvere. Vvnútř hned vpravo nastavte teplotu na konzole na "chladno". Teraz môžete vystúpiť hore a dostať sa k rúčke. Chodte späť a práve sa nabijajúcemu robotovi nasadte Circuit-board z Joeyho. Porozprávajte sa s ním o všetkom. Prejdite dverami doľava a ešte raz doľava, kde cez mrežu uvidíte androidu. Poprosíte Joeyho, aby preskúmal nádrž. Po návrate sa ho povypýtujte na všetko možné a požiadajte ho o otvorenie nádrže. Keď to urobí, môžete vstúpiť (vpravo cez dvere a potom favé horné dvere). Vdaka vašej príprave sa android uvoľnenými mrežami prepadne. Chodte vpravo hore cez dvere a znova vpravo hore. Použíte ID kartu s terminálom na otvorenie dverí. Joeyho vrak si pozorne prezriete. Nájdenú kartu použijete na vstup do Cyberspace. V Cyberspace chodte vpravo, oslepte oko a vydite nahor. Rytiera odstráňte pomocou "božieho hnevú" z inventára. Teraz prerušte spojenie a použijete na nový vstup Anitinu kartu.

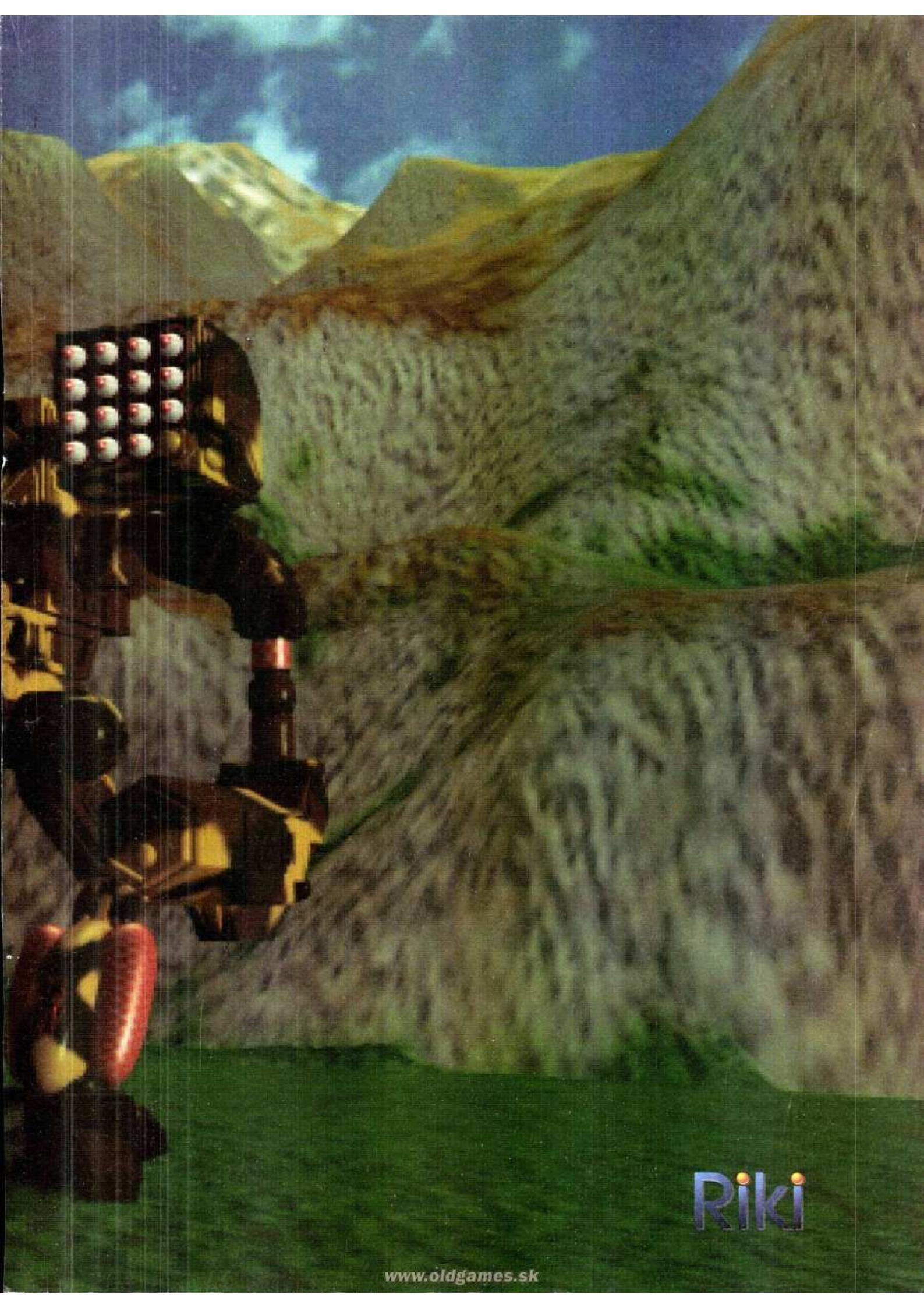
Chodte do miestnosti s rytierom a doprava. Oscilátor použíte na kryštál, zoberete helix a prerušte spojenie. Chodte von z miestnosti a cez pravé spodné dvere. Použíte Anitinu kartu s konzolou a zoberete kliešte (pri pravých dverách). Použíte ich na sud a zoberete z neho organické vzorky, ktoré zmrazíte v chladiacom boxe. Pôjdeťe vpravo, otvoríte skriňu, zoberiete stredného androida a vložíte do neho Joeyho kartu. Pomocou menu programu na konzole aktivujte Download charakterových dát a startup program. Porozprávajte sa s Joeyom o všetkých témach. Poprosíte Joeyho alias Kena položiť ruku na senzor. Zároveň sa dotkniete druhého, aby sa otvorili dvere. Vstúpíte do miestnosti a pôjdeťe ďalej doprava. Lano upevňte na rúrach a zlezíte dole. Použíte záhradné kliešte (zároveň aj zmrazené vzorky) na výtok a chytíte lano. Potom, čo padne Fosterov otec z kresla, požiadajte Joeyho, aby zaujal jeho miesto a... finito (koniec).





C 1994 KNUT GOLLERT

www.oldgames.sk



Riki

Dragonsphere

Firma Micropose prišla so zaujímavou adventúrou z kráľovského prostredia pod názvom Dragonsphere. Menej vyrévanie ješím k úspešnému ukončeniu hry možno pomôže nasledujúci návod.

Úvodom nás z kráľovského spánku zobudí manželka so znepokojujúcou správou o Dragonsphere. Iba od vás závisí záchrana kráľovskej ťaže. Kliknutím myši na nočný stolík vstaneme. Nachádza sa na ňom aj kniha, ktorú prečítame pomocou "open". Časť jej obsahu budeme neskôr potrebovať na vyriešenie hádanky. Potom ideme upravo do spálne kráľovnej a prečítame si jej denníky, ktoré sú napočítať vľavo. Izbu opustíme južným smerom. V miestnosti, ktorá ešte dýchá zvyškami nedávnej slávosti, nájdeme vľavo oblúbenú čašu (GOBLET) a upravo zase kost (BONE). Smerom na juh sa nachádza miestnosť s trónom. Pohľad plný obáv vrhneme na pomaly sa rozpadávajúci Dragonsphere. Vedľa, v uvitacej miestnosti sa pozrieme na knižnicu. Ak sa pokusíme prezrieť knihu (OPEN BOOKS), zistíme, že za závesom sa nachádzajú tajné dvere. Z tejto strany sa však otvoria nedajú. Bude nás to zaujímať až neskôr.

Južne od trónovej miestnosti sa nachádza Council Room, kde našu pozornosť zaujmú rozhovory kráľovnej a mamy. Ich dary si zoberieme a vyrázime preč. Cez Courtyard sa dostaneme až na trhovisko, kde sa s každým z pritomných porozprávame. Pri dialógoch treba reagovať zdvorilo a nápomocne. U diplomatov treba dať najavo, že chceme navštíviť ich panovníkov. Po rozhovore s obchodníkom kúpime pár kúskov ovocia a pri ďalšom rozhovore nám prezradí i niektoré chýry, ktoré kolujú medzi ľudom. Trhovisko opustíme východným smerom a objaví sa mapa krajiny. Náš prvý cieľ je BRYNN FANN.

Prvou prekážkou v krajinе vľ ī diaľková hádanka. Musíme pretrpieť všetky provokácie držeho mládeža pri vchode do labiryntu. Zdvorilý vystupovaním ho tak vyhervujeme, že nám rezignujúco uvoľní prístup. Nedajte sa odradiť. Ďalšou úlohou je rozhovor s duchmi, ktorí menia farbu. Červeného ducha menom Ralph sa musíme opýtať, či je cesta bezpečná. Len keď odpovie záporne, môžeme pokračovať ďalej vľavo. Audiencii u motýľeho kráľa nestojí už nič v ceste. Po úvodnom rozhovore nám zadá kvíz. Zvoláme nasledujúce odpovede: 3, 1, 2, 3, a znova 3. Za to dostaneme Powerstone (kameň so zázračnou mocou). Podájeme sa a čaká na nás ďalší dialóg. Vždy zvolte prvú odpověď. Potom sa treba opýtať motýľeho kráľa na Big Toad a čarodejnku Sanweho. Nakoniec dostaneme drevený výrezávaný vtáčiu figúrkou. Odtrheme krištáľový kvet a s veľkým odstupom prejdeme okolo obrovských ropúch, ktoré strážia kráľovskú korunu. V žiadnom prípade sa k nim nepribližime, inak riskujeme, že jedna z nich nás prehlne. Aj keby sa jej to podarilo, vyplyuje nás. Radšej konzumuje muchy. Pomocou "Invoke" použijeme Signet Ring, aby sme sa rýchlo dopravili na domovské trhovisko.

Náš hrdina ide opäť upravo smerom na mapu krajinu. Po vzhliadnutí malej medzisekvencie klikneme myšou na Slathan ni Pathan. Pred vstupom do krajinu treba najprv prehovoriť stráže. Opýtame sa ich, či im môžeme ponúknut. Obetujeme našu čašu. Na otázku, či ide o pokus o podplatenie, odpovieme, že ide o výpožičký obchod a požičaný predmet si neskôr vezmeme späť. Nedôverčiví strážcovia sú konečne presvedčení a môžeme pokračovať ďalej upravo.

Ak chceme bezpečne prejsť popri jazere, musíme na príšeru hodit Shieldstone. Na neskoršie použitie si vezmeme jej chápadio. Upravo natrafíme na starca, ktorí sedí pred jaskyňou snov. Po úvodnom rozhovore sa mu predstavíme, aby vedel, s kym má čest hovoriť. Na ďalšiu otázku odpovíme "your own hatred doesn't help", aby sme získali kameň

Polystone. V jaskyni nám vízia ukáže budúce nástrahy. Zo zeme zdvihнемe bábiku a vonku sa opäť porozprávame so starcom. Spýtame sa na všetky ďalšie rasy, hlavne na jazyk Septus Ecliptus. Potom ideme späť do vlasti, ale výnimocne nepoužijeme Signet Ring. Pekne sa vrátíme až ku strážcom, od ktorých si vyzdvihнемe čašu. Aký príjemný neskorumpovaný svet!

Po ďalšej medzisekvencii sa na mape krajiny vyberieme do pustatinovej ríše kmeňa Septus Ecliptus. Samozrejme, v každej cudzej krajinе treba ovládať aspoň základné frázy. Tu sú niektoré:

reč kmeňa Septus Ecliptus:	Význam:
Shab	Sever
Ecliptus	Západ
Falla	Juh
Ka Vinkiotum Septus?	Hľadáš ľud Septusov?
Ka Vinkiotum Tratrashab?	Hľadáš smrť?

Pri putovaní stretneme obchodníka. Na prvú otázku odpovieme záporne a na druhú kladne. Potom pôjdem smerom, ktoré vám obchodník odporučil. Tie môžu byť v každej hre iné. Len ten, kto dodržiava popis cesty, príde až k oáze. V inom prípade je s ním koniec. Dvakrát sa spýtame šamana na Spirit Plane a predstavíme sa mu. Získame za to ďalší Powerstone. Strážnika vedľa stanu požiadame o audienciu u kalifa. Zahráme si hru, kde možno vyhrať dôležité predmety. Hra na hľadanie farby drahokamu je vecou šťastia. Aby sme získali predmet, musíme Kalifa poraziť 3x a aby sme získali všetky tri zaujímavé predmety, je musíme 9x zvíťazit. Naštastie, môžeme ľubovoľne veľakrát prehrať bez toho, že by nás vyhodili. Po výatre troch predmetov kalifa poprosíme o pomoc pri našej výprave. Šamana sa spýtame, či nás môže dovestiť k Spirit Plane. Žiadany poplatok nemôžeme ešte akceptovať, a tak sa pomocou Signet Ring vrátime na trhovisko.

Našim ďalším cieľom je mapa ještě zlého čarodejníka. Samozrejme, či na začiatku zbadáme osobu, ktorá sa skrýva za skalami. Ide o vŕtačlivú Llandie a Shakers, ktorú v nasledujúcom rozhovore zaviedieme, aby odišla z tohto miesta plného nebezpečia. Llanie nám preniesie amulet. Galantne sa jej podskujeme a po tejto romantickej scéne pokračujeme západným smerom. Po ľavej strane vodopádu vezmeme zlatý nuget. Za vodopádom sa nachádza jaskyňa, ktorej obyvateľa zasypeme všetkými možnými otázkami. Oznámieme mu, že sa chystáme na debatu s čarodejníkom a popýtame sa na použitie kameňov Powerstone. Z jaskyne vyjdeme von, ideme späť na východ a vyšplháme sa na skalnú stenu. Pri hniezde vezmeme vtáče perá, ktoré sú v na- šej blízkosti. Pomocou meča opracujeme drevený vtáčiu figúrku (CARVE UP). Získame tak vtáčiu písalku, ktorou silno zapísame. Po prilete Shaka sa zdvorilo predstavíme a spýtame sa či sú Shakovia v týchto horách domáci. Dáme mu najavo, že mu chceme pomôcť a poprosíme ho o niekoľko rád. Pokračujeme ďalej v lezení. Opäť stretneme Llanie. Priemerné stretnutie prekazí príšera. Pokúsime sa s mečom v ruke niečo vymyslieť. Ale Llanie spolu s príšerou padá tragicky do nenávratna. Ideme vľavo, kde čaká ďalší Shak. V rozhovore ho uistíme o svojom priateľstve a snažíme sa urobiť všetko na porazenie čarodejníka. Zozbierame trochu blata upravo vedľa vodopádu. Späť na východ a šplháme sa ďalej nahor. Aby sme sa dostali ku vchodovým dverám veže, treba ju obísť po chodníčku smerom doleva. Stráže dávajú hádanky, na ktoré zodpovieme pomocou "red", "his leg" a "Beef Stew". Obstáli sme a môžeme vstúpiť do veže. Strážiace oko vyradíme z činnosti tak, že naň hodíme blato. Pokračujeme upravo, kde je Sanweho študovňa. Zoberieme Music Box a Vortex Stone. Odtiaľ sa poberieme na východ.

V laboratóriu nám narobi starostí hryzúce lano. Použijeme Vortex Stone s významným príkazom "take magic from". Lano vezmeme. Upravo dole v

Riki



www.oldgames.sk



DESIGN LIMITED



rohu otvoríme klietku a vyberieme mŕtveho potkana. Jeho živého kamaráta už nestačíme chytiť. Zdochlinu dáme do mrazničky a opäť ju vyberieme. Zoberieme flaštičku a dáme ju na kovovú platňu. Otočíme kohútiky (PETCOCKS), a tým sa flaška naplní kyselinou. Vezmeme ju a putujeme späť k vchodovej hale s okom, potom vľavo. Na ľavej strane sú tlačidlá. Obe prislúchajú výfahu. Najprv ideme severne do väzenskej cely, vezmeme faklu, vrátíme sa späť a stlačíme spodný gombík. Dopravíme sa do ľavej miestnosti, kde hned' automaticky požieme faklu. Sanweho Powerstone je chránený proti vrádeži smrtiacou pascou. Kam sa hrábú autodarmy. Výfahom ideme späť do cely. Vľavo sú v podlahe zaučované padacie dvere. Nakvapkáme tam trochu kyseliny (POUR CONTENTS OF). Lano spojíme (TIE) s okovami (MENACLES) na ľavej stene a zosilíme sa nadol. Spusťenie sa na lani a zobraťte kameňa Powerstone sa odohrá automaticky. Výfahom ideme nahor, kde následne prebehne vystašený potkan cez teleportovacie dvere. Jeho osud nás vystríha, aby sme nešli do susednej miestnosti, z ktorej vychádza pekelná horúca žiara. So zmrazeným potkanom (RATSICLE) sa dotkneme dverových rámov, ktoré so syčaním zme nia farbu. Ak si chceme vziať teleport, musíme použiť na dvere chápadlá z príšery. Ideme severne do strojovne. Teleport dám do vodného lúča a v rozhorúcenej komnate schladí podlahu. Až teraz môžeme prejsť po železnej dlážke do dráčich dverí. Ocitneme sa zoči-voči s čarodejníkom. Sanwe nám ukradne niekoľko magických kameňov. Napriek pôsobeniu jeho kúziel môžeme trochu pohybovať prstami. Použijeme rýchlo (MIMIC) Polystone a Blue Stone. Sanwe nám naletí na trik. Využijeme to a hodíme Blue Stone do oranžovej Sphere-gule. Čarodejníka Sanweho sme premohli.

Hoci by sa mohlo zdáť, že koniec hry nedá na seba dlho čakať, opäk je pravdou. Náš hrdina očividne nie je pravým kráľom - malž medzisekvencia zo zámku nám to potvrdí.

Skôr než opustíme vežu, zoberieme Black Sphere z dlážky, mapu zavesenú nad policou na knihy, ako aj Crystall Ball a Spirit Bundle z truhlice vpravo. Zošplháme sa o dve úroveň nižšie. Opäť navštívime Shaka, ktorý nám blokoval západnú cestu. Dozvieme sa, že v hniezde nás čaká odmena. Mali by sme si podrobnejšie prezrieť mapu od Sanweho. Je v nej zaznačená jediná správna cesta ako ďalej. Mapu si musíme predstaviť otocením o 90 stupňov tak, že štart je v pravom hornom rohu. Odporúčam nakresliť si to. Z hniezda vezmeme opasok a hned' ho vyskúšame odvážnym skokom nadol. Patrilo by sa zachrániť aj Llanie. Nachádza sa v jaskyni osidlenca za vodopádom. Po krátkej prednáške o vašej Atlan-bábike treba vykonať niekoľko rôznych krokov, aby naša drahá Llanie unikla smrti. Najprv nežný ozdravovací pokus pomocou bábiky (HEAL), potom pripevníme perá na koſť a použijeme to spolu s Vortex-Stone. Následkom tejto činnosti je magická otiepka (NEW BUNDLE), ktorú použijeme na Llanie (PUT). Nakoniec musíme povedať pár slov lásky. Mali by sme si spomenúť na milostnú báseň, ktorá bola v knihe na nočnom stolíku. Tu je osudná veta, ktorú musíme slovo za slovom vyrieknut: "THOU ART A ROSE - BUT NO! FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW".

Llanie potrebuje ešte jednu ozdravovaciú dávku z bábiky, aby bola fit. Za odmenu od nej dostaneme pergamen. Osídlenec nás pošle na poslednú rozhodujúcu výpravu.

Pomocou Signet Ringu sme opäť na trhovisku. Na nemilé prekvapenie nás čaká zatknutie. Opýtame sa strážkyne na dôvod zatknutia po tom všetkom, čo sme pre kráľovskú rišu vykonali. Potvrdíme, že sme Shapechanger, no poprieme podiel na královej vražde. Vysvetlíme, o čo ide a poprosíme strážkyňu o prepustenie. Táto scéna sa bude opakovať pri každom použití Signet Ringu.

Ideme k oáze kmeňa Soptus Ecliptus. Kalif má 2 nové predmety, ktoré musíme získať 4 výťazstvami

v hre s drahokamami. Pred odchodom nás kalif ponukne pohárikom. Drink je ale na náš organizmus tak silný, že jedinou záchrannou je bábika, ktorú použijeme na seba. Flaštička nápoja (SOPORIFIC) sa nám určite zíde. Navštívime aj Brynn-Fann. Samozrejme, po známom použítí Signet Ringu a nastavení na mape. Ideme tým smerom, kde sme sa rozprávali s motýlím kráľom. Podídele k ropuchám. Otvoríme džbán s muchami, ktoré sme vyhrali u kalifa. "Žabky" sú teraz zaneprázdené muchami a my túto chvíľu využijeme na ukradnutie kráľovskej koruny.

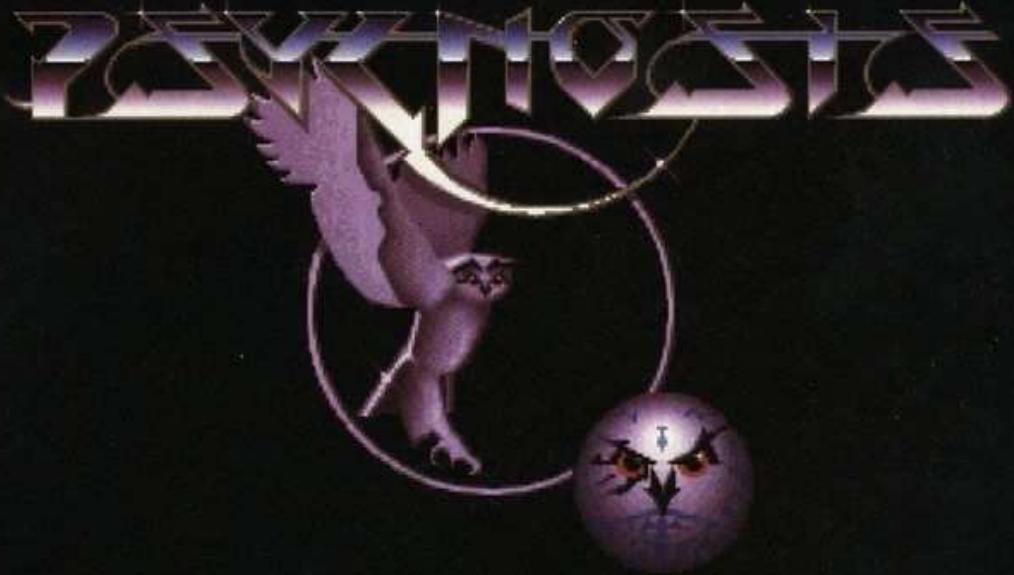
Nasledujúca pasáž je Slathan ni Pathan. Musíme znova prehovoriť strážnikov a uistíť ich, sa nevoláme Shifter. Povieme im o posledných udalostiach. Stalo. Ubezpečíme ich, že pôjdeme len tak ďaleko, aby dovideli. Ponúkneme seba aj ich nápojom od kalifa. Skôr, než sa stráže zložia na zem, vytasíme bábiku na vlastnú zdravotnú kúru a ideme východne k jaskyni snov. Po vzhliadnutí ďalej vŕiez pokračujeme smerom na východ, porozprávame sa s príšerou a použijeme na ňu bábiku (HEAL). Vstúpime do Shifter-dediny a porozprávame sa so starenkou. Dostaneme Shifter-Ring. S jeho pomocou navštívime bez problémov Spirit Plane. Použijeme Signet Ring a vrátíme sa späť do pustatiny kmeňa Soptus Ecliptus. Na ceste k oáze pozbierame okololežiace kosti. Šamanovi položíme otázky týkajúce sa Spirit Plane a dáme mu Bundle. Po krátko trvajúcej ceste sa šamana ešte raz opýtame na všetky detaily nasledujúcich skúšok, než vyrazíme na východ k 1. úlohe.

Prvá skúška je podobná ako v skalných horách. Cesta je rovná, len začíname na opačnom konci vľavo hore. Tu sa nám opäť zíde mapa. Cesta je zrakovo zhodná s predošlou. Prejsť cez hadiu jamu nám pomôže Shifter Ring. Premeníme sa na hada. Čaká nás ďalšia úloha. Použijeme Vortex Stone, aby sme vysali mágiu z plodov, ktoré požíra Roc-vták (grape vine). Date ho Roc-vtákovi, rýchlo uchmatremo včielu, ktorá sa naňa a nahradíme ho Black Sphere. Číma saď na západ. Šamana voprosíme o návrat.

Znovu sa dozviete scénu so strážkyňou. Okrem vyššie spomínaného postupu pokračujeme tak, že podrobne rozpoznejeme čo máme v úmysle. Chceme zachrániť skutočného nasledovníka trónu a dáme odkážeme, aby verila vlastnému inštinktu. Na dôkaz vytiahneme bábiku a strážkyni uzdravíme jazvu. Na otázku "prečo" odpoviem, že aj Shapechanger môže konáť dobré skutky. Po rozhovore chce dievča jazvu prinávrať. Pre nás je dôležité, že môžeme pokračovať ďalej smerom k studni. Vďaka opasku môžeme do nej bez obáv skočiť. Zoberieme mincu (COIN). Pomocou Shifter Ringu sa premeníme na tuleňa a preplávame rieku. Na druhom brehu sa ligoce zelená žiara. Po aktivovaní (INVOKE) Crystal Ballu vezmeme Emerald, ktorý sa objaví. Opäť premena na tuleňa a v rieke plávame nadol vľavo. Kráľovná je uväznená. Predstavíme sa ako Shapeshifter. Spýtame sa na pasce, na posledné udalosti a na koniec, čo stojí pred ňou. V tulenej podobe plávame napäť. Vyškriabeme sa na breh. Postavíme sa na padacie dvere a pristaneme v ďalšej jaskyni na schodisku. Na schody najprv položíme sošku, aby sme zablokovali pascový mechanizmus typu á la Indiana Jones. Pokračujeme západ. Prišeru temnoti pokoríme prečítaním slov z pergamenu (PERCHMENT), ktorý nám dala Llanie. Vo vedľajšej miestnosti konečne nájdeme kráľa. Rišu zachráníme tak, že sa premeníme prostredníctvom Shifter Ringu na medveda a pomocou "push" osloboďime zamrznutého vládcu. Soul Egg poslúži k tomu, aby kráľ získal svoju stratenú dušu. Vydeme von dverami na sever. Nasadíme si korunu a stlačíme tlačidlo na stene. Otvoria sa tajné dvere vedúce do uvitacej sály. MacMorn vytasi šablu. Náš meč v tejto chvíľe nesmie tiež zaháľať. Pomocou amuletu MacMorna dorazíme. Získame krásnu Llanie a k tomu aj záverečnú sekvenču.

Vefá zdaru praje

-Ivo Ninja



PRESENTS



Ked písal Bram Stoker svoje dielo Dracula, iste netušil, ako bude jeho výtvor populárny a oblúbeny. Ved len kolko ráz bol motiv jeho knihy prevedený do filmovej podoby. Prvý raz tuším niekedy začiatkom dvadsaťtich rokov s názvom Upír Nosferatu. Ludia, ktorí film pozerali, isto v hrôze utekali z premietacej sály a týčo vydržali až do konca. len tažko zaspávali s nočnou morou na prsiach. Najnovšia podoba stílmovaného príbehu kniežata Draculu sa volá jednoducho Bram Stoker s Draculom. Natoci ho vynikajúci F. F. Coppola a pôsobivú hudbu skomponoval Wojciech Kilar. A pravé tento film si zobrali na mušku programátori firmy Psygnosis. A je len na Vas, ako ich výtvor zhodnotíte.

Záčiatok je veľmi jednoduchý - skladá sa iba z nazvu hry, no všetko dohaňa tiesňivá a celkom dobre nasamplovaná hudba, presne sa hodiac a k takému druhu hry. Skvelo nas totiž pripravuje na hrôzostrašný príbeh, ktorý sa bude odvjať pred našimi očami. Hned po odkliknutí nápisu sa nam zjavi pekne urobený informačný panel, ktorý je akoby nakreslený na starom liste papiera. Na ňom sa nachádza indikátor našej energie znázornený flaštičkou plnej krvi, životov a počtom nám zničených truhiel. Hlavným hrdinom je už strachom trocha zosedively Jonathan, ktorý má ešte dosť sil zabrániť kniežatu v jeho výčinani v Karpatskom hrade alebo v hmle opradenom Londýne.

Celá hra je v duchu plošinkovej beháčky, kde jediným cieľom je zničiť

Draculove truhly v danom objekte a nakoniec vždy zabit upíra. V tom nám samozrejme bránia jeho prisluhovači - veľke množstvo rozmanitých príšier a obľud, ktoré sa však dosť často v jednotlivých leveloch opakujú. Prostredie, v ktorom sa hra odohráva je celkom pukne vykreslené, ale na môj vkus má malo farieb. Scrolluje dočasne rýchlo a tak má celé naše putovanie svízny a plynuly charakter. Jedným, akože logickým problémom je zbierať klúče, hodiaci sa k určitým dverám. Kedže sú ale v každom leveli maximálne dva, nerobi nám žiadne problémy napredovať úspešne ďalej.

Zvukové efekty sú celkom vydarené a dopĺňajú dej. Jediná chyba je v ich malom počte. Objaví sa tu dokonca

diátku /ked podržime fire/. Sú tu tiež amfory s krvou na doplnenie energie a samozrejme červené klúče. Doporučujeme naraziť s Jonathanom do bočného mru. Sedujte pritom, ako si efektne vyráži zuby.

Level 2: Úlohou je zničiť všetky truhly a zlikvidovať samotného Draculu oblečeného do červeného panciera. Ako nepriatelia sú tu pavúci, ktorí sa drža spušťajú na našu (voju) hlavu zo stropu (na zemi pred nami zbabelo utekajú), potkani, lietajúci démoni a krivajúce "zombie potvory". Dej sa odohráva stále na hrade. Nezabudajte bráť červené srdcia - tie znamenajú život navyše.

Level 3: Truhly sú už samozrejmostou a ako záverečný upír sa zjavi dievča, pravdepodobne miestna

Nepriatelia - kvapkačuca voda, netopiere a zombici s natrhnutou slachou na nohe.

Level 4: Dracula sa premenil na vlokala. V tejto časti hry musíme občas preskočiť aj dieru v portaloch. Protivníci sa tu už iba obmienajú a hra neprihadza s nicim novým. Skuste si ďalšie levely zahrať sami. Ved sa predsa nedate okrádnuť o pocity z objavovania nových misií, ale ešte vám prezradím, že siedmy level sa odohráva v blázinci a ôsmý... Ale už naozaj dosť! Na záver tu mám zopár priponiek a postrehov. Ovládanie hlavnej postavy nie je zložité, len si musíte zvyknúť na netradičný spôsob boja, alebo používať kríž. Do schodov chodíme tak, že sa postavíme čelom ku nim asi pol centimetra od ich okraja a jo zatláčime smerom, ktorým chceme ísť.

Hra nie je vôbec zložitá a da sa bohužiaľ veľmi rýchlo dohrat. Myslím si, že jej výrobcu mala firma Psygnosis venovať oveľa viac času a námahy, ako aj nápadov, pretože dielko pôsobi nedokončeným dojmom. Ved na hracej konzole má Dracula rovnaku grafiku ako ich slavná trilogia Shadow of the Beast. Ach, kde sú tie doby, keď sa meno Psygnosis vyslovovalo s uctou v hľase a tisícky hráčov malo oči podliehať krvou z mastenia či už spomínaného Beasta, Kiling game show, alebo nezabudnuteľnych Lemmingsov. Nech sa snažím, ako chcem, nemôžem dať tejto hre príliš kladný posudok, aj keď niektorí hráci nebudú so mnou súhlasit. Dúfam, že toto nie je nový trend firmy na rok 94, pretože ak ano, potom nás Pán Boh opäť niení pred Draculom.

jedi

Názov:	DRACULA
Firma:	Psygnosis
Počítac:	Amiga
Typ:	akčná
Grafika:	55%
Hudba/zvuky:	58%
Fanometér:	45%

Dracula

aj známy chorál
Alelujaáá. Ten všetci
dobre poznáme z Gamesu First Samu-
rai, ale v Draculovi má oveľa horšie
spracovanie. Ako si všimnete, v tejto
hre nie je bohužiaľ nič dokonale. Každa
stránka tohto výtvoru má aj svoj tieň
čo ma trocha rozliaduje. Už aj preto,
lebo Coppolovo Draculu mám rád /
hlavne hudbu/, a čakal som aj od hry
viac. Teraz si povedzme niečo bližšie
o jednotlivých leveloch. Ako som už
spomínal, majú rovnaky princip
prechodu - zničiť všetky truhly, ktoré sú
do jednotlivých budov nechal knieža
dopravit, a na záver zničiť vždy upíra.

Level 1: Po rozbití všetkých truhiel
sa nam zjavi Draculova nevesta z jeho
hrade v Karpatoch. Na odpor sa mu
stavaju netopiere, odsekneť ruky a
potkani. Nezabudnite zbierať kríže. Tie
nám umožňuju likvidovať nepriateľa na

diátku. Utočníci sú kostry
(tváre sú akoby nič a keď
sú ku nám priblížené, vrhnú sa na nás so
svojimi mečmi), vtáci, pavúci a
jedovate hady (Indy by mal
radost). Doporučujem rozkopnúť
pukáku a sledovať, ako krásne pukne.
Grafika prostredia sa stále ponáša na
predošlé levely.

Level 4: Po likvidácii truhiel (dalej
ich už nebudem spomínať), sa pred
vami zjavi knieža s elegantným frakom
a s cylindrom. Znamena to, že sa
nachádzame v luxusnom londýnskom
dome plnom umelcovských diel a kníh.
Tu mu slúžia škorpióni, upíri v pláštach
a samozrejme hadi. Skuste buchnúť
do škorpiona - nadherne odleti do
diálky.

Level 5: Tu stretneme Lucy, teraz už
ako upirku pochovanú v rodinej
hrobke. Je tu veľa kvetov a sviečka.

Poznáte film Ženy na pokraji nervového zrútenia? Nie? Vôbec to neprekáža. Určite ste však videli Cliffhangera so skvelým Sylvesterom Stallonem. Môžete mi veriť, že hra, ktorá vznikla ako odozva na Sylvestrov akčný trhák, by sa mala voľať Hráči na pokraji nervového zrútenia. Prečo? Pokúsim sa o vysvetlenie.

Po dôpochu sa, že Cliffhanger je na Amige, rozlialo sa mi po tele prijemné teplo. Hru som videl behať na SNESe vo výkladnej skriní rakúskej metropoly a na prvý pohľad sa mi zapáčila. To, čo sa objavilo na obrazovke môjho monitoru, dá sa len veľmi ľahko popísať a iba studené obklady ma zachránili pred potupnou smrťou na chorobu Horroros Softwaris.

Po úvodnom intro, ktoré sa skladá z čierno-bielých obrázkov, zmiešaných pravdepodobne zo digitalizovaného pozadie a dokresleného popredia, a informujúcich nás o strate 100.000.000 dolárov, sa dostaneme bez akýchkoľvek zbytočných príprav k vlastnej hre. Už pri prvom pohľade na grafiku som sa zlakol, že mi niekoľko vymenil A1200 za didaktik (malý počítač - malé d), či prinajlepšom za C64, ale po uistení, že to nie je pravda,

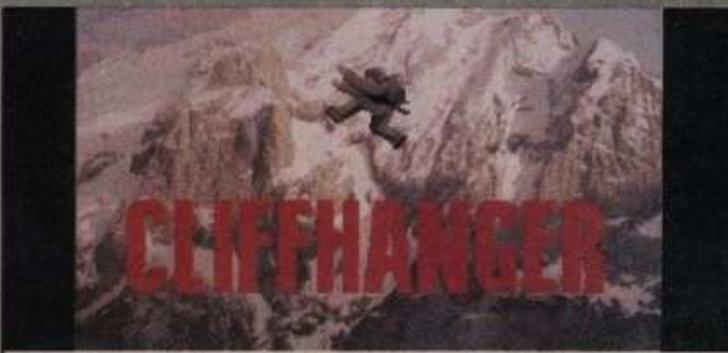
LAST ACTION HERO

Psygnosis-the dome

Posledný film s a Arnoldom Schwarzeneggerom v hlavnej úlohe nie je žiadnym trhákom, ale väčšina divákov vydržala v kine až do konca, hoci tváre mnohých z nich nevyzerali po premetaní spoločne, skôr rozpačito. Viacerých nalákala bombastickej kampani, iných, a podobne aj mňa, meno hlavného hrdinu. Čo robiť, nad našou planétou kruží družica s názvom filmu na plásti, nad Bratislavou pre zmenu kružilo lietadlo s vlažiacim transparentom, a tak nečudo, že sa objavila aj videohra.

Iba nechápe, čo má spoločné, okrem názvu, s filmom. Celá je postavená na princípe pochodovania zlava doprava a zabijania chudákov zloduchov, prícom medzi každým levelom pochodu je akási kultúrna vložka v podobe merania sôl s ich šelom v osobnom súboji. To je všetko, hotovo a koniec. Nič viac tu nenajdeme, nech sa snažíme ako chceme. Iba nudnú bitko-chodičku typu Double Dragon, ktorý je v porovnaní s touto zúfalostou úplne genialný. Jedinou svetlou stránkou hry je podoba pekne prekresleného a detailne rozdanomovaného Arnolda. Ani úderov, ktoré používa, nie je príliš veľa - jediný úder pastou, hlavou a akési saltozáchrany, keď už neviete ako ďalej. Prečo? No preto lebo si autori asi myslia, že budú originálni a humorní, keď zaplavia ulice nezvyčajne vysokým počtom nepriateľov. Je ich tu tak veľa, že bez nastavenia najvyššieho množstva životov a najmenej obtiažnosti, sa nedostanete ani z prvej "árény".

Prostredie hry (meniace sa podľa levelu) sa mi tiež nepáči. Opäť je málo, a to musím opakovat, malo farebné (nový standard) a veľmi hrubo



som sa pustil do žhavenia.

Kockaty a zle rozdanomovaný Sylvester sa tu snaží v obyčajnej plošinkovej behačke mizernej kvality typu "chod zlava doprava alebo zdola nahor" zbierať roztrúsené balíčky s doláromi. Mizernej preto, lebo v prvých eveloch sú jedinými nepriateľmi "nebezpečné" kôpky snehu padajúce pre istotu (aby hámam neublížili nášmu hrdinovi) už dva metre pred ním z rôznych svahov, vyjúci vici (podobní hrdzavým liškam napadnutým prasťivinou), neustále padajúce kamene a orli piskajúci ako detské pišťalky. Mizernej, pretože grafika aj hudba sú veľmi jednoduché a v dnešnej dobe virtuálnej reality

vyvolávajú iste pobavený úsmev a možno rozveselia starých siepých herných veteránov, ktorí si pri tej zaspomínajú na zlaté časy gumákov (sinclair zx spectrum).

A ako by som hodnotil túto hru celkovo? (POMOÓOC !!!) V každom prípade je tu naozaj veľmi zlá grafika (keby existovala cena za najhoršiu grafiku, tak Cliffhanger ju určite dostane), ktorá je naviac málo farebná. Možno som nejakú farbu prehliadol, ale viac ako 8 ich nie je. Pozadie je tak rozmazené zelenomodré, že sa človek priam poteší, keď ide cestou okolo domu a z komína vychádzza dym!!! Už z toho si musí čitateľ utrobiť úsudok sám. Vo veci hudby a zvukov

sa firma taktiež nevytiahla. Jedna melódia sa omieľa stále dokola, a to už nepripomínam ani zopár programátorských nezmislov, ako napríklad odrazy vo vzduchu pri preskakovani prieplasť alebo beh po páčach z kopca. Takéto veci by sa naozaj nemali stávať. Nechápe, ako si firma môže dovoliť zaplatiť licenčný poplatok, za taký zaujímavý projekt, zveriť výrobu úplne neznámej firme SPIDERSOFT - "spoločnosť na vývoj softwaru" a potom takúto hru vypustiť koncom dvadsiatstoročia medzi užívateľov. Ba dokonca ešte dúfajú, že sa im podarí zarobiť aj dáky ten groš. Bez akejkoľvek logiky. A na záver ešte jedna vec. Sly na začiatku filmu svoju kamošku pred istou smrťou nezachránil. Mne sa však tento husársky kúsok podarí a preto vám radim - chodte na sto krokov preč od tejto strašnej hry !!!

Jed

Názov:	CLIFFHANGER
Firma:	Psygnosis
Počítač:	Amiga
Typ:	akčná
Grafika:	20%
Hudba/zvuk:	25%
Fanometer:	-20%



vykreslené. Pripadá mi ako nesmelé začiatky programátorov prvých hier na Amigu, niekedy koncom minulého storočia (za príklad uvádzam hru Paper Boy). O hudobnej stránke

nebudem radšej ani hovoriť, ved jediná melódia chatnej kvality tu donekonečna rapoce vo svojej domyšľavej malosti, a ani zvuky úderov, či výkriky ranených bojovníkov



ju nedokážu vytiahnuť z kómy, do ktorej upadla.

Napokon opisem este niekolko levelov. Foot level - Arnold kráča ulicou a bieha všetko hlava-nehlava (keď nenavolíte lahku obtiažnosť, ste bili hlava-nehlava pre zmenu vy). Bolo boss - mohutný, škaredý černoch, trúfajúci si vyhral nad vami v súboji (nevyhrá). Ware house - akási podzemné skladisko hemžiace sa protivníkmi. Jet boss - bitka so ženou sa odohráva na stúpajúcom výťahu. House brawls - kráčame po svojom dlhom, dlhom byte a likvidujeme návštěvníkov prichádzajúcich bez pozvania. Ďalšie - vyresetujte počítac ako som to urobil ja a pocitíte nádherný pokoj v duši. Ako vidite, nie je treba už nič dodávať. Snáď len tolko, že konverzie filmov sa v poslednej dobe firme PSYGNOSIS vôbec nedaria, a pokiaľ nezoberú konečne robotu do vlastných rúk môže sa stat jedno



jediné - herní maniaci odvrátia svoju tvár od "vyplňnutej sovy".

Jed

Názov:	Last Action Hero
Firma:	Psygnosis
Počítač:	Amiga
Grafika:	35%
Hudba/zvuk:	25%
Fanometer:	-18%

ARMOUR-GEDDON II

Ked' som kedy si v dobe kamennej, ktorá je už našťastie za nami, hrával Tomahawk na svojej osemstovke, tajne som sníval o jednej hre. O hre, v ktorej by som liehal, jazdil a plával na akomkolvek bojovom či dopravnom prostriedku, mohol s nimi bojovať a ničiť nepriateľov. Po zakúpení prvej Amigy ma bohovia z Psygnosisu vypočuli a zosili medzi svojich obdivovateľov Armour-Geddon. Oňom sa však baví nebude, pretože mám v zásobe niečo lepšie. Je to priam bomba. A teraz! Na scénu nastupuje nástupca "jednotky" - Armour-Geddon II.

Názov hry je odvodený od najstrašnejšej biblickej katastrofy, ktorá nás zatiaľ len čaká. A podľa názvu môžeme s istotou určiť náplň gamesu. Áno, zničí všetko, čo chodí, pláva, lieta a jazdí, pričom musíme prežiť. Nepriatelia používajú rýchle stroje a strieľajú veľmi presne, nemilosrdne, a to vo veľkých dávkach, podobných ohnívému daždu. Na boj sa musíme dôkladne pripraviť, a preto sa pozrime, aký výber zbraní a munície nám naši velitelia dajú na likvidáciu nepriateľských jednotiek.

V ponuke je pomocný materiál a zbrane (pripradne náboje) - mini raketa t. Smart, mini raketa t. Firestic, recyklačný systém t. Trasher, palivová nádrž t. Dasis, teleport, externý palivový tank t. Fatman, výbušný projektil t. Harophat, prístroj na nočné



videnie t. Night Owl, likvidačná bomba t. Slowmo, raketa s dlhým doletom, raketa s malým doletom, fažká bomba a laser. Na fažké boje a prepravu munície, materiálu alebo osôb slúži helikoptéra, stíhač, bombardér, vznášadlo, nákladný transportér, fažký tank a ľahký tank. Všetky stroje majú samozejme odlišné prístrojové dosky,

rôzne druhy výzbroja a aj rozdielne jazdné či letecké vlastnosti.

A kú grafiku použili programátori hry? Predsa vektorovú Intro je sice urobené svojskou a peknou bitmapovou grafikou, ale zvyšok je vo vektoroch. A nie hociajákych. Rýchlosť je skrátka úžasná a dosiaľ som sa s

pomocou numerickej klávesnice. Otáčanie prebieha na 1200-vké plynule, bez akéhokoľvek náznaku trhnutia.

Ovládanie strojov je jednoduché, podobné prvemu dielu. Iba v skratke zapári príkladov: Q a W - časové urýchlenie s nastavovaním množstva detailov, X a Y - výber zbraní a ich potvrdenie, V - zapnutie monitora, tri pravé horné gombíky - naštartovanie a plyn, ALT - odhadzovanie falošných cieľov, F - tlačidlá - vyberanie jednotlivých strojov (max. 6), číslice - rôzne pohľady, num. klávesa - rotácia strojov v externom pohľade.

Na začiatku hry nezabudnite nadefinovať parametre ako obtiažnosť, počet hráčov (pre dvoch je možné hrať cez modem), ovládanie (myš, joystick, A - joystick, klávesnica). Vyberieme si tak tiež techniku, výzbroj a posádku. Po tomto úkone stačí už len zistíť cieľ mísie a hurá do boja. Ten je naozaj neútostný a krutý, plný utrpenia a bolesti. Dúfam, že sa nevzdáte a zničíte minimálne polovicu znepríateľeného sveta.

Na záver ešte musíme čitateľov oboznámiť s jedným dôležitým faktom - hra je naozaj veľmi, veľmi obtiažná. (jed)

Názov:	ARMOUR-GEDDON II
Firma:	Psygnosis
Počítač:	Amiga
Typ:	simulačor
Grafika:	80%
Hudba/zvuk:	50%
Fanometer:	90%



Dungeon od PSYGNOSIS-u? To akosi nesedí. Ani vo sne by mi nezislo na um, že tvorcovia legendárnych Lemmingsov sa pokúsia konkurovať ORIGINU, SSI a ďalším firmám, ktoré sú v dungeonovskom svete ako doma, a to hned dvomi hrami vyrobennými krátko po sebe. Druhou z nich je Hired Guns. Jedným slovom sa pri nôm pristavím. TRAPAS. To je asi tak všetko.

O WIZARDE si poviemne trochu viac. Po priemernom inre si vyberieme stín postavy zo štyroch povolení a štyroch ras. Každá postava má vlastnosti pevne dané, takže akéhokoľvek generovanie odpada.

Celá hra je rozdelená na päť hradov, z ktorých každý má určity počet podlaží. Ulohou je najst steny krištály otvárajúce branu do pekla,

ale iba s ich pomocou sa dostaneme na slobodu a zničíme zlo. Ovládanie hry je Ultimovské, t.j. pohyb po dungeone je plynulý dopredu i dozadu, a takisto sa možno otačať všetkými možnými smermi.

Spôsob boja sa však od Ultimy Underworld výrazne líši. Kym v Ultime sme mávaním perfektne animovanej zbrane presvedčali nepriatela, že je pre naše zmysly tak trochu nadbytočný, vo Wizarde stačí kliknúť na ikonu meča, čo je samozrejmejšie jednoduchšie.

ničím podobným nestretol. Hádam len pri leteckom simulátoru C. A. P. tej istej firmy, ale v ňom bolo málo objektov. V Armour-Geddone II je ich dostatočne množstvo, najmä pri navolení najväčšej detailnosti hry. Je tu extrémne veľa pohľadov na bojové stroje a ich rotáciu po všetkých možných osiach dosiahneme

ukladať pozicie pred každou ostrejšou výmenou názorov, schodiskom, zatvorenými dverami a pod. Takisto je možné privábiť nepriatela k obnovovaču sil, v ktorom si možno kedykolvek doplniť energiu, alebo pred posteľ (chrápat počas krviprelievania, to je absurdita).

Po dosiahnutí určitého levelu sa môžeme od jedného zo štyroch demonov za určity obnos penazí naučiť niektoré z mnohých kúziel. Učil sa môže každý, od mága cez vrahá až po bojovníka (mágovia sa ich prirodzene môžu učiť viac).

Zlatých mincí sa dá

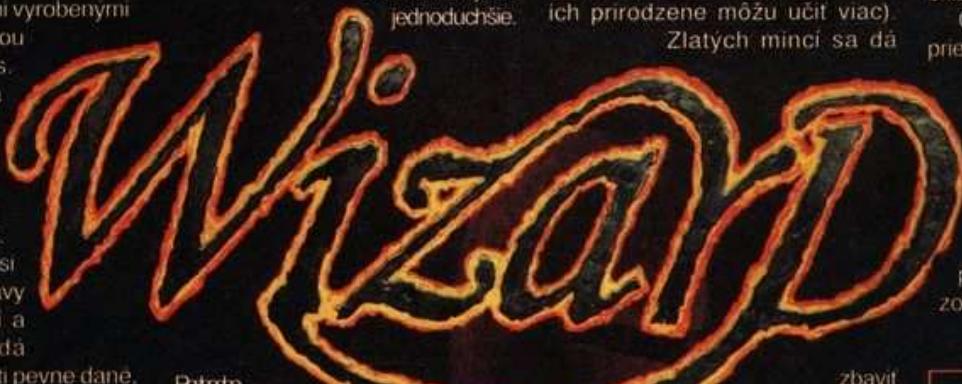


dezorientovaný otočením o 180. Je to vlastne boj o klúče, najdeš potrebný klúč, dostaneš sa ďalej. O zvukoch snad len toľko, že sú dobré, úvodná hudba je super, ale v hre sa soundom "muzikator jeden skladateľsky" príliš nevyznamenal.

Celkové hodnotenie: Wizard je priemer, ale netreba zabúdať, že ho vytvorili nováčikovia v žánri dungeon, takže je vlastne super a ak vezmeme do úvahy necelé 3Mb na hardisku... je to bomba. Len tak ďalej.

PSYGNOSIS, dôst bolo chorých Walkerov a iných podobných hier. Odporúčam, zoženite si ho.

MIES



Rôzne výrobky nie sú jednoducho likvidácia nepriateľov. Neraz som celé hodiny tkol do jedného jediného supera, ktorý nie a nie odist "voňať fialky od spodu". Preto odporúčam

zbaviť aj v niekoľkých obchodoch, ktoré sú roztrúsené po zámoch.

Logická časť hry je veľmi jednoduchá, niekedy som bol

Názov:	WIZARD
Firma:	Psygnosis
Počítač:	PC
Typ:	rolovka
Grafika:	52%
Hudba/zvuky:	56%
Fanometer:	60%



(PSYGNOSIS MORBID VISION)

Na starom, veľmi starom (obhoretom) a zubom času poznačenom pergamente sa pred tebou objavil napis plný hrôzy a desu. "Majstre, videl som nočnú moru vracať sa z hĺbky mojho podvedomia, kde sa dosiaľ skryvala všetkými zabudnutá. Aj pevnosť, postavenú z rydzej a žiarnej ocele, na hranici dvoch svetov. Prveho mocného, čestného a silného. Na strane druhej je zem vyhnanstva a starobylej diabolskej sily bezbožnosti. Pomôž mi, majstre, už cítim žeravu silu na druhej strane brány z čistej a žiarnej ocele." Bola to legenda alebo záblesk ďalekej budúcnosti? Prišlo ku katastrofe žiarnej pevnosti pomocou temných sil? Nemôžeš o tom ani uvažovať. Piše sa zoznovy rok a 429-18 a máš iné problémy. V Sunrise City, meste moci a sily, sa deju strašné veci. Vedcom sa vymkli z ruk genetické pokusy s ľudmi a zvieratami a tie zaplavili celé mesto. A ni vojenské jednotky s najmodernejsou výzbrojou nevydržali ich besnenie a bezbožné vycinanie. Všetko je v troskach. Tišicky bezdomovcov, vyhľadnutej na smrť a nakazených rôznymi chorobami, sa skryvajú a živia chudymi potkanmi. Rabujú tu tiež bandy zabijakov, ktorí sa spoločili s mentalnymi médiami a potulnými žoldnieri. Ti nenechajú nikoho nažive a boje pre nich jedinou zabavou a prostredkom obzív. Nehovorme už radšej ani o západnej časti sveta, kde sa v starych baniach usídili démoni zla a hrôzy, alebo o uzavretých komplexoch miest a budov, rozsietajúcich po celej zemi. Doba je zla a pravé ty máš so svojimi druhami vniest do krajiny konečne mier, spravodlivost a poriadok. Podme teda do boja!

Nový mytologicko-sci-fi dungeon od firmy Psygnosis sa môže začať. Zjavil sa ako blesk z čistého neba a určite osvetil srdcia mnohých amigistov, vernych výbornym hram typu AD&D, ktorí nim zaženú hľad po nových dungeonoch. Hier s podobným

motivom nie je pre ich stroje nikdy dost.

V uvode, ktorý nas zavedie do ďalekej budúcnosti, sa dozvime o vývine situácie až po veľkej katastrofe. Programator pripravil intro s úžasou poctivostou a ctižadostou dotiahnut všetko do konca, bez naznaku lenivosti, či pohodlnosti (mimočodom z nej príliš znamejty Morbid Vision). Grafika je skratka taká genialná (nie len intro), jemná a vycibrená, že som sa na tomto projekte hľadal malícky napis ONLY A 1200. Majitelov A 500 však poteším, že ho net a hra pobeží aj na ich mašinách.

Podme však o kusok ďalej. Po každom intere by malá byť vlastná hra a na začiatku každej AD&D hry je zvykom zvoliť si družinu. Musí byť silna, vytrvalá a pripravená na ďalšie ulohy, s ktorimi sa v priebehu putovania stretnie. Aj tu je výber široký a rozmanitý, pretože nas čaka tuhy boj a strela palba. V prvom základnom okne, kde volíme charakter, sa na pravej strane obrazovky nachadza 12 ikon s rôznymi funkiami. Medzi nimi môžeme najst nevyhnutnú výbvu nového charakteru, ale zbadame aj ikonu nahrevania pozícii, spánku či informácie o našom vojakovi. Definovanie charakteru je principálne rovnake ako pri každom druhom dungeon. Klikneme na ikonu nového charakteru, vyberieme si druh alebo plnevojaka, potom zvolíme jeho profesiu či zameranie, povahu, tvár a napišeme meno. To všetko so spolupracou ikonky OK.

Nesmieme zabudnúť, že v hre musíme zadefinovať všetky postavy, inak sa nepohneme ani o kusok ďalej. Zbrane a základna výbava je dana, ale môžeme ich po ceste doplniť. K základnej patria jednoducho aj dvojručné strelné zbrane (nezabudnite ich nabit priloženým zásobníkom), ochranné kevronové panciere, infra prilby, sem tam aj nož alebo tigrie pazury na boj zblízka. Najdeme tu aj akýsi symbol v podobe privesku (vhodný na hranie pre malé deti) a kvalitnú obuv (nie, botas to asi nebude). NEZABUDNITE pri výbere mužstva naverbovať aj lidi s kladným nábojom mentalnej PSY energie, pretože iba oni môžu vysielat na nepriateľa strašné čary, namiešané z množstva častí runových znakov, ktoré sú k dispozícii.

Samotná hra sa skladá z troch

pohľadov na naše putovanie - Mapa - tu vidíme značný kus sveta. Sú tu kopce, lesy, mesta, veže, bane, medzi ktorimi sa môžeme pohybovať. Naša družina má podobu gutky, ktorej udávame smer pomocou ikon so šípkami. - Vlastný pohľad - nabehne vždy, keď sa dostaneme do uzavreteho komplexu (napr. mesto). Pohybujeme sa ako v klasických dungeonoch po poličkach, pričom pri otáčaní o 90° vidíme všetko nachádzajúce sa v našom zornom uhle.

Boj - odohráva sa v 3D prostredí s 2D figurkami. Spôsob sa predovšetkým používal v sérii hier AD&D firmy SSI (Crusaders of the Dark Savant, Death Knights of Krynn...) Novinkou je komunikácia prostredníctvom počítača. Riešenie je prepracované a realistické. Môžeme sa tu napojiť na akúkolvek počítačovú sieť, prebiehať databankami alebo komunikovať s obyvateľmi. Tých sa tu nachadza dostatok, ale nie každý má chut na rozhovor. Mnohí radi vytahujú zbraň až



pri prvom naznaku zapipnutia svojho detektora živej hmoty, čo je pre nás mimoriadne nebezpečné. Pred bandou bojachitivých zabijákov s rotačnými granátometmi a pred ich mentálnymi komplícmi, ktorí používajú zákerne kúzla na rozklad buniiek a zmeny štruktúry tela, sa len ďažko ubrániame a ešte ďalšie uteciem. Bitky sú neuvieriteľne ďalšie, majú skvelú gratiku a v celku prijateľné zvukové stvarenie. Boje sa stredovo rozdeľujú na fáhy protivníka a našej skupiny. Ovládanie je zrozumiteľné a rýchlo prejde do krvi. Nezostáva nič iné, iba si zvoliť správnu taktiku a prestrelka so šťastným koncom je za nami.

Celkové hodnotenie hry? Grafika je bez jednej chybky a dľho nebude prekonateľna (rozmenej na A500). Každa obrazovka, ktorá sa objavi po kliknutí na príslušnú ikonu, je priam umelcicky dielom. Jemné tieňovanie a skvelý design dokonale podporuju ponuré prostredie do takej miery, že zabudneme na reálny čas a svet

naokolo. Postavičky v prestrelkach nie sú sice rozmienované, ale ich grafické stvarenie je tak isto výborne, nehladiac na množstvo detailov. Prepracovanosť výstroje a vyzbroje je neuveriteľná. Grafici sa naozaj "výbesnilí", prinajmenšom do bezvedomia. Hudba, ktorá nás sprevádza skoro celou hrou, nasadila prečku kvality hned o dva stupienky vyššie a ďalšo by sa hľadal odporec, ktorý by to vyrácal. Staci si vypočuť len úvod, kde starý pergamen číta hrozivý záhorbný hlas a v dálke počúť krik a nárek mučencov duší neštastníkov. Niekomu možno naskoči aj husia koža a upadnutie do bezvedomia zaženie s ďalškostami orosenia flasa plná peniveho nápoja. Sustredime sa aj na zvukove efekty. Sú takmer v celom priebehu hry a väčšina z nich znie až neuveriteľne presvedčivo.

Zlakol som sa napríklad, výkru, ktorý vydala akási mačko-zena s umelymi očami a tvarou poleptanou od kyseliny, ktorá tvrdila, že sa jej pacia moje zbrane a musí ich mať. Nebola však sama a ja som nechcel pripraviť svoju divokú bandu o jediný majetok. Strhla sa bitka a výsledok vám radšej ani nepoviem. Väčšiných čitateľov upozornujem, že prepád sa odohrá na samom začiatku hry. Nechcem ani vedieť, čo sa bude diať ďalej, a tak sa radšej pre istotu s vami lučím. Kym si do mašiny natiahnem mieromilovnú hru Dracula, prezradím dve veci, ktoré sa mi na hre nepáčia. Chodenie ulicami je nudne a jednotvarne, už len pre opakujúce sa objekty domov a pri bitkach sa nedajú meniť zbrane. Je to určitá nevyhoda, ak máme v zásobníku iba zapári nábojov a nepriateľov je vela, veľmi vela. Na druhej strane môžeme zasa radosne rozosielať kúzla a mentálne údery všetkym smermi, a fakt sa dá handicap trochu vyravnáť.

Na uplynutý záver ešte ráda pre total diagonal zúfalcov, ktorí zamrzli hned na začiatku - optyajte sa prveho človeka, čo stretnete na NETCODE jedi-

Názov:	PERIHELION
Firma:	Psygnosis
Počítač:	Amiga
Typ:	rolovka
Grafika:	80 %
Hudba/zvuk:	75 %
Fanometer:	80 %



Hra je klasickou behačkou a je určená mladším hrácom. Pre PSYGNOSIS ju vytvoril tým REFLECTIONS, ktorí si starší Amigaci určite pamäťajú z hier ako BEAST 1-3, alebo AWESOME. A je to aj výriet, pretože už od začiatku upúta rozmanitou grafikou a veľmi jemným scrollingom.

Ulohou hlavnej postavy Briana je preskakávať cez množstvo priser až k vytuženemu cieľu (exitu). Cestou sa však stretnie aj s niekoľkými logickými kuskami, ktoré robia hru zaujímavejšou. Nechybajú ani bonus-levely a obchody, kde možno získať životy, continues (pokračovania), ale aj silu, skok alebo rýchlosť.

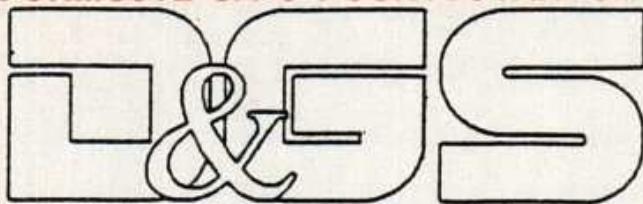


Psygnosis už tradične obohacuje hru o systém passwordov, aby hráč nemusel stále hrať od začiatku. Táto hra je programátoriská a graficky spravená skutočne na výbornú. Do rytmu hra prijemná hudba, a preto Brian určite poteší nielen tých mladších, ale aj o trochu starších, ktorí sa pri nej odreaguju od každodenných problémov a problémikov.

Luboš of Mirsoft

Názov:	BRIAN the LION
Firma:	Psygnosis
Počítač:	Amiga
Typ:	Behačka
Grafika:	75 %
Hudba/zvuk:	80 %
Fanometer:	78 %

INFORMUJTE SA O POSKYTOVANÝCH ZĽAVÁCH PRE PREDAJCOV A DEALEROV



DESIGN & GRAPHIC SYSTEMS s.r.o., Stara vinarska 3,

81104 Bratislava, Tel: 31 16 32



Commodore
SERVICE CENTER

Authorized Distributor

A1200		A4000/EC030		A4000/LC040		A4000/040		A4000 Tower	
15.390,-		49.990,-		83.499,-		89.999,-		129.999,-	
2.5"	3.5"	3.5"	3.5"	3.5"	3.5"	3.5"	3.5"	SCSI	
130	27.590,-	130	24.990,-	130	57.990,-	130	92.490,-	130	98.990,-
170	30.590,-	214	26.290,-	214	59.290,-	214	93.880,-	214	100.490,-
210	32.690,-	261	27.390,-	261	60.990,-	261	94.990,-	261	101.690,-
256	33.390,-	341	29.990,-	341	61.990,-	341	96.590,-	341	103.330,-
263	35.190,-	428	30.590,-	428	63.490,-	428	97.990,-	428	104.880,-
340	39.990,-	452	31.990,-	452	64.990,-	452	99.490,-	452	105.990,-
								2139 BAR	238.990,-

V CENE KOMPLETU JE ZAHRNUTA MONTÁŽ PEVNÉHO DISKU A INŠTALÁCIA SOFTWARE.

AMIGA MONITORY

A 1084 15 KHz PAL, STEREO	10.890
A 1942 15 - 16 27 - 31KHz	19.000
EUM 1491 A 15 - 38KHz	31.990
1943 MS 15 - 45KHz, REPRODUKTORY	25.999

RAM & TURBO KARTY

A1200 CARD 0MB	2.550
A 1200 CARD 4MB	10.790
A 500 Plus 1MB	1.990
A 600 1MB, real clock	2.220
2MB PS-RAM-CARD	6.190
A 500 2MB	5.050
A 500 4MB	8.790
Blizzard 1220 28Mhz/4MB/Clock	12.990
FPU pre Blizzard 33MHz	3.190
Apollo 1230 Turbo	35.590
(incl. 030-50Mhz, FPU, 4MB, SCSI-2, Clock)	
GVP 1230 II Turbo	34.990
(incl. 030-50MHz, 4MB, SCSI-2 opt., Clock)	

AMIGA PRÍSLUŠENSTVO

AKTIVSOUND BOXY	1.060
MONITORADAPTER PRE VGA	590

GRAFICKÉ A ZVUKOVÉ KARTY

GVP G-LOCK, VHS/S-VHS, Audio, Soft	16.990
GVP EGS-28/24, 2-MB, 24-bit	22.990
V-LAB Video Digitizer, VHS/S-VHS	16.690
RETINA BLT Z3 (1-4MB), 24-bit	22.490
Toccata A2/3/4000 16-bit pre profesionálov	16.690
GVP Sampler DSS 8+, soft, manuál	4.750
DG Sampler, Stereo, 8-bit, 50Khz	1.990
CD 32	15.990
FMV (MPEG) modul	9.550
AMIGA 500 Plus	11.999,-

1 krabička = 10ks

10 kusov

50 kusov

100 kusov

C 64 II

3.700,-

3,5" DD NONAME

185,-

175,-

160,-

1541 II FLOPPY

3.750,-

3,5" HD NONAME

249,-

239,-

229,-

C64 +1541+JOYSTICK

6.990,-

Ceny platia iba pre zásielkový predaj a sú uvedené v Sk vrátane DPH. K cene sa pripočítava poštovné a balné. Firma si vyhľaduje právo zmeny sortimentu a cien.

REGISTRAČNÁ KARTA KONEČNÉHO UŽÍVATEĽA GARANTUJE

- 1/ MESAČNE FAREBNY KATALÓG ZADARMO (testy, hodnotenia)
- 2/ MESAČNE ZLOSOVANIE AKTÍVNYCH ZÁKAZNIKOV
- 3/ PRI PLATBÁCH V HOTOVOSTI ALEBO VOPRED ZĽAVA 2%

- 4/ AKTUÁLNE CENOVÉ PONUKY FAXOM

- 5/ KAŽDÝM NÁKUPOM SA ZVÝŠUJE VÁŠ OSOBNÝ RABAT

- 6/ ZÁRUČNÝ A POZÁRUČNÝ SERVIS

ÁNO, CHCEM BYŤ REGISTROVANÝ AKO KONEČNÝ UŽÍVATEĽ U FIRMY DGS s.r.o.

MENO / FIRMA :

PSČ:

ULICA:

MESTO:

IČO:

DIČ:

TELEFÓN:

FAX:

AMIGA

PC

Dátum:

Podpis:

UFO - the Enemy Unknown

Píšu sa posledné roky 20. storočia. Udalosti sa vyvíjajú nanajvýš dramaticky. Je hľásených čoraz viac neidentifikovateľných lietajúcich objektov, známych pod skratkou UFO. Situácia je neprehľadná. Množia sa prípady únosov a katastrof. Najväčšie mocinosti sveta sa cítia ohrozené. Krátko nato sa rozhodnú utvoriť nadnárodnú organizáciu zameranú na výskum a ochranu pred UFO. A tak vzniká jedna základňa za druhou v rôznych kútoch sveta. Sú vybavené najmodernejsími radarmi a najlepšou vojenskou a komunikačnou technológiou, akú môže planéta Zem poskytnúť, zasahujú proti neznámym v trelocom. Po niekoľkých teroristických akciach a vzdusných súbojoch, v ktorých pozemska teknika tiahá za kŕstí koniec, sa situácia čoraz viac zamotáva.

Posádka UFA je zložená z viacerých rás, od Mutónov - geneticky vyšľachtených vojakov až po hadich mužov - obojpohlavných vatrelocom, ktorí svojim rozmnožovaním sú smrtelným nebezpečenstvom pre Zem. Pozemski vedci a inžinieri so zúťalým úsilím skúmajú ukoristené lode a zbrane, času však už vela nezostáva. Mocinosti nervozneju, vatreloci sú čoraz dotieravejší. Vedeči po nejasných podozreniach dospejvajú k



šokujúcim zisteniam. Mimozemšťania majú skutočnú bojovú základňu priamo v slnečnej sústave, musela tam existovať civilizácia staršia ako pozemská, majú vhodné podmienky na usídlenie a okupáciu. Teraz je na rade naša Zem!

Od začiatku roka neprisko na trh mnoho strategických hier. V žiadnom prípade nie také, ktoré by sa kvalitou a nápadom rovnali takým ako Civilization alebo kyberdráme Syndicate. UFO - the Enemy Unknown od Microprose má všetky predpoklady stať sa strategickým hitom tohto roku. Pri prvom počítaní názvu mi zislo na um, že ide o nejakú ďalšiu suchopárnú adventúru, bol som však prijemne prekvapený.

Prvou úlohou je postaviť si základňu. Treba si dôkladne zvoliť jej polohu. Ak zostrelíte UFO nad morom, fažko z neho budeťe niečo mať, nad pevninou môžete začať výskumnú akciu. Zo začiatku treba byť

mimoriadne usilovný, lebo nespojné štaty začnú stahovať dotácie. Keď vás radar zamerá UFO, okamžite za ním pošlite stíhačku. Po dostihnutí UFA sa začne letecký súboj, raketové útoky, atď. Keď sa UFO zrúti k zemi, vyšlete za ním výsadok - začína sa vlastná akcia. Znalcovi Laser Squad bude situácia dôverne známa. Boj sa odohráva v kolách, príčom každý musí sledovať akciu protivníka. Po úspešnej akcii - všetci emzáci sú mŕtví, prípadne inak - zneškodení, automaticky pozberiate všetko, čo zostało a dôležité sa na výskum. Vojaci sú povyšovaní, ich vlastnosti ako presnosť v strele a zdravie stúpajú. Vy si vybavujete základňu, regrútuje nových vojakov a vedcov. Výskumom ziskavate nové druhy zbrani a zariadení. Ak si postavite klimatizované cely, môžete v nich držať a vypočúvať zajatých mimozemšťanov. Tak sa dozviete rôzne zaujímavé podrobnosti. Peňazi ubúda, polovica vojakov padla, Ufači lietajú stále častejšie... že to poznáte, je to stále to isté. Ufo má však výbornú atmosféru, dokáže si okolo seba vytvoriť takú aura tajomnosti, že vás drží pri monitore aj do druhej v noci, keď rezolutne poviete dosť, aj zajtra je deň.

A na druhý deň mama rezignuje mävne rukou, keď ani na piatie zavolanie nejdete na večeru, namiesto toho neprítomne hypnotizujete moni-

tor. Priznávam, je zaujímavé škodoradostne sledovať, ako vaše vlastné ulá naháňajú mimozemšťanov.

UFO je po dlhšom čase hra, ktorá vás udrží niekoľko týždňov pri počítači bez vedomia, že strácate čas s nezaujímavou vecou.

Cervený poplach najvyššieho stupňa! Útok zo vzduchu. Zavýjanie siren je širilo celou základňou Silohrad. Raketová a laserová obrana bola v pohotovosti. Votrecom sa podarilo prelomiť obranu a... Neregistrované živé subjekty v hangári číslo dva a okoli - ozývalo sa vnútorné identifikačné zariadenie, čoskoro zmiklo na nedostatok energie. Seržant Nakamura v energetickom obleku, ovešaný granátmi ako vianočný stromček, významne žmurnol na Millerovú a potákať fažky laser. Tá si naposledy upravila osobné brnenie, a s hlasom cvaknutím zasunula zásobník do svojej plazmovej pušky. S úsmievom naňho kívla a obaja sa pohli smerom k hangáru číslo dva.

Maroš Silva

Názov:	UFO
Firma:	Microprose
Počítač:	PC
Typ:	Stratégia
Grafika:	60%
Hudba/zvuk:	50%
Fanometer:	80%

Mortal Combat



Superfighter, Body Blows od "Alienbreedistov" Team 17 a čudná PC verzia Street Fighter 2. Teraz prichádza najnovšia vec od Midway manufacturing - Mortal Combat.

Dvorana nesmrtelných rozhodla - najlepší bojovníci všetkých štýlov a čias sa stretúvajú v rozhodujúcom boji o najvyššiu cenu - svoju vlastnú existenciu. Boje sa odohrávajú v ostrovnej pevnosti majstra premeny Shang Tsunga v stratenom mori. Na začiatku boja máte teda na výber 7 postáv. A to bojovníkov ako dvaja ninjovia legendárnych superiacich klanov, majstra karate filmov, reprezentanta Shaolinu, dokonca sa povráva, že boh hromu Rayden zostúpil na zem v ľudskej podobe a mieni sa zúčastniť turnaja. Boju nič nestojí v ceste. Digitalizované postavičky so samplovanými (výbornými) výrikmi zvádzajú boje, ktorým nechýba nič z klasických fighterov. Krvi je nadostač - odrádzam povahy so slabšími nervami, pretože ich postavy (najmä zo začiatku) budú

často ležať v kaluži krvi - vlastnej. Brutálnejšie povahy sa môžu naplni realizovať - od napichovania harpúnou po vyrávhanie srdci.

Vždy po troch bojoch si môžete vyskúšať svoju silu na drevených doskách, kameni, atď. Kto sa využíva v scrollovaných pozadiah (a má rýchly počítač), môže si nastaviť 486 mód. Každá postava má k dispozícii klasické tahi - ako podrážanie a kopy, ale aj špeciálne - zmrzovanie, teleport.

A na záver, keď sympathetic hlas z pozadia vykrikne Finish him!, môžete použiť ešte jeden úder. Ten spravidla porazeného supera úplne dorazi - ninja vyrávha hlavu aj so stavcami. Ako som už hovoril, nič pre slabé nervy. Súboje sú, ako sa patrí, postavičky preistorové a realistické.

Mám však k Mortal Combat aj jednu výhradu. Ak by som mal prísť na všetky kombinácie úderov sám, na niektoré treba aj 4 klávesy naraz, tak by som pri počítači najskôr zošedivel. Nestačí ich však len poznáť, rýchle

stlačiť 1 x dopredu a 3 x nazad, a úder na hlavu dà niekedy dosť námahu. Napriek tomu, nemá Mortal Kombat v súčasnosti konkurenciu. Ak máte chut' niekoho dobre zmlatiť, zapnite si Mortal Kombat, je to bez rizika, že zbieži niekto vás. Ha, ha, ha...

Kano mlčky pozoroval ako Liu Kang v smrteľných krčoch mizne s vytrhnutým srdcom v magických plameňoch. Zem sa mučivo otriasala pod ťažkými krokmi. To prichádzal Goro - tisicročia starý drak v ľudskej podobe. S ohľúšujúcim výkrikom sa z tmy, z ktorej na nich hľadeli tisice zužených svietiacich zrení, vynorili dva páry rúk. A s nimi postava, ktorá zvestovala smrť a skazu - Goro....

Silval Rayden

Názov:	MORTAL COMBAT
Firma:	Virgin
Počítač:	PC
Typ:	akčná
Grafika:	75%
Hudba/zvuk:	73%
Fanometer:	74%

LAMBORGHINI



Lamborghini - auto snov všetkých milovníkov rýchlych áut - je najnovšou obetou programátorov firmy Titus v rovnomenom programe Lamborghini.

K dispozícii je asi 60 dráh rozložených po celých Spojených štátach amerických. Hru môžete hrať jeden alebo dvaja hráči, príčom sa obrazovka rozdelí na dve časti.

Na začiatku hry máte aj určitú sumu peňazi, za ktorú si môžete vylepšiť vybavenie vozidla alebo staviť na svoje víťazstvo, a tak si vylepšiť svoju finančnú situáciu. Dávajte si však pozor. To, že jazdite rýchlo a predbiehate jedného súpera za druhým (celkovo je ich 20), je jedna vec a to, že za prekročenie rýchlosť vás naháňa polícia, je vec druhá. V prípade, že vás prichyti, končí sa to mastnou pokutou.

Počas rýchlych pretekov si môžete na monitore

prečítať potrebné údaje o rýchlosťi, poradi, vzdialenosť od cieľa, poškodení auta a počet turbo zrychlien. Optický hra pôsobi celkom slušne, zvuky však zaostávajú (a to hovorim s prízmiením oboch očí). Celkové hodnotenie vyjadrené jednou vetylou - ostaňte verní LOTSU.

Názov:	LAMBORGHINI COUNTACH
Firma:	Titus
Počítač:	PC
Typ:	simulátor
Grafika:	53%
Hudba/zvuk:	67%
Fanometer:	58%



HARDWARE

ACTION REPLAY

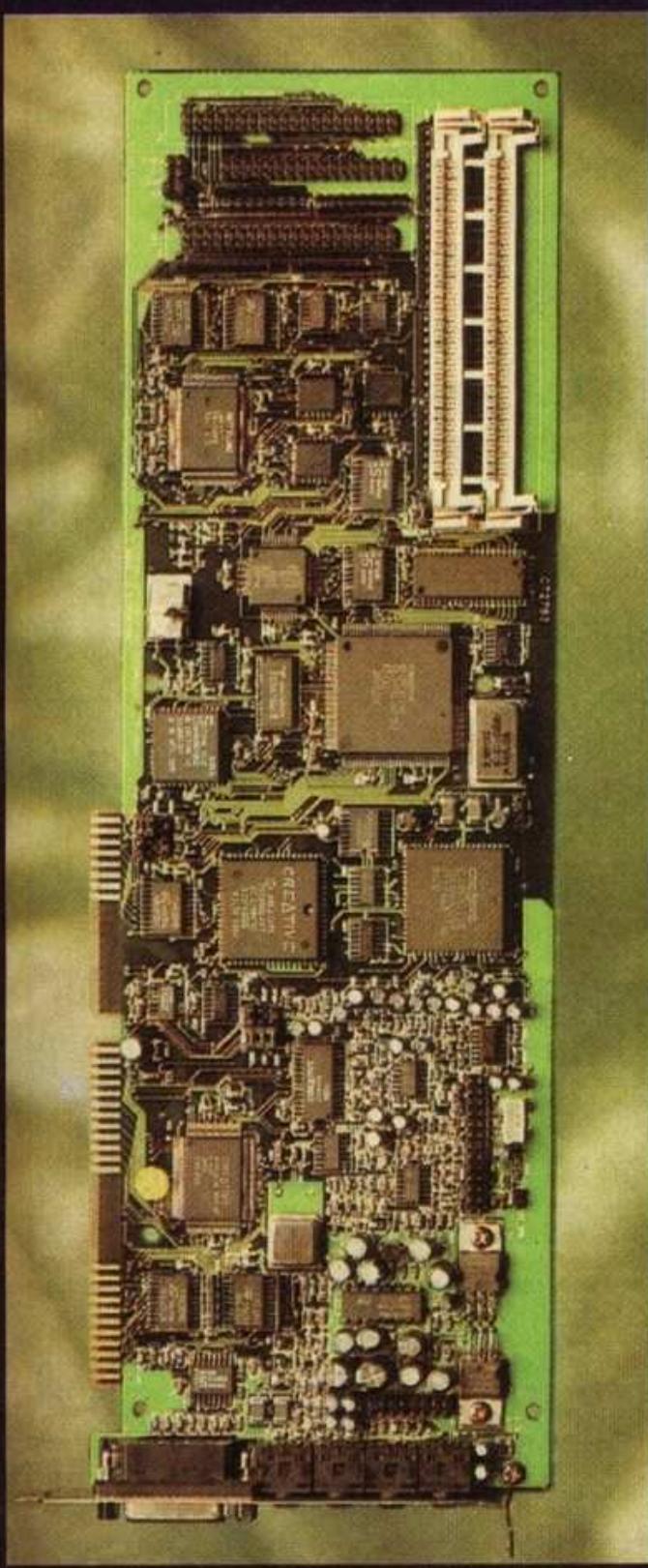
Užaj na PC je konečne k dispozícii vecíčka, ktorú majitelia Amig poznažu veľmi dho. Urdíte ste pri hraní zažili stav, keď to už ďalej nejde, hra je príliš ťažká. Action Replay poslúži na bezproblémové prejdenie takmer všetkými hrami.

Pozostáva z karty, ktorú možno zasunúť do hostiktorého volného 8-bitového slotu, ktorý sa nájde, pretože skoro všetky karty využívajú 16-bitový. Knej je pripojený asi 1,5 metrový kábel s vypínačom. Ešte náhrat malý program a pripravenosť signalizuje blikanie zelenej LED diódy pri vypínači. Po jeho stlačení sa na obrazovke objavi Action Replay menu, pre hráčov je zaujímavý "Train", čiže tréning.

Najjednoduchšie je hľadanie životov podľa konkrétného čísla. Zadáme počet (napr. 4, ak máme 4 životy) a necháme ho hľadať. Potom sa vrátíme naspäť do hry, stratíme jeden život a necháme hľadať. Po viacerých operáciach sa dopracujeme k adresu, ktorá určuje počet životov. Pri hráčoch, kde nie je udaný počet životov, sa môže využívať energia, ďalšie hľadacie módy.

Inštalácia karty nie je jednoduchá. Program používa 16 Kb pamäti. Ak niekoľ využíva pamäťový manager ako Memmaker, Qemm, musí po inštalácii Action Replay optimalizovať pamäť. Okrem toho Action Replay používa aj svoj interrupt (IRQ), nastaviteľný od 2 do 7, čo môže viedť ku konfliktom napr. so zvukovou kartou.

Okrem využívania karty na výtreňovanie hier sa nájdu možnosti aj pre profíkov. Pomocou monitora možno prezeráta a meniť celú pamäť a pomocou screenshot funkcie nahrať aktuálny obrázok z hry na disk v PCX formáte alebo obsah celej pamäte na harddisk. Action replay je užitočnou pomôckou pre všetkých milovníkov hier, ako aj pre programátorov.



SOUNDBLASTER AWE 32

S hudobnou kartou Soundblaster AWE 32 firma Creative Labs uviedla na trh novú generáciu (podľa názoru firmy) hudobných kariet. Základ vychádza z predošlého Soundblastera 16 a obsahuje aj bývalý ASP čip. Nová je AWE (Advanced Wave Effects) jednotka, ktorej srdcom je čip EMU-8000. Dokáže spracovať sample zo zabudovanej pamäti ROM, ale aj z pamäti RAM. Výsledný zvuk je v perfektnnej orchesternej kvalite. Základná pamäť RAM na karte je 512 Kb a dá sa rozšíriť až do 28 Mbyte. Plati zásada - čím viac pamäte, tým viac nástrojov možno interpretovať.

Karta má midi port v MPU-401 štandarde a je General midi kompatibilná. Neznamená to však, že bude fungovať hra s general midi driverom, ak nemáte pripojený midi kompatibilný hudobný nástroj alebo Wave Blaster kartu. Ak nie sú tieto zariadenia k dispozícii, a predsa by ste radi niečo počuli, poslúži "midi interpreter" program. Nahrá sa do počítača a využíva čip EMU-8000 na hudobnú produkciu. Pri využívaní general midi interface s midi nástrojom sa čip nevyužíva. ASP čip, ktorý na Soundblasteri 16 skoro nič nerobí, sa tu využíva ako efektívny generátor. K pôvodnému zvuku sa môže pridať hall efekt, ktorý výrazne zvýši kvalitu zvuku. Pomocou programu Qsound sa dá dosiahliť určitý druh Surround efektu.

Ku karte sa dodáva aj mixážny program zaberajúci v pamäti peknych 36 kb. Je potrebný aj na to, aby sa dala regulovať hlasitosť, keďže karta nemá regulátor hlasitosť pomocou potenciometra.

Ak spočítame všetky drivere, ktoré musíme inštalovať, dostaneme sa k peknej palete okolo 100 Kb. Ak máme napojený midi nástroj na midi porte, ušetríme do 40Kb. Oproti normálnym zvukom produkovaným FM syntézou bola kvalita zvuku (teda hlavne hudby) perfektná. Pri hráčov vzniká problem, že pri navolení General midi alebo Rolandu, sú nástroje (pokiaľ nemáme pripojený externý midi nástroj) trocha ináč rozložené, čo v niektorých prípadoch vedie k skresleniu hudby.

(Pre maniakov, čo chcú byť vždy o krok vpred, je karta ideálna. Ak na jej kúpu majú finančie. Obyčajnému hráčovi odporúčam vyčkať, kým sa vyjasnia pozície karty na trhu. Je totiž viac nových kariet pracujúcich na tom istom princípe ako AWE 32, a lacnejších.)

Najhoršia smrť v mojom živote

V jednom neskorý podvečer som sedel za svoju 386kou a hrabal sa v nortone. Zrak mi padol na adresár DOOM. Chvíľu som uvažoval, či sa mám pustiť na cestu životom a smrťou. Nebezpečenstvo je predsa také lákavé. Rozhodol som sa. V izbe som zhasol svetlo a zosilovač vybudil na optimálnych 32 Wattov, aby bol zážitok čo najlepší. Izbu presvetila magická žiara monitoru a ja som bol pripravený na to najhoršie. Neistou rukou som odštartoval hru a reálny svet stratil význam.

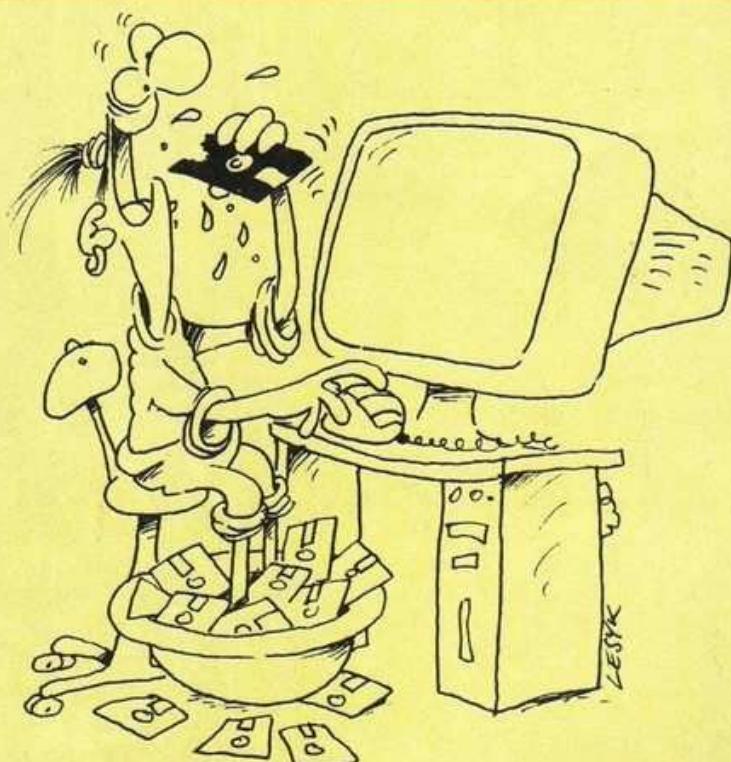
Moja duša sa ocitla v prvej miestnosti. Vzduch bol riedky, vlhký a bolo čítiť neprijemný zápach. Neistým, pomalým krokom popri stene som sa vydal vpred. Po niekoľkých metroch som začul spoza chrbta dupot a neprijemné dychčanie. Ruka sa mi spotila a pevnejšie som uchopil zbraň. Rýchlym obratom som sa otočil a predo mnou stál nepriateľ. Ani sekunda zaváhania, dvomi ranami som ho skolil. Čažko vzdyhol, keď sa zosunul na špinavú dlážku. Spojkonyj z prvej mŕtvyho som pozbieran potrebnú energiu a náboje. Netraloval som dohľa a oproti mne stál ďalší. Okamžite začal s palbou, no stihol som sa skryť za roh. Hlboký nádych, napočítala do troch a rýchlym úkrokom spoza rohu začal palbu. Tri rany stačili. Podlomili sa mu nohy a bezvládne padol k zemi. Ozvena utichla a všeobec zostaalo ticho. Ďalší 'nebožtíci' neboli problémoví a ja som po niekoľkých malých príhodách prešiel s úsmevom do ďalšieho levelu.

Veľmi ma potešilo, keď som našiel dvojhlavňovú guľovnicu s patričnou muníciou. Od samej radosti som si len tak zo dva-tri razy bezciele vystrelil. Až neskôr som pochopil, že to bola chyba. Z priestoru sa vynoril neprijemný exot a zastihol ma nepripraveného. Zasiahol ma! Pochytala ma zúrivost. Keď sa

rozptylila červená hmila, ktorá mi zastrela zrak, uvidel som len jeho odstrelenu hlavu. Chveli sa mi nohy a stlačka som dýchal. Z tela predo mnou sa šíril neuveriteľný smrad. Môj osud sa začal napĺňať v sekvenciu vyzerajúcej ako elektráreň. Svetlo tu len preblikávalo. Po chrbtici sa mi začal plaziť studený pocit, ktorý evokoval najvyššie ohrozenie. Odkiaľ príde? Ostal som stáť a pozoroval okolie. Bolo to veľmi neprijemné. Nepriatelia sa pohybovali rafinovaným spôsobom. Jeden vyskočil spoza rohu a začal strieľať ako besný. Paľbu som opätoval, a v prestrelke som ani nezistil, kedy ma zasiahol. Och, ako som ho nenávidel! Bol som v šoku a moje zdravie nemalo práve najvyšší bonus. Prekročil som jeho mŕtvolu a potácal sa po chodbách v ústrety istej smrti. Od nej ma už nemohol zachrániť ani nález muničie a zdravia. Boj mi spôsobil psychický otras. Pred dverami do osudnej miestnosti som zaváhal. Opäť ten osudový had, ktorý sa mi plazil po chrbtici... Jemné bučanie, pot, zápach a strach. Skutočná vojna. Prekročil som prah a zdvihol sa mi žalúdok. Čakali na mňa. Kruhovej pal'be presily sa dalo odolávať iba chvíľu. Zrazili ma na zem. Cítil som ako mi ich strely trhajú telo na kusy. Bola to nepredstaviteľná bolesť a milosrdné bezvedomie, popísané v knihách, neprihádzalo. Hodnota zdravia padla na nulu. Zomrel som. Telom mi ešte prechádzali posledné nervové kontrakcie. Nevidomé oči hľadeli na jednofarebný monitor. Z reproduktorov som začul akoby umieráčik. Bolo len ticho a nič...

Naklonil som sa k počítaču a vypol ho. Prežil som vlastnú smrť.

-GOW-



Počítač musel vymyslieť chlap!

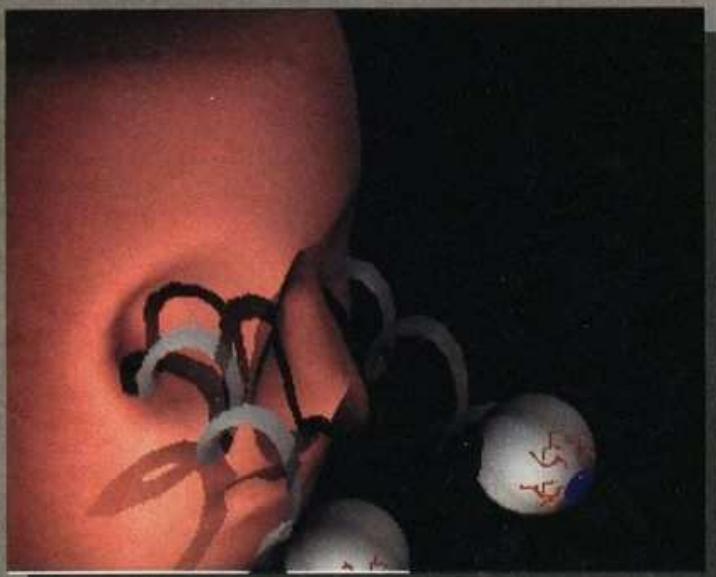
Milé dámy, musíte mi to prepáčiť, ale asi to tak bolo... Chlap má dušu nepokojnú a rád sa hrá v každom veku. To by bolo samozrejme v poriadku, pokiaľ by sa mal s kým... Keď je chlap ešte celkom malé diefa, nebudi podozrenie - ved' deti sa predsa majú spolu hrávať, to sa patrí! Keď však chlap dorastie, čaká sa od neho niečo celkom iné ako "HRAŤ SA"! Čo má teda chlap urobiť? Hrať sa s babami? To je príliš nebezpečné! A ak by sa aj našiel druhý chlap, ktorý sa chce hrať, určite by si počas hry presadzoval svoje a možno by tomu druhému začal aj rozkazovať, čo chlapí strašne neznásajú, lebo radšej rozkazujú oni sami... A preto je tu počítač! Jednoducho musel sa vynájsť, lebo inak by chlap postupom času, postupne ako druh vyhynul...! Okrem toho počítač má pre chlapa viacero výhod:

1. Chlap môže počítaču slobodne nadávať, môže ho kedykoľvek vypnúť a ukončiť tak s ním konverzáciu, čo so ženou nie je dosť možné urobiť. A keby sa o to aj dakto pokúsal, mohlo by to mať desivé následky!
2. Chlap sa pokojne môže hrať na inom počítači, potom môže dôjsť s pokojným svedomím domov a zapne ten svoj. Jeho počítač sa vôbec nenahnevá, že sa ešte pred chvíľou hral na inom, dokonca je mu to srdečne jedno.
3. Poslednou a hádam najdôležitejšou prednosťou počítača je fakt, že sa vás nikdy nevypytuje, kde ste boli a s kým, respektive, kam ideete a kedy sa vrátite...

Toľko zatial od nášho vyslaného počítačového maniaka Jara Filipa, ktorý sa nám ohlíasi opäť v budúcom čísle!

GALERIA

V každom čísle sa pred vami otvorí galéria prác, ktoré sú vytvorené čitateľmi v počítačovej grafike.



David Bennár



Peter a Martin Kačer



Peter a Martin Kačer



David Bennár

Input

Rubrika INPUT, ktorá bude pravidelne uverejňovaná na tomto mieste dáva priestor vašim listom. Novinky, túžby a žiadosti, postrehy, či inú vhodnú literárnu tvorbu posielajte na adresu redakcie. Táto strana tu je pre vás!

OBJEDNÁVKA na časopis RIKI

ÁNO, objednávam si časopis Riki a to: 1 číslo časopisu RIKI za 26.- Sk

6 čísel časopisu RIKI za 150.- Sk

12 čísel časopisu RIKI za 300.- Sk

Pri objednávke 12 čísel budete zaradený do zlosovania
o počítač Commodore AMIGA 1200.

Objednávku zaplatte poštovou poukážkou typu C na adresu
RIKI, P.O. BOX 117 814 99 Bratislava 1

_____	_____
_____	_____
_____	_____
Typ počítača _____	
_____	_____
_____	_____

PINBALL DREAMS II

Zobudte sa násť čas na
PINBALL DREAMS II

Fenomenálny úspech hry PINBALL DREAMS sa chystá zopakovať a svet hier sa ide znova zbláznit z pinballu. Firma 21st Century Entertainment predala viac ako 500.000 krát PINBALL DREAMS spojujúci pororuhotný mix hráčnosti, príťažlivosti, a technickej dokonalosti. PINBALL DREAMS II (data disk k originálu Pinball Dreams PC) posunie počet predaných kusov pinbalov v roku 1994 ku hranici 1.000.000 (slovom jeden milión !!!). PINBALL

DREAM II má štyri pinfarebné stoly, znamenajúce veľkú výzvu pre fanúšikov Pinballu na PC. SAFARI stôl prinesie prichuf džungle, divých zvierat, zvuky z buše a rytmické členenie afrických bubenov. Farebné prevedenie je pieskovnej farby s prvkami vzoru zebrej kože. Celý stôl je ozdobený vyjavnimi z africkej savany plnej zvierat a ich stôp, fungujúcich ako bonus svietielka. Čaká tu na vás až 11 rôznych prémii ako napr. Bongo terč, rampa, multibónusové svetlo a iné. NEPTUNE nás zavedie do podmorského sveta kraja oceánov, ktorému posluhuje množstvo rýb a

iných vodných živočíchov. Každá rybka znázorňuje bonusové svetielko s určitým počtom bodov. Okrem nich je tu veľa spináčov, dve vyvýšené rampy, pasca na loptu, neptunové svetlo a ešte osiem ďalších pútavých drobností zlepšujúcich hráčnosť a zaujímavosť celého stola. Farebné prevedenie je samozrejme v rôznych odtieňoch modrej a zelenej morskej vody. REVENGE OF THE ROBOT WARRIORS (pomsta bojových robotov) celá atmosféra sa nesie v znamení katastrofických filmov točených koncom 50-tich rokov. Hrozné výkriky a chraptot obetí

Tesne pred uzávierkou tohto čísla nám do redakcie prišli propagančné materiály od firmy 21st CENTURY a GREMLIN. Z nich sme pre vás vybrali

PINBALL DREAMS II
JUNGLE STRIKE
TOP GEAR 2



Jedi and Riki

JUNGLE STRIKE

Výborná vŕtuňková strieľka DESERT STRIKE má svojho mladšieho brata s názvom JUNGLE STRIKE, ktorý sa v júli objaví na PC a PC CD-ROM. Vojna v Golfskom zálive sa skončila, ale teraz daleko väčšia, hrôzostrašnejšia súla sa chystá napadnúť samotnú AMERIKU priamo v jej srdci. Generál Kilbaba, púštny šialenc je mŕtvy. Šialenstvo a terorizmus sú ale dedične rysy. Jeho syn, Killbaba mladší je zlomyselnnejší ako jeho otec a možno ešte viac. Krv jeho rodiny bola preliata a on je posadnutý pomstou. Šťastie je mu naklonené. Podari sa mu prepašovať veľa peňazí a všetky materiály z nuklearnej fabriky jeho otca. Carlos Ortega je najväčší obchodník s ľudskou biedou na oboch pologuliach našej planéty. Je svetová jednotka medzi drogovými barónmi a vlastní obrovskú súkromnú armádu. Vedie hitparádu najhladanejších zločincov FBI, CIA, ... Nedávno mal problémy s peniazmi, ktoré nepriaznivo pôsobili na jeho stav a Carlos Ortega neznáša nedostatok peňazí. Informácie zo spravodajských služieb nám hovoria, že tito dvaja spojili svoje sily a plánujú nuklearný útok proti USA. Vašou úlohou bude podniknúť sériu útokov, ktoré rozbižú ambície tejto diabolskej aliancie. Najprv poletíte útočnou helikoptérou COMANCHE, neskôr použijete F 117A STEALTH FIGHTER, MX 9 útočné vznášadlo a



prepadovú motorku. Každý stroj má svoje vlastné zbrane a ovládanie. Sily šialencov sú rozložené naprieč mnohými lokáciami od ľadovej tundry až po sparnú džungľu, ale nevenujte veľa času obdivovaniu scenérie. Čas nie je na vašej strane a vy máte dôležitú prácu. DESERT STRIKE vám bude prípadat iba ako rozvíčka. V JUNGLE STRIKE však ide do tuhého. A na čo všetko sa môžete už teraz tešiť: 4 nové útočné zariadenia, 9 vysoko vyvinutých vojnových tažení, obrovský šík rôznych zbrani, rozmanitosť exotických rozmiestnených misií, ovládanie cez joystick alebo klávesnicu, výber jedného z piatich co-pilotov, strategické mapy hry (využívajúce satelitné údaje na plánovanie najlepších útočných ciest), funkcia stavu zobrazujúca správu o vašom postepe, misijný prístroj pre každý cieľ na odhalenie prednostných cieľov, 3/4 vtácia perspektíva spájajúca tie najlepšie prvky simulácie a akčných hier, 8 rôznych tažení s viac ako 30-timi rôznymi misiami, hliadky v reálnom čase umožňujúce vidieť dôsledky vašich akcií na obrazovke.

Riki

TOP GEAR 2

TOP GEAR 2 je nové, super zrýchlené číslo 1. Má svetové prvenstvo v oblasti závodných hier. TOP GEAR 2 slubuje byť najrýchlejšou závodou hrou na AMIGE. Je nabité dvojnásobnou programovou konskou silou ako Top Gear. Môžete prepaliť cez 64 miest v 16-tich krajinách splietaním, otáčaním, skákaním, výrením a lietaním pri rýchlosťi viac ako 200 mil za hodinu. Ale aby ste to dokázali, musíte si zakúpiť zopár extras. A na to potrebujete dolárky, a tie si musíte zarobiť (rozumej vyhrať v závodech). Zo začiatku máte k dispozícii iba jednoduché, základné auto. Ked sa vaša finančná situácia zlepší, môžete si dokupiť nové pneumatiky s lepšou schopnosťou prispôsobenia sa pre mokré a suché cesty, pancier vám obmedzi škody pri nárazoch a zmenší straty vo výkone, nitrá na chvílikové zrýchlenia, novú prevodovku pre hladkú akceleráciu, najlepšie zo všetkého - nový motor pre väčšiu rýchlosť, kozmetické úpravy, ale tie sú gratis. Počas hry máte možnosť nákupu 36 krát a je len na vás, aby ste spravili tie správne nákupy, ktoré vám umožnia zostať v hre. A teraz sa vydajme na traf. Sólovo alebo hľava na hľave, noc a deň, dásď alebo oslepujúce slnko, hmla alebo sneh. Záverom dodajme, že táto hra bola v roku 1993 na SNES v Amerike pretekárskou hrou roka.

Riki

RIKI SHOP

SOUNDBLASTER PRO 5840 sk

(8bit, stereo)

SOUNDBLASTER 16 6990 sk

(16bit, stereo)

SOUNDBLASTER 16 MULTI CD 8960 sk

(16bit, stereo, možnosť pripojenia rôznych druhov CD ROM)

SOUNDBLASTER 16 ASP HiFi, MULTI CD 10300 sk

(parametre ako Soundblaster+ASP čip na spracovanie zvukov)

SOUNDBLASTER 16 ASP HiFi, SCSI2 CD 12400 sk

(možnosť pripojenia CD-ROM drahv s SCSI-zbernicou)

SOUNDBLASTER AWE 32 15.340 sk

(32bit, HiFi, zvukový čip Ensoniq)

CD-ROM MITSUMI FX 001D 8990 sk

(Double Speed, Multisession, MPC kompatibilný, kontroler)



CD-ROM hry:

Inca, Kings Quest 6, Legend of Kyrandia, Gunship 2000, F15 Strike Eagle 3, Dune 1750 sk

CD pre dospelých:

CD (obrázky) od	1420 sk
CD (film) od	1790 sk

Tituly pre dospelých sú určené len pre osoby staršie ako 18 rokov.

K objednávke treba priložiť prehlásenie s podpisom.

Kazety do streamerov Fuji, Verbatim 2120 od 700 sk



Objednávky písomne na adresu:

RIKI P.O.Box 117, 814 99 Bratislava 1

alebo faxom: 07/326 335

K cene sa pripočítava poštovné a balné.

AMIUM

COMPUTER GRAPHICS INFORMATION SYSTEMS

Novinka!

32 bitová hracia konzola AMIGA CD32, cena 16.115,- Sk -bohatý výber hier na CD médiách od 900,- Sk

Stála ponuka:

počítač AMIGA 1200, 16 mil.farieb, 2 MB RAM, cena 15.889,- Sk

Mimoriadna ponuka:

počítač AMIGA 1200 so zabudovaným pevným diskom 127 MB, cena kompletu s inštaláciou operačného systému 29.980,- Sk

Pre náročných:

počítač AMIGA 4000-030, 25 MHz, 4 MB RAM, cena 54.688,- Sk

počítač AMIGA 4000-040, 25 MHz, 6 MB RAM, cena 91.144,- Sk

Bohatý výber príslušenstva:

Pamäte - interná karta 4 MB pre A1200, cena 11.875,- Sk

SIMM 4 MB, 36 bit, 70 ns, cena 9.760,- Sk

Monitory:

Microvitec, 14", 0,28 mm, LR, cena 19.999,- Sk

pre náročných: Mitsubishi EUM 1491A, 14", LR, cena: 33.350,- Sk

Ručný scanner: 400 dpi, 16 odt., cena: 12.300,- Sk

Hudobné štúdio pre začínajúcich:

DSS8+, cena: 4.850,- Sk

16 bitová hudobná karta TOCCATA, stereo, cena: 19.875,- Sk

Nenáročný genlock pre začiatočníkov s možnosťou profesionálnych výsledkov:

GVP G-LOCK, VHS, S-VHS, cena: 19.975,- Sk

Mimoriadna ponuka: NOVINKA!

Pre všetkých počítačových grafikov a videoštúdiá - NEPTUN genlock v cene: 32.100,- Sk

Pre profesionálov pracujúcich v oblasti počítačovej grafiky:

GVP ImpactVISION IV24 CT/AGA, 24 bitová grafická karta, real time digitizér, bohaté programové vybavenie, cena: 74.950,- Sk Korektor časovej základne, GVP TBC+, cena: 85.000,- Sk

Turbo:

GVP A1230Turbo+ 68EC030/40 MHz, 4 MB RAM, cena: 28.700,- Sk pre náročných:

GVP G-FORCE 040/40/4 pre A3000/4000, cena: 89.124,- Sk

Ponuka z našej programovej dielne:

PBX-Národné prostredie v1.5, cena: 380,- Sk

PEd v1.41, textový editor, cena: 615,- SK

NTP Comander V1.1, správca súborov, cena: 498,- Sk

KICK 1.3, emulácia OS 1.3 pre AMIGY 1200/4000, cena: 290,- Sk

Lokalizácia národného prostredia pre OS 2.1 a 3.0, cena: 290,- Sk

JQK-Učtovníctvo, modul faktúry V1.51, cena: 699,- Sk

komplet PBX+NTP+PEd, cena: 998,- Sk

Vykonávame záručný aj pozáručný servis, zákazníci majú stálu možnosť poradenskej služby.

Realizujeme zostavy DTV pracovisk pre kábelové televízie.

Všetky ceny sú s DPH.

Zmena vyhradená

AMIUM-info - dvojmesačník pre užívateľov počítača AMIGA s profesionálnymi radami a návodmi, ročné predplatné 200,- Sk

AMIUM Budatínska 30 851 03 BRATISLAVA Tel: 07/828316