

Riki

Časopis novej
generácie
o počítačových
hrách

Ročník 3 * Január * Leden * Cena * 33 Sk * 26 Kč

1/96

V tomto čísle nájdete:
Mission Critical
Dračí Historie
Wetlands
Testament
Rebel Assault 2
Magic Island
Tek War
Ve Stínu Magie
Frankenstein
Destruction Derby
Action Soccer
FIFA 96...

Iba pre členov Riki Clulu
JUNGLE BOOK

Virgin
PC



PC - ANATEMA - 390,- Sk



PC - AGENT MLÍČŇÁK - 430,- Sk



AMIGA - SHADOW OF THE DEVIL - 450,- Sk



PC - 550,- Sk QUADRAX PC CD ROM - 650,- Sk

Všetky hry si môžete objednať na adrese:

SLOVENSKO - Riki P.O. BOX 117
814 99 Bratislava
Tel. 07/ 496 346

ČESKÁ REPUBLIKA - Vochozka Trading
Dukelská 373
572 01 Polička



PC - 450,- Sk DRAČÍ HISTORIE PC CD ROM - 550,- Sk



PC - 7 DNÍ 7 NOCÍ - 320,- Sk



PC - TRIPTYCH - 250,- Sk



PC - OSLÍ OSTROV - 250,- Sk

PC - RAMONOVKOUZLO - 390,- Sk

Všetky inzerované hry, ako aj staršie čísla časopisu si môžete objednať na adresu redakcie a taktiež zakúpiť v nasledovných obchodoch:

ZOMA
HAI
PC PLUS
GEMMA
N.NETCOM
PRINGTON
PC AVION
MB ELEKTRONIK
AMICO
COMPUTER CENTER
CETES
TV SERVIS

Zvolenská 22
Mierova 38B
Račianska 83
Herlianska 39
Floriánske nám.2
Laurinská 14
Odborárske nám.2
Horný Val 9
1 Mája 10
Hviezdoslavova 2165 Zvolen
Moyzesova 42
Timravý 3

Bratislava
Bratislava
Bratislava
Bratislava
Bratislava
Bratislava
Bratislava
Žilina
Poprad
Modra
Trnava

Obsah

RECENZIE:

| | |
|------------------------|-----|
| Actua Soccer | 25 |
| Ascendancy | 14 |
| České hry na Amigu | 27 |
| Championship Manager 2 | 12 |
| Destruction Derby | 22 |
| Dračí Historie | 10 |
| Fifa Soccer '96 | 12 |
| Frankenstein | 13 |
| Mision Critical | 4-5 |
| Pinball Pro Web | 20 |
| Pinball World | 21 |
| Rebel Assault 2 | 8 |
| Road Warrior | 23 |
| Screamer | 9 |
| Tekwar | 24 |
| Thunderscape | 11 |
| Trophy Bass | 19 |
| Wetlands | 6-7 |

RUBRIKY:

| | |
|--------------------------|-------|
| Amiga Box | 26 |
| Bazár | 15 |
| Cheats | 31 |
| Hello Maniacs | 30 |
| Input | 28-29 |
| Interview | 18 |
| Nabídka | 30 |
| Obsah | 3 |
| Plagát - Rebel Assault 2 | 16-17 |
| Riki Club | 26 |
| Úvodník - závodník | ... |

REKLAMA:

| | |
|-------------|----|
| Amiga mix | 26 |
| Pozri viavó | 2 |
| Kobold | 15 |
| Logus | 15 |
| Rádio Twist | 30 |
| Euromedia | 32 |



Hra mesiaca
Mission Critical
strana 4-5

Road Warrior
strana 23



Dračí Historie
strana 10



Rebel Assault 2
strana 8

RÍKI, časopis počítačových hier. Vydavateľ: Richard Pintér. Šéfredaktor: Matej J. Baran - Maťo "Hawk". Zástupca šéfredaktora: Ivan Líska - Ivo Ninja. Redakcia: Luboš Čulen - Luboš of Mirsoft, Dámašek Marek - MAD, Hamzík Vladimír - Jedi, Horváth Jozef - Rambo, Navarčík Robert - Rodino, Stano Marek - Maroš, Vávrovic Karol - Red Eagle, PC Riper: Ivan Líska. Grafická úprava: Emikáč - Peter Priesol. Kontakt na redakciu: RÍKI PO BOX 117, 814 99 Bratislava 1. Inzercia: 07/496346. Tlač: Komářianské tlačárne. Rozšíruje v SR: PNS, Mediaprint Kapa, ČR: PNS, Mediaprint Kapa. Reg.č. MK SR: 1014/94 Mič: 49889. Podávanie novinových zásielok je povolené Riaditeľstvom pošt v Bratislavе č.j. 2846-p zo dňa 15.6.1994. Redakcia si vyhľadáva právo na redakčnú úpravu rukopisov.

MISSION CRITICAL

LEGEND/VIRGIN

Firma LEGEND, ktorá na svojom konte ešte nemá žiadnu zľu hru, sa hľasi opäť a to s takou bombou, nad akou zaplesla srdce každého adventúristu. Po odložení príprav na MAGIC OF XANTH sa vrhla na ostatné svoje projekty. Jedným z nich je aj Mission Critical. Mission Critical (ďalej už len MC), je prevratná sci-fi adventúra, aká už veľmi dlho chýbala na trhu počítačových hier. Dej hry je zasadený do roku 2134, kedy

sabotéra, je úplne jasné, že tu niečo nesedi. Model vašej lode, ukryva nebezpečnú nálož v tvare cenzúzy, ktorá je naprogramovaná na dobu dvanásťich hodín reálneho času. Takže, obrazne povedané, máte čas dosť... Aby som nezabudol, tato bomba sa dô deaktivovať a neskôr v hre ju budete aj potrebovať.

Opravená lode a aktualizované lodného systému je ale len zahrievanie kola. Tam, kde by iné firmy dali Happy End, Legend si veselo pokračuje. Budete napadnuti dôstojní korábmi UN, ktoré po zvládnutí vibrátórového systému ľahko rozputíste na hviezdy

tálované veľmi dobre, povedal by som, že je to najlepšie, čo som dosiaľ videl. Vlastne sú to 3D animácie, upravované na kompkútu a sem tam vyskytne aj nejaké Full-motion video. Pri kochaní sa na nemornnejšej grafike tejto gamesy vám ďalšie poteslenie bude spôsobovať aj fantastická hudba, ktorá sa mení podľa situácie. Veria mi, že vo filme by to nebolo lepšie. Čo sa zvukových efektov týka,

táto hra je absolútne špička. Neviem, či je to stratégia LEGENDu, ale vzdialí všetko na kvalitu a skombinovali to s perfektnou story a dizajnom. Okrem SoundFX, je v hre aj hororom slovo a to ako u hlavného hrdiny, tak aj u ľudských postáv, vrátane počítáča. Angličtina je sice americká, ale je veľmi dobré rozumieť a po ohodnotení doslovi sa mi podarilo zistíť, že je možné zapojiť si titulky. Čo má nesmierne potesnilo, je ten fakt, že herci, ktorí jednako stvárali a nahovorili postavy v tejto hre sa nazaj chovajú a rozprávajú podľa danej situácie. To znamená, že počítac má neosvojený ženský hlas a kapitán v okrození má v hľase úzkonosť a že väčšia milenka pri zanechaní správy pre vás na holograme má silny výčin a hlas sa jej trási. Dokopy foto všetko dava jednu skvelú hru, ktorá sa žiadom myšlenkov adventúr nesmí nechať ujsť. Momentálne sa nachádzam už na planéte Persephone, vyríšiel som zahádzať mimozemštvianov a ideom záchraní ľudstva. Bude sa vám zdať, že dej tejto hry je príliš zdľavý a nudný. Ovetla basa, hra vás po prvom výriesení nejakého problému strime tak, že od nej už viac nevystanete. Vziajte sa do svojej úlohy; akoby ja a budete pocíťovať prene to, ako keby ste nasahol boli v roku 2134 v takejto situácii. Dajme vás jedna z posledných sekvenčí intru, keď kapitán vašej



ve vesmíre zári medzihviezdnym konflikom, medzi zneplatnenými pozemskými organizáciami : Alianciou a UN. Vaša lodi USS Lexington sprevídzala výskumnú lodi na tajnej misii. Po veľmi peknom strete, ktorou zaberá celé jedno CD-čko, sa dozviete, že vaše dve lode boli napadnuté korábom UN a poslala USS Lexington v sebevražednom úsili zničila sab seba aj nepriateľskej lodi. Precítite sám na lodi, ktorá je v kratickom stave a sú odkázaný len na seba s cieľom dokončiť misiu. Jednou pomocou sú vám holografické odkazy kapitána a veľkej milenky, ktorí vás za účelom výberu misie zanechali aj napriek výze vepríateľskeho kapitána na lodi.

Intro samo o sebe je pastvou pre oči. Michael Dorn (Star Trek: The next Generation) a Patricia Charbonneau (H-2, RoboCop), stvárajú veľmi dobré kľúčové postavy v hre. Takže po spustení druhého CD-čka (dohodzadu sú tri), stojíte vy, hráč, na opustenej, veľmi poškodenej lodi. Vásor prvou úlohou je opraviť lodi. Lenže opraviť lodi to nejde len tak. Problémny, ktoré sa vyskytujú, aký napríklad je diera v lodi, alebo únik rádiokomunikačných látok z reaktora a výpadok hlavného počítača sú ľahko riešiteľné, ovšak ak dokádete logicky myslieť. Autori hry si uvedomili, že ako īplný ľahk nebudete mať páru o tom, ako to všetko vlastne zmrknut. Postupným hraním sa naučíte všetky tieto veci a prírotoči výliať a staná sa z vás plnohodnotný kapitán Aliancie. Je tu ale jeden veľký problém, a nedá mi to nespomínať ho. Na lodi je bomba. Přistiľ som na to īplne náhodne a to tak, že za cieľom ziskaná nových predmetov som rozrobil model lode.

Kedže počas hry zistíte, že ste mali na lodi

prach. Hra skrýva ďalšie zápletky, akými sú pokračovanie misie a jej konečné vyriesenie. Ak vám môžem prezradiť, tak dej vás zavedie na planetu Persephone, ktorá bola vásim pôvodným cieľom a poslala USS Lexington. Na tejto planéte objavíte záhadné mimozemské štruktúry, ktoré musíte odhaliť a vyriešiť. S ich pomocou sa potom prenosíte do budúcnosti, kde je ľudstvo īplne zničené, následkom vojen. Jedná sa o záchrana spočívajúca v upravovanom historickom, ktorý záchrani ľudstvo od totálnej ambičie. Vaša úloha teda nie je vobec īahká... Ste jedný ľudček, ktorý môže vrátiť īvetro späť a záchraniť ľudstvo...

Ako som už spomínan, intro hry je veľmi dobre spravené a dáva dojem kvalitnej odviedenej práce.

Veľmi som sa obdivuji, či tato hra nedopadne ako Mortal Coil, ktorý mal tiež veľmi pekné intro a hra bola brák. Bál som sa prosté īalšieho multimediálneho zdroja, akých je v dnešnej dobe dosť. Milo som bol prekvapený, keď som hru spustil. Grafika je komplet v SVGA, plným polohy môže sice len do štyroch smerov, ale īplne to stačí, pretože do ostatných smerov sa aj tak nemôžete pohybovať a tieto sekvenčie sú

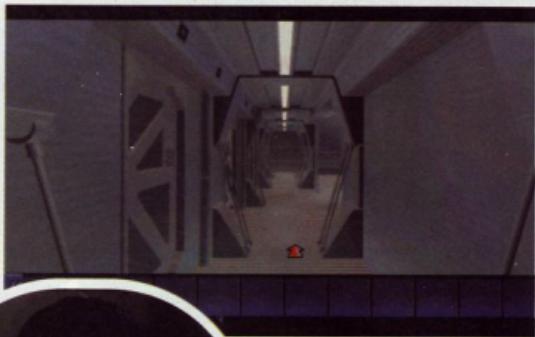
zdigí-



It's up to you now. Train has recorded a briefing on the ship's condition and your immediate objectives. The main computer is down, but you can access the briefing through the wardroom, A.C.N.

Also - you may need access to some of the crew staterooms on Decks Two and Three. Because staterooms are protected by the Privacy Laws, you will need VIS override codes to get inside. You'll find a crew manifest with what I think are the important codes in my stateroom. My VIS override code is A3K5.

Good Luck
S.B.



lode presne pred samovražednou úlohou, si pustí zážnam svojej dcérky a nahrá pre ňu rozlučku. To, čo sa vám tu snažím vysvetliť je, že táto hra nie je len hra, je živým príbehom, a svetom, ktorý vás potrebuje. Potrebuje vás pri kritickej misii. MISSION CRITICAL je zašľúšené hru mesiaca, a firma LEGEND si zase zvýšila svoje skôr u nás v redakcii. Bravó. Maťo "HAWK"



| | |
|--------------------|---|
| Názov: | Mission Critical |
| Firma: | LEGEND/Virgin |
| Počítadlo: | PC CD-ROM |
| Existuje na: | PC CD-ROM |
| Typ: | Adventúra |
| Grafika: | 93% |
| Animácia: | 88% |
| Hudba: | 90% |
| Sousedstvo: | 87% |
| Hrateckosť: | 91% |
| Zábava: | 93% |
| Priístup mimo hry: | 90% |
| Náročnosť: | Stupňujúca |
| Minimálna pamäť: | 4MB |
| Save: | Kedykoľvek |
| Zvukové karty: | SOUNDBLASTER & COMPATIBLE, incl. AWE 32, GENERAL MIDI, PRO AUDIO SPECTRUM PLUS, ADLIB & COMPATIBLE, ESS TECHNOLOGY, GENERIC YAMAHA, ROLAND MT-32 MIDI |
| Zabera na CD: | 403 MB |
| Zabera na HD: | 54 MB |
| Rozlíšenie: | VGA, SVGA, 320x200 - 256 farieb 640x480 - 256 farieb |
| Ovládanie: | Myš, klávesnice |
| Text: | Nahovorený + texty normálne možnosť zapnutia titulkov |
| FANOMETER: | 91% |



WETLANDS

NEW WORLD COMPUTING

HARDCORE, RAVE, TRANCE, TECHNO, bum, bum, bum, cc, cc, cc, bum, cc, bum, cc.... oops, to sem sakra nepári. Už mi z tej hudby Šípká. Kto to do kelia zase zvoní? To je dnes ale rušný deň. Tuším vypojím telefón. Aha, ono to zvoní pri dverách. Ach, ako sa mi nechce vstávať. Mrknem sa do kukátká. Jéj, aká to známa vysmáta tváriká. Áá, nazdarac Riki, čo môž dnes pre mňa dobrého? WETLANDS? Hmm, že som o tom ešte noci nepočúal. Čo je za hrušus? Kedy ti to poslali? Včera? Hôd sem tu krabica, noch sa niktom na obrázky, ako to vlastne vypadá. Hmm, to vyzera zaujímavo, kopni mi sem na chvíľu to CDčko, OK? Fajn. Zapnem si masínu, dobre? Vzzzzz, plip, alt+FL, F, TAB, 3 x arrow down, install.exe, späcia, všetko to má autodetect, wetlands.exe - WOW! To je pecka, to je ſpicá, bombová animácia, zaujímateľné zvukové podarbenie. Čo to je preboha? Full Throttle? Kto to robil, LUCAS ARTS? Nie? A kto potom? Nie, NO PREDSA - NEW WORLD COMPUTING. YES, dám a páni. Po troške neobvykľovo úvodne prichádzam ja časopis Riki s hrou WETLANDS. S hrou, ktorá sa prívy dojem vyzerať byť na takých 90%, avšak na druhý už na ešte stále slusných 80% avšak na tretí dojem, bobužia, až na údobyckých 69%. Je mi to moozaj futo, ale je to tak. Všetko však vysvetlim postupne od začiatku. Dej hry je ostríčaná klasika. Niekoľko uniesť, bba, bba, bba, niekoľko muštie oslobodíť a niekoľko samozrejme zmiešať, aby oni nezmizili zase nás. Proste obyčajná jednoduchá stupidlita, ktorá sa mi sniva každú noc (najhoršie je to, že nad ránom, keď sa mi do smu montuje už aj budík, z jeho záclín byť potom pekne HARDCORE, hlavne keď zistim, že som nict nenašiel, nict nedohral, nict sa nenaudil a ešte k tomu mi zdohol autobus do školy), takže ho už

nemám ťaču stihť).

Toľko teda k deňu. (tú zátvorku v predošej vete k deňu samozrejme nevráťte).

Po d'ime teda d'alej. Smieťe vstúpiť. Šípka a sme vo vnútri. Avšak vo vnútri vesmírnej lode, ktorá vystrieľala zopár kosmických objektov a

plnou rýchlosťou sa riší na planétu ZEM a priamo do vody, či už je to mláčka, potok, rieka, jazero, rieka, more alebo oceán, rozbodne ale pod akúsi vodou bloudinu. Z predchádzajúcich viet možno toho veľa nechcepeť, ale WETLANDS je hra, ktorá sa úvodných pár minút odohráva vo vesmíre a zlyšok hry číta len vo vode (ako keby som sa nekúpal každý tížedel - strašne - takto voda a to som ešte aj v znamení vodača). Ako som už spomínał, animácie hry sú veľmi, veľmi pekné, vďaka ktorým som si titto hru zobrať, aby som ju mohol testovať.

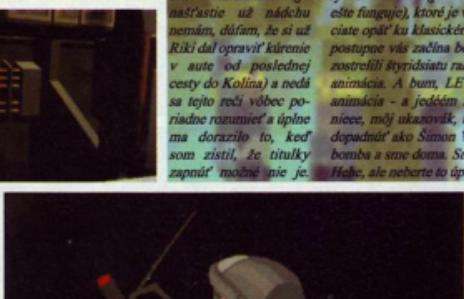
Nebýť totiž úvodnej animácií, ktorá trávia niečo okolo piatich minút (ak nie viac alebo menej), asi by som Rikemu s veľkým úsmievom na tvári zložil hru aj s manuálom, krabicou a podobnými súčinnými príslušenstvami, ktoré sa zviedá, ku ORIGINALEJ (CD) hre dodávajú, vrátí (Riki, mňa šťastie, že som to zistil až po pári bodkami hrania tejto nudnej hry - tuším to zase zčasťmi prehľadť s tým zátvorkovaním, že?). Treba však uznať, že animácie pripomínajú značne animácie, ktoré sa nachádzali v známej LUCAS ARTSovej adventúre FULL THROTTLE. Sú kreslené presne na tento spôsob a vcelku dobre sa na ne pozver. Postavá je samozrejme naborená, ale podľa mňa dosť zahubňane (ja mišťasie už nádeju nemám, dôľam, že si už Riki dal opraviť kúrenie v aute od poslednej cesty do Kolína) a nedá sa tejto reči vôbec poriadne rozumieť a úplne ma dorazilo to, keď som zistil, že titulky zapnúť možnosť nie je



Toto je hlavná postava hry a jej úlohu hrať samozrejme hráč.

Do bojádkal!

Wow, dajáká podmorákská základňa.



Čumel som teda na 20 palcový monitor so stredne nastaveným jasom, slušne vypečekovanou veľou prepojenou cez GUSA a snažil sa zachytiť aspoň dajáku to slovko, ktorému by sa dalo ako tak porozumieť. Bobužia'

Stránik striehne, avšak ešte netuší, že somrie.

b e z n a d e j n e . Samotná hra je však úplný, ale **ÚPLNÝ SHIT!** Inak poviedané, AMERICAN LASER GAME S "Šuvík", alebo by sa to dalo nazvať tiež "kto má rýchlosť pos-trech, ten vyhráva".

Nacajaz tu nejde o nič iné, iba o rýchle nastavenie si myši na cieľ a urýchlené kliknutie. Mňa však každodenné čistenie myši moc nevábi, stačí mi to, že musím každý ráno až na weekendy skoro vstávať a keď som zistil, že ovládanie na joysticke je o 80% horšie ako na myši, začala mi oblievať horúčava s plne otvoreným oknom (vonku bolo -7 stupňov - aspoň teplomer tak ukazoval, pokiaľ z WETLANDS tiež nezabil bol). Uviadol by som teda prikádať, aby ste pochopili zhruba princip hrania hry WETLANDS (možre krajiny) - ja som bol tiež mozký, ale ežte hry, myš absolútne zalistí potom z mojej praváčky, to si nevierte ani predstavíť - to som naposledy zažil u Magic Carpet 2, ale pri tom som sa aspoň poriadne bavil - o 99% lepšie). Takže tu jedna terén prikáda: LEVEL 1, STAND BY - a jedém - ideť v raketě, ktorá mi ažko zapomätlo autopilot, takže prebiehatate cez dajáku krajinku, graficky veľmi dobré spracovanú, avšak všetko vopred predpísané, tiež aži námažuv. Vaša komická, alebo aj podmorákská lodička však ovládať nemôžete a tak všetko ide samozrejme samé za vás a tak vás postupne zčasťmi príhľatať na mušku nepríateľské rakety, ktoré musíte rýchlo zostreliť, aby vás nebrali oni a neutrali vás s energie. Ak až nestihate, použijete rýchlo autoštie (pravé tlačítko myši, pokiaľ vás ešte funguje). Ak až nestihate, použijete opäť ku klasickému klikaniu ľavejšia tlačidlo a postupne vás začína boľieť ukazováčik. Koncom ste zostrelili striedajúca raketu a bombu, ktorá sa tajomná animácia - a jedém zase, ſpäcia a zase krajinka, nieč, môj ukazováčik, už zase, ale ved' že nechcem dopadnúť ako Simon Valovič s prostredníkom. No bomba a sna doma. Sme pri rešete a opäť v DOS. Hehe, ale nebete to úplne väžme, všetko predošlé je samozrejme pravda, ale musíme sa priznať, že som sa s touto hrou trápiť až pekne ďaleko a neskôr v hre nebudete spôsobovať ovládania len taky, že vám budú nafájat raketky a vy ich budete rýchlo triatať, ale budete svoju mini raketku riadiť z horného polohádu, čo však obitálosť ovládania stráži o takých 50% a bude to fakt pekne zabitie. Máte tu zopár creditov a po zabití môžete ist' od miestna toho, kde ste práve skončili opäť s pláymaj-

divotmi, takže máte viačsenej nekonaloživotov (a tak malme cheat do rubriky cheats). Credity tu deda služia iba na to, ažko vydrieť bez zabitia, čo znamená, že ziskate všetky bodov, aby ste mali dobrý pocit, že sa zapísate do HIGH SCORE



Táto misia mi robila strašné nervy vďaka hroznnej hratelnosti.



Tak a taktô vyzerá hra samotná. Nič moc.



Vo vnútri tejto lode sa nachádzam JA!



Opäť dajajka zaujímavá animáčka. ^

tabuľky. No bomba, som nadšený. SAVE tu je automatické, takže tam, kde skončíte, tam aj pokračujete. Takže zadáte povedzme meno Ivo Ninja, na ktorom ste už niekedy hrali a dostali ste sa povedzme do deviatej misie. Na druhý deň spustíte hru, napišete opäť meno Ivo Ninja a hra sa vás spýta, či chcete hru novú, alebo pokračovať v starej. Ak samožejmene dáté pokračovať, pojedete od výšie spomínanej deviatej misie a ak novú, tak jednoducho začnete odznovu. Keď zadáte iné meno, napr. Ivan Liška, ideť samožejme od začiatku. Zvuky sú veľkou fajn, grafika je špicová - vidno, že veľa vecí je spracovaných v 3D štúdiu, hudba je počúvateľná, avšak so najpodstatnejšie, čiže zábava, je absolútne podpieremná. Mne hodinky už ukazujú 3 hodiny v noci, takže vám to teraz celé zhrnem, ak si teda WETLANDS ešte stále nevierte predstavíť. Zoberete si leplie spracované FULL THROTTLE animácie a trochu horľiu CYBERIU a miete to. Ak sa vás máte v pláne pri tejto hre slúšne buvir', tak jedine pri animáciach. Pri zvyšku sa totiž budete iba rozcúvať a futovať zbytočne vyhodené peniaze.

Ivo Ninja

Názov: WETLANDS - Tief durchschwem!

Firma: NEW WORLD COMPUTING

Počítač: PC CD-ROM

Existuje na: PC CD-ROM

Typ: Nudná hra na postreh

Grafika: 89%

Animácia: 90%

Hudba: 84% SoundFX: 85%

Hratelnosť: 65%

Zábava: 23%

Priprav mimo hry: 90%

Náročnosť: V niektorých misiach shľáčky ťažká, ale ináč na easy znesiteľná

Minimálna pamäť: 8 MB RAM

Save: Automaticky sejvuje

Zvukové karty: Všetky standarne zv. karty

Zaberá na CD: 512 MB

Zaberá na HD: 2.5 MB

Minimum: 486 DX2/66, DOS or WIN95, DOUBLE SPEED CD-ROM

Rozlíšenie: VGA

Ovládanie: Myš, joystick

Text: Nahovorený výsledek okrem menu, titulky nie je možné zapnúť

Fanometer: 69%



Aá, fajn. Ideme zničiť ďalšiu podvodnú základňu.

Kolko ich tu preboha je?



REBEL ASSAULT 2

LUCAS ARTS

Long time ago, keď vŕádli česť svetu diskety a nie čédky, poviedal si Darth Vader, že dosť bol Rebolov. A tak k nám zavítala hra Rebel Assault. Bola to po hre THE 7TH GUEST súčasť druhého hra, ktoré plne využívalo kapacity CD, a preto vzbudila nevyhýbateľnú ohlas. Tento ohlas však nebolo celkom jednoznačný: Od tých, ktorí túto hru označovali ako prerušenie v histórii počítačových hier až po obeť striefičiek na PC, až po tých, ktorí ju považovali za "totalne multimediálneho bieleku" a hodili ju do odpisovacieho wreca na odpadky, ktorí bolo zatiaľ zapísané na hre THE 7TH GUEST. Ja sa musím priznať, že som patril k tým posledným, ktorí protiešli hned, ako som REBEL ASSAULTu uvidel, jednoduchú maďu od neho nerozlohol, akým s výplňom všetkých súťaží nezostal pokorený. Pokorený však nezostal nadľho, pretože teraz prichádzajú 2.časť. Nestačí sa mi vrátiť - Death Star z 1. dielu sice bola zmienča, ale Vaderik zase vymysiel nejakú novú zbraň a keďže s ňou prvejmu štufu, treba ho zničiť. A tak prichádza REBEL ASSAULT 2...

Po chvíli hraje je si každý na istom - ten, ktoré čakal prerušenie zmeny od REBEL 1, huboce sa myšl. Takže ti, ktorí REBEL 1 poznajú, môžu tento

Spomínať tri poľohy sa samořejme aj rôzne kombinážu a v jednom leteľku dokonca idešte aj prostredom veľmi podobným hre DARK FORCES, avšak, bohužiaľ, po predpôtaných trásach. Tačie, žiadny pravý "DARK FORCESovský" level, v čo som tajom difál, sa nekoná. Doteraz to teda vyzerá na celkom praochladnejšiu striefičku, ale teraz sa to trochu zmiení, pretože sa zmiení aj grafika. Čo vám môm hovoriť? Už len to, že hra sa nachádza na dvoch verziách, keďže v SuperVGA a jej tvorcovom je LucasARTS hovorí za všecko. Okrem skutočnej grafickej premeny súčasne svedčí aj majstrovský filmový animačník (to je preklopko), ktorý so živými a obrovskou digitálnou pomocou, hračami. Čo sa celkom časom je prečas hra, ktorá je kapodvodom všetkých žiadnych. Hračka máj vo všetkých hrech tu množstvo všeobecnych vojen a niekoľko starších, menší - nemusí vymyslieť motívky skladieb a väčšinu hudeb môžu priamo "okopírovať" z dielov predchádzajúcich. Podobne je to aj v REBELovi 2, kde hľadá nápadné



viackrát, pretože 99% ľudí (podľa mojich vlastných výskumov) hru hrajú najprv v najlepšej, alebo priamy horizont v druhé najlepšej občinnosti. Takže, čo nám z toho všetkého vypĺňa? Jedine, čo autori hry

R E B E L
ASSAULT 2 od
základu zmenili,
je grafika a
pribeh. Zvyčaj
zostal ten istý, a
tak tie, ktorí
doteraz preklinali
REBEL 1, budú
zrejme
preklináť aj

REBEL 2 aby sa mňa nedanávali, že som ho
priľí vysoko obhodnotil, mňa si od neho však
odpôdiat 10%. A tí, ktorí "jednotka" nedala
spávať, mňa si k môjmu hodnoteniu pre zmenu
10 percent prispôsobili, pretože budi "tvojky"
drív a ktorí ju neprijali a potom si povedali, že
napriek tomu, že REBEL 2 je ľepšie prevedený,
dôbrie ich pri hraní udržia predočky diev...

Ľuboš MIRSOFT



pripomína REBELa 1 (dokonca aj kvalitou) a nehyb' niektorých nových skladieb v neskúškach levoček, silný človek by zrejme ani nezoznamal, že ide o 2.časť. Čo však zrejme násich čitateľov zaujíma najviac, je samotná hra. REBEL ASSAULT 2 prináša 15 misií či ešte sa, že takmer nenejdete dvojnásobku a často sa vyskytuje spôsob hračky (vid' výšku). A keďže hra nastreľovanie je skaréne ukľadaním pozície kedykoľvek počas hry, tak je v poslednej dobe u akciafier hier nepríjemný zložok, zarubuje REBEL 2 sacefákovou a fandiskovou výrobou záberu. Menaj prejemnej, už je, že hra je oproti súčasnej menej náročná a drívčas byrodo trénovaním REBELom 1, NOVASTORMom a podobne hrazen, bude prejedenie REBELa 2 cez v stredu očakávanú okolo dvoch dní brutto (to znamená, že vratíte pánku, jedenca, sexa a iných nevyhýbateľností). Ak vás čuču málo. Aby zábera z hry nevyskala náčas, autor vytvoril štyri občinnosti a ak je to už po miernom zdaľko málo, môže si občinnosť medzičas a sam podľa svojho gusta. Toto však je však povzdenie iba pre tých, ktorí chceu prechádzať hru

odstavec preškoľiť, pretože sa mi nedovedia. Tak, konečne je mňa menej, hned sa mi ľahšie píše. Hra teda vyzerá asi takto: najviac ide film, ktorý musíte pozorne sledovať, aby ste si všimli, kde film skončí a začnete hrať. Ak si to nevýstavíte, máte smolu a este dva životy. Aby som vám situáciu uľahčil, prečítam vám, aké poľohy hru tvoria:

- a) Poľoh zvýšenia, čiže vidite kurzor a vásu ulohou je vystrieľať všetko, čo as obrazovke javí známky života (pre istotu sa vám to orámeckuje hrubým zeleným štvorcovom).
- b) Poľoh zvonku na raketu. Raketu ovládate tak, aby čo najmenej narazila do okolitých stien.
- c) Poľoh zo zariadenia na človeka, čiže zase kurzor a striefam ľudu, ktorí očas odniekať výkumku.

Takže ak by ste malí, už miľu
zacháť čítať aj ti, ktorí
REBEL 1
poznajú.

| | |
|---------------------|---|
| Názov: | REBEL ASSAULT 2 |
| Firma: | LucasArts |
| Podanie: | PC CD-ROM |
| Typ: | Strieľka |
| Grafika: | 90% |
| Animácia: | 88% |
| Hudba: | 80% SoundFX: 84% |
| Obraz: | 75% |
| Zábava: | 76% |
| Priprav malino hry: | 90% (možnosť) posúvanie takmer všetkou, akurát by sa zisla možnosť predefinovania kláves) |
| Náročnosť: | |
| Minimálna pamäť: | 8MB |
| Serv: | HiScores, Pozicie po každom leveli, editovanie občinností, rýchlosť grafiky |

| | |
|----------------|---|
| Zvukové karty: | SB, SBPro, SB16, SB AWE32, PAS, GUS, Aria |
| Zábera na CD: | 1060MB (2xCD) |
| Zábera na HD: | 0.1MB |
| Minimum: | 486/50 |
| Rozlíšenie: | VGA, SVGA |
| Ovládanie: | Joystick, GamePad, Klávesnice, Myš |
| Text: | Hovorený (iba pri animáciách), možnosť titulkov |
| Panorameter: | 77% |



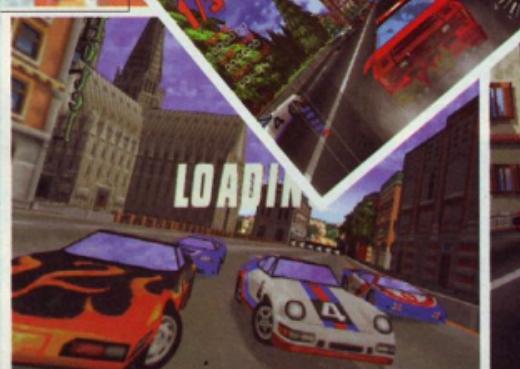


Virgin/Graffiti

Už zase auti? Človeče, co si všetci zbláznili! Hmnnn, vyzieraj to ale veľkou pravdepodobno, keďže hod to už máme, náškame a spona, čo to pri nás firmy VIRGIN prepravila a čo tiež je oči hnutia v podobe FATAL RACING, ktorý bol dokonca aj na BENITU absolutne nechutný. Screamers vyzerať byť určite podobnej hre Fatal Racing, avšak poskytuje iba v námete a trochu aj grafiku. Vo všetkom ostatnom je totiž ovplyv., oveľa lepšia. Ze tomu neveríte? Uveríte! Pri výbere NORMAL GAME máme na výber tri trate - PALM TOWN, LAKE VALLEY a LINDBURG. Okrem trati si však môžete vybrať z dvanásťich āst - SHADOW, TIGER, HAMMER, RISING SUN, PANTHER a YANKEE. Pretože keď som ich napísal len 67 Āstov, je ich skôr. Avšak ešte a automatickou prevozovkou a 6 s manuálnou, čiže dokopy 12 Āstov s prevozovkou manuálnej ŠÍPÄ pochopiteľne o pad/KMH viac. Záleží teda len na brávok, či sa má chec, alebo nechce prehľadovať. Celý závod komentuje komentátor, ktorý dosť často vykriáva rôzne hľásky, napríklad pri pomalej jazde "WHAT'S THE PROBLEM? WROCKEN THE CAR?" a pod. Detailov je tu samozrejme veľká späta, autam pri hradení svietia budežového, na rozdiel od my Destruction Derby, v zákrutach gamy na auto pískať, diviaci na tribune hívadlá, zjazajú, vrieskajú ako umu až na veľkých podujatiach hýva. V mestskej trati je možnosť



Dobre to album, čo?



LOADING THE GAME



To si vyskoreš auto.

doplňenie CD AUDIO bude, ktoré sa k takému typu závodu nesmazí budi. Zároveň je možné ladenia (a to mosta nezámena). Na záčiatku závodu samozrejme dostanete klasickej hlasové odštartovanie Three, Two, One, GOOF! a potom sa okruhový závod "rozpedí". Cieľom hry je dosťať do stanoveného časového limitu čiž určitu āst trate, kde ziskate nový āst (NOVÝ ĀST? noviny? Emaká!) - totež oopis skrytia reklama) na ďalší úsek. Tým, že cez tento úsek projedete samozrejme nevyzrávate. Tieto úseky sú v hre dosť väčšia, ale hlbšie podstatou závodu, ktorá to hýba v hodejmi je byť tým, ktorý prejde ako prvý čiastoču novinky. Ak do stanoveného časového limitu neprejedete, čiže jedes a niekoľkých časových dieiek, automaticky tým závod ukončíte a dostanete odkaz "PLAY AGAIN?", na čo môžete pochopiteľne odpovedať YES alebo NO. Pri závode typu CHAMPIONSHIP hráč okrem spomínaných troch trati aj rôzne iné, dokonca aj v noči, kde všetkým súčasťíkráme svetla sveteli. CHAMPIONSHIP záčiatne vždy zohľadniť tež najahfie, čiže ROOKIE a postupne sa prepracovávate k tomu ohbmiejsť. Závod sa však normálne skladá na HDM, tedaže ked si v polovicí CHAMPIONSHIPU zariadili, že ide o ďalšie rádziej závod WARCRRAFT 2 a neuská sa k somu vrátiť, nako SCREAMERS všim žiadne problém robiť nebude. Hra obsahuje 4 polohy a tie zo polohou predných kolies, ktoré sú kriptu zozadu a z výsledku závodu závisia.

nebá pohľada. Po úspešne skončenom závode si je možné posmer REPLAY, kde si môžete porietať svoje úspechy, alebo možnosť číhy, ktoré ste späckali na trati. Prepracovanie jednotlivých poloh závod kamier však mení počítat sám, čo by som skôr skrítaloval ako chváli. Situáciom klávesy "P" hru zastavíte a zároveň sa vám na obrazovke zjavi CD pojazdia, kde si môžete meniť žiadobu a okrem toho sažiť živ. MODE na FX, HUBUD aži CD. Okrem toho si je tu možné nastaviť blbastosť efektov, ale aj hudby. Screamers beží celý vo vesmíre peknej SVGE a k tomu sa omplňa, ria perfektne zvukové efekty a takisto aj hudbu. Skôr len, že tisík pádom potrebujete aj dosť rýchlosť masínu. Autori ako iní opäť nevysúvia miesto, taktiež celá hra na CD/Disk zaberá len 34 MB, je verej pravda, že zvýšok je zahrnutý AUDIO hľubšie, ale digitálne animácie by nito hra určite odzviali. Ak vás teda aspoň trošku baví FATAL RACING alebo DESTRUCTION DERBY a máte aspoň 486 DX2/66 8 MB RAM, tak si píšte, že SCREAMERS vás bude bavíť URCIE!

Ivo Ninja

P.S. Je mi ľútoto, že som dal D. Derby AŽ 85%, zasiahli by si takých 79%.

P.S.2 Soundtrack z filmu Mortal Kombat je fakt cool.

Newbie Scrammer

Firma: Virgin/Graffiti

Počítač: PC CD-ROM

Existuje na: PC CD-ROM

Typ: Závody sportových ást

Gráfika: 89%

Animácia: 84%

Hudba: 86% SoundFX: 85%

Horizontálne: 86%

Záberov: 86%

Priestop mimo hru: 88%

Náročnosť: Stredná

Minimálna pamäť: 8 MB RAM

Saver: Automatický

Priekrov karty: všetky

Záber na CD: 34 MB, zvýšok AUDIO hľubšie

Záber na HD: 30 MB (kompletné nainštalovať)

Minimum: 486DX2/66 2 SPEED CD-ROM

Rozlíšenie: SVGA, VGA

Ovládanie: Klávesnice, myš

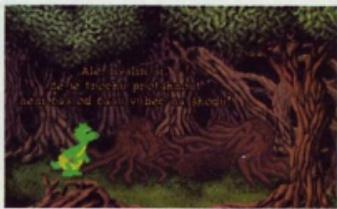
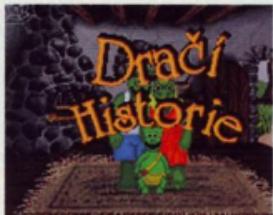
Text: Niektoré veci sú náročne počas závodu

Flexometr: 85 %



Pohľad za kolpami.





NOSENCE

Bol raz jeden svet s troma drakmi. Bola aj jedna zlá čarovná palička Evelyňa. Všetko by bolo super a fajn, keby si zlá, zlá čarovná palička Evelyňa nezmysela, že ovládne svet. A e tu príšer. Keďže draci sú už len traja - rodina Bertovcov, t.j. otec Bert, mama Berta a malý Bert Jr., jeden z nich za podivíných okolností zmizne. Nic, nie je to little Bertik, je to jeho foter. A tu vstúpite do príbehu vy a nejakým kúzľom ovládnete malého Berta. Nájsť takú. Pretože taká dívka najlepšie vypráši a maminka umí lenom vařiť nechutnou polievčiku. Wow. Ako strasne som bohoval pri Mise Quadam! A teraz



možnosť ho aj opraviť! A keď som lenivému trolovi navrhol, aby sa siel postavil miesto dreveného trola na most, tak ma poslal niekom hodne babilo, s tým, že on je uvedomý. SILA! Jedencie trpaslikov ichylným obrom je úplne normálna vec a zarukujem sa vám, že takýto konin nájdete v hre viacej. Chcel by som podakovať Rikimu, tímu NOSENCE, písavovi prezidentovi, premiéroví, svätému otcoví a zeleným čudám z Venus, že som mal tú možnosť hrať túto hru. Autori myseli aj na takú vec, akou je hra všetko-návštěvo a vložili do hry funkciu



toto tu. Mihalčka adventúra, brána tak trochu ironicky, v pekne - ručne nakreslenej grafike, a teraz sa držte, s nábovreným slovom!!! Je vidieť, že naši susedia nezahádli. Programátori tímu NOSENCE si dali veľkú prícu s naprogramovaním tejto hry. Všetko pekne scrolluje, plynule animuje, no prosté adventúra ako vysťať! Takže užho Berta je vám už jessnú. Ak preskočíme všetky tie drobnosti okolo, akými sú grafika a hudba, musíte uznáť, že autori tejto adventúry sa určite dosť narehli pri jej robení. Hovoríme čestína a ne typické česke rečičky, no prosté úchvatne. Nikdy by mi naprieklad nemapadalo, že sa môžu pásť aj stoličky. Z toho jedna mi deprese a druhá meditácia. Nepodarilo sa mi zistíť, nad čím, ale určite to bude niečo dreveného. Skoro ma dorazilo, že som oslovil zobražku pri hrade a ten ma spadol, že moja mama vari citujem: "samec tyčkoviny" a že von je gurmán a žádnou kôrkou nechce. Prvýkrát v živote som videl stroj na vyrábanie buchiet a na ich lietanie. Mal som

hot-tlačítko, a tak, ak neviete, ako dalej, bez problémov si môžete všetky predmety predlostať a odskočiť priamo, bez toho, aby ste vstupovali do inventory. Ak je ten dotyčný predmet hodiaci sa, kurzor sa sfarbi na červeno a jedete dál. Trvalo mi to skoro tyždeň, kým som ulbral Draci Historiu. Uchádiam sa om skoro k smrti. Koby nebolo Euboša a jeho kecov, asi by som sa ureholol k stádiu totálneho urohanenia. Ak neviete, čo to znamená, nevadí, kúpte si Draci Historii a uvidíte. Je to bomba.



Bomba z Čech. Bomba pre každého. Keďže je toto tu český titul, stojí menej bubličiek. A tak nevidím dôvod, prečo sa ste si ju nemali kúpiť! Jedine, ak nemáte doma kompák, nezáslávadu adventúry a dráčikov jete na rafajky. Úplne na záver taký malý bonz: Taťuľa stráži poklad v jaskyni...

Mario "HAWK"

| | |
|--------------|---------------------------|
| Názov: | Draci Historie |
| Firma: | NOSENCE |
| Distribútor: | RIKI COMPUTER GAMES |
| Počítač: | PC |
| Existuje na: | PC, PC CD-ROM |
| Typ: | Aventura |
| Grafika: | 85% |
| Animacia: | 82% |
| Hudba: | 85% |
| SoundFX: | 92% |
| Náročnosť: | Ľahká |
| Hráčnosť: | 91% |
| Ovládanie: | Myš |
| Minimun: | 386, 2MB RAM |
| HDD: | 11 MB |
| Podpora: | SB, Adlib, a kompatibilné |
| Parametre: | 92% |



THUNDERSCAPE



...vysokobarevná akce vede k výraznějším efektům vylehlých.

Bum, naštastie ma netrafiti.

MINDSCAPE - SSI

Preč sú časy, keď AD&D dungeony patrili medzi pílerieSSI a fanúšikovia jasali pri každom objavení Dead Queen of Krynn a Pools of Darkness. Zo skokov po jednom políku sa systém pohybu vyleplil systémom 3D pohyb plávajúcim použitým v Ultima Underworld. Presadzovať hoSSI začala v dungeonoch ako Menzoberranzan, Ravenloft a Stone Prophet a ukázalo sa, že v kombinácii s vysokým rozlišením nie je nezaľamavý. Lenže, licencia na AD&D prepala aSSI sa musela začať obzerať po nových svetoch a hlavne hracích systémoch. Nasledovníkom Al-Quadimu by mal byť mnou tužobne očakávaný Entomorph. Ale zbrusil nový svet na nových základoch, s novými rasami, zákonomi a samozrejmej príseram, s ktorými sa stretnete v tejto hre, má názov World of Aden. Thunderscape sa odohráva práve tu a nie inde. Medzi nepriateľov sa tu rátať Nocturnals - stvorenia noci, ktoré po kataklyzmické sinkte, stvorí Darkflík (pád tmy). Samozrejme, pokojný obyvateľia boli dosťatočne terorizovaní nemrívimi a zmutovanými kreatúrami a tak postavili magickú barriéru, ktorá chránila dobrejší príesmyk. - Skellons Pass. Lenže jediného čína prelomili niekoľkofásne vražedné netvory ochranu a štít vypíli. Hordám príšer tak už nič nestojí v ceste do Northlands. Len skupinka špeciálne vybraných rytierov Radiant Order je poslednou nadějou. Nepochybuj o tom, že tá skupinka je vašou družinou. A každý zlyhanie znamená pre krajinu katastrofu. Príbeh zní ešte nádejnej, čo viak možno povedať o veciach odležitejších a to hracom systéme, grafike a spôsobe pohybu? Začíname teda ako sa patrí, to znamená odzduz. V hre si tvorcovia zobrazili za vzor Arénu, alebo pre tých, ktorímu to meno nič nehnivoi - DOOM. Lenže - bohužiaľ (alebo pre slabšie procesory - naštastie) nepodporil výšsie rozlišenie ako 320x 200. Tým sa vaš pohľad značne zneprehľadňuje. Mapka je veľmi originálne a dizajnovu kvalitu niesenej (trojrozmerný priestor), jej informačná hodnota je však, ehm, poviedzme, pochybná. Zrekapitulujme si teda -



Uša, bojím...



Tomuto kúzlu sa hovorí FLASH.

Mr. Opiča nám stráti most.

grafika - vás kvalitou určite nesúkujie.

Zato hraci systém je oveľa zaujímavejší. Už mi to pomaly začína pripadať trápe, že neustále spomínam Wizardy, ale je to bohužiaľ doteraz neprekonaný najlepší dungeon a preto mi jednoducho nedá, aby som ho s ostatnými hrami tohto typu neporovnal. A pri Thunderscape mám nato dokonca osobitný dôvod. Pri výrobe tejto hry sa piaznivcom firmy Sir - Tech udržíte neúnikne, že sa na hraci systém Wizardry neuvieriteľne podobá. A som si istý, že je to dobré. Rôzne skilis pri postavách od kučenia, silkovostami s rôznymi druhmi zbraní (kuše, meče, šíty, tycové zbrane), po bojovej umenia a poci - lock (čo očani každý rodený zlojdej). Navýša zbrane a predmety sú perfektné rôznorodé a účinné proti rôznym brneniam a príserám. Narazite tu dokonca aj na energetické zbrane a bambliky. Potiadne súto pre priaznivcu fantasy, ale Thunderscape sa aj tak pohybuje na hranici sci - fi. Samozrejme, hned na začiatku nechýba obchod so zbraňami. Ak narazíte na príšery (čo bude čokoľvek), zistíte, že sú skutočne zanimované. Z Wizardy pochádza aj kolový spôsob boja, v ktorom navolite činnosť členov družiny a ti ich po skončení v boji vykroju. Umožňuje to väčšiu strategiu a využitie schopnosti ako napr. v Dungeon Mastrovi II. Pôstavy naštastie nemusia jesť ani piť, čo mi hrozne odhalo. Hudba je veľmi zaujímavá, ale metalové tóny sa podľa mňa veľmi do dungeonu takéhoto typu nehodia, tak ju týmto verejne odсудzujem. Zato na zukoch siSSI dala záležať. Každý dialog je nahovorený a ak efekty sú krajne počuvtateľné. Z tohto všetkého, by sa mohlo zdáť, že Thunderscape je to najlepšie z dum geonov, čo vás mohlo postrerňu. Stop. Nie je

všetko, také pekné ako zdá.

Grafiku

môžu odpušťiť, ale nezáživné questy a úlohy nie. Zo začiatku sa všetko esté dá zvládnutie, ale v deň nie je toľko dynamiky, aby vás pri hre udrižal. Bohužiaľ, lebo pri troche snyhu môha byť táto hra u mňa jedným z najväčších kandidátov na dungeon roku. Po stránke atmosféry ju DM 2, predstihuje, ak by ste si však vyberali podľa hracieho systému, výberete si radšej tento výrobokSSI. Ak si chcete zahrať dungeon zo zbrusu nového sveta - World of Aden vás očakáva s otvorenými Gates. (Tuším z tej anglickej na monitore začnami blbnut.)

MAROSH

| | |
|----------------|----------------------|
| Názov: | THUNDERSCAPE |
| Firma: | SSI / MINDSCAPE |
| Počítač: | PC CD ROM |
| Existuje tiež: | PC |
| Typ: | dungeon |
| Grafika: | 76% |
| Animácia: | 70% |
| Hudba: | 69% SoundFX: 81% |
| Hráčskosť: | 80% |
| Zábava: | 83% |
| Náročnosť: | stredná |
| Zvukové karty: | Sb. Ad Lib, Gravis |
| Zaberá na HD: | min. 20 MB max. celá |
| Minimál: | 486 DX66, VGA |
| Ovládanie: | myš, klávesnice |

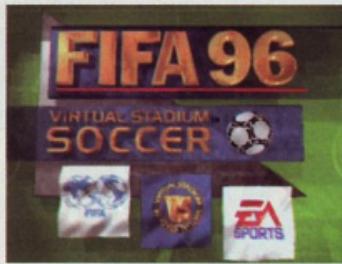
Fanometer: 74%



Mužíky zlaté...

HLAVNÉ MENU.

Čo skrýval domčúrik?



Mysiel som si, že moja záľuba v počítačovom športe skončí len a len pri golfe. Všetci, čo ma poznajú vedia, že za trebás aj 20 kilovým golfovým programom sa vyberiem až pešo do Košíc....

Ostatné športové simulátory mi nič nehovorili. Záťaha baseballových simulátorov ma doslova nudila. Hokeje a futbalu sa mi zdali graficky príliš "kockate", lebo ja si na grafiku speciálne potŕpim. S týmto dešpektom som bral do rúk aj výtvor firmy Electronic Arts, ktorá je autorm až môjho zamurovaného programu PGA Golf 96.

Reku, prízmúrím nad vami oči,

chlapci a za to, že ste urobili taký

pekný golfik, nevykarhám vás za futbal.

Ako hlboko som sa myšli...

Hned na úvod bombastická animácia a hudba. Zodvihol som si trenky, ktoré mi od údivu padli a opäť si hovorím: "Pokoj chlapče, pokoj...viēs, ako to býva - intro jak hovad a potom nasleduje prehliadka ledva viditeľnej kockatej grafiky v údesných farbách!"

Ako hlboko som sa myšli....

Potom totiž nasleduje jedna futbalová báseň! V SVGácke sa z pohľadu celkovej siedsich kamier, ktoré si môžete navoliť, odohrá futbalová dráma, o akej sa nám na computeroch doposiaľ nesnilo! Komentátor po mene oslovuje hráčov, dokonca aj tých, ktorých ovládate vy. Kamera v 3D efektoch doslova lieta po ihrisku - podľahdá a nadlhádá a zbozu a zozaďu...zakrúti sa vám hlava!

Atmosféra ako naživo...

Prvých dvesto zápasov určite prehráte, lebo sa neprestanete čudovať, čo sa to na screeene deje. Bohatý estetický zážitok!!

Nemôžem opíť po roku nezvolať - Electronic Arts, you break our hearts!!!!

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Druhá futbalová labdôka, tentoraz pre všetkých, ktorí neradi kmášu joystickmi a radšej svoje prirodené vodcovské sklyny využívajú v menezovacích hráčach. Áno, táto hra nie je určená pre každého, ale tých pravomerných rozhodné potesi. Firma DOMARK dala v tejto hre dokonály

priestor všetkému, čo tréner futbalového mužstva potrebuje. A keď sa k tomu prídai jemná,

uhľadená grafika, verne zvuky zo štadiónov, pôžitok je na svete!!

Viete ome je to ako so sexom - niektorí ho radi prevádzajú, no a my starší si aspoň o ňom radi porozprávame.

A v tom je aj rozdiel medzi týmito obooma futbalmi.

Váš Jaroslav Offside Filip.



FRANKENSTEIN

through the eyes of the monster

Interplay

Bolesť! Strašná bolesť!

Čo je to smut? Čo sa mi stalo? Prečo sa cítim tak, ako by mne prebehlo stado divých koní. Pomaly otváram oči. Rozmazaná postava nadó mnú je mi odskial'si poviedomá. Zaostrujem pohľad. Veci okolo mňa ponámy nadobívajú pozemné tvary. "Dr. Frankenstein". Použijem, ak mi jeho hlas rezonuje v súlach. Pred očami sa mi mihla ihla injekčnej striekátky. Morfínam. Bolesť ustúva. Ustáva...

Opríť som sa prebral. Končne môžem hybať rukami a nohami. Postavil som sa, aj keď s námahuou, na nohy. Doktor mi začal rozprávať niečo o stvorení života a tveři sa pri tom veľmi vzrušené. Cože, mačka dostala moj jazyk? Co to má znamenať? Nemohol som ma odpovedať - moje opuchnuté hrdlo bolo v plameňoch. Končne môžem chodiť bez toho, aby som stríkal rovnováhu. Tak toto je panstvo Dr. Frankenstein. Ešte niktý som ho neviadal zvieraťa. Doktor bol excentrik. Vláština. Fudi z mesta si o ňom myslala, že je blázos. A preto sa mu okúško vyhýbala. Ti ostatní ho obdivovali, kvôli jeho odvážnym názorom o "NOVEL" vede. A ja, ako pamätný zisťovač, som sa stal jeho experimentom? Ešte si pamätiexisťovač, keď ma viesť... a teraz somu nažive! Ale ako...?

Takto sa začína najnovšia produkcia firmy Interplay. Vláština z vás už asi zapadol o čo ide. Ono je to predsa Frankenstein. A tu je vás, ktorí ste boli obdarovaní ználosťou reči anglickej, viete, že monštrum, ktoré myslí dr.Frankenstein požiadalo, bude vysťahovať do pre tých, ktorí neboli tušto ználosťou obdarovaní, som si dovolí preložiť podtitulok tejto fakticky vydannej hry "Frankenstein - očami monštria". Prene tak ganesáci, očami monštria sa budete pozerať aj vy, ak si zaobstaráte túto hru. Budete pozerať zo všetkého možného, čo sa milene doktorovi dosiahol pod rukami. Prvý štok utŕpie hned na začiatku hry, lebo zistíte, že vás ľavá ruka voľkády, patríca osobu neznámuho polohavia. Ďalší štok sa dostaví hned na to, keď zistíte, že blázivý doktor propočítal vás jazyk hradnej mačke / Tej bol viak na ťa... , lebo pri ďalšom doktorovom pokuse primotovala jej namiesto nôh plutev zlochola/. Takže

takto ponížený, s veľkým hnevom na doktora sa môžeť potulovať po hradu. Sem tam vás doktor upozorní, čo môžeť a nemôžeť. Nie je zlé sa jeho rádi držať, a keď robíš niečo zakázané, tak len potajomky. Frankthku by mohol prejíť trpežírovia a presťať tak, ako vám život dal, by ho zase zobrať. /Má na to niekoľko osvedčených spôsobov/. Túlate sa teda hradom a v blave sa vám začinajú objavovať spomienky. Najver ale sporadicky, no neskôr sa ich pevne už



PS: Výrobca sľubuje, že sa hra dá prejat viacerými spôsobmi. Ja to potvrdí nemôžem, ale poním jedného takého, ktorý by to určite zistil/ to patrilo nočnému bojovníkoví.

Názov: Frankenstein - through the eyes of the monster

Firma: Interplay

Počítač: PC CD-ROM

Existuje na: PC CD-ROM

Typ: Interaktívna adventúra

Grafika: 90%

Azimutál: 89%

Hudba: 75%

Sound FX: 85%

Hostiteľskosť: 91%

Zábava: 87%

Náročnosť: Priemerná

Minimálna ponuke: SMB RAM

Sace: Kedykoľvek

Zvukové karty: Tie čo idú pod WINDOWS

Záber na CD: 535 MB

Záber na HD: 10 MB

Minimáln: 486/25, WINDOWS

Rozšírenie: SVGA, 640x480, 256 Colours

Ovládanie: Myš

Text: Nie je. Všetko je nahovorené.

Fanometer: 82%



Congo/ je zahráť výborné. Ovládanie hry je jednoduché a nie sú s ním žiadne problémky. Za pozitívne môžem označiť to, že keď zoberiete nejaký predmet do ruky a vydáte sa vým smerom, kde daný predmet nebudeš potrebovať, vrátite ho späť s poznámkou "boho by lepšie nechť to tu". Zabíni to pobežovaniu po hrade a okolo s innožitvom nepotrebného barabardia. A predsa ešte niečo negatívne. Dialógy i monólogo sú nahovorené. Sú sice nahovorené kvalitne a dôsa sú mi rozumieť, ale texty by neboli na skôr. Ako vidíte, aj hodnotenie je ukončené a mne už zostáva vyniesť verdict. Musím sa priznať, že som hru začal hrať s obavami. Tie sa však rýchlo rozpustili v prijmenom prekvapení. Až na hudbu a tie chýbajúce texty je všetko perfektne. Vyskúšajte a sami uvídejte.

RAMBO





Logic Factory/ Virgin

Potom, čo priejme prekvalip Master of Orion, nastalo v oblasti dobrých stratégii vo vesmíre ľahie ticho. Alien Legacy bolo trochu o niečom inom a Reunion bol zase ľakšieľopodobný a hruž, aj keď niektoré nápady neboli na záberenie. O Outpost sa tu radieľ nebudem zmieňovať, jednej z 21 rás sa pojednávam. Všetko sa zmienilo k lepšiemu, ktoré sú firma Logic Factory (priznáme meno) rozhodne vyrobila Ascendancy. V slovenskom som nadiel pre tento slovo vysvetlivo zmysle vŕadil, vystíhl na tró. Tým padom už len z názvu vypýšia, o čo tu vlastne ide. Ako prisľúbili jednej z 21 rás sa pojednávame výsledom. Rasu si možno vybrať podľa toho, aký charakter hry vás bude najviac využívať. Ak chcete brutálne podrobovanie ostatných rásorov, vyberte si rasu s prevádzkou vojnovojsk, ak uprednostňujete rasu filozofov alebo učencov, pripájte sičku výzvadie!

prednosti nevykľubíteľného cestovania vesmírom, maté bohatú možnosť výberu. Ak však chceš najrás, ktorá vám nieslo hovorov, aspoň zo sci-fi románov, budete asi sklamani. Niečo výzorom najbližšia súčasnosť je ešte rasa Chamachies, plazov, so hiestimi梵iciatami. Tým, že autori dali také prekvapivé prednose inteligenciu vankúšom a plavos, kremika, zimňavom mormom a rásom rozmnožujúcim sa delemens, zrejme všetci daf nájavo, čo sú myšlienky.

do budúcnosti, následajúce skvejky rasy. No, pochádzajúce zatiaľ posledné myšlienky a ponovenie sa do skejvy SVGA grafiky. Oblastičky hry je nastaviteľná hned na začiatku, kdežto kolko rás na svojej ceste vesmírom nájdete a akú hustinu bude mať všia galaxia si určujete jednoduchým kliknutím myšou. Obsluhuje hľadie je v tejto hre urobená tak vynikajúco, že by to bolo väčších problémov pocopohi aj zátačičníkmi. Podobne ako v Starwars II, je aj tu režim Tutorial, kde viac hrá utí, o čo vysvetlame ide. Vy jednoducho sledujete, ako počítas beha s horizontom po obrázkoch a len odtrúkate vysvetľujúce texty. Po chvíli skutočného hrania si uviedeme, že vlastne už ovládáte 80% vecí a môžete sa s dobrým pocitom pustiť do skutočného hrania. Každá rasa začína so svojím domoviskom systémom. Celý vesmír tu vlastne rozdeľen na viaceré hviezdnych systémov. Každý hviezdny systém má vlastné sirku a okolo neho niekoľko (alebo len jednu) planetu. Každá planéta má určitý počet miest, na ktorých ju dokážeš spôsobiť ako v simeť rozvíjať. Počty sú jednoduché, laboratórium vyskúša vzdelenosť, tovaríne priemyselnú výrobu a farmy rast obyvateľstva. Ale kde by bola správna stratégia bez možnosti výriavanja nových zrúloch? A okolík vás vodiť pridi na možnosť postaviť orbitalné dory, a kolonizačné zařadenia,

postavíte si prívod lodí. Vo svjom hviezdnom systéme si určíte novú kolóniu a väčšiu verziu. Postupne pridáte dokonca lejcie továre, lepšie laboratória a prvé zbrane. Zatiaľ pre ne niet využíta, ale čoskoro si ho rájdu. Ako je jasné od začiatku, vo vesmíre nie ste sami. A tak príde deň, keď nadzviačete kontakty s prvými ľudmi. Spolučku opatrné kontakty iste s vašou alebo susednou expanziou po nových kolónach preraziať do niečoho iného. Ak máte na myši skôr mierumilovnej rozy, vlastnej cŕsticiečie, uzavorte so svetom súverenosť a významnosť. Vyhľadáte vedenie s informáciou o hviezdnych cestách tak nie nestojí v ceste. Ak však potrebujete "Lebensmann", jehe si niesko uzmyslí, že ho ziska na väčšom výprave vojna. A už sa v obecných dráhach vašich planét hemžia orbitalné silu, raketové zakladne a väčšie doky vyfúvajúce jedinou výkovou lodí za druhou. Vesmírne lode sú kapitálosi same o sebe. Na rozdiel od známych Master of Orion, tu máte neopodobnený počet typov lodí. Lenže lodi tu môžete mať len toľko, koľko konštruujuete hviezdnych systémov. Významok je jedine domovský, za ktorý máte k dispozícii dve. To samozrejme zahrnuje vzniku obrovských tisícových flotil. Zaujme je tu však možnosť prebezrojovania. A väčši vývoj využíva silnejšie motory, silu alebo zbrane, jednoducho zavediete kof so zastaraným vybavením na planétu s dokmi a zariadeniami vymenite. Práve výskum, ktorým spomenu výdobytky technológií získavate ma zaújali najviac. V Ascendancy využijete a využívate, ale výskumu stále nie je koniec.

Otvoreť, ktoré môžete využiť je tam skutočne veľmi veľa. Vďaka nemu možno postupne nevyužívaté časti planet transformovať, staviať zložitejšie konštrukcie a lepšie lodicki. Vesmírne boje sú posledným riešením problémov. Ako všeobecne, rozhodzujú zbrane s väčším dosiahom, silnejším silovým štítom a lepšími generátormi. A ani planety nesú bezbranu. Až po vydelení orbitalných flotil sa lodi môžu dostať na obecnú dráhu, odkiaľ je možná invázia na planetu. Ale ak tam sú obranne zariadenia, ani vtedy nie je všetko rozhodzujúce. Tak ďak mi tu chýba pozorný boj, ktorý bol v Orione tak fascinujúci. No postupom času vysvihne ovelia väčšia nevyhoda - jednoducho všetko začína byť nejak užilhavé a vás to pomaly prestavať baví. Že sklamene k takmu pristupí, je najvýťažnejšie nebezpečenstvo a slabá stránka hry. Zo začiatku sú Ascendancy flexibilní a potom sa to po trojke začína vyrátať. Napríklad mi urba povedal, že Ascendancy sú skutočne podľahlia. O námaha, ktorú si dali tvorcovia s hrou, svedčí, že každá rasa má uprostred odľžanú lodí a hradbu. Pri čísle 21 je to výborný výkon. Ascendancy vyzerať byť naprogramovaná skutočne kvalitne a priznať sa, že mi nedospala ani jeden raz, čo je oproti ostatným hram ojedinejší výkon. Čo možno doporučiť na zíver?



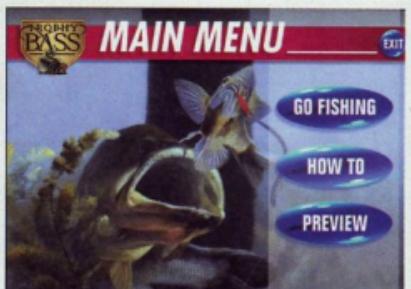
Komu sa pôčia sci-fi stratégie - musí Ascendancy mať, ostatným ju však odporúčam - po hrateľnej

strane je pre začiatoknákov ako stvorená. MAROSH

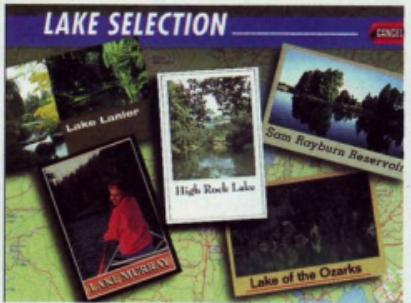
| | |
|----------------|--------------------------|
| Názov: | Ascendancy |
| Firma: | Logic Factory/ Virgin |
| Počítač: | PC CD ROM |
| Existuje na: | PC |
| Typ: | Vesmírna stratégia |
| Gráfika: | 99% |
| Animácia: | 95% |
| Hudba: | 80% SoundFX: 80% |
| Hrateľnosť: | vysoká - 88% |
| Zábava: | 80% |
| Náročnosť: | Nastaviteľná |
| Zvukové karty: | Sb, Ad Lib, Gravis |
| Zábera na HD: | min. 15 MB |
| Minimun: | 486 DX33, SVGA, 6 MB RAM |
| Ovládanie: | mys, klávesnica |
| Fanometr: | 85% |

THIS GALAXY CONSISTS





MAIN MENU



TROPHY BASS

SIERRA

Gejmy od SIERRA company sú mi nejak protistri. Ale čo už keď je práve táto gejma simulátor? A to dosť úchylnej! Jo, konečne je tu simulátor chytania rýb. Síce z toho níš nemete, čo ešte už keď už? U SIERRY už asi nevedí, čo od nudy robia a tak vymýliaťu takto stupidne. Neviem, ako ostatní gejmisti, ale nemám ponaučiť, čo s tým chut' spôsobí a takto koninu bud vydávanou na mojom kompcu. No do už. Už je to rok lat. Radšej nech je to rýchlo za množstvo deníkov. Takže počasného wiedzodáckej instalácie klera zvýšenej pôdaj, sa vám to možno nainštaluje. Ak je tak skuto, tam musíte mať rádny dôvod na takúto ochutňu. No ju fudne si lelijak.

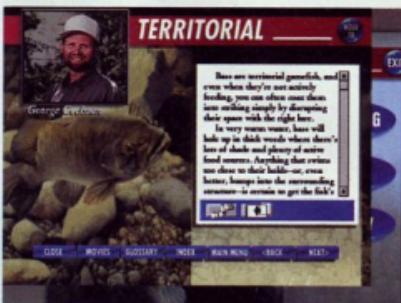
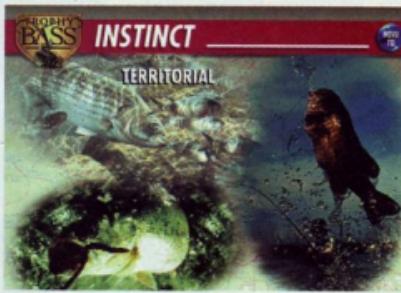
Takže po rozložení CD-eku sa vám táto gejma možno aj spusti. Hľáš! Faktom je, že programisti si dali tu roboť a spravili túto gejmu po grafickej a hudebnej stránke veľmi dobre. Dokonca aj so realistikou typu, je to super. Príbeh je v zore, že asi nebudete ochom vysestvať hľadanie ľadiny za komíkom a akátko počkýť nejaká ta šupinátku zaberie. Na program je teda chtyňať všelijakej supinatky hádeve za pomoc najmodernejšej techniky, akou je napr. fláša whisky a motorového čína. Bomba. Ak neviete, ako chtyňať ryby, autor myseli aj na to. V hre je na to kompletnej návod. Zvolite si voľbu How to a je to. Môžete sa naučiť, ako najst' nejakú tu šupinátku a to dokonca za rozličný počasia, rozdielov po vode, za všetkých ročných obdobia a možných kombináciach. Ďalej sa môžete naučiť, ako nahadzovať udica. A tu máte tiež par voňbiečok. Ono je totiž rozdiel v nahadzovaní na mäsozrávne, terostane a ostane ryby. To ale nie je všetko, ešte sa musíte naučiť všetko o návadách akmy s všelijakou rybčičkou, pavúčiky a podobné somarinky. Ale toto ešte stále nie je všetko! Môžete si všetky tieto kombinácie vyskúšať vo všetkých rôznych obdobiach. Tak to už je sila! Po tomto vštětkom, ak vás to ovalem bavilo a ak ste to nepreskočili, môžeme prejsť ku hre samotnej. Po voľbe: GO FISHING, máte tú skvelú možnosť, medzi okamžitým startom, turnajom, alebo skvelou kariérou,

závodného rybára...

A ak ste boli esplénki, tak sa môžete svojimi uspechmi tešiť v Hall of Fame. Ak ste rybár - rýchlo - chápavec, tak si zvolíte fish a lake. Na výber je pár jazier. Wow! Ak nie, tak sa ide na turnaj. A ak ani to nie, tak si robíte svoju vlastnú kariéru. No prosté špička! Po nejakom tom vašom výbere, nech už je akýkoľvek, vás tato genialna gejma bodi do ďalších menu a ďalších a ďalších. Dajme tomu, že už ste tak ďaleko, že už idete lovíť. Ešte vás na chvíliku zdriž mapka, ktorá je znáomá, či už topograficky alebo fotografičky.

INSTINCT

TERRITORIAL



TERRITORIAL

These are territorial genetically, and when they're not actively feeding, you can often see them issue territorial challenges by slapping their fins against the bottom. In very warm water, bass will hide up in shaded areas where there's less sun and where they can more easily cool off. They'll also move into their lair when it gets darker, though into the evening, sometimes it's easier to get the fish's attention.

Názov TROPHY BASS
Firma SIERRA
Počiná PC
Existuje na PC CD-ROM
Typ simulácia rybačky
Grafika 85%
 Hudba 80%
 SoundFX 78%
 Hrateľnosť 70%
 Zábava 5%

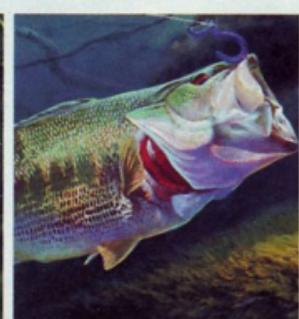
Náročnosť nedefinovaná/ná
Save kedykolvek
Inštalačia len pod Windows
Ovládanie myš, klávesnice

Panometer 60%



Všetmi pekná grafika, ale čo z toho? No. Po úchvatnej mapke sa uvidíte zhora a to v lokalite, ktorú ste si zvolili. Ten ēlin je motorový a tak máte tú jedinečnú možnosť sa dopraviť na vami určené miesto výskytu ryb. Keď už ste tam, tak vám táto bra poskytne pohľad na vás, na predok váslo čína, flášu whisky, navrájk, návadu, cieľovú lúčku a to je aj všetko. Úchvatná! Samostatná hra pozostáva z nahadzovania udice, menenia návad, popijania whisky a neustálouho bohovania na túto gamestu. Je to gre. Ruky pred od tejto rádoby simulácie. Faktom je, že realistiká je, ale preboha, kto bude sedieť za počítačom a hrať sa na rybára a čakať pokým mu nejaká ta rybička zaberie!!! Keby táto hra nebola po grafickej stránke taká prepracovaná, označil by som ju za úplný brak. Bohuziaľ.

Mať "Hawk"



PRO PINBAL THE WEB EMPIRE

Za sedmimi horami, za sedmimi dolami, tam, kde vyskytují se nepravidelné neexistování žiadom výry, tam, kde neznamovala žiadna softverová poličkačka a virtuálna reality nastíňala na stenu, tam žila jedna firma menom EMPIREinteractive. Táto firma si robila všeobecne simulyátory o seni, tam sa postúpi až do miestnej rei strategie. A všetci boli tustní a holi by hľadali až do smrti, keby sa nestalo to, co sa stalo. Empresiaci zazali fušovat' do vesmíru 21stCentury. No zobrať to trochu inak. Ako som už raz povedal (ale nebol to v tejto recenzii a ak by som to napísal opäťovne, tak to povorim, teraz), 23. februára robia panbal... ktoré sa stále (10mesiac a menej (20. go to 10) podrobajú paralelnym pinball-akor spôsobom. Keď sa potom na taky pinball pozerie, zistíte, že v skutočnosti je tento malo-neskorostnosťne a hneď nízko spočítaný s real pinball table (s normálnym pinballovým stolom - translation you best hero MOZART). Ludia všetci vistne, nevytvorili simulačor pinballu, ale niečo, čo sa na pinball podobá, no je to lepšie, sive nerevné, ale od roba sú počítacie počítacie. Čiže nie real pinball table -simulator, ale ale -transverzálne. H.M.) psycho mania PG version of pinball table dimensions. (Ten RIKI je nejaký multi jazyčný (multi language -L.y.h.m.), malí by sme ho vyzdobiť zo Ša Eej - povádzí Rikumu). Ale Empire si ide svojou vlastnou cestou. Vykádzali sa na všeobecné PC pinball dimension (čas ešte byl originalný). Takto býv originalne pri sumi-horoch -HAHA-HA - so spon ale výprav. Aši mám myšes pre humor.) A ako to dopadlo? Ma to nazývaj Pro-pinball a podľažiam The WEB



predohoria. Nás stolom je také vtipné okienko kde sa vyvádzajú vtipné výjavky a bonusy. Neradno sa tam však posímať, lebo loptička vám spadne, ani nevieta ako. Medzi ďalšie záporu patrí napríklad, že loptička vám veľmi ľahko prekine pomedzi kľíky. Ďalej by som uviedol, že kľíky nie je skôr vôlebe počúť (keď klikajú) a muzika tiež za veľa nestojí. Aby sme tu mali aj nejaké klády, tak podoknom, že ak máte dosť Video RAM (počin do tabuľky), bude to v SVGA rozlíšení 1024x768 v 256color. Preto aj obrazky vyzierajú celkom pekne (viz obr. stanku). Na záver toto zdohodnotím: Keby som sa mal rozhodnúť medzi normal real pinball table a THE WEB, vybrať by som si normal real pinball table. (Za predpokladu, že by som bol schopný udržať sa na nôhach pri n.r.p.t.) I send the greeting to you -your best hero (& translator)

MOZART

PS: Teraz trochu od veci: Bol som na premiére MK-movie. A viete, čo ostalo na SKORPIONovi, ked prehral boj s J.CAGEom?? No predsa jeho futus s nápisom TO BESTO (bolo tam si cretatek, ale v hre je best, a aj to lepšie znie) FUN JOHNY CAGE

| | |
|--------------|---|
| Názov: | PRO Pinball THE WEB |
| Firma: | Empire inc. |
| Počítac: | PC CD-ROM |
| Existuje na: | PC CD-ROM |
| Typ: | Simulator pinball |
| Grafika: | 86% |
| Animacie: | V takom okienku 64% |
| Hudba: | 74% |
| SoundFX: | 57% |
| Zábava: | 42% |
| Interaktia: | OK |
| Save: | AJ napriek a vsetkmu |
| Minimum: | 486-DX3, 4MB-RAM, SVGA (1MB VIDEO RAM) |
| Zv.Karty: | SB/compatibl, GUS |
| Rozlíšenie: | 800x600x256 colour (1MB VIDEO RAM) 800x600x32K (1.32MB) colors (2MB VIDEO RAM) 1024x768x32K (4MB VIDEO RAM) |

Pohľady sú

socie

moderné
mení, ale je to len
akože, keby stále je to polih z

TESTY

pinball
WORLD

PINBALL WORLD



UK



DESTRUCTION DERBY PSYGNOSIS

Neviem, či ste si všimli, ale v poslednej dobe akoby sa preberlo dôležité veci s hrami autového žáru. Najprv bol AL UNSER JR ARCADE, potom veľký hit THE NEED FOR SPEED, za ním nasledoval podľa miasa dosť nevydarený FATAL RACING, ktorý v SVGA možde mestilší ani na P133 a teda z nej prišiel podobný, ale oveľa lepší SCREAMER. A všetko navrhlo DESTRUCTION DERBY, ktorý bol svojou myšlenkou až najoriginaльнnejší, ale opäť vysíle spominavým titulom mal aj dosť veľkú nevyhod. Práv nevyhod-



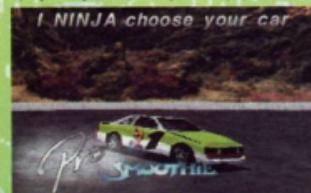
Prebiehal som to o vložisku, inak by som to schytal aj ja.

da bola to, že ho nebolo možné zapojiť do SVGA grafiky, čo znalo, že hra si stihala eša aj na tých pomalších počítačoch (VGA samozrejme). Druhá nevyhoda bola to, že DESTRUCTION DERBY nebolo možné hrať po klasickej sieti, ale iba cez sériový kábel, alebo modem. V domácom teda DESTRUCTION DERBY (na SONY PLAYSTATION - DEMOLITION DERBY) taky doby? No predsa v samotnom nápadu, aký to ette neboli. Niekam hraj hovorí eša zo seba. NOW IS DESTRUCTION TIME! Ve tejto hre nejde len o závody ako také, ale pravdepodobne o absolútne hračky. Po spustení od eša sa očíteme v menu, kde si môžeme nastaviť obdobnosť od ROOKIE, AMATEUR až po najťažšie PRO. Na výber máme šesť tried - SPEEDWAY - rýchly okruh točený stále dohora, CROSSOVER - trať tvorená zo osmykô - pri nej sa dá zadať až napriek bariere, OCEAN CREEK - závod pri kaskadách a zaujímavý jazkyňi okolo trate a poslednou siemou tratiou je



Vrooooooom!

CITY HEAT - super žiačka. V ďalšej polohke si môžete vyzerať počas závodu. Na výber máme tri typy - Wreckin' Racing - tu ide o to, aby ste mieli svržené, ale hľavne poriadne nabaráni čo najviac počet aut. V nabíjaní nejde len o to, či auto klásicky nabíja, prispôsobte výšku do nejakej strany, čím to predstrelite, ale aj o toho, že ako toho nabíja. Napľaďte je, keď auto trafia v plnej rýchlosťi tak, že sa otocí o 360 stupňov. Ziskate tak najväčší počet bodov - 10. Každý typ nabíjania sa riše za určitý počet bodov. Od niemoreho poštodenia sútaži sa 2 body až po 360 stupňov, ktoré je, ako sosa už spomínať, za 10 bodov. Musíte tu teda nabíjať čo najviac až do prvého miestom v cíeli si zaraobiť pár bodov navyše. Môže sa totiž stať, že do cieľa pridetie prý, ale celkovo v tabuľke prvý nebedete. Nejde tu teda o vŕťačku, ale o čo najviac SCORE! V druhom type závodu trv. Stock Car Racing nejde o to, či auto trafia dobré, alebo zle. Ide o to, aby ste v poslednej kole pretlačili prý cez cieľovú



Výber občasnosti výzeri zhruha takto.



rovinku. Toto sia eša na klasickej závode. Ďalším typom je Destruction Derby, čo je jedno veľká krabová aréna, kde po celom kruhu sú "zapeapky" drevci a sotá. Akétoľko zadne start, väčši väzy so zorbenej do streda a záčiatku sa dobroviať. Tu teda ide o čo najlepší zápas protivníkov ťašky, čím si samozrejme nahobosibl bodky na svoju kontu. Treba tu však dávať veľký prorok až na vlastné auto, pretože siperi súči niesiel po ostatných kŕbkoach, ale aj po vás. Posledným typom závodu je TIME TRIALS, kde závidote sám, ale na das, takže musíte okruh prejsť za čo najlepši časový limit. Po vybraní si jediného z týchto typov závodu máte na výber tri. RACE PRACTICE - do je iba súčasť danej trate; CHAMPIONSHIP - medzičlenský závod, kde hraje niekoľko súčin po sebe. MULTI-PLAYER game - možnosť hrať viaceri hrački, avšak iba tie, ktoré sa budú strieľať rávod po závode a poslednú polohu je DUEL, kde závidote iba dve auta - samotny hrači proti jedinému súčasť, ktoré ovládá samozrejme počítač. Ale tu samozrejme o to, kto vziať. Klávesy si môžete pochopiteľne nadezinovať, čo znaci, že autori myšeli aj na oví-

váška, tieto sa čítaj, ako na skutočnom závode. Je mi ale fato, že sem PSYGNOSIS nepridala dajské animácie, ktoré by sa sem nasadili hodne. Na CDku malí ešte veľký prieskutec, takže neviem preto ho nevyužiť, ani to bolo lenivoštvom. Destruction Derby musíš zhadzovať ako hru dobrú, ale treba uznať, že po zopár prejedencích tratiach a úspešnom zakončení všetkých súčin v CHAMPIONSHIP mať túto hru jednoducho omulda.

Ivo Ninja

Názov: Destruction Derby

Firma: Psygnosis

Podiel: PC CD-ROM

Exkluzívne na: PC CD-ROM



01/16

V pravej dolnej časti obrázkovky môžete vidieť meno auto z horného pohľadu a jeho doménne oblasti.



Veľmi uľahčuje a príjemne pôsobí hlavné menu.

daním, ktoré je nazaj výrazne dobrej a jednoduchej. Grafika je výrazne dobre spracovaná, auto má ľahkú časť a niekoľko definomáčov zába, ktoré môžete prepnúť, popriajte významnejšiu prednú a zadnú kufor. Pri závode sa vám v dohľahu robia ukazanie stáv výšky auta, ako ho môte dobroviať. Pri nabíjaní sa vám auto pochopiteľne výrazne rešine až do zákonizujúceho záberu ako keď vidíte mazagnyčky CRASH TEST. Veľkou zádatu môžete záberiť samozrejme aj od rýchlosťi. Pri plnej rýchlosťi si čelnej náramom predný kufor totálne zdemolíte, popriajte vám začasť dymný motor, skôr začasť letca (výrazne režim zvuku), pneumatiky pri veľkej rýchlosťi v záťažkach začasť píkať a čmudriť, prosté perfektne detaily, ako grafické, tak aj zvukové. Jednotlivé detaily si je možné pri pomalších počítačoch povynítať. Všetko doopravdu perfektne AUDIO CD TECHNO hľadá, ktorá ciastočne pôsobí tak - je naočaj fantastická. Len je škoda, že autori neprinie-



Castis autis len tak odňatú, späť ako nazaj.

deli modromušiťiťi motory a zvýšiťi bláznovi hľadby. Takto sa tak perfektom hľadík pri všetkých tých motoroch dosť stráca. Pri hre si môžeme noviťi tri pedality a to z blízkoho zadného pohľadu, z výšku horného pohľadu, alebo z pohľadu prednej kolies, čo mi známe propisovalo slávnu automobilku RIDGE RACER. Hru totiž sprevádzajú aj podobné hlas, ktorý sem tam raz za dosť výkrikol dajské do slov, pripravuje veta. Neviem, preto PSYGNOSIS nedal automu brázdovej svetľi. Res, ani brázdovej svetľi maga, len keď auto brázdí, tak prosté svetľi ani neblázní. Molimo to bež zámer. Po skončení závodu si je možné dať REPLAY, čím si ho môžete pozrieť ešte raz. Je si to možné celú trať prejeli na helikoptére a ak vám daný replay pôči, či sa aj svedomí. Škoda len, že si v replay nie je možnosť meniť jednotlivé kamery. Pri kadom závode je pochopiteľne veľké obečenstvo, ktoré hľadá,

Rodilosť: VGA
Ovládanie: Klávesnice, joystick a klávesový a digitálny, myš
Text: Niektoré veci nahovorené počas závodu

Fanometer: 85%



CRASH, BOOM, BANG!

Road Warrior

GAMETEK

No a je to tu! Pásmodejce este na minuloročné? Vianočné? Nie? Tak ja vám teda osviežím pamäť! Na minuloročné priekedy sú z čísla jasna dohromady gameška nesúca meno Quarantine. Akčný trhák s vyleplenosou doomskevou tematikou určite ostal v pamäti mnôhých siateľom a zabitíkom. Nechlapom som vtedy, keď Ivo Korytnačka zabíhal, že sa tento taxík nedvíval. On taky Ninja a nevie také jednoduché veci, ako niekto bez miestnosti oka zlikvidovať, alebo prevlakovať v plnej rýchlosťi? To ma natočko udvívlo a zavretov poňovalo, že sora sa estižnikom rýdzkov nemohol dostať zo zichtu smiechu.

Ale prejdime k veci. RoadWarrior je voľným pokračovaním hry Quarantine s veľkým minulosťom "vyleplenia". Napokon, autori mali dosť času na inováciu takého trháku, ako byval za svojich časov Quarantine. Opäť si zahráte v hľavnej ulici, ako Drake Edgewarer. Siasnú chvíľu teroru v hlavnom meste Kemo City sú pred Už len triaňie sa zo sna a bláznenie vám prípravíte pretilo dobrodrudstvá s vásinou neružľavou priateľom - taxíkom. Ach jú, keď sa tie časy, keď som bládiil po Kemo City, slábil dobroprajitým zákazníkom, ktorí boli dokonca ochotní zaplatiť vám za maľšinu služby, akži zlikvidovanie celého futbalového mužstva aj s trenerom. No najkrajšie boli človek, keď som zahol s taxíkom do autoservisu plneho zbraní a munície. Bolo sa treba o verného slahu stať, dobre ho opancerovať a vyzbrojiť najrýchlosťnejšími kalibrami a raketačami. Neviem prečo, ale tie časy sú nenevratné preč!

RoadWarrior ukrátili o tria krásne veci ako autoservis a staranie sa o svoju milučinku. V hre ako celku sa vlastne nic nezmenilo. Avšak cieľom hry je postupne misiámy sa dosťať do Kemo City, do mesta, z ktorého ste v hre Quarantine vlastne utekali. Preto sa tam chce Drake prepracovať, to mi nie je jasné doteraz, medzi neskôr na to príde, keď budem mať viacero času (hra je totiž neskôrčne zdlžšavaná). Hra zacína v arche, kde treba zlikvidovať nejakého pojedanca na auto, čo je vlastne kvalifikácia do veľkých živodôv, ktoré treba samozrejme vybrať. Oproti Quarantine sa RoadWarrior zmienil v jednej podstatnej veci. Zákazníci vyberajú možnosť a druh zbrane, ktoré budete mať k dispozícii na ich misiach (čo sa mi javí ako neskôrčne bôbosť?). Však misie sú zamerané proti OmniCorpui, firme, ktorá spôsobila to všetko zla, ktoré sa odohralo za všetkých časov v Kemo City. Likvidovanie ludí z OmniCorpui, také ako je demoni poriadku. Budovky a iné zariadenia považujú inak miernoučkovo občania miest za prekážku a symbol moci



vás idú aj polícia

iné vozky, ktoré sú skutočne tvrdý oriešok. Zatiaľ najviac zo všetkého sa mi páčili misie na videku v tzv. Marion county, kde som taxíkom nahádla pre jedného cowboya zmutované prasá, pre jednu babičku, ktorá len tak mumiocomodom dostala čiaru na prasáčinku som tiež zmutované prasátko rozešiel dostupnými zbranami a náramníkom, inokedy som zasa zostreloval protičetadlovým delom lietadlom na poprásňovanie polí (u nás tiež poprásňoval jednoduchu verziu "čmeláky"), alebo rozbíjal zmuto-

vane óbrovské ovocie a zeleninu, ktorú boli projekty OmniCorpui. No my viac som sa zasmial, keď sa jedným statkárov prestalo kŕavi kravy ako on, tak si ma nájaz, aby som ich zo desať prevláčal taxíkom. To vám bola zábava. Na poli stali tie kravy jedna vedľa druhej a okolo krížili traktory, vzmášali a chránili tie kra-

KEMO RACE TRACK

→ Target bonus
→ Score limit
→ Game over
→ Return map



LADIES AND GENTLEMEN, WELCOME TO THE GRAND FINAL OF THE KEMO CITY INVITATIONAL RACING CHAMPIONSHIP. THIS YEAR WE HAVE BEEN EXPANDED WITH 25 NEW GAME LEVELS. 2 NEW ENEMY TYPES, AND A NEW RACE MODE. LET'S GET DOWN TO BUSINESS WITH THE ALIENS AND FIRE THEM WITH THE CIVIL-KIT. THE FIRST COMPETITOR TO

MISSION: WINNING
DATE: 10.07.98
DEATH: 00:00:00



víska. Vymačkal som taxík na maximálnej rýchlosťi, uhol sa traktoru a skočil dve kravy a takto to išlo doloko. Ja viem, že to nie je bohovské nádherné likvidovať nevieme zvierat, ale misia je misia.

RoadWarrior je ešte väčší chaos, ako bol Quarantine. Je neskôrčne humoristicky prepracovaná skôrka strieľadka. Hra ponuka aj SVGA, ale na to treba fikt Pentium. Zvuky sa vlastne zachovali z Quarantine. Medziane-



máci sú vlastne statičké, takže vyzerajú ako nejaké vystrihané obrázky z Mickey Mousea, inak v hre samotnej sú



vlastne všetky autá, zvieratá, ovocie, zelenina a ľudia dobre rozasinnované, ale predsa len, sa mi nedá milovať - hra totiž navonok vyzera, ako keby ju robili nejakí zadiatenci. Quarantine sa za svojich časov vyvrala tematickou aj zaujímavosťou Doomskej, ale dnes už pri tých všetkých "doomskejach" nemá už ani RoadWarrior stávu...

Majte všetci zdravý rozum a ľahké radiejs Quarantine a iné trháky, RoadWarrior je fakt pre siateľov!

Red EAGLE

Názov: RoadWarrior (alebo O kváličnom taxíku a so ťafovou Draculovou)

Firma: GAMETEK

Počítadlo: PC

Ekranie na: PC

Typ: Streľadka

Gráfika: 90%

Animácia: 89%

Hudba: 70% **SoundFX:** 88%

Brzdeštor: 80%

Záberov: 70%

Priateľ mimu hry: 90% (pohoda)

Nefrakcion: stredne ťažká

Minimálna pamäť: 8 MB

Save: samozrejme!

Zvukové karty: Sound Blaster, ...

Záberov na HD: 10 MB

Minimum: 486

Rozlíšenie: VGA, SVGA

Ovládanie: keyboard a modno aj joystick

Text: Keď vysvetľujú zákazníkovi koko, kde a kedy treba sklovať

PANOMETER: 74% (opísané história sa opakuje)



TekWar

Capstone

Ked ID soft pošiel do sveta Doom, nikoho vtedy nenačadilo, že sa začína nová kapitola v dejinách počítačových hier. Zrodil sa nový žánr - doomovka. Nespočetne veľa hráčov sedalo celé dni ba aj tyždne doma a tupo hypnotizovaní monitorom. Áno, Doom v nás prehuli krvlačné zveri. Hrdzo sme stúpli na pôdu mesiaca Probow a pochladie zahŕňa všetky tie ohavu sme vystriedali, čo sa len položi. No Doom je už oprášený, zostariev. Stalo sa to nedávno. LucasArts-firma, ktorá vďačíme za menší podarený simulátor hviezdičkých vajen X-wing, ale o to lepší TIE Fighter, sa pustila do projektu s názvom Dark Forces. Možno ste o tom už niekoľko počuli, ak nie, vyslo chyba! Preto asi



správom nám tieto dve hry Doom a Dark Forces? Jednoducho. TekWar je vlastne doomovka, lenže má blízke k Dark Forces, ale kvality sú Dark Forcesu neryvnov.

Avaš TekWar zvyčajovo vynikajúco spravduje atmosféru na uličach, v metre a Budapešti. Tak napríklad jednou vec, ktorú nemal ani Doom ani Dark Forces - môžete si vytvárať jednu postavičku zo šiestich (alebo sedemnásť) matodoch a vyberať sa do ulíc všekomu. Na ulici a v metre, kde sa posúvajú pomalkové sily a posilujú vlastné osudové meno "zložky" spoznáte podľa sivej uniformy a čiernej "šľapky". Konajte si s výrovnou skutočne nadmieru dobré. Až máte zbraň zasunutú vo vrecku, alebo post pláštom, je všetko v poriadku, ale keď sa vyberiete, okamžite sa policija zbraňa a vyrážkuje na vás aby sa jste neučarovali. I keď sa neviďate ohľana mestu a policijani navonok neutralní sú tu aj tí tzv. Bad guys (zli chlapci) a ti vám posúčia. A okrem toho, ten polohy mi okrem pistole aj náboj do nej, či ne? Prave nie máte sa zadu, teda nad čím este rozmýšľa? Odprejmú som teda policiagu, zobražú náboje a nastupujem do vaku metra. Lenže so súm voľši, zrábal som na zemi ležať a rastupil som do vaku metra. Lenže so súm voľši, nejak to s nimi cakalo - asi bola dobre zdrogovaná (nie asi - učiel). Netrvalo dlho a násť súm a mňom drug - stal sa mnou a zacal strieľať. Zastrel som ho až do vaku d'asie náboje, vystúpil na ďalšej zastávke metra a výbral som sa do vaku. Lenže chybá zbraň som zastrčiť pištoľ do vrecka. Lenže som vyleš na ulicu, spustil sa strámy krok a jačanie hysterických ženských "Ten chlapík mi pištoľ, áááááhh, pomoc!" To som už nevyskrdzal a chýto som sa poponáhal napriav svoju chybú. Pristúpil som blízke k miestu, kde bol siedem ľudí. Vrátil som sa k nim a vyskrdzal im, že som spustil. Zachrapčala, na stene sa objavil červený ľaf, ale to najhlavnejšie - stíchlá! Na druhej strane som zazrel banku. Vošiel som bol som zvýpadom. Mal som smolu, banku a kvoruna prepadio zopom dvoch chitivých sopliskov (asi potrebovali prachy). Keď som splnil úlohu šerifa

a požíral hľabie, zase som zabudol zastrčiť zbraň, (ach ten Doom!). Otočil som sa a nečliač som presiel ďalšej ženskej terčíkom po hlave. A už aj hysterický kríčala, aby som neštrielal. A ako tam skufala zhrbená v kútiku dolio mi jej ťuto. No tak to ešte náčet, ako vyséra TekWar, možno sogn vyskýrať tú najkrajšiu sečku, ale takto sa mi zdeli v najlepšom svetle. Ale ešte jedna vec sa mi na TekWare páčila počasiny. Všetko malé stvorenia, ktoré sa potulujú po stredoch a neprístupových uskumach chodbičkami medzi regálmi, tak neskutočne dobre kúsi do nôh, že mi neprášovalo nič iné, ako ich nazvády umláča. Ale ako pekné sa po vystrele rozleskňu - ako žehlička.

Ako som už spomína, tvorivo je TekWar



dobre spravnený. Ale čo grafika? No, grafika zaostáva za Dark Forces veľmi málo, povedal by som, že ostáva za Dark Forces v temnom závese. Dokonale čitateľne informačné tabuľky v metre a v iných budovách. Avaš TekWar má ešte jedno prekvapenie - cyberspace. Treba najpišť matrix (matrix) a dostanete sa do cyberspace. Myslim, že prostredie je vybompené na virtuálnu realitu - na virtuálne okuliare a rukavice. Ale kto si tovecko môže dovoliť? Ak okrem toho si všobec nie súm hľad, či niečo také hra podporuje... TekWar má skutočne krásnu grafiku, lepšiu než Doom. Hra je vlastne ďalšou výzvou na poli doomoviek, ktorá nebojí, že to skôr ovládne trháčov. S'asticie praje, ale treba preukázať ďalšiu šikovnosť...

Krotie svoje zábijacie pudry a šetríme si ich na doomovky. Majte si ako len chcecie...

Red EAGLE

Názov: TekWar (alebo Dať mi náboje a ja ňa odstrelím)

Firma: Capstone

Počítadlo: PC CD ROM

Existuje na: PC CD ROM

Typ: Streľacky - doomovka

Grafika: 92%

Animacia: 91%

Hudba: 88% SoundFX: 88%

Hinčenie: 88% 88%

Zábava: 90%

Príjem mimoriadne: 90% (pohoda)

Náročnosť: ľahká

Mínimálna pamäť: 8 MB

Save: Samozrejme!

Zvukové karty: takmer všetky

Minimum: 486

Rozlíšenie: VGA

Ovládanie: keyboard...

Text: informačné nápisy v metre a hlavné menu...

FANOMETR: 90% (Prebroba, nestrífajte, mám tučné konta...) ...



Na výber máte jedného zo siedmich vrákov.

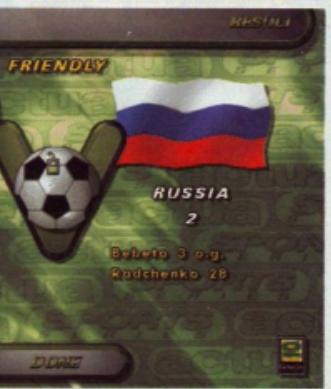
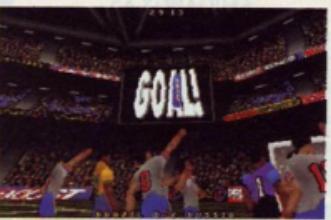


Gremlin Interactive

Ju do takého štvorečka s trapiskom v mŕtvi. Je to jasné. AS vám poskytuje milión rôznych nastavení, od grafického až po nastavenie si rozhodca. Grafika je zádhera. Vysoké a nízke rozlíšenie oblohy, štadióna, hráčov, lopaty, braci plachy, sedem pevne stanovených kamer, veľkosť obrazu a videowall. Všetko závisí len od schopnosti vašho počítača, resp. vašej pešačenky. Ale toto všetko je vám nanič, ak hru neuviedli v polybe pri maximum detailoch. Perfektné animacie hráčov, realistické polyby. Po zvukovej strikote je to nebe a sudy. Perfektne budbičky, verné zvuky a nahovoreňné reakcie komentátora. Barry Davies, i ked' menší slovenských hráčov znajú trusku chotický Dabovský, Tomáš ďo

roku 2000.

AS je absolútne... Yes, yes australan. Môj prvý futbal na kópiu, bol starý a večne Zvý Kick off na amige. Keby som ju ja hľadaj neprivedl, musel by som ju ihneď dodnes. Potom príšla taká večná nazvaná Sensible Soccer, za ktorú také bomby ako GOAL! Manchester United Europe a potom bolo tiež. Tiež bolo spôsobené tým, že som menal čo mási a tak som si vybíjal svoje ochyky na Robinovi a to tak. Že som ho vždy porazil v hore uvedených hrách. Ale pôvodne mal byť tento článok o medom inom. Aha, jednalo sa nášberne už upítaného dňa, na začiatku decembra, sem obdržal malí peknú škatuľku s jedným CD-čkom a v tom to príšlo. Osvietilo ma. Nie nebolo to svedlo ráno po vydávanom flame, bola to táto gejma po nainštalovaní a spustení CD-čka. Nádherný futbal so všetkým výstupy, prosté rozprávka. Prejdeme ale k samostatnej hre. Futbal je futbal a tak vám nedáme opísanie tejto pravidľnej tejto hry. Pre všetkých Eški-mákov, futbal je hra, kde sa

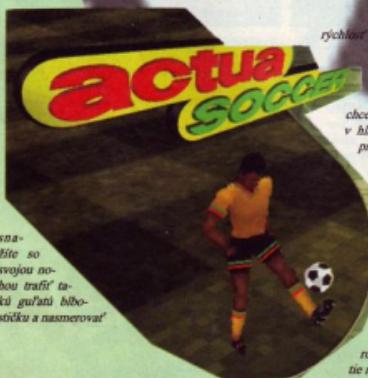


hra mesiac, nech si každý tvrdí, čo chce! Mam ju, drívju a som happy!

Mario "Hawk"

| | |
|--------------------|---------------------|
| Názov: | Actua Soccer |
| Firma: | Gremlin Interactive |
| Podiel: | PC |
| Exkluzívna: | PC CD-ROM |
| Typ: | Futbal |
| Grafika: | 92% |
| Animacie: | 93% |
| Hudba: | 78% |
| SoundFX: | 91% |
| Hráči/Postav: | 94% |
| Záber: | 90% |
| Priístup mimo hru: | 90% |
| Národnosť: | Voltolín |
| Rozlíšenie: | VGA, SVGA |
| Ovládanie: | Klaviatúra, myš |
| Save: | na HDD |
| Minimum: | 486 DX, 4 MB Ram |

Fanometer: 90%



svojou nohou trifit takú guľu hľboščiku a nasmiešovať!

je samozrejmá podpora všemozných zvukových kariet a voda stava. A ked' už sme pri tom nastavovali, tak nastavíť, resp. zapnúť a vypnúť si môžete úplne správne oficiálne substitúcia, voľné kopaj, dĺžka hry - 5, 10, 20, 30 a 90 minút, bookings, rýchlosť venu - mi tri stupne, a rozhodca. Čo je pekné, je všemodnosť nastavenie ovládania a konečne až do sýroch hľadiv pre jednotu kópiu a ďomáce cez sieť. Bombs. Ale tu by som sa mohol koncom dostať k samotnej hre. Ak chcete tiež všetky stranický presekúci tak si prosté v hlavnom menu vyberte spôsob hry: practice, príateľský zápas, cup a league. Následuje menu, kde si vyberiete krajinu, za akú chcete hrať, popriplat zostavu - je ich desať: 4-2-4, 4-3-3, 4-4-2, a hor sa do hry. Hru vidite z takej perspektívy, z akej chcecia. Kameru si sice pevne stanovené, ale môžete si pomocou numerického bloku zvoliť väčšiu najmä využívajúci poľhad. Hra sama o sebe má upratovať, čo to treba, vyslovene ma vziaťa za kópiu, nie však grafiku a zvukom, ale kvôli nemôrnnej atmosférre, realistickosti a fábolkej ovládania. Ovládanie je podobné ako v NHL, len s tým rozdielom, že tu môžete s kopom robiať väčšky tie nášberne veci, aké sem tam vidieť na MS. Faulová, nahrávať, spracovať kopu, streľať - vysoké, nízke, prudké, slabé, fabiované a deľovky. Môžete hľavíčkovať, skôršiť rozhodcu, prosté parida. Po úspešnom zavŕšení akcie, nabehneme celý manušť pred súperovou bránou a manifestuje so zvlnitými rukami. Ak ste predvedli nejakú super akciu, tak si pomocou F1 môžete pozrieť stvorýchlosť replay. Samozrejmisto, ako roly, vňadzovať a výmenu hráčov ani nebudem spomínať. Actua Soccer je pre mňa sportovou



AMIGABOX č.5

Tak, a strelávame sa už piaty krát v exkluzívnej Amigalkej rubrike **AMIGABOX**. Čo sme pre vás pripravili tentokrát?

Neváhajte a čítejte.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN je názov veľmi úspešnej adventúry, ktorá sa príverze dočasne a začala sa predávať na vlečky druhy Amigy. Záplieka tejto super adventúry je veľmi klasická. Je tu jeden vedec, ktorý robi veľmi ďudné pokusy, ktoré môžu oboznať celú civilizáciu. Jedným človekom, ktorý sa môže postaviť na odpor, je práve ty. Hra hýri peknou grafikou a hudbou. Hra dosiaha vysokú kvalitu a môžeme tu radi medzi najúspešnejšie Amigistickej adventúry. Dnes už celkom známa a úspešná firma **Black Legend** prichádza s novým vektorovým simulátorem formule F1, ktorý nesie názov **LEADING LAP**. Táto hra nedosahuje kvalitu slávnych Microproscesských formulových simulátorov, ale určite potieľ všetkých milovníkov tohto žánru. Zostaneme ešte chvíľu pri motorizme, lebo je to niečo, čo tu ešte nebolo. Prvé spracovanie motorkár na Amige nesie zaujímavý názov **VIRTUAL KARTING**. Neviem, či nájde novej hre je význam, lebo na mňa to moc virtualnej dejsem nerobilo. Hra je spracovaná výhradne spôsobom. Celá grafika je vytvorená akýmsi textúrami, ktoré majú rozmazený charakter, ale zato sú dosť rýchle. Hra má veľmi zaujímavé hľavne spracované a zanechala vo mnôz neutírit pociely. Myšliam si, že takýchto hier bude v dohľade ďôžor viac, takže sa máme na čo tešiť. Všetkých leteckých simulátorov musím poteliť dokončenou verziju očakávaného virtuálneho simulátora **COALA**. Letecké simulátory sú mojom slabou stránkou, ale musím uznať, že touto dieľko je zvláštnutie na výberom. Celá hra má peknú vektorovú grafiku doplnenou o mnohé farebné prechody. Na temto simulátore ma zaujala palubárka doska, interier kokpitu, ktoré sú vykreslené vektorovo a všetky objekty, ktoré budú veľmi realistický dejmen. Pre tých všetkých nadšencov stratégov, ktorých už nebaľí hýbat cinovými vojáčkami po mapе, je tu nová tvrdá stratégia s názvom **FIELDS OF BATTLE**. Je to vlastne 6,5 MB jednoduchej grafiky a tvrdéj záhyby pre budúcich generálov. Tu, že sa v bývalom CS môže Amigu nerobiť je lož, lebo nadiľ dnešnej zapadnej susedej prípravu, robia a dokončujú tiež pre Amigu. Z tých dokončených som mal možnosť spoznať dobrý dungeon s názvom **MAGIC ISLAND**. Je to hra vo všetkom, čo správny

Diskety 2DD Second Hand

Vypredaj diskiet 2DD za jedinečnú cenu!

8.-Sk

Všetky diskety sú v 100% stave a je na ne žádka.

Amigisti neváhajte a objednávajte na adresu:

Robino Navarčík
Drobného 21.
841 01 Bratislava
Neváhajte a kontaktujte : tel.: 07/783 393

**Chcete aby aj vaša
AMIGA bola toweri?**
Neváhajte a kontaktujte :

dungeon musí mať. Bol sem veľmi potelený celkovým spracovaním a hľavne grafikou, ktorá je konkurenčná. Som rád, že aj u nás sa začínajú robiť hry, za ktoré sa nemusíme hľať a miestne sa s nimi prezentovať nie len doma, ale i vo svete. O ďalších pekných hľavach vytvorených v Čechách a hlavne na Slovensku vám samozrejme budeme vás informovať, akonáhle budú projekty dokončené. No teraz vás už môžem uberepčiť, že sa máte čo tešiť. To je na tento mesiac z tých najzaujímavejších hier až vlečko. Musím konfiskovať, že tohtosezónny herne ballík je veľmi pekný a každá správna gamesska si príde na svoje.

V poslednej dežure sa čoraz viac streľávame s poľtačanou grafikou a animáciami, z čoho výplňa aj prudky náras grafického softu. Firma **Maxon** dodala na trh novú verziu **MAXON CINEMA 4D V3.0**. Neviem, do akej miery je schopný temu nový render, lebo som sa s ním ešte nemal možnosť stretiesť. Dalším dobývania a novým renderom je **REFLECTION V3.0**, ktorý na mňa urobil veľký dojem. **ANIMATE** je rázovoj najnovinnejším animačným programom pre Amigu. Je to hľavne so robiením najrýchlejších efektov, ktoré by sa veľmi ľahko robili v klasických grafických datoroch. **FINAL CALC VI.0** je najnovší tabuľkový procesor, ktorý je významný konkurentom známeho **Turbo Calcu**. Ak sem tam potrebujete niečo spokávať z harddisku rýchle na diskety, určite použijete **DIAVOLO BACKUP**. Dnes vám miestne poskytuje jeho najnovšiu verziu a to **DIAVOLO BACKUP PRO V3.0**. Popri novom

jime ukádajú na harddisk. Podstatu tohto programu je asi taká, že ak chcete urobiť hocijakú zmenu na CD je to nemožné, lebo CD je médium, z ktorého pomocou CD-mechaniky dokážete iba čítať a nie zapísavať a práve tento program vám vloží meno zaznamenané na harddisk a CD sa potom chová ako zmenené. Tento zaujímavý program má veľké výhody a ti, ktorí aktuálne pracujete s CD ho určite veľmi oceníte.

No však Amiga sa nám už veselo predáva a amigistov pribúda, ako hibá po daždi. Mnohí ani netuší, že sia u vás počítač prvy zdieľateľ na našej novej Amige. Do novej Amige sa montuje **PC-disketový mechanika**, ktoré nie sú možné vložiť pre Amigu. Za niesloď to mi, že na rámci nových amigiek bude problém niektorí nedosťupný programy a to hľavne staré výrobky. Tento problem sa dôstredne záhadom do Amigy. Kým sa nebeží do Amig monoval Amigistickej mechaniky, budeme sa musieť s týmto problémom zmieriť, alebo si nechať urobiť hardwarovú opravu. Vzhľadom na to, že sa jedná hľavne o starý nedosťupný soft, da sa to v pohode vydzierať.

See you next month.

Robino.

SÚŤAŽ: Správna odpoveď na súťažnú otázkou z AMIGA-BOXU č.3 je:

c, A1000

Výhercovia Marekovi Bodonáškovi z Bledoviec gratulujueme a cenu - hru SHADOW OF THE DEVIL záležme ihneď ako bude nájdťa.

Nová súťažná otázka nie je, lebo nemáme nového sponzora, ale akonáhle nabehne distribúcia Amigalkej hry SHADOW OF THE DEVIL z producie RIKI, súťaž opäť nabehne a nemusíte hľať o čo. Čakáme na vaše otázky, prípomienky, kritiky, pochvály a príspady na adresu:

RIKI, P.O.BOX 117, 814 99 BRATISLAVA
AMIGABOX



Robino Navarčík
Drobného 21.
841 01 Bratislava
tel.: 07/783 393

**Amiga Club Slovakia**

pozýva všetkých
priaznivcov
amigistov AMIGA
na spoločné
zábavné
piatok od 17.00 hod.
v priestore DOM
v Nábrežnej ul. c.3
v Bratislave.

Hľadáme všetkých schopných grafikov, programátorov a celé softwarové teamy, ktoré tvo-

ria, alebo chcú tvoriť počitačové hry !!!

Napište nám na adresu:

RIKI, PO BOX 117, 81499 BRATISLAVA

Pošlite nám ukážky vašich prác.

Zabezpečíme distribúciu Vašich hier u nás aj v zahraničí za veľmi výhodných finančných podmienok.

Počítajte s nami: zašlete nám 590,- Sk.

My Vám ihned zašleme:

1 hru podľa vlastného výberu, napr. Agent Milčák - 430,- Sk

Stívate sa predplatiteľom Rikiho na 1 rok = 12x33,- 396,- Sk

Ku každému číslu dostanete nahranú disketu = 12x24 - 288,- Sk

spolu 1114,- Sk

Na výber máte PC hry:

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA, SEDEM DNÍ A SEDEM NOĆI, RAMONOVO KOUZLO, TRIPHTYCH - MUZEUM MRTVOL + STÍNY NOĆI + OK CASH MACHINE, alebo AGENT MILČÁK

Ako sa stať členom RIKI CLUBu?

Stačí zaplatiť poľovou poukážku typu A 590,- Sk na účet:

Perzijný účast: POLNOBANKA A.S.

Cílos účtu: 20932-016 / 1200

Názov účtu adresáta: Richard Pinter, Robotnická 5, 831 03 Bratislava

K.Symbol: 0379

V.Symbol: 500

(Na požiadanie zašleme šek).



MAGIC ISLAND

TESTAMENT

AMIGISTICKE HRY Z ČIECH

MAGIC ISLAND - A1200, A1200 HD - štvorčekový dungeon **VE STÍNU MAGIE** - A500/A1200 - hrebočkový dungeon **TESTAMENT** - A500/A1200 - 3D scrollovaný striefáčka. Nedávno som sa prevedol o zvýšenej aktívite českých výrobcov hier na Amigó. Vďaka ním mám teraz na stole tri produkty, ktoré by sa mali dostať do radíc obchodov v nejakom rozumnom čase. Prvá z nich je ale vlastne už dokončená. Stačí dolaďať jazykovú úpravu, dočasneho malíkostu a príkaz ju do kolotoča herného biznusu. Len aby tu tam mal ko hodit! Z tej betverale mi nie je totiž jasné, aká firma sa rozhodla zoberať na svoj chrbát vzdopodzemstvo za distribúciu. O prípadnom úspechu som ale v každom prípade prevedlený. Taku dobrú hru v východoeurópskej



dieleine som už počiaťe dlia nemal matihalmu vo svjom hrdinu. Možno aj preto, lebo Magic Island (ako sa tuto hru volá) je po diľej dobe čistý, nefilosofovaný dungeon. Dungeon so všetkým, čo k nemu patrí. Rozsiahlymi lesnými plochami, vysokými horami, nebezpečnou batárou, umravými chodbami jaskyne, ale aj mestom, hradom a podzemnými katakomby. A s akým príbehom sa frajen z ARDA Teamu vytisali? Aký mladý čarodejnícky nováčik môže násťupiť v učebcovej pomere u svojho strýka v meste Nizan. To nebolo nijak neobvyklé. Stačí predať zohľad viacerých sprívesodov a pod. Lenže... Po strašných duračipach v horach vás okradnú a vydolia celkom nahý do tej ukrajitnej zamy zbojníci, okrem iného zachrámiti aj jednu princeznú od celkmu istej smrti, či prebrodite nemoaj nebezpečné bažiny, keď konečne dorazíte do



nebudem, aby som nepokazil skvelú zábavu z tohto mimoriadne vydareňho dungeonu. Snáď len môžem spomienuť predností celého diela - veľmi detailnú a plnofarebnú grafiku, dosť rozsiahlu interakciu na bázi Scumm systému, veľké plochy územia, výborná budba zo zvukových efektov, prípadne doberá využívanosť hráteľnosti a zábavy. To všetko na siedmych disketách a v zrozumelejnom jazyku. Ak uvidíte túto gámesu v obchodoch, doporučujem okamžite zakúpiť!!!

To isté môžem snaď povedať aj o ďalšom dungeone s názvom **"Ve stínu magie"**. Ten vyrabila skupina Signum Division. Jeho prednosť spočívá vo veľkosti hracieho okna - zaberá totiž trištvrť obrázovky, čo nebýva u ľier s podobným námetom zvykom. Prekvapuje aj svoju rýchlosťou a podrobnebym vykreslením intríver. Interakcia je zastúpená pomocou akýchsi informačných výstruhov, ktoré nás oznamujú o zaujímavých podrobnosťach. Aj systém kľúčenia nie je zlý, avšak v dungeonoch na PC-čke celkom bežny - pomocou různových znakov zostavuje kúzla skladajúce sa zo štyroch časťí. Nové záklinadlá sa pritom dozvadame z najdených scrollov,

které potom vkladáme do predom ziskanej knihy. Prekážky prekonávame s dvomi dobrodruhmi za neučinnej asistenčnej dokonalé zvláštností zvukových efektov. Jedna z ďalších vecí, ktoré hráča prijemne prekvapia sú aj precízne prevedené vizuálne efekty kedy sa hráč s kúzľa kúzľa. Sú fakt na úrovni.

Ako poslednú novinku v tomto krátkom pozreji po budočnosti som si nechal dieľko z ešte trojice najlepšiejsich - Testament nazývajúca sa. Nakreslia a naprogramovali ho firmička Digitalica, nechajúc všetky ostatné starosti už hore spomienanom Signum. Testament sa snaziť vyzerať ako Doomovka, ale kedže konkurenca je nemalošredna, bude musieť súperiť s takimi megafidiagami ako s Alien Breed 3D a Gloom. A pokial je hore ďava dungeon vo svojej kategórii obhajili stúšne umiestnenie. Testamentu to bohužiaľ nebrosí. Môže to za definíciu grafika ignorovať hocijaký názov reality či jednoduché textury patríce skôr do sharewareovych hier. Ale - pokialte máte v sebe veľky kus usachľutého srdca a dokážete sa povznieť nad určitú nedostatky, môžete sa stať, že si hra kúpite a skôr sú ju zábrať. Nezabudajte, že zatiaľ tesujem len demoverziu a u nej je predčasné ho-



voriť čočkovej. Jedno je ale isté - počítač bude etiňa v každom prípade vďaka nastaviteľnej veľkosti hracieho okna. Viac vám povedia snáď už len obrázky,



Na záver stručná rekapitulácia **Magic Island** - dungeon ako má byť. Putajeme po rozľahlých lokalitách, sem-tam na nás zatočí skorokrý problem. Na prvé miesto patrí v každom prípade nehoráčka AGA grafika, medzi ktorú možno zaradiť nádherné prekreslené príšerky, dokonalé exteriéry, vypípalne veci dennnej potreby, obyvateľstvo. Za zmienku stojí aj precízne zvláštnute demo a nový systém kľúčenia. Hra paríž u druhého deku skoro bez prestávky a moja duša je v siedmominu neli. Naozaj skvelá hra! **Ve stínu magie** - klasický dungeon a absenciu denného svetla (aspoň podľa demieľa). Grafika je excellente zvláštnutá a do úzazu vás dostane neobyčajne veľké hracie okno. Príšerky sú prekreslené do každého detailku, do posledného chlpku či tylku schovávanéj v kožucho. Informačné panely vyzierajú prehadne - vidíme všetko, čo potrebujeme a keď nie, tak si to vylíhaladme inde. Vyhoda pre začiatčníkov je v ryholom náruste stratených mnoh počas kúzľenia. Grafiky vytváraci steny katakomby mal myseľ pre detail, čoho napravo využil v tejto nevednej hre. Už sa telim na osudu verzu. **Testament** - chce vyzerať ako scrollovaný 3D striefáčka, no botužiaľ, zatiaľ zostáva len pri zbožnom želani. Jedným plousom sú hľadom len zvukové efekty a možnosť zvláštnutia hracieho okna od rozmeru 1x1 cm až na celú obrázovku. Miestnosti sú prievineľne prázdné, neprístupné o všetko nejavia zlúčením, možete sa stať, že ste sa umidite k smrti. Ešte raz vás ale dôrazne varujem - jedná sa o demoversiu, preto nešudíme dňa pred večerom. Možno sa stane zámrak. Kto vie?



Priešiel mesiac, mesiac VIANOC, kedy sa každý radoval, nieko z darcov, ktorí dostal pod stromček a nieko zase z dobre prejednávajúcich príznam. Oslavovanie Nového roka máme tiež za sebou, akú aj predĺžené príznamy, mňa na VIANOCE poštilla mňam potroma vo forme mojho nového Bossa - Mr. Hawkus - náhľa nového ťefredaktora. Ako aj v predložitých článkach, tak aj v tomto v našu čaká pekný INPUT, zaujímavé otázkry a novako aj zaujímavá kritika. Som veľmi rád, že ste sa končene spomali a prestali nás poslati listy typu (BEZ POZDRAVU) a pod. Zaslali ste nám listy, na ktoré sa dôkladne spoľ trochu serióznejšie odpovedať a nie sú totálne od veci. Ja vás stále VITAM v NOVOROCNOM INPUTe. Je tu ROK 1996 a s ním aj celkom zaujímavé listy.

Riki - profesionálny časopis!

Ahoj "redaktori"!

Kedže som sa stal predplatiteľom väčšieho časopisu, mňam záujem o svoje peniaze dosť profesionálny a na patrnej grafickej úrovni spracovaný časopis. Bohužiaľ, od toho stava mi "Riki" ešte vefmi ďaleko.

1.) Názov:

Už to mnohí predominovali a zrejme aj ďalší spomínali ako "Riki" až naďalej sa vyskytli časopisy pre zdeniteľiu čiernej muziky a nie pre "Rikov" novej generácie poľčiačkových hráčov".

1.) K tomuto názvu som sa už vyjádral v jednom z predchádzajúcich INPUTech. Testo názov sme novili my, ale Riki. Keby bolu na mole, volal by sa Ivo Ninja. Lepšie, nie?

2.) Obálka:

Mohla by byť tvrdá, ak keď na tom zase až tak veľmi nezáleží. O grafickej kvalite radšej ani nebudem hovoriť, je to jednoducho katastrofa!!!!

2.) Áno, obálka by mohla byť tvrdá, ale tým by sa cenu avšáľa minimálne o takých 5 \$k a pochybujem, že na tom zase až tak záleží. Je sice pravda, že to sprawí lepši celkový IMAGE časopisu ako takého, ale hovoriť si "pomaly daľej zlepšie", Ku grafickej úprave sa nevyjadrujem, postupne sa zlepšuje a posledné číslo sú myšlien väčšia doba. Len mi troška vzdala tak malé obrazky v recenzách, ale bola to a jasné (hlavne moja chyba), pretože píšeš iba články a tým pádom dávame malo obrázkov. Odteraz sa to však budeš snažiť rebiť presne napäť. Ako som si toži všimol, dosť fudi si tento časopis kvapku len kvôli obrázkom (čo takto ich čiernobiele, čo ak diaľ vymysľať?).

3.) Počet striá treba zvýšiť! Neobstiei argumenty vysokej ceny, keď je Score schopné za svojich 100 stran pýtať 46 Sk, nechápeš, pretože by to u nás mohlo spáriť veci. Ak sú u nás tlačiarne dráhé, diať časák tlačí v Čechách. Osobne si myslím, že ani reklamy by vylepšili. Aj když však je výzor na reklamu, ale. Za reklamu bušibák, za bušibák výššia kvalita a viaz strá. Za reklamy viaz informácií. Vefť keňebné hodiny po Bratislavie, nevie kde, ake a za koľko, hry dostane. Tu by reklama neurobila službu ihu vám, ale aj nám.

3.) Myšlim, že s tým SCORE si troška na omyle. Oni súce pýtať 46 Sk, ale na časiku ako takom 100% prehádzajú. Všetko ráz! Jsi žiavomu reklamu a ich predpokladom perfektnej sponzor VISION. Oni sú rozhodneň časopis, takže sa im aj rekomaj Tablie záhrad. My sice vychádzame už vyleko, ale s nimi ako sami vidíš je to overie horeš. Keby sme dali časopis diať do ČIECH, možno by nám to spravili lacnejšie, ale musí rúšať a prepravovať a modno aj s prípadným clom. Keď si to všetko vypočítas, tak by sa ti to vobec nevyplatio. A keby bola reklama, tak by sme sloboch zaprátať až celé číslo reklamom. Problém je však tu reklamu zohľadziť a môžeme sa dohodiť aj na prípadných premiáh.

Riki č.10:

1.) Kedy konečne začnete vychádzať v jeden určitý deň v mesiaci? Máte pravidelnosť hoosiť ako fanzin.

1.) Od tohto čísla by to už malo byť každého 15. v mesiaci. Cíň tam to výjde je to hovoridz. Výroba čísla má trva dve týždne a zvyk je v moci grafického štúdia a tlačiarne.

2.) Obrazky vás presvetlive, na niektorých vidieť vef...

2.) Dôfum, že si toto grafický opravátor číta a ak nie, tak mu to odskam - sú možno domo časť temav.

(Obrazky sú také, ale ich grafici makrelíni. Nagr. taký Frankenstein má dosť travia gránku, co vychádza z toho, že je horor. Ja s tým nesprávam. Kedy máš malo zasvetlovať, tak aby tie obrazky neboli také pekné... - Emiká)

3.) Str. 3 - nôd, tak by to malo vyzerať, tu súce dípky spojkojny, hlavne s časou, keď je Obsah. Nápad naďalej zvýšenie na disk je výborný, napriek tomu dôfum, že sa v súčasnosti dípky skôr zlepšujú.

Gráfika je výborná, ale toto je výborné. Práve vďaka tomu, že je to čierna grafických chyb, tie sú až také dôležité, skôr sa smieže valie používatiť slovenčinu.

3.) Som rád, že sa Ti extra články na dípkete páčili. Bolo to však iba výjimco, pretože sme ich prostie chceli niekoľko zversejní, BIT už nie je. A tou SLOVENČINOU sa budeme

snažiť, keď už je schválený ten ZÁKON (i keď musí užsať, že ENGLISH LANGUAGE je svetový jazyk).

4.) Reportáz z ECTS je výborný, ak budú v tejkej kvalite aj recenzie, bude to super!

4.) Dok za pochvalu, ja si tiež myslím, že celkom util. Mne osobne sa však najviac pápla reportáz z HANNOVERU z výstavy CeBIT, na ktorej sa nejme doteraz. Možno to priprádila iba mne, neviem si to moc predstaviť s pochodom Čitateľov, aj keď sa snažím. Dôfum, že sa Ti bude pábla reportáz až z jarnejho ECTS, na ktorom pojedam je, Riki. Ľubomír a asi ešte niekoľko (pravdepodobne náš nový spoluzájemateľ a vifáz súťaže Wankels Gamez v Brne - Šimon Valovič) + moj nový Boss Mr. Hawk. Pisané recenzie v takejto kvalite nie je strada, že totiž vefani obozravši mňam písat' recenziu na hru, ktorou sa určite hlavami postará.

5.) Recenzia hry mestica. Obrazky na h..., ako vždy, Bože, dokážeš esti? Ivo si vo svoje trápne vysuky možol odpustiť (mysliš aká záverka?) Ivo, Ivo Ninja). Maroš! Nie "oboväči biele polipový", ale "oboväči biele polipový", preboha! Marošovce recenzie: áno, tak to si predstavujem, máť zo to Ivoa recenzie: mal by si to trošku viacej čítať kníh (to sú tie podivne hrámy so ešte podivnejšimi znakmi, ktoré nevyludzujú hradbu aní "Spicove" animácie). Slovenská ziasba je mimoriadne divná, vefky troje recenzie sú na jedno kopysto. Znamka 3. A záverom: Už sa, myšli?

Tabuľky: Názov, Firma, netreba, čo to má v nadpisoch článkov.

Počítáš, Existuje na - stačí jedno! Typ - vypĺňať z recenzie, netreba

Grafika, Animácia - spolu

Hudba, SoundFX - spolu

Pristup mimo hru - iba ak je hrozny, v recenzii

Zvukové karty - iba ak niekoľko bezné chýbajú

Záberi na CD - zbytočnosť

Tabuľky sú "miestne" megaloamerická, nemysliteľ?!

5.) Už, tak to bude náročná odpoved. Troška Tu nechaperam, keď sa vydajneš, že Marošovce recenzie sú spíca a moje na h..., preto si mi potom dal pátrku, keď mi esti k tomu v otácke číslo 4 vefča recenziu z ECTS 95 AUTUMN?

Možno že Ti proste viacej páči jeho styl písania. Ja som sa začiarkoval písací tipku iným spôsobom, okrem toho, Maroš je o mnoho o drot starší, ale o to myslím aj tak neisse. Ak sa Ti dole moje recenzie nepáčia, na čom ich potom? Čo sa tyčia čítania knih, kníhly čítať čas... nemyslime. Uznávam, že ich tak masovo nečítam, ak ňudia, ktorí doma súčasne Minic Mineru už vyle pôrok na Sinclairi. Ja saho čítam, nie sú to kníhy, ale časopisy. Okrem vefkých českých počítačových čítam aj zahesnenie z NEMECKÝCH napríklad - PC PLAYER, PC GAMES, POWER PLAY, PLAY TIME a iné a z ANGLICKÝCH - PC ZONE, PC POWER a také pôkope kôpach dôst. Ja toho dôleža mesačne prefeklené plné hŕb, vefšteľ, že to však len v oblasti počítačov a počítačových hier. A záym, že práve to je potrebené k písaniu recenzí a nie dajaké knihu od Boleny Návencové - BABÍČKA. Základní škola už mám za sebou, takže ak chces, aby moje recenzie hózli písomne, oboršie je to najvýkrajšie časopis miestne vyszetr súhru až SCORE. Vtedy by som hooveril serióznosť. Teraz je to výtestovanie hér, avšak z pôvodnej strany, slangu a podobných výrazov, ktorí sa možno zvobia Tebe nepáčia. Vies Ti kto je veľmi často závisný, že? Tabuľky sa budú meniť. A už od čísla 2/96. To znamená že budú jednotne, ale po grafike, tak až po obavešnej stránke. Tabuľky miť očakávané. ...Typ - nemáš výsledky z recenzie a miasť tabuľky očakáv až na mladšie, ktorí si napírikad z recenzie nedokážu urebiť vlastnú obraz. Grafika a animácia by si spolu mohli byť, ale to by sme potom mohli písť späť a umiestiť v záverečnej hodnotení, ktoré tu predas je - PANOFNET! Hudba a SOUNDFX treba rozložiť hodnotiť osobitne, pretože sa možne stáť, že sa o nich v recenzii moc hózí nesponzor. Ako sa potom dedvíz, či sú efekty lepšie ako hudba, alebo opäť? Pristup mimo hru povýšiť z recenzie až do záverečnej polozu, keď už ju te ale máš, zabija všetko rádok? Ja si myslím, že nie. Zvukové karty - ja osobne som zo toho, že iba vysokom vefšteľ, že všetko má význam, ale možno iba vysokom vefšteľ. Môjme ich písat' zo najväčšími skratkami, ale monoblocki to pomôžu až mne, keď sa zaujme a nože sa mi vekád CD do mechaniky. Poslednou spomenutou polozu je Záberi na CD - výhodou by som tu položka množstva nevyhľadaval. Je to perikáčka až kádždeho iba vysokom očakávané, čo sú autorov zapísaní CD čídeľ, alebo len napírikad do polozky. Týmto smerom by som sa chcel esti opravdiť za myšľu čítať kníhly, ktoré sú stále príjemne vefšteľ.

Skutočnosť je taká, že nové tabuľky budú dosť odlišne, a už nebudeť také megaloamerické... - Emiká)

6.) Str. 8, Ach, tie obrazky... Ivo registrujem mierne zlepšenie

- 4., To, že hra na Tvojom Pentium stíha, myslím, nebude absolútne vefšteľ čítateľne vo zaujímajú. P.S. Nemysli si, že

som proti Tebe zaujaty, ale mal by si na sebe pracovať.

6.) Ach tie obrazky! Myšliš kvalitu, alebo sa Ti nechape celkov? Dôk za tú tvorku, aspoň už neprepadom. Keď nebudem zaujímať väčšinu toho, že hra mi na Pentiu pýmne stíha, tak aspoň už vyskame. Ja sa uspokojim so vefšteľ.

P.S. Už na sebe pracujem, ale myslím, že by si mal pracovať aj Ty na sebe, aby si kúpil tiež tak poľte počítač (poďa je toto myšľať). Túto recenziu mi nezostavíva na to vďcene dôbudeť nič iba - UBOHOST?).

7.) Str. 9. Obrázky trochu lepšie, recenzia trochu lepšia... zefy telepatia?

7.) To skôr.

8.) Str. 10 Recenzia priemerne, ale vefšteľ. P.S. Malí ste sem dan' recenziu inej hry, tých, čo predali dušu svoju PC WIN-DOWS-u 95, je esti málo.

9.) Tak to sa moc moc myšľa. Aspoň viem, že do toho prilíž nevidíš.

9.) Noé, obrazky sú dobré, recenzia celkom chaos... Ěj, báťa, ved, oču domu to pomaličku vefšteľuje.

9.) Vidis, čim ideš dajem, tým je to lepšie.

10.) A zase katastrofa!!! (ooops!) Z obrazkov je mi na zvácanie (Bože, pozrite sa do Score 1991!) (Bože, keď už tak vefšteľuje SCORE, tak si počítať taký PC ZONE) Ak chcel Maroš v dungeone hrať, kúpil a zahral, hraje heratic. Ale kdežto má právo na svúj názor, takže až tak z toho som nevyslyšel.

10.) Vidim, že Maroš si snaží udržať na dobrej "nohe". Už by si ale možol prestáť a týmto pripravovať kmičku SCORE. To je zahradzovať časopis, vezmi si SLOVENSKU konkurenčiu, ktorá neexistuje.

11.) Str. 13. Recenzia od Toma, to je ono Presné, jasné, vefšteľ a vefšteľ (stráňne vtipné, este teraz sa smejem). Plasom je i stručnosť bez snahu o trápy humor. I Marošova recenzia je konečne na drövni. Mám to zatiaľ taký dej, že vefšteľ vefšteľ.

11.) Je to možné, možno sa Ti viac páči kritika, pričom sa totiž dajú použiť lepšie slovne znaky. Keď už spomináte pokusy po trápy humor, chociť mi tým snažiť mačať, že ja som sa niekedy o niečo také smál? Skôr si prečítaj recenziu v tomto číle na hru wef her WETLANDS a možlo mi skôr povedať, ďe je to trápy alebo nie. Zároveň totiž recenzie písem cez den, teda bola vefšteľ. No som myslím, že mi môžel skočiť povedať? Ako som pozeral na tvój adresku, ulica leží vefšteľ zaujímavá - Študentoborská 77 Načo sa teda až tak daleko posledne meneš listu, keď je byvania na řadu? (druhé poschodie, ak buleš posiedieť vystrely, tak zrovna násokym hran DO 2 po ťa, počítať vefšteľ, ktoré je zase M. Kombat 3) Prekvapko, zo? Ale je to keď, keď ma teda niekedy uvidíš v nobyste 10. februára 110 (60-ku nedochodim - sam bývajú čast rezivoz), možno počkať o týco problemoch, aby si nemusel zbytočne miňať pásku v stroji.

Input je špica vec! Mám ale pocit, že niektorí pisatelia sú z Boňnic, či hrdinovia nasávaci.

Ano, spomína som už predsa, že je to najzaujímavšia a najzaujímavšia rubrika. Čo sa Ti seda na mene esti stále také nepôd? Keď som ho nepisal, nebol by INPUT vefb, tak si toho aspoň trošku VÁZ.

Galeria vefšteľ!

Ustrialo by sa tým sice mesto, ale je to zase originalita, ktorá v ostatných časopisoch nie je. Keby malo také SCORE galériu, stavim sa, že by si ja chcel určite zaviesť. Galéria sa dole možno zruší, ale možno ostane. Čas, a hľavne možnosť nových hier to na zas vefšteľ.

IVO NINJA COMPETITION - odpovede:

1.) Ivan Liška - Ivo Ninja (prebaľa!!!)

Pre aktoho bohu? Myšliš Ríkho?

2.) Aha, zase súťaž pre "vefšteľ".

No veď podľa nás rázky až príslušné otázky. Ako vefšteľ vidieš, už som otázky rázne zmenil (zverznam, že to bolo triplete a moje na mene)

P.S. Testo len nemejte uveriťslova, je písaný pre vefšteľ časopis.

No, ako vidíš, zlepšil som sa. Zvýšil som meno a malé nováčok kvalitu. Dobré, nie? Vefšteľ som tak mnohom ďelal, aby sme v pohode zvýšili cenu. Máte, že ste chceli (pričina je ale zdržanie flasiarom, nemyslite si, že chcem mať vefšteľ honorár, i keď som zistupca štredovky).

21. rokov, Student LF UK, PC 486 DX2/66 210 MB HDD 4 MB RAM CD-ROM double speed - technické, dungeony Martin Polákov

Hmm, lekárská fakulta? Podľa vefšteľ sa stály taký ako môj brat, čo s obý vefšteľ rocki star. Ak si vefšteľ chcel poriadne zahráť, tento počítač! Tu bude stať tak akurát na REBEL ASSAULT jednotku, ale nie na aktuálne novinky, na ktoré nestihla ani P133. Maj sa teda pekne a ozvi sa niekedy

INPUT

Pomáj počítač na hru TERMINAL VELOCITY

Hé Rík!

Začínám psát tento file o 18.755x na druhú stredomartinského času. Práve ližem čtrnáctákový zmrzlina, ktorého teplota je 573,73568923175 stupňov. Šériou znakov, ktoré boli nasledované, by som ráz povedal páčvorov s kľúčom číslo. Táto väle obsahne kódy súťaží dokéj, len tak ihneď. Avšak (jaká mož výzvu hovoriť? parochne...) Rík má aj svoje temné stránky a to tak temné, že sa text až oblasť edofiltru od backgroundu. A teraz k Terminal Velocity: bol by sem bohosvätý rád, keby ste mi na sieť očakáva uverejnili odpovede, ale nie type "no comment", lebo RÍK VYCHLAZÍ len na mesajne a fa je, sa nesemiam da hybernovam len kvôli temu, že vám sa tieť odpovede zdajú byt vyberávaním.

O.K., budem sa Ti **snažiť odpovedať** ďalší najrjavejšejšie.

1. Pokiaľ sa RAM neklame, pod istým ohľadom bolo "A týto výkaz tunu v niečom pojme SVG gráfiku".

Aho, zo bolo myšlm Unobiosa recenzia a moje pokrepy pod obrázky ako to zváčka robiom (preto všä môžu aj také od veci).

Neviem, na akom streji sa testovali, ale mne to na 66 MHz Pentiu s 1 MB RAM trhalo tak, že som skore vygral misceň. 1. Urobil tuho hru testoval v PENTIU 100 MHz 16 MB RAM, ale keďže pokrevo bol miž, test bol na PENTIU 133 MHz a 32 MB RAM s 4 MB gr. kartou. Nehovorím, že mi takto hrila. Hru plýmla, ale Londynské underground, ale pri neskôrších leveloch, kde bolו overie viac protivníkov to už nebolo také pýmlivo, ako vo VGE.

2. Testovali ste shareware, ale plná version Terminal Velocity? (ja ceľa čas hovorím o shareware verzii)

2. Samozrejme, že ste testovali plnú verziu. V RIKY nedostupujete demo ďal shareware verzii, k ich už dôvno mame. I ked by ste všie verzie českozlovať mohli, myslím, že by to bolo zhybné plynanie miesta zaoberať sa najvý demoverziami a potom ešte na coly. Všetkym určite postačia finalne verzie. Preto Ti T. Velocity ač stihla, pretože si sa nemohol došť na neskôrších levelov, ktoru bohužal shareware verzie neobsahuje.

3. Smart bomba je podľa vás čo?

3. Podľa nás diaľka masová bomba.

To MAM! BOSSA som krémal vo väčierim raketami typu MAM, ale najký významnejši člínok som nespozoroval (najký člínok, okrem toho, že star si poriadne naťval a snažil sa mi nahovoriť, že ak budem konzumovať jeho výzvivši laserové strely, prospeje to mojim fitom. (Znáte galériu?) Fakťa by som sa straňne tešil, keby som dostal odpoveď.

Ale veď si ju už dostal.

Teraz zošíp slobom na kľumotu časáku. Hodnotiace tabuľky by ste mohli dať podrobnejšie aj ku kritikom recenziam. Význam by klesol počet samovzdory gamemiskov.

Nie, ja si myslím, že by význam kľuse počet recenzii v časopise. I keď nie som proti. Som si až si až upreca, že nieskôr redaktori nenechajú povedať, budeme musieť ostať pri tabuľkach klasických. Budeme sa ale snažiť robiť na nich nášťať. Snafť to pomôže.

Dalej by som sa chcel vyjadriť k prípravovanemu Iovnuu ozbrojenomu výpuštu na výstu grafíku.

Obrzený výpad sa už konal. Máme novúčiu GRAFIKU a konkrene nie GRAFIKOU. Predsa len počítaj nie je pre baby, i keď nám má Žuka este niečo v časopise robi. (Co? Emák!) ale to je úplne minimum.

K tomu len tohoto kids: sám očas pracujem s DTP programmi, ktorí hneď vyskúšali QuarkXPressu a verze kids, že ňo hradná sa zaseba nadizdajiacejch bojov správ, presnejšie povedané: verzia časťa také veci, až za toho ľučku tuhne aspel v nose. Viete, kto je v skutočnosti na výstu? WINDOWS!!!!!! (alebo Bill%#\$!!?) Kto je na vine, ak nemá nelidu hry? WINDOWS!

Alebo pomáj počítač.

Kto patrí najväčšej ako nadrogovaný nosoroeč? WIN-DOWS! Preto je priejan? Lebo WINDOWSy sú otvorené!

Nie, WINDOWS 95 majú už dobre tesnenie, takto prieveňne.

Netuším, že sútie.

Ak zmasakujete väču grafičku, dajte jej na náhrobený kamen vystavať logo WINDOWSS (a Bill sa bude usmievat nafalej).

Tak pozor. Naša hývala grafička nerobil DTP vo WINDOWSSoch na PCkach, ale v rôznych iných programoch a na Macintosh, čo je trošku iný stroj. (Ale aj ona to robila na QuarkXPress... - Emák)

Viete, aký je najpoznavanejší shortcut vo WINDOWSSoch? CTL+ALT+DEL+. Často však ani ten nepomáha. V менete otca i syna s Billom svitňu: EXIT WINDOWS.

Náhodou 95ka nie je zase až taká zlá, ako tie predloží.

K valim recenziam len tufo, že občas boli horie nohami. Ktoré konkrétnie myslí?

Ten chlapík fumebár, to je kto?

Koho ako myslí?

Ako program zmenujte na vyfašovanie obrázkov z hier?

Takže ako PC RİPER TI to môžem v pohode povedať. Obrázky prevažne vyberiam programom PCXDUMP ale ZAGROM a kto je iný a s tým, som nistý použiť hardware ACTION REPLAY, s ktorým sa mi to riagní zváčka podári. Jednám, z čoho obrázkov nevyberám je WIN-

DOWS. Z neho obrázky vyberá Rík.

Koňko kil vñutnosti vylučuje iba mužie vyplavíť cez ľustu dutinu, aby som sa dočkal híparády?

Zberu 30 kľ.

Bola by cool, keby ste do tñiale daj aň domu uzavierať. To nehovor. Napríklad tieko decombeve číslo. Termín sme si určili na 4. decembra a číslo vyllo v týždni medzi 11.-15. decembrom.

Do hodnotiacich tabuľek by ste mohli pridať položku typu "testované na".

Mohli, ale nemuseli. Možno že sem prídame, ale lepšie myšlim bude, ak napišieme všetky meno redaktorov a k nim príslušné počítadlo. My totiž hru testujeme stále na vých istých počítadlach. Ja osobne na P133, ako som už výsle spominal, my novakky šéf - Maťo "Máťo" - myslím na P120 MHz a zvyklosť mi už troška poslavat malinky. Pretne sa vlastne ľepšia časopis. Co sa tyka Mirsofta, on ma niečo potiešilá skôr ako Hawk. Počítačom sa ziskalo tiež informácie.

Čo hľadám v časopise novej DGeneration hry, ktorú majú fanomstvo súčasne 573. Študiuje som, že v časóku je mädo miestom, tak tam radžel daje len dobre hry a žlté úpravy vychádzajú. Treba hľadať až na pamätielle postúpiť. Zberáka Čierneho sú hoštie, nie sú nároční až na hardwar. Chtiež, aby sme písali iba o super peckach, ktoré vyzadujú minimálne 480 MHz 100 MHz, 16 MB RAM a 4 SPEED CD-ROM/400? No problem, mohli by sme výhodne hrať s bezpečnejšou rečením. To však nedostanete vydanie v časopise, keďže hľadame rýchlosť správ domáca rečená. To však nedostanete vydanie v časopise, keďže hľadame rýchlosť správ domáca rečená. (Najrjavejšejšie je výhodne, že vás chceme cestou hrdinu hráciu varenú. Vežmi si taky Windela. Neplatí si teda silovo čo tvrdí, že Windela je dobré hrať a pôjdť si ju kúpiť. Lenže ty si prečítas Ríku, a hej Windela (alebo akákoľvek podobne) si nezíkpi, keby sa dočíta, že je brak. (Emák!)

Tak mišmodochom, plítem tento file v záchrane pokročilého ľudia rozložil rýzokard zvadzho rozmazu, tak sa nebuduje, občas strácať ušívok. Ke tomuto prečítanemu stavi mi dopomohol WIN... (to do #0000 už zase obecňa chyba ochrany @ Allah @ Wotan @ Odín zosilte mi OS2 Warp a jeden Overdrive a Indigo Impact a...and Bell will smile forever.)

Kedy bude hotové CROSSFIRE? Už sa neviem dokeď (nepriek tomu, že sa mi už pol dňa čka skočí bensenu močerať a u nie a nie prestan).

Hej, CROSSFIRE? To je už davko venu a dokonca sme ho v Ríku už aj testovali. Firma DELPHINE SOFTWARE S A TOŽI ROZHDILA znamení názov tejto hry. Recenziu na túto hru mi páro Maroš a ja meno je FADE TO BLACK.

Mohli by ste skúsiť zaviesť rubriku Právni pomoc. Keďže mal ēdž jeden a štvrti strana, napríklad počítač "Véterom som hrajáčom Damiaka 2 a v poslednom levelku mi ten, ktorého matka bola prasa skŕzené s bytom a otcom bolší myš, vrátka a guľomet ukradol moj titánový šudliček. Čo mám robiť?" Pakvo vnu... -9 rokov. Answer: "Dear Palko, tel sa, že si prísel len a dodielil a nie o ten čo ďelal orgán, v ktorom ho nosil. Jedený spôsob, ako ziskáš ūdliček späť je intenzívna mašadlo sláfenou plazom. Hned potom, až zlyči chlapček nadobudne ťurbu zlatých bývalých bratov, s ktorými sme ešte nedávno boli späť na večer časy a nikdy inak začni hľadať svoj ūdliček. Želám Ti prijemný záber a dostatočne stráviva."

Hmm, výzerá to tak, že tieto rubriky predsa len asi zavedieme. Už nám písalo dosť! DUH, ktorí súto rubrika potlačovali. Takže pŕv nám listo, do tejto rubriky, ktoréj názov brez Právni pomoc. Dúfam, že do tejto rubriky diaľky výše chodí budte, pretne ak nie, tak Právni pomoc pádom ane navrhni. Mesto kniž je sa mňožiť ťať, že ponadpriehubne možef, ale vynasťaním sú. TAKZE VIŠTE. Mimmoždu, možlo sa v blízkej dobe stretneť s ďalšou novou rubriekou u tomu bude CINEMA. Mal byt v nej plný o najnovších filmoch v kinech, resp. recenzie z videofilmov, niečo na spôsob, ako bol plný Mortal Kombat. Či táto rubrica bude pravidelná, to vám zátaž povedať neviem, to iste plati aj o Právni pomocí, to však záleži závisi na via, čiatočoch.

A na záver tuhú lyriku:

...I've installed Windows 95
I'm happy to be alive
I've bought a soundcard yesterday
and I have to do is: plug and play...

Nech je SLOVENČINA!
End of file.
Foxbase normal shutdown.
Foxbase???

Wolf N. Stein alias I/O JOE alias enemy-unknown Program EXE ZPU/SOBIA OBECNÝ CHYBU OCHRANNÁ NA 01E2:1E09. Pokud zvolíte zaveti, počítac strívne. Pokud zvolíte ignoravit, počítac strívne. *Počítačem Billu!*
Čudičk Bill Gates.

Ivo Ninja

Cena Nindžafiovku PENTIA

Nazdar VV TAM V RIKI.

Myšiam, že ste píšete časopisu, fakt total-fatal. A pretože si myslím, že ste odhormí, tak by som chcel odpovede na pári

www.oldgames.sk

mojich otázek.

Máš ich mať.

1. Chcem si kúpiť 486DX4/100MHz (34 000,-), no kamarát ma presvedčia, aby som si kúpil pentium (P-100, 56 000,-). Ako by ste mi poradi?

1. Kamariť TI radi dobre. P-100 je sice o dosť rýchlejšie, ako 486DX4/100, ale rasoj aď dosť drahé. Vlečko dedežale z doby svojej finančnej situácie. Na Tvojom mieste by som však voľil asý DX4 a za ušetrenie peniaží si náplní RAMKU, popripade približne, ako zvukovú kartu, alebo modem.

2. Som fanatik do športov. Mohli by ste mi zohľadať adresu na EA-SPORTS, alebo ACCOLADE?

3. Jazde, na mädré adresu na EA-SPORTS, zatiaľ bohužal iba do NEMECKA. Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33324, Gütersloh, Deutschland. Pokiaľ budet chiec adresu aj do ANGLIKICKA, napiš mi do Prvej Pomoci, dostaťe Ti ju zo zmienkom.

3. Nevieš, či EA-SPORTS má nejaký tennis? Aký tennis je podľa vás nelepšie?

3. Neviem o žiadnom EA TENNISE až najlepšie tenis je podľa mňa ten, do diaľky na EURO SPORTS.

4. Bilo by mi NHL 96 aj na 486DX/100?

4. Samozrejme, že je pýša.

5. Dala by sa nejaký základný disketa, na ktorou sú články, ktoré sa nezmetní do Ríku?

(NBA95,- aj už dobieha).

5. Neviem, čo je fakt fakultík do športov. Koňaj sa po NBA 95 tak strašne chiec. Bochuť! Ti ho ala posreď domene, hľadaj sa týk alebo akékoľvek okolo, tak sa zastav, môžem ti ho nahrať. Okrem toho, ak by si tu strávne, tak si kúp modernú a zavolaj mi. Postŕm ti čo budeš chieciť (mám na myši rôzne).

6. Koňok stojí taká 4x CD-ROM?

6. Zaleží aj od toho, čo bude za základu a keď na ju vobec kúpiš. Zberáva iba okolo (tých 4-8000,- Sk).

7. Koňok stojí do Nindžafiovej periférie?

7. Hoho, moc, príľa veľa. Zberá pár krátiť koňok, keďže si chiel Ty výhľad na to voje PENTIUM 100 MHz. Musíš však hľať do väčšiny, že sú v cene mal sieťové karty, upgrade do dvoch GUsov na 1 MB, potom v cene bôlu zvuková karta LOGITECH SOUNDMAN WAVE, ktorá veľmi dobré hraje GENÉRAL MIDI, ale zároveň je 100% kompatibilná so SatisBlasterom a okrem toho sú tam elše spôsoby iných vecí, ako exten mod SUPRA VF288, 32 MB RAM, 20" monitor digital, veľký a malý drive na diskety, PD DRIVE - to je CD-ROM a 4 SPEED SPED spolu s PSDOM. PD DRIVE je jedna super vecika. Hodl si drivera nie na spôsob CD3ka a môžel tam nahrať a mara'koľko chceš 650 MB. Minime toho má už mäd spomínany 32 MB RAM, ja so tojto časťou často hrám s grafikou a na to potrebuje dosť veľkú harddisku. A to som ešte terhalíka diaľko dva 1.5 gigový hard disk.

8. Mohli by ste mi poslať cenník hier, ktoré predávate?

8. Všetky hry, ktoré máme momentálne v ponuke sú na strane 2.

Tak to by to bolo asi všetko. Testo list námestie uverejniť, ale prosím Vás, poslite mi odpovede v prílohe obálka. Fest díky.

Picho

Ahá a že ja na čo tam je tŕdnu obálku.

Ivo Ninja

Čau Rík!

Od nultého čísla Ríkho súr Valim stálym čitateľom, s ktorým som veľmi spojokoj. Vlečko je prosté SUPER!

Konečne sa nasiel niekoľko, ktorému sa tento časopis páčí. Tomu sa vraví náhoda.

Teraz mi gamecincie neviem, či sú tam to ktorí hru opäť kupujú, aby sme ju videli v plnej kreske. Aj tak si myslím, že nároční hrať na hardware súro vyleprené, len aby sa predával PENTIUM. Alebo sú také odlišné, že to chodíte P5 väčšie nestihla. Vopred akákom dozviede?

TARZAN BOY z MICHAŁOVIEC

Áno, je pravda, že mnôže hry sú odlišné, napríklad taký POCAHONTAS, čo prevažne vsládla hra je programom tak, že je na ne už nájsť mielených vecí počítadlo. Vezmi si taky WING COMMANDER 3. To sa prostie nedá bez MINIMÁLNE DX4. A keď som videj demo z WING 4 tak som mal naajaz dosť. To stúdi dôkladne až iba dva repreky, aby som mal SURROUND a nemusí chodiť ani do kina. Jedenachodno neskutočne. Ale na film Mortal Kombat je tak ním nemá.

Ivo Ninja

Na záver iba toto. Prosíme vás, pište nám listu do inputu čo najskôr ako to len pôde. Keď nám ich podlete neskoro, nestihnu sa dostať do následujúceho čísla a striacaju aktuálnosť (ako napískame tieto). Preto sa snáže. A na absolútnej konci už len to: Od tohto Čísla sú budú na pišaní inputu podielat všetci redaktori a stúri o RÍKE. A preto adresuje: Vaše listy na "Redakcia RÍKU" - Input - . Pláte, dráte, lámte, joye, pištejte myšky a stere, a len hľavne PIŠTE!!! NO mercy. No sorry. No remorse.

Redakcia RÍKU

Hello Maniacs!!!

Predovšetkým HAPPY NEW YEAR 1996!!!

Po tomto konvenčnom zaželaní všetkého najlepšieho do nového roku si teraz podme urýchliene a spoločne niečo želat'. Niečo čo by nám gamešovanie na mašinke sprijemnilo a uľahčilo. Tieto moje tajná a teraz vlastne už verejné želania vznikli po skúsenostach z minulého roku a sú výsledkom dlhého krvavého sedenia za keyboardom...

I.Predovšetkým žiadame vládu, ministerstvá, OSN, aby už konečne hranie hier na počítači bolo vyhlásené oficiálne za zamestnanie, teda aby bolo ocenené ako každá iná pôctivá práca. Tým chcem jasne naznačiť, aby táto činnosť bola aj riadne platená, aby sme si za našetrenie peniažky mohli kupovať ďalšie a ďalšie hry...

2.Zálejme si spoločne, aby sa so žiadostou o nové hry na nás Špido nikdy neobracal po polnoci...

3.Žiadame od osudu pre všetkých hráčov večné životy, aby sme sa mohli hrať donekonečna...

4.Prosime aby časopis RIKI stál pár korún, mal 12 strán a ku každejmu číslu nech sú príbalené minimálne štyri originálne CD softy...

5.Prosime pána B.Gatesa, aby sa aspoň zapír hier doinstaloval cez Windows...

6.Prosíme softwarové firmy celého sveta aby už prestali donekonečna vyrábať levery na DOOM...

7.Prosím One and Halfa aby už konečne napadol všetky hry s digitalizovanými obrázkami...

8.Žiadam autovor a výrobcov textového editoru T 602, aby prerobili celý program výhradne na joystick...

9.Zúfalme prosime o zastavenie výroby CD Romiek s neustále väčšou rýchlosťou, lebo keď to pôjde týmto tempom, o rok možno budeme záfali, že máme iba deväťdesaťšest rýchlosťné CD...

10.Na kolennach prosime aspoň o jednodňový výpadok elektrickej energie, aby sme si konečne pospalí....

My dolupodpisani PC CD ROM MANIACI

podpis

Bye ... Jaro Filip...

ZÁVODRIK.

Milé čitateľky a čitatelia!

Slnko svieti, občas prší, vtáci ťiebocu a život ide d'alej. Každé dieťa dospevia a našim dieťaťom je RIKI. To čo držite v rukách je najnovším číslom a práve teraz v Novom roku 1996 nase dieťa pokročilo zase o krčík vpred a to nielen v dospevani. Po svätakoch rodiny a pokoj a nekonane dunívnuho Silvestra Vám celá redakcia RIKI želá všetko najlepšie do Nového roku 1996, plno gejmenia a zábavy práve s RIKIM.

Ked'že zmeny sa dejú stále, nemôžeme to nechať na pokoji ani my, hľavne po prečítaní Vašich dopisov a dotazov v nich. Čo sa plánuje v tomto roku?

V prvom rade je to zvýšenie počtu strán, pričom nové strany budú obsahovať najmä návody, ale aj nové rubriky, ako napríklad dielo žiadana Prvá PRV pomoc.

Ďalšou žiadanou novinkou bude možnosť kúpy alebo predplatenia RIKIho s cover CD-čkom, ktoré bude obsahovať okrem iného aj demá najhorúcnejších novinek. To však nie je všetko....

V redakcii sa udiako niekoľko interných zmien, ktoré ale nemajú vplyv na celkový chod redakcie, alebo na RIKIHO. Rozhodli sme sa niektoré veci zmeniť a to na základe vašich návrhov - aspoň vidite, ako nám na vás záleží. Veľačká ste nám pisali, že sme testovali niekoľko vynikajúcich hier z rozličných žánrov a tu vznikali konflikty pri určení hry mesiaca. Funkcia Rikáča bude fungovať na princíple hitov, resp. najvyššej ocenenia, aké hra u nás môže dostať. To znamená v celkovom hodnotení : Fanometer...92% a vyššie. Rikáč bude graficky znázmornený pri nadpise článku, resp. pri mene hry. Toť vojo. Nie, o Nindžiaka neprideťte. Input ostáva, Jaro Filip taky. A už tu sú aj cheaty.

Od tohto čísla sa budeme snažiť pravidelne vychádzať a to vždy presne 15. v mesiaci.

Chcel by som sa ešte za celú redakciu oprasťvedliť ti "malí" nepríjemnosť v minulom vydani RIKIHO - a tu boli rôzne chyby, hľavne v inpute. Dokonca jeden snaživý čitateľ ich aj zrátal. Bolo ich presne 83. Nie, tentokrát nebola chyba u nás a ani v našom novom grafiku - Emkáčovi. Zlyhal hardware a to pri prenose článkov z PC na MAC. Už sa to viac nebudete opakovať, Emkáč vysadi svoje... vlasys. Nebudeme Vás ďalej zdržovať od dejmenia, drvenia, hrania,...

Všetko dobré v novom roku a veľa nových hier Vám želá

Tvorivá redakcia časopisu RIKI



SVET POČÍTAČOV

so Štefanom "Emsi" Vadoczom
v Rádiu Twist

Každý piatok o 16.00 na taktovacej frekvencii 101.8

Rozkrúťte hard-disky, neresetujte svoje rádiá, nasadnite na svoje počítače a vypočujte si horúce správy zo sveta, v ktorom každý deň nové objavy spôsobujú zemetrasenia...

Najnovšie recenzie počítačových hier prináša každý týždeň Jaro Filip v relácii Svet počítačov v Rádiu Twist v piatok o 16:00 hod.

NABUDÚCE BY MALO BYŤ ASI TOTO:

Jééé, čo to je? Warcraft 2? Hmmmm? Dobré! A toto? Stonekeep? Ten super dungeon? Super! Darker? Touché? Bomba! A tieto balíky sú čo? Virginpack? Iný balík hier so simulátorimi, a ešte iný so stratégiami? Super bomba! Čo? Športový balík? Srandá! A hento je čo? The Dig? Čo? Nemá v tom prsty nejaký Spielberg? Má? Cool! Jéj, tuná je aj Aces of the Deep. Ja to radšej už nebudem komentovať!

Kde je nový Riki? Ja už chcem nové číslo Rikiho!

Čože? Až vo februári? Nevadí, ja počkám!

MULTIMÉDIÁ A PLATÝ PLATÍ

Zvukové karty AZTECH

- 8 bitová zvuková karta určená pre prvé kroky v oblasti multimédií

1.943,-



BX III

NOVA 16 EXTRA

- 16 bitová zvuková karta s WaveTable syntézou a 3D zvukom. Táto karta je určená pre budúci hudoňíkov-profesionálov - v cene kompletu CD-ROM s aplikačným software a slúchadlami zadarmo

5.647,-



WAVERIDER 32 PRO + 3D

- 16 bitová zvuková karta vhodná pre prácu i zábavu, možnosť rozšírenia o WaveTable syntézu - v cene kompletu CD-ROM s aplikacím software a slúchadlami zadarmo

4.138,-



- stereofonická FM rádiokarta pre Váš PC

1.678,-

CD-ROM mechaniky

- pripojenie na standardné IDE rozhranie
- ovládanie CD-Audio z čelného panelu
- podpora najznámejších CD formátov
4 - rýchlosťné **6.790,-**
6 - rýchlosťné **9.048,-**



VIDEO GALAXY GAMMA

Video karty

- videokarta so vstavaným TV tunerom, určená na sledovanie a základné spracovanie TV obrazu na Vášom PC. Možnosť rozšírenia o teletextový a MPEG modul

10.176,-



Multimediálne kity



- bohatá ponuka MM kitov, v ktorých nájdete všetko potrebné na prestavbu Vášho PC na multimediálny počítač

9.058,- až 17.669,-



CD-ROM tituly - výber

Collection of Internet - obsahuje pamätky, rady, návody, knížky pre Internet

Collection of Doom Utilities - 1500 nových levelov pre Doom I, II, Utility

Collection of Horrors and Fantasy - výber hier, programov a obrázkov

Collection of Cars - okolo 300 obrázkov automobilov

202 až 206 Games for you - kolekcia po 200 najlepších hier na každom CD

Webster's Concise Encyclopedia - 34000 ďálikov z historie, prírody, vedy, techniky,

kultúry, športu, 3500 ilustrácií, svetový atlas, video a audio klipy

Informácie sa u nás na kompletné ponuke CD-ROM Huťov

310,-

jednotlivé ceny

Špeciálna ponuka:

LampeMaster OEM - populárny užívateľ na výšku až 180 cm

Pri nákupu akéhokoľvek zvukovej karty alebo CD-ROM z našej ponky získate možnosť

nákupu tejto pamätky na zdrojovanie anglického jazyka za super cenu

1.895,-

Vstúp do sveta virtuálnej reality

Ponúkame Vám kompletný systém na vstup do sveta virtuálnej reality. Tento systém obsahuje všetko, čo potrebujete: príslušenstvo VFX-1, ovládač CYBERPUCK, komunikačnú kartu, manuály, CD-ROM s ukázkami aplikácií podporujúcich VFX-1.

51.168,-



Príslušenstvo

Ďalší ponúkame príslušenstvo ku zvukovým kartám:

- MIDI káble, mikrofóny, reproduktory, joysticky
- moduly WaveTable syntézy pre SG NOVA 16 EXTRA

- iný spotrebny materiál pre PC

Všetky uvedené ceny sú vrátane DPH

KUPÓN
na nákup so zľavou
5%
EURO MEDIA

EURO
MEDIA

Klemensova 21, 010 01 Žižka, tel: 089/620096, fax: 089/43471
Nevřízová 8, 821 01 Bratislava, tel: 07/238185, fax: 07/238756