

číslo 5 ■ květen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

68 stran
za
stejnou cenu!

recenze

návody

tipy&triky

novinky

poster

hra měsíce

The elder scrolls:

ARENA

preview

Werewolf

KA-50

Návody

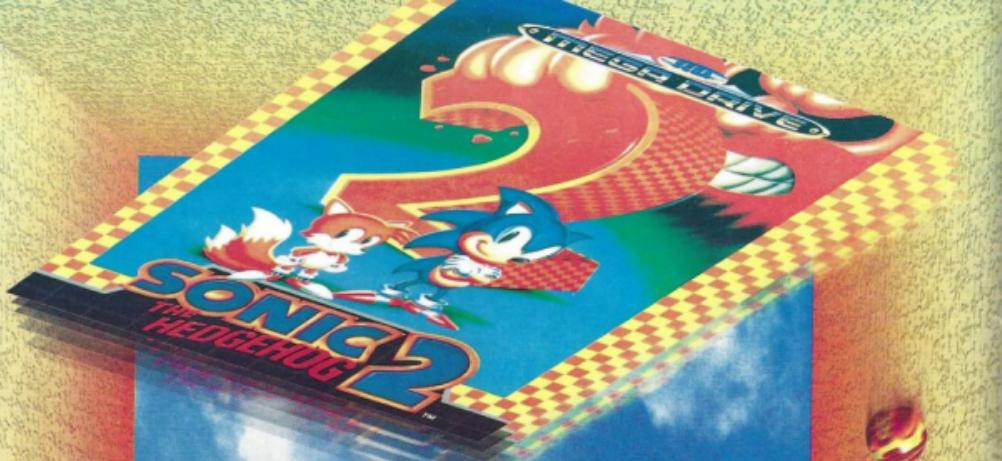
Litil

Divil

Gabriel Knight

Goblins

www.oldgames.sk



ITO CS s.r.o. autorizovaný distributor
videoker SEGA

U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1

www.oldgames.sk

Score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOZER, spol. s r. o.

Séfredaktor:
Jan Eslér (ICE)

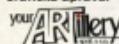
Zástupce Séfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlad) a
Maxim Krušina (MADMAX)

Externí přispěvatelé:

Martin Dvořák (UVUL) a
František Fuka (FUFU)
Tomáš Adamec (TADI)
Petr Bullif (Peter Lee)
Jiří Frkal (JF)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Tomáš Vápeník (TV)
Bohumil Koucký (BOB)
Jakub Červinka (Červ)

Adresa redakce:
SCORE, Krupskovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:**Sazba-Itto:**

Tisk: ČTK-REPRO, Praha
REAL Tisk, Praha

Distribuce:
MAXIM, s.r.o.
tel.: 0601 207 564

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
květnaté speciální vánocního čísla zdarma. Objednává se
za zaplacením složenky typu C na
adresu: POZOR ZMĚNA!
SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupskovo nám. 3,
160 00 Praha 6.

Ob zprávy pro příjemce na
druhé straně složenky uvezde
od kterého čísla čteče SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodłużuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypořádáno písemně.

Poštování novinových zásilek
povoleno Reditelským pošt.
Praha: č. j. NP 3/94
ISSN 1210-7522

**rubriky redakce**

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
novinky	6
preview: Werewolf KA - 50	9
pafanský zájysník	50
hardware	52
techbox	54
zločin a trest: Právo ve světě počítačů	62
dopisy čtenářů	64
kultura: Zaklínač, Robocop 3, Příště	66

3**recenze**

hra měsíce: The Elder Scrolls: Arena	10
Fantasy Empires	12
Task Force 1942	14
Hornet - Naval Strike Fighter	15
Genesis	16
Fury of the furries	17
Stardust	18
The Companions of Xanth	19
Starlord	20
DragonSphere	21
F 14 Fleet defender	22
IndyCar Racing	23
Nomad	24
Wizard	26
King's Table: The Legend of Ragnarok	28
Mortal Kombat	29
The Journeyman Project	30
Iron Helix	31
Brutal Sports Series: Football	32
Seek and Destroy	32
T2 - the Arcade Game	32
Goal	32

10**poster**

Beneath the Steel Sky	34 - 35
-----------------------	---------

34**návody**

Goblins III - pokračování	37
Quest for Glory IV	38
Star Trek: The Judgement Rites	40
Gabriel Knight	42
Ulti Civil	44
Hand of Fate	47
Bloodnet	48

37**sega - recenze**

Mercs	56
Aerial Assault	57
Ninja Galden	57
Blades of Vengeance	58
Battle Toads	59
Jewel Master	59
Gynoug	60
Arcade power stick	61
Six button control pad II	61

56

Vážení čtenáři,

Tak jako v každém SCORE se i v tomto, v pořadí již pátém setkáváme na této stránce, abychom si povíděli něco hezkého. Tedy, v podstatě se nesetkáváme - úvodník je naposledy DLOUHO předtím, než se vám dostane do ruky jeho tisátná podoba. To se prostě jen tak říká - setkáváme, no. Vlastně ani nevíme proč.

Tedy vlastně říká - nerika, píše se to, ale čert to ver, je to jen hlopoupa fraže. Nebo ne?

Tí z vás, kteří nebyli odrazeni a znechuceni naši podobou a dospornými vlastnostmi, které jsme na vás vychrili v minulém čísle nám zůstali věrní. Jste to vlastně pravé vy, kteří vytváří a nenechali se odradit hlopouymi obličeji, trápnlými charakteristikami a rádoby vtipními poznamkami. Děkujeme.

Tak o čem si budeme povídат dnes? No, povídat, vlastně si nebudeme povídat. Není to žádný dialog, je to jen monolog. A bez mluvení. Bez interakce. Bez intelektuálního procesu, kdy obě strany zaujmají rozdílná či shodná stanoviska. Vždyť se nemůžeme ani nikak zdravě pořádat a podískutovat! Takže vlastně žádné povídání. Ale užnejte sami - zni to lépe než „Tak o čem si budeme psát a číst dnes?“. Hlopoupe, ne?

Tak předně - dnes se nedozvijete vůbec nic nového o vůbec žádném ze členů naší redakce. Tuto záležitost uzavřeme konstatováním, že jsme všechni stejní. Zato se ale dozvijete obrovskou spoustou naprostě převratných informací, převážně se sváta počítacích her, neboť SCORE je ještě pořád časopisem počítacích her. Aje to venku. Ale toho jste si už možná všimli. Po tolka čislech. Nebo snad ne?

Než se ale pustíme do letmých exkurz na stránkách SCORE číslo 5, vrátíme se k některým malíkostem, které se týkají těch baječných čísel předchozích. Byla to ale hezká čísla ne? Velká, barevná, spousta obrázků...

Tak, a máme za sebou rozbor předchozích čísel (tedy SCORE 1, 2, 3 a 4) a můžeme se bez obav pustit do SCORE č. 5 bez obav, že bychom něco opomnuli.

Tak tedy, SCORE číslo 5. To je ale hezké číslo.

Skoro nám připomíná dobý naši základní školní docházky - 5, pět... ale to už je opravdu hodně dávno. Brrrrrr. OK. Tak co byste se asi ted hezkého číteli dozvědět. Schváleně - budeme hádat. Hádáme se totiž rádi...

Tak chcete vědět, jak se všechni máme? Hm, to je snadné - máme se baječně - děláme časopis, který se nám libí a tušíme, že se libí i některým z vás. Ti, kteří se

znebil by v ZADNÉM případě nedocleti úvodník až do tohoto místa. Ostatně - prokousali jsme se až do patého čísla a přežili jsme vše ve zdraví - jak duševním, tak fyzickém. Takže se opravdu máme skvělé. No rekněte, vy se na járe nechte někdy baječné? A v létě? V zimě...

Zajímá vás, jak bude časopis SCORE vypadat dál? Mno, to už je složitéjší. S největší pravděpodobností tak, jako doposud, ale křik bychom za to do ohně nedali (nebo ruku do ohně?!). Pokud ale o rozsahu našich rubrik, dostalo se nám několika připomínek. Jednak jsou to připomínky tykající se konsoli, ale o těch se

dovíte v díposlech na uplyněním měsíce tohoto SCORE, dále jsou to připomínky tykající se nepoměru recenzí a návodů na PC a na AMIGY, o ST ani nemluví. Věřte nám, že se snažíme a děláme co možná, ale at se to zdá k neviru, jsme pořád ještě v začátcích a máme tak zouflále malo místa - někdy se nam prostě nevejdě do jednoho čísla všechno, co bychom chtěli no. (mimochodem, všimli jste si, že máme o trochu víc stránek?) Ale nejdobré se, nejenom že budeme nadále psát na PC i na AMIGY (a pravděpodobně na různé druhý odděleně - A500, A1200, A1200+, A12000, ATAR, ATAR, ATARI,...SSSSS...TTTT, k ATARI ST no! Petr Lee se zbláznil radošti. Už je skoro šílený i bez toho.

Mozná vás taky zajímá, jak je to s výhodami pro předplatitele. S výhodami pro předplatitele je to baječné. Vážně. Podlaje takový předplatitel - sedí si v klidu doma, u počítace a ví - má předplatné. To je alespoň, že? Nebo snad ne? Ne, já vím. Ve skutečnosti si myslíme (my totiž někdy skutečně myslíme), že pocit z předplatěného SCORE je stejný jako pocit z koupeného SCORE, a proto máme jedno SCORE pro předplatitele a to samé pro nepředplatitele. Tolik k výhodám předplatitele. Pokud jde o kupony, které předplatitelé dostanou od firmy VISION, je

to výhoda jedna pro originalnářského potvorce, jednak pro firmu VISION. Tak si to tak neberte! A co když vás třeba zajímá, co si myslíme o cenách originálních her? Co si myslíme? Myslíme si, že jsou vysoké. Ovšem jsou zároveň takové, jaké mohou být. Ani vysoké, ani nízki. Několik našich čtenářů argumentuje tím, že

„až budou hry stát 26.99 Kč, podobně jako stojí třeba v Anglii 26.99£, bude si každý rád kupovat originály, do té doby ne“. Mill zklamani čtenáři - není dívoučko se dominovat, že pirátky a legeální kopírování her bují jen u nás, a to je kvalitní vysokým cenám. V KAŽDÉ zemi, byť i západní probíhají debaty o vysoké ceně software a měna snad smysl opakovat, že pro Angličany není 27 liber to samé, co pro nás 27 korun. Pro Angličany je 27 liber 27 liber, a to je HODNĚ peněz i pro kapitalistické parany. A neříkejte že vás nezajímá, co se dozvijete ve SCORE číslo 5? Zajímá, že ano. Takže se proč SCORE číslo 5 se dozvijete že:

1. se na nás chystá spousta novinek v podobě herních nadílek na softwarovém trhu. Těšte se! Je to my!

2. THE ELDER SCROLLS: ARENA je naprostro SUPER hra, kterou jsme tento měsíc vybrali jako HRU MĚSÍCE.

3. sí v současné době můžete zahrát i baječnou strategii FANTASY EMPIRES, začalit si v F/A-18 HORNETU, stát se hvězdným lordem, tedy STARLORDem anebo se jen topit v hvězdém prachu fantastické amigácké střílecky STARDUSTU.

4. není tak obtížné dohrát hru COBLINS 3 , QUEST FOR GLORY IV, STARTREK, GABRIEL KNIGHT, BLOODNET..

5. nebudete už vše bloudit v pekle hry LILIT DIVIL ani v dalších hrách, na které přinášíme podrobne návody. Návody jsou totiž kořenem života a my je máme rádi. A vám snad taky trochu pomůžou. Nebo snad ne? To by nás mrzelo.

6. spousta vašich problémů zmizí, pokud si přečtete naš Zákyník na straně 50. Zákyník jsou totiž odporné a nehezké!

7. konsole SEGA mají stále místo ve SCORE a že některé hry jsou velice zajímavé a zábavné. At se vám tolbič nebe!

8. počítacové pirátky neni legrace. Dozvijete se totiž, co vás čeká, pokud do počítacové kriminality zabednete, (str. 62)

9. že si bereme poučení z vašich dopsů, že je čteme a že na ně dokonce odpovídáme v naši pravidelné rubrice s netradičním názvem DOPISY ČTENÁŘU, která bude mít svoje pravidelné místo na dvojstránce 64-65.

10. v příštím čísle bude zase oboznačení množství informaci o nových hrach. To se ovšem dozvijete až na stránce poslední a nejsmutnější. Ale nebudete totiž smutni, můžete přece listovat odzadu!

Tak a máme to za sebou. Tedy, opravte mě - máme to před sebou, tedy VY to máte před sebou. Co?

No přece další baječné číslo časopisu SCORE, které vás v žádném případě nezklame itedy pokud ovšem

nečekáte erotické povídky a snad i trochu potěší. Byli bychom rádi, protože vaše potěšení

z tohoto čísla je klíčem ke koupi čísla dalšího. A mimochodem, to další bude taky

SUPER!

Váše redakce

hitparáda

score

① ARENA	BETHESDA	PC
② DRAGONSPIRE	MICROPROSE	PC
③ STARDUST	DAZE	AMIGA
④ TFX	OCEAN	PC
⑤ FANTASY EMPIRES	SSI	PC
⑥ STARLORD II	MICROPROSE	PC
⑦ FURY OF THE FURRIES	MINDSCAPE	AMIGA
⑧ DARK SUN	SSI	PC
⑨ RALLY	EUROPRESS SOFTWARE	PC
⑩ BLADES OF VENGEANCE	ELECTRONIC ARTS	SEGA

pc

① TFX	OCEAN
② DOOM	ID SOFTWARE
③ ALONE IN THE DARK	INFOGRAPHICS
④ SIMON THE SORCERER	ADVENTURE SOFT
⑤ INCA II	COKTEL VISION
⑥ SAM&MAX	LUCASFILM
⑦ CIVILIZATION	MICROPROSE
⑧ FRONTIER	KONAMI
⑨ LARRY 6	SIERRA-ON-LINE
⑩ INNOCENT UNTIL CAUGHT	PSYGNOSIS

amiga

① CANNON FODDER	SENSIBLE SOFTWARE
② THE SETTLERS	BLUE BYTE
③ ALIEN BREED 2	TEAM 17
④ T2 - THE ARCADE GAME	VIRGIN
⑤ GOBLINS 3	COKTEL VISION
⑥ SKIDMARKS	ACID SOFTWARE
⑦ ISHAR 2	SILMARILLS
⑧ THE SECOND SAMURAI	PSYGNOSIS
⑨ URIDIUM 2	GRAFTGOLD
⑩ COOL SPOT	VIRGIN

hitparáda, tabulky hodnocení

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

v každém čísleku titulku vykazujeme počítacových her přihlášen v našem časopisu tabulky hodnocení. Důvodem existence této tabulky je nízký a jen pochopitelně hodnocení. Tyto tabulky se nachází jak u návodu, tak u recenze a budou se tam měchat pořad, pravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předali trápným nedohodnutelným, problémům a nezrozumitelnostem, rozložíme si tyto tabulky podle bodu. I když jsme je koncipovali jako jasné a přehledné pomůcky, nebude škodit dlelat něco.

Tady je:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Září:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítac:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	50%
Zvuk:	85%

Využijte si sed, co znamenají jednotlivé počítače. Kolonou žárlí myslíme žárl, ve kterém je ta která hra vytvořena. Září je jméno hry, o mezinárodních možnostech i nemozných žárlach a nakonec jsme dospejí k následujícímu delší. Pokud jde o styl, snadno je rozpoznatelný a o idee. Myslíme si, že žárl a styl jsou všežárl, a proto i u nás jiný význam. ZDE je odštíp kolonky. I přes takovou samozřejmost všechno využijte na příkladech. Vybrali jsme takové hry, které povzbuzujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejzajímajíši.

Září:
FANTASY/POHÁDKA
SDI-R
VALEČNÁ
ZVÍRAČOVÁ FILMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVIDLÉ PRÍBĚHY
WESTERN
SPORT

Příklad hry:
DUNGEON MASTER
ELITE
CAMPAIGN
ROBOCOP
ELVIRA
PREHISTORIC
MAURITI ISLAND
FREDDY PHARKAS
SENSIBLE SOCCER

Styl:
DUNGEON
SIMULATOR
BOJOVÁ
STRÍLECKÁ
LOCICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Příklad hry:
EYES OF THE BEHOLDER
FALCON
STREET FIGHTER II
PROJECT-X
TETRIS
POWERMONGER
MONKEY ISLAND
NITRO

A pokud v našich tabulkách nacházíte na něco, co zde není, neváhejte – významnější zároveň. Parametr „Podílej“ znamená počítac, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedíl oblast. Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnocených tabulkách. Příjemně to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto:

Obtížnost:
Dětský snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé,
Nezvláštná, Volutná

Pokud jde o využití dalších počítačů, najdete je jednak v lekcionu počítacového hraje ve SCORE č. 3, jednak na následujících řádcích.

ORIGINALITA - tato položka vystupuje, jak je hra originální, nechte je nová a přiměřená pro hráčskou obec.

ADMIREERA - pohled, náladu, citava, hráčnost a hrané atmosféru, kterou vytváří hra.

GRAFIKA - grafika a kvalita animací.

ZVUK - hudba a zvuky ve hře, atmosférická hudba, výrazné zvuky, směrnice střely atd. přispívají složi k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo.

No a pokud jde o výsledné procento, sledujte vlastně o to nejdůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou - prostě výsledné SCORE.

Tabulky hodnocení matě za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

Váše Redakce

1010101.old@amigos.cz

SEGA

master system

- ① MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
- ② SONIC THE HEDGEHOG 2
- ③ SUPER MONDO GP
- ④ INDIANA JONES
- ⑤ MICKEY MOUSE 2
- ⑥ SONIC CHAOS
- ⑦ DONALD DUCK LUCKY TIME
- ⑧ PRINCE OF PERSIA
- ⑨ TAZ-MANIA
- ⑩ AFTER BURNER

mega drive

- ① ALADDIN
- ② NHL HOCKEY
- ③ WIMBLEDON TENNIS 4
- ④ MICKEY AND DONALD
- ⑤ JURASSIC PARK
- ⑥ FERRARI F1/GD PRIX
- ⑦ ALTERED BEAST
- ⑧ ECCO THE DOLPHIN
- ⑨ SUBMARINE ATTACK
- ⑩ SUPER LEAGUE

nintendo

- | | |
|--------------------|-----------------|
| ① SUPER MARIO KART | NINTENDO |
| ② STREET FIGHTER 2 | CAPCOM |
| ③ WING COMMANDER | ORIGIN |
| ④ BOB | ELECTRONIC ARTS |
| ⑤ JURASSIC PARK | OCEAN |
| ⑥ CYBERNATOR | KONAMI |
| ⑦ ALIEN 3 | ACCLAIM |
| ⑧ STAR FOX | NINTENDO |
| ⑨ MORTAL KOMBAT | VIRGIN |
| ⑩ PILOTWINGS | NINTENDO |

nOVINKY

Zimní veletrh computerového softwaru v Las Vegas je velkou událostí pro všechny obchodníky s hrami, pro redaktory počítačových časopisů, recenzenty a další lidi a lidíčky, kteří se v tomto průmyslu pohybují.

Pochopitelně i redakce Score měla zájem do Las Vegas odjet. Nikdo nebyl proti, nikdo však nechtěl slibit, že bude poctivě sledovat dění na veletrhu a při tom nevlezet do kasina, ke hracímu automatu, či k jinému stroji, který by sežral všechny diety v devizových ménách.

O novinkách pro letošní rok budeme tedy informovat z dodaných demoverzí a ze zahraničních pramenů.

Po krátkém uvodu se rozhněvá nohama vrhněme do ráje herních novinek z města her, Las Vegas. Neprve několik poznamák, na kterých se shodila většina návštěvníků:

1. Čím dál, tím více se prosazuje CD-ROM, minice firmy už ani disketové verze her neprodrží, více a více spoluapracují s různými filmovými giganty, aby mohly pro CD-ROM verze používat autorská práva filmů, scénáristů i herci.

2. Velká pozornost se věnuje hrdině a doprovodným zvukům, proto až bude brzo odzvěněno jednoduchým hudebním kartám typu adlib apod.

3. Prodej her je ve většině rozvinutých zemí takový, že se výplatí vyrábět vicejazyčné verze. Vzhledem k velikosti našeho trhu a množství pirátů nám zatím ani tehnroz, že by například Terminator promluvil česky či snad dokonce slovenštinou nebo rusky, ale casem, kdo ví.

4. Překvapením pro všechny bylo, že mnoho ohlášených titulů bylo odsunuto na pozdější dobu. Budu firmy své nové bomby chystat čepí na vánocní trh nebo myni upgradují své úspěšné hry, popřípadě je představí na CD. Tedy tady je jednoduchým výrobcům abecedně co a jak představili:

ACCESS: Chystá se nová verze golfovou simulaci, o něm se ale jen šušká, ani demo nebylo k dispozici. V dubnu se má objevit 3D hra hororového rážení Under a Killing Moon s udájeně živoucí grafikou.

Dějově ještě o pěvce ze Stare Anglie, kteří kvíce a mrtvali dostatek, hlavní hrdina je nějaký známý Tex Murphy, který se objevil v Martian Memorandum.

ACTIVISION: Hellwarrior II ještě na trhu není, firma stále něco vylepuje. Bude možno připojit se přes modem na síť a hrát současně s více parámy. Doufajme, že se ho dokážeme alešpon v březnu, demo vypadá dobré. Další, osudné velké, dobrodružství *The Mayan Adventure* je ešte teprve v plenkách, ale již se o něm mluví. Objeví se až v roce 1995.

BETHESDA SOFTWORKS: zrovna vydává 3D ultimativskou adventuru. Pod názvem Elder Scrolls - The Arena se skrývá cestem 400 měst, 9 provincí, několik tisíc postav a možnost nasmučovat několika desítek milionů čtverečních kilometrů hradidlo prostoru. Systém 3D je podobný jako v Terminator Rampage, více až u hry měsíce, ale nepředpohlejme. Další hru je *Delta V*, velkolepá akční hra z vesmíru, něco na způsob X-Wingu, která má výlet v blízkou. Na obzoru je i sportovní simulátor, tentokrát basketbal, kde pod názvem Road to Final Four najdete možnost hrani košíkové v celých příkladech v 3D provedení.

BINARY ASYLUM je týmem schopných programátorů, kteří se rozhodli krájet ve stopách Davida bradna (Elite II) a vytvořit lepší obdobu jeho hry Virus, která byla velkou bombou na IBM a 160 bitech. Hra se bude jmenovat *Zeeewolf* a příde o podobnou polygonovou 3D akci, v tomto případě však s helikoptérou. Důraz má být kladen hlavně na hratelnost. Uvidíme v dubnu na Amiga a na STa, MS DOS a Zeeewolfu dodka pozdej.

BULLFROG fúzoval s Electronic Arts již několikrát. Nyní spolu chystají rozšíření Theme Parku ve třech různých grafických módech a dokonce i na CD-ROM. Možná kvůli tému „postranním“ úmyslem se Theme Parku dokáže až v dubnu, o dalších projektech jako Magic Carpet ani nemluví.

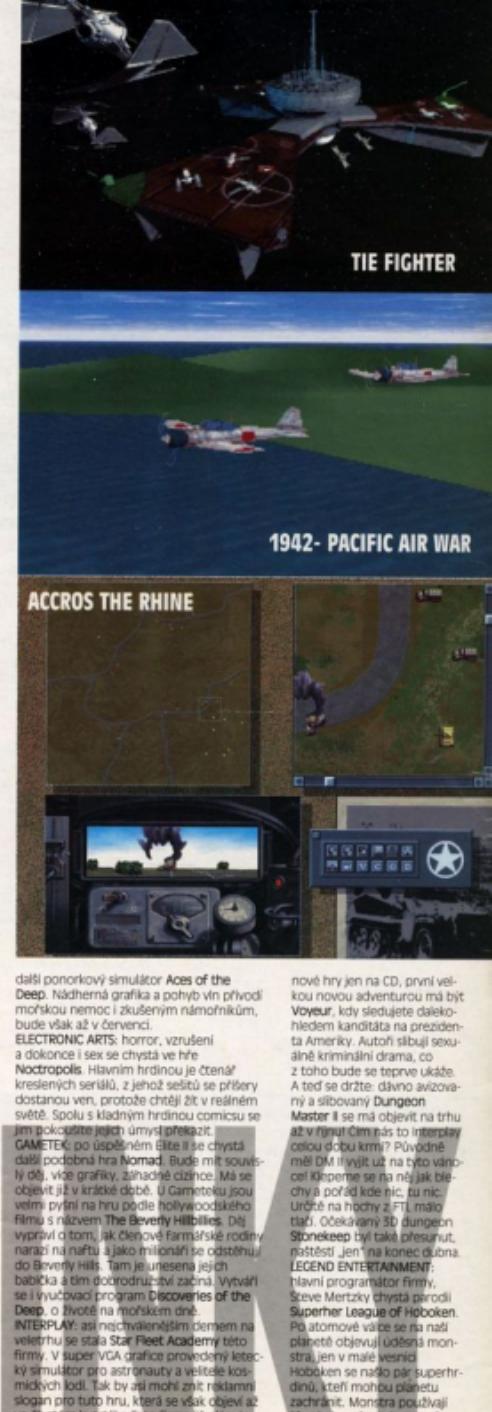
CAPSTONE titto chciči se rozhodli postavit genialním Doomu svým podobným

Comodore 7, který vypadá spíše na sci-fi. Hromadny mrtvou a podobně nevyhnutelnou vypadají v jeho deme verzi sice překně, ale do Doomu mají ještě hodně daleko.

CRYSTAL DYNAMIX: v úplné tajnosti se chystá Total Eclipse na PC, akce známá už z konsoli. The Horde je banda hřív, středověkých monstér, která se chystá sebrat středověkou krajinu. V jisté pomocičku v kuchyni, kterí při hostině zachráni králi život a za to si zahrání zemi (podivně). Úhlavňu nepotízel je vám slabě podávat, další místní mimo. Je který je ve spojení s monstry a chce vás zabít všemi možnými způsoby. The Horde je jediným z nejdokonalějších projektů na MS DOS všebec a autoři Crystal Dynamics mají za sebou několik skvělých projektů v 3D.

DYNAMICX: další firma, která se zbláznila do plechových příšer. **Metaltech:** Battledrome je opět hrazený přes modem, může se připádat až do hrazení. Kterí se své roby navzájem nebudou, vymírají, vyleptají a vysílají do bojové arény. Ačkoliv tablehra nenejde jen na světě, chystá se na konec roku další díl.

Meteotech: Earth Slope, když se roboti oválnou zemí a všechny naprogramované stroje jí v tomu mají zábrany. Ve své sportovní sérii pokračuje Dynamix dálším americkým národním božstvem, objevem se Front Page Sports: **Baseball**, připravovaný na léto 1994. Na veletrhu bylo možno otestovat



další ponorkový simulátor *Aces of the Deep*. Nádherná grafika a pohyb vln přivedly mořskou temnos i zkušeným námořníkům, bude však až v červenci.

ELECTRONIC ARTS: horor, vrzrušení a dokonce i sex se chystá ve hře *Noctropolis*. Hlavní hrdinu je čtenář kreslených seriálů, z jehož sesítu se příšery dostanou ven, protože chtějí žít v reálném světě. Spolu s klidným hrdinou komicsu se tam pokousat jejich umělá prezařit.

GAMETEK: po uspěšné Elite II se chystá další podoba hra *Nomad*. Bude mit související díly, více grafiky, záhadnější cízince. Má se objevit již v krátké době. A Gameteku jsou velmi pyšní na hru podle hollywoodského

Filmu s názvem *The Beverly Hillbillies*. Dalí výpravy o tom, jak členové Farmářské rodiny naradí na naftu, a jak milionáři se odstěhují do Beverly Hills. Tam je unesena jejich babička a tím dobrodružství začná. Vytváří se i vyučovací program *Discoveries of the Deep*, o životě na mořském dně.

INTERPLAY: asi nejvýznamnějším dílem na veletrhu se stala *Star Fleet Academy* této firmy. V super VGA grafice provedeny letectví simulátor pro astronauty a velitele kosmických lodí. Tak je však možné znít reklamní slogan pro tuhoto hráče, která se však objeví až v čtvrtém kvartálu. Tato firma již plánuje

nOVINKY

TIE FIGHTER



CORRIDOR 7



1942 - PACIFIC AIR WAR

COMING SOON
FROM CAPSTONE

CORRIDOR 7



MECHWAR

vat hladinu cholesterolu v krvi, nechávat vše rezavat, poskládat šestinohou zvířata, apod.

Ovládání hry bude identické s Companions of Xanthi (recenze v tomto čísle) Objeví se asi v květnu.

LUCAS ARTS: zkázmáni pro nečekaného hráče bude jistě fakt, že hra podle

Spielbergova scénáře *The Dig* se objeví jen na CD. Výroba je teprve v plenkách, program se dostane na bh až k Vánocům. Dalším signálem má být pokračování X-Winga *Tie Fighter*, vypadá to, že se Lucasovi pevně rozhodli vyžádat z licencí hvězdných válek možné i nemohoucí. Mámě k dispozici demo *Tie Fightera* a vypadá zatím v podstatě stejně jako *X-Wing*, až na to, že letáte za imperátora i víz obří. Celkově nás překvapuje, že Lucas Art's v podstatě upoutáli od adventur, jen aby na to, hoši milí, treba nedojeli.

MATRIX: tady se chystá další řadový produkt. Po *Sim City*

2000 přichází na řadu *Sim Health*, simulace greenpeace. Z hdy simulaci netradičně vybojuje *Wrath of the Gods*, hra, která hrdinu provede antickým Reckem. Cela grafika má být digitalizována, přičemž bylo angažováno povídce známých hereckých tváří. Budete se pohybovat v myticky světě elvorských 2D polehem, obrázky trochu připomínají *Labyrinth of Time*. Pod názvem *Redshift* je společný projekt Maxis a britské firmy Marius. Je o nauční program pro amatérskou astronomii. Mimo jiné v něm budete moci pozorovat 300 000 hvězd naší galaxie, Mléčnou dráhu a vznik supernov. Další letecky simulátor je určen pouze pro CD, jmenuje se *Daring to Fly* a je historie letání od ikony po Rude baron. Pro Windows se chystá *Baseball for Windows*.

MERIT SOFTWARE: hra *Harvester* už je tématem hotova. Jedenáct dne se probudité se ztrátovali paměti v malém městečku, spolu s vánmi je mladá žena, která se cítí podobně. Odjídej se s ní mate za několik dní očenit. Ve městečku rádi slenry likají, vy hledáte paměť a likvidujete doktora. Termín vydání: léto - podzim.

MICROPROSE: tady chystají programátoři opět simulátory, tym to bude *1942: The Pacific Air War*. Objeví se deset amerických

letadel z druhé světové války, více nebylo prozrazeno. Demo vypadá jako obvykly dobré, ale znate to: do dema *Jeta* to nejlepší lobí. Dalším projektem je takтика okolo tanků *Across the Rhine*, o bojích amerických Shermanů s německými Tigery na řece Rynu.

MISSION STUDIOS: malá, nová firma chystá vesmírný simulátor *Battlecruiser 3000 AD*, kde v chrominé vesmírné lodi velezte 750 000 dleňů posádky, pochopteelně můžete nasadit i do přiváděcích modulů a studovat jednotlivé planety. Hra by měla být na trhu v březnu.

NEW WORLD COMPUTING: tady je novinek povídce. Kompletní svět *Might and Magic* se představí na CD. *Heroes of Might and Magic* je hra pro jednoho hráče, který se musí prosadit proti třem computerovým protivníkům. *Inherit the Earth: Quest for the Orb* má být adventura, která se bude hrát z nezvykého ptačí perspektivity. 3D akční hra *Zephyr* nabídá futuristickou vizi tankové války, že se hrát jednotlivě i po připojení na sít přes modem. Všechny tituly se mají objevit na trhu okolo června.

ORIGIN: je tentokrát nehnutřípec novinek. Po úspěchu *Wing Commander* a *Priavateere* se připravují další 3D hry v kvalitě Ultimy Underworld II. Neobjekovanější je určitě *System Shock* (pozor, neplette se s *Creature Shockem* od Virginu), na kterém pracují tvůrci Ultimy Underworld již déle dob. Hra má být ve vysokém rozlišení s nejlepším znam pozbýváním stínováním a mapováním textur. Vzbudí se z hibernace na opuštěné orbitalní stanici v roce 2072, kde jedinou zmrzlou životu je superpočítač Shodan. Sovdu ovládá celou stanici s roboty a zbranními systémy a mili k žemi. Je velmi nebezpečný, v cyberpunkovém příběhu tu bude muset složitě deaktivovat. Tepřive po mnoha bojích dokáže meziplanetární stanici zchránit. Hráč se bude moci plynule rozházet i v běhu, tj. bude se moci divat dolů a nahoru, dokonce i na hřeben pro předměty. Potřeba bude pochoptechní 486-ka, doporučeno 8 MB paměti a General Midi. Druhým připravovaným hitem má být interaktivní film.

Bioforge: začítice je dost strašidelný, probejte se nejen s kompletní amnesíí. V poslední době velmi oblíbené téma, ale vaše hra je za sedmdesáti procent vyměněno za umělé dily z robotů - těž obětí nepěkných pokusů. Jako kyborg Lex musíte bojovat s svou identitou. Umělé orgány ale brzy přijdou v bojích s větrci. Systém hry se bude podobat *Alone in the Dark*, přičemž kamera nebude pouze měnit úhly, ale různě zoomovat okolo. Grafika pochopitelně v SVGA, prostředí v 3D. Překvapivě bude hra na disketách a záberu pouze 10 MB na disketu. Vyžaduje však konfiguraci 486, doporučeno 8 MB RAM a General Midi. System Shock se má objevit v červnu, Bioforge až v dubnu, malé však sklon terminům příliš nevěřit. Origin i nadále neupouští od sérií simulátorů - pokračování Strike Commandera *Pacific Strike* je už na trhu.

Dalším kouskem do sbírky simulací bude *Wings of Glory 1917-1918*, kde se kromě letadel z první světové války se objeví i balóny a vzducholoď Zeppelin. Poletíte po British Royal Flying Corps, pozdeji také pro american. Budete letat se strojem *Spitfire Pup*, *Spitfire Camel*, *SE5A*, *SPAD XIII* a s *Fokkerem Dr I*. Součástí realné mají být v této hře zvuky, čtyřkanálový digitální zvuk přiblíží symfonické boje do další stupně. Bude potřeba 486-ka, doporučeno 8 MB paměti a General Midi. Až v prosinci uvidíme *Wing Commander II* na CD-ku. Příběh už jame u simulátoru, musíme se zmínit o nových misích na *Priavateere* jménem *Righteous Fire*. Ty už jsou hotové, bude jich přes dvacet. Přiběh primáře navazuje na *Priavateere*. Poté, co jste získali cíl zbraní po sběruji se Steltek Dronem, hyříte na zábavných planetách sektoru Gemini. Jedenáct rán zjistíte, že vám superzbraně nelidko ukradli. Budete muset vypátrat, kdo to byl a časem se začnete angažovat i do činnosti samotné Gemini konfederace. Svoje vydávané mise si budete



moci celé zaznamenat; a podélí je pouštět kamarádům. Hratelné bude jen na 486-ce, stáčí 4 MB paměti, nebudete podporovat General Midi. Ultima VII - Pagan se stále ještě tvoří, má byt k dispozici na konci března. Víme však už, že poběží i na 386 33 MHz, 4 MB RAM, zabere 30 MB na harddisku a bude podporovat General Midi. Euforie jejho tvůrčího tímu je tak velká, že už začali pracovat na Ultima IX - Ascent.

PSYGNOSIS přichází s 3D Ultimovským Wizardem, jehož demo se nám velmi líbilo. Je to v podstatě pravý opak Shadowcastera, namísto grafické podívané je Wizard zaměřen spíše na hratelnost a na vyvýšení charakterů. Hemží se spoustou logických hadaňek a složitými kouzly. Takový 3D Dungeon Master, od Psygnosis jde druhý pokus po Hired Guns. Možná jim to vydne znova, tentokrát ve 3D.

SIERRA ON-LINE: na konci března se objeví Outpost, strategická hra, při které převezmete velení při exodu z planety Země. Budete cestovat k různým planetám, které budete osidlovat, kolonizovat a zahrávkovat, tak lidstvo před vymřením, existence Země je totíž ohrožena srázkou s meteorem. Trochu to celé připomíná SimCity. Novinkou je, že hra objeví v disketách a bude chodit pod Windows 3.1. Současně se objeví původně hlásená verze na CD. A tento pozor: série questů ještě nezemřely, ba naopak, v prosinci 94 bude hotov Space

Quest VI (původně měla být poslední čtvrtýká) a v únoru 95 se dočkáme již sedmého pokračování King's Questu (poslední měla být údajně pětká). King's Quest VII by měla trojit opět Roberta Williamsa.

SILMARILS se kromě Isharu již postihl ještě do dalšího dungeonu jménem *Robinson's Requiem*. Obrazovka a způsob ovládání zůstávají podobně Isharum, avšak díky je situován do budoucnosti. Jako speciální agent budete vysypani na cizi planetu, která je jakýmsi safari hybridech dinosaurov a podobných výplodů chorého mozu. Grafika vypadá dobrě, jak už tomu u Francouzů bývá zvykem. Oboje údajně uvidíme už v březnu.

SONY ELECTRONIC PUBLISHING: tahle nová firma chystá dva sportovní simulátory. Nejprve *Baseball tonight*, pak u příležitosti MS v kopané *ESPN Football*. Termín dodání: pozdní léto 1994.

SPECTRUM HOLOBOARDY chystá různovrstvý uspěšného televizního seriálu. Jde o *Star Trek: The Next Generation*. Opět verze na diskety i pro CD, grafika SVGA, půjde o mixturom adventure a akční hry. Zatím toho příliš nevím o jejich druhém titulu *The Art of Kill*, zjistíme až časem. Uvádza se také o *Falcon 4.0*, ale žádné detaily nesouž známy.

SOFTWARE SORCERY: tahle firma se už zaměřila jen na CD-ka. Právopisný velký všechny simulator *Aegis Guardian of the Fleet*. Budete veleni řízení flotily lodí, ale i jejímu letectévnu doprovodou, dokonce i námořní pěchotou. O moderních atomových ponorkách toho moc nevím, ale v připravovaném simulátoru *Fast Attack* se útočí, brání a zabijí jen s atomovým monstrostrom pod mořskou hladinou. Další je strategie s piráty, tentokrát pod názvem *The Buccaneers* připravovaná k CD. Brzdíte se svou říšavou světovou moře a oceány, sladíte nejrůznější bitvy a sbíráte poklady. O pokladech jde také v adventure s názvem *Treasure Hunters*, kde budete hledat přes 400 pokladů po celém světě. *Escape from the Dead Zone* je adventura

o astronautovi zklýšlem na intergalaktickém smetišti, které je obydleno nejrůznějšími monstry, se kterými pochopitelně svádítéte úprůmě boje.

5.5.I. Nová adventura *The Genie's Curse* vás nechá dostavat Arábi, abyste zachránili domácího dívčí v lávě. 5.5.I. přinesne na trh i další novinku, tentokrát dungeon typu Ultima s názvem *Strahd's Possession*, která se hemží uply a jinými příšerami.

Pokračování Great Naval Battles bude *GNB II - Guadalcanal 1942 - 1943*. Zajímavě vypadá takto hra *Dark Legions*, která trochu připomíná střílny Dungeons & Dragons. Chvíli jste na tahu vy, chvíli protivník (počítač), posouváte své přísluhy po políkovnění území, však to zrátě. Máme k dispozici její demo verzi, která vypadá docela slušně. Hrnutý hi-res dungeon *Ravenloft*, o kterém jste se již zmínovali minule byl přesunut na konec března. *Dark Sun II* bude hotový v září.

US GOLD: Firma pyšně propaguje sportovní simulátory olympijských her, podle naší recenze klasický propadák. Na letoch chystá fotbalový simulátor *World Cup 1994*, což opět vypadá na občeho s reklamou, tentokrát při příležitosti Mistrovství světa v USA. Verze budou jak na disketách, tak na Segu, na Nintendo i na CD.

VIRGIN GAMES mají asi problémy, jelikož veselá adventura *Beneath the Steel Sky*, na kterou ze záhadných zdrojů napasaly anglické herní časopisy recenze již v lednu 95, byla potřetí odsumnuta, tentokrát na konec března. Plánymy siby si Virgin utízlí pěknou ostudu. Pokračování CD logiky *The 7th Guest* bude *The 11th Hour*. Hráč se dostane do domu s 22 místnostmi, v každé bude k vyřešení jeden problém, všechno se odehraje v říru, jediným zdrojem světla je vaše baterka. Uvidíme až ve druhém kvartálu. Na CD se chystá herni verze *Demolition Man*, podle filmu se Silversteinem, tentokrát pro hrnu pozval a nahral několik sotů. Ze simulátorů se připravuje helikoptéra pod názvem *H.A.W.C.* Údajně nejrůznější třídimenzionální simulátor virtuální (a že jich zatím moc nebylo) by měl být k mání už na jaře.

Cannon Fodder na PC sibiž Virginí v březnu. **Perillogy na konec.** Ve speciální siri, přistupnou od 21 let, se předvedou pohromy na CD. Údajně velmi realistické, s důlouhými videosekencemi. Namísto stripperek, příházi známé kameny můzky papír. Dokonce firma **PHILLIPS** uvede na trh dvě erotické zábavy na CD. První se jmenuje *Playboy Complete Massage* a druhá *The Joy of Sex*. Recenzovat tyto pikantnosti pravděpodobně nebudeme, jelikož oslovujeme také parádní mládež veku, jejichž rodice... a da už ty kdy znáte.

S použitím zahraničních pramenů

(Mirage, Eden (Virgin), Wrath of the Gods (Maxis), Harvest (Merit Software), The Horde (Crystal Dynamics), Creature Shock (Virgin), Viper (Paramount), Zombie Dinos (Interplay), Sewer shark (Virgin), Phantasmagoria (Sierra), Kyndara III (Westwood), Armored Fist (Novologic), Dragon Tales (Software Toolworks), Treasure Hunters (Software Sorcery), Star Trek Deep Space (Paramount), Space Pirates (American Laser Games), Commander & Conquer (Westwood), Lands of Lore II (Westwood), Dark Legion (SSI), Mad Dog II (American Laser Games), Buccaneers (Software Sorcery) a další).

V rubrice novinek bychom rádi začali pravidelně informovat také o herném díleni v českých zemích. Demoverze svých budoucích (nebo stávajících) herழůzíte postup: Andrewovi NetMailu na adresu 2-420/44-30. Uvítáme také detaily na disketech. Olouchojme siloboví, že budeme „male“ české díleni trochu sledovat, ale pustime se do toho až ted. Na plné recenze jsou česka dílka zatím, bohužel, trochu nedospělé, takže zatím pouze formou novinek.

V poslední době se k nám dostala adventura *Světák Bob na Amigui a později Tajemství Opilého Kláštera* od Pegus Art Studia na PC. Jednalo se o myši ovádající textové hry Fukovského rázení. Kdy se dočkáme pořádných grafic, když adventur nebo snad dokonce jiného typu her jež zatím ve hřeždách, popřípadě v penězenech budoucích distributörů.

Penílek na konec. Ve speciální siri, přistupnou od 21 let, se předvedou pohromy na CD. Údajně velmi realistické, s důlouhými videosekencemi. Namísto stripperek, příházi známé kameny můzky papír. Dokonce firma **PHILLIPS** uvede na trh dvě erotické zábavy na CD. První se jmenuje *Playboy Complete Massage* a druhá *The Joy of Sex*. Recenzovat tyto pikantnosti pravděpodobně nebudeme, jelikož oslovujeme také parádní mládež veku, jejichž rodice... a da už ty kdy znáte.

S použitím zahraničních pramenů

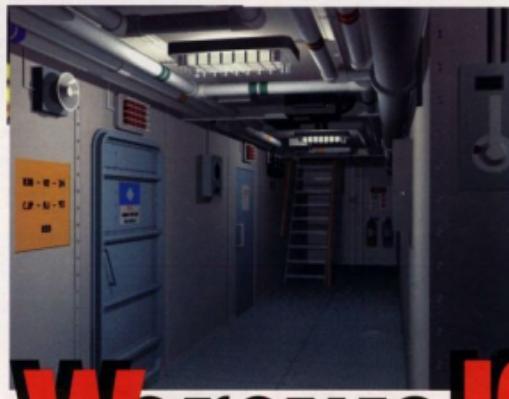
ANDREW + Cpt. Vlada

PREVIEW



Westland Army Lynx

Také. Jestli vás zajímá, jakou že to hrá se na nás chystá firma VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT vypustit, v jaké hře se budete vznášet ve vrtulnicích a likvidovat prohnilé piráty se čtyřmi supermoderními bojovými helikoptérami, jste na správné adrese. Pokud vás nic z toho nezajímá, otoče!



WEREWOLF



Kamov Hokum KA-50 (The WEREWOLF)



Westland Army Lynx



Bell Supercobra AH-1W



Po tisící mil otevřeného oceánu mezi Perským zálivem a Dálešním Východem se potíží jihohorského moře zubuje do ústí uži ibětin můj kocylí než ránoch mlhni míle. Den od den, hodinu co hodinu tudy pomalu můj tptytva mrakodrap Singapur až 200 lodí. Vody jsou zde mělké a obrovské tankery musí zpomalit až na 10 či 12 uzlů. Jedná kanci s přídavným motorem zde ale snadno dosáhnou rychlosti 20 uzlů. Rada lodí převáží vše než 10 000 tons na výplatu a další výdaje, což je po neobraty obyvatel Indonésie. Zde v chatách na souostroví Anambas přišel velký pokusení. Vystřílení z termoty zalesněným souostroví Anambas, utrobni se hakem zachytí na palubu lodí, pítanou karori pod převrát komodrem a vystřílení na palubu nevidomky. Vybořenou pouze maceťami se dostanou na můstek a plnuti kapitáni k otevření sefů, vyberou obsah a zmizí v temnotě. Celá akce trvá 10-15 minut.

Sily Emilia Chang, hlyav pirátů ale začnají používat dokonalostí techniku, nakupují téži zbraní a za obět jím denně padá více životů a nákladu. Průzumí jednoznačně označí souostroví Anambas za pirátskou základnu a tím i cíl tvé cesty. Tohle všechno možná zná jako příšerná fikce a fantazie, ale ve skutečnosti se jedná o skutečné příběhy piratství, které se v současné době v okolí Jihohorského moře odehrávají.

Ty jsi ale kapitán skupiny zoldáků a pilotů vrtulníků, kteří byli najati kartelem

japonských, čínských, filipínských singapurských obchodníků u jediným účelem - najít a zničit organizaci, která krade conny náklad z jejich lodí. Na palubu neoznačení vojenské zásobovací lodi se kromě tebe a tvých mužů nachází šest vrtulníků, se kterými musí tvůj tým zlikvidovat hrozbu Jihohorského moře.

Sest vrtulníků tvoří tyto čtyři typy:

Bell Supercobra AH-1W
Kamov Hokum KA-50 (The WEREWOLF)
Westland Army Lynx
Kamov Mi-8 Hip E

Obrusové, němčené omezené množství zbraní k dispozici tvoří:
M-197 25mm kanón
M-154 Gun Pack s dvěma 7,62 mm kanóny
BGM-71A TOW Protitankové raketky
BAe Sea Skua protiletadloví raketky
M-157 zásobník obsahující 19x30mm Vysoko výbušných raket
UV-32-57 zásobník, který jednou helikoptéru unese až šest a nabídí tak palubovou silu 192 55mm neřízených raket

MI-9 Sidewinder
Nové výbavení Izbrané
a helikoptéry ale nejsou ihned k dispozici - musí být vydány na základě úspěšného náčelu pirátských základen a překážek pokusu o lodní loupeže.

WEREWOLF má plný strategicky-plánovací bitevní systém, ve kterém lze pochybovat lodí, tvrdit vlastní misí a vykonávat rozehnutí, která civilní výsledek čírá akce. Úspěch či neúspěch akce civilní svět okolo a tvrdí porážky povedou k tvemu zničení pirátů ještě dříve, než se ti podaří narušit jejich strukturu.

Pokud jde o technické provedení, VIRGIN hlašá, že pojde o nejrealističtější simulátor vrtulníku všech dob. Po grafické stránce se tedy rozhodně mámne na co těšit a pokud jde o vlastní simulaci letu, nezbývá než doufat, že se firmě VIRGIN tento první simulátor podaří natolik, aby zaujal pozornost ostřílených počítačových pilotů. Naříznost zároveň zaujal a my vám hru WEREWOLF KA-50 můžeme proto jen doporučit.

ICE

HRA MĚSÍCE

Největší určité,

ale nejlepší? K nejlepší nemá daleko, ale bohužel ji zemí tähne několik, možná zbytečných, nedostatků. Až si pamatujete na nedávný krach Bethesda Jméno Terminator Rampage. I když je Arena, bohužel, už upíne jiné kafe, zdejší po svém předchůdci několik nedobrých vlastností, o kterých se zmínim později.

Nejdříve se pokusím pospat to, jak neuvěřitelně rozsáhlý svět. Arény vlastně je a na čem všem se budete moc vydávat. Představte si velké město viděné Ultimovským pohledem, kterým, podobně jako v LEGEND OF VALOUR, procházejte. Do každého domu můžete vstoupit. Většinou naleznete i více patr. Na ulicích se hemží spousta lidí. S každým z nich si můžete popovídávat, zeptat se ho na místní klepy, na jméno a na profesi. Ptáté-li se po nejbližší hospodě, cítíte člověk vám s radostí zakreslí její umístění a jméno přímo do vaši mapy. Ve městech jsou také chrámy, paláce, obchody, galérie magů, kašny, lucerny, sochy, bázenky, řešti, žebřadly... Přes den všechno žije normálním životem, v noč spadne opora trny, oblohu zaplaví tisíce hvězd, rozsvítí se lucerny a okénka domů, okolo hospod se objeví šlapky a ulice se stanou nebezpečnějšími. Každé město má

svůj specifický vzhled, svá náměstí, své zvyky a atmosféru. Některá města sestávají z několika set budov. OK, tohle všechno bych přezímal, ale sakra! Arena má stovky místností! Plus kompletní venkov, tisíce lesů, polík, potoků, studniček, usedlostí a vesniček. Desítky povnitř poschoďovávaných v hukobých lesích, které milují několik pater a sklepů. A samozřejmě jsou zde místá záhadná a nebezpečná, o kterých se mezi lidmi jen šuťká a které budete muset určitě navštívit právě vy. Anež po velkém úsilí jsem ovšem nenašel dveře včetně McDonalda a sexshopu, takové mouchy by měli patřit příště určitě vychytat (vychytat - v noči jsou v blízkosti některých hospod prostitutky. Sice bez hamburgéru, ale sexy - ICE! ICE! Normativcké zkoumání a prolezání takto obrovské země by vám zabralo několik let, takže na své cestě za odhalením maga převážnějšího se za císaře dostavíte důležitě rády od lidi a od své patronky Rii Silmane, zjevující se vám ve sněch. Kromě desítek postranních ukoulí dodoručování zášilek po sloužit získávání elfických magických předmětů je vaším úkolem získat osm částí Hole Chaosu z provinciálních území. Areny. S kompletní holi se vrátíte do centra země, do císařského města, kde svedete boj s mocným magem. Tento závěrečný souboj se vás ztrátí v nedlečnosti, jelikož po dvou tydnech uskliděního hrani malý tepivne čtvrtou část hole. Dešti dobou jsem byl zlosýny na dne dungeonu Labyrinthianu nevěda, jak odpovědět na hádanku mrvých bratří, kteří hildají druhou část hole. Zatímco jsem přemýšlel nad hádankami, chodil jsem

HRA MĚSÍCE

po Aréně a plnil zoldňácké úkoly za pázlatych. Občas jsem narazil i na něho většího, když je doprovod královské rodiny za šest tisíc duktů a podobně. Jednou jsem znaven dorazil do menší vesničky a automaticky zamířil do hospody. Daří jsem si kolik panáků lano, v této hře se můžete dokonce i opljet a poslouchat, co si lidé řečí. Rikali, že vesniční minulost byl projdžit jakýsi chlápek a nabízel na prodaj informace o legendářím Elfin luku. Odjel pryč po penrosti Solitude na severu země. Vydávám se tedy za neznaměným překupníkem informací do Solitude, kde jíž však není. Jelikož právě odjel do Raheedu. Tepivne v Raheedu jej nacházím a nače penězinky si chvíli povídají. Zakresl mi do mapy místo, kde se nachází starý světek. Za několik hodin jíž svítek držím v ruce, abych se dozvěděl, že luk se nachází na druhé straně.

Arény byly v zapomenutém bludišti. Za dalších pár hodin je luk jíž můžu avšak jaksí jsem zapomněl na skutečnost, že jako hajc nemohu luku používat.

Nastavil jsem ho prodal zbrojnici v nejbližším městě za 100 000 zlatých (!) a v zuřivosti jsem pobíl desítky civilistů, jatka musela byt.

Tímto podnáším jsem procestoval i celou část mezi městy můžete přímo po mapě skoro celý svět. Arény a objevil jsem spoustu dalších překvapivých

**Rozsáhlejší nežli
Kronodor, stovky měst,
tisíce budov, desítky
obrovských
dungeonů. Dostane
se Arena mezi
nejlepší RPG
všech dob?**



Zdejšek nesmí nikdy chybět, nebylo by koho nenechat!

The elder scrolls:



Noční bitka s ubohou smrtkou je předem vyhrána.

Těsíc před nalezením první části hole, moment velkého napětí



Automapování s možností vpisování poznamek je kopírováno z Ultima

ARENA

detailů: země je rozdělena do podnebňních pásů se kterými se různí počasí, ide i zvuky. Na jihu se setkávám s černou Normandii, na severu se střavnými Araby, v městech je i vegetace: někde najdu listnaté stromy, jinde jehličnaté, někde palmy, kaktusy a kefky. Podél podnebí sněží, prší slunce nebo je všechno ukryto v mrzce.

Stručně shrnu dležité nové napady: malé možnost vytvářet si svá vlastní kouzla, také v mém seznamu jsou nevidané tituly typu „baterka“, „smrt“ nebo „Jékáma“. Města a nedůležité interiéry jsou již zakresleny ve vaši mapě, automapung probíhá jen v dungeonech. Super je vystřílení světla a stínů,

hlavně v noci ve městech, když svítí okna a lampy nebo při vystřelení Fireballu do temné chodby je to velká podivánka. Ude vám do mapy zakreslit novou lokaci, a to ne pouze hospody, ale nové hrady a dungeony. K určitým místům ve hře se vztahují různé poznámky a komentáře, např. při průchodu vstupního chodobu dungeonu se vám v herním poli objevuje popis jeho vzniku a větě ukoji, které zde můžete splnit. Bezva rápad a vylopení proti Ultim je způsob boje. Nestád totiž pouze kliknout na práve tažitko myši - musíte ho podržet ajet myši ve směru úderu, zlikaté pak skutečného tažení zbraní. Koli rápad je prokládání dungeonu nezvyklými sachtmami-zkratkami pod podlahou, které jsem si pravocně nazval. Metro protože spojují dležité lokace, takže fungují jako zkratky, což už jsem vám vlastně říkal, takže jsem se do toho pěkně zamotal, takže... ihvíle rozmotávali. Výčet pochopí-

telně není úplný, na popisní takového giganty mi dvě stránky rozhodně nestačí, zbytek sedm odhalím někdy příště v návodové sekci. Břicháčské skelety byly vždy vyhledávanou pocuchou impotentů, mají dost kalorií, hlavně 100 mg chlóru a 2-13 poměr dusíku:bředného. Leželi jste se? To nic, právě čtete malou kulturní vložku z reklamním kontextem, ale zpět do Arény...

Hudba, ta je super! Na rozdíl od nadmárných stvůr z TERMINATOR RAMPAGE dokonce ani zvuky nejsou špatné. O grafice by se dalo polemizovat. Některá místa jsou uchvatná, odvážné stavby očividně lampami obklopeny palrami a fontánami. Euforické skladby se výborem hodi k reálněmu prostředí měst, k jejich ruchu a životu. Prostředí autu vytvořily primá maniacky, v jednom z bleskových telefonních rozborů s ICE sem uvidíš, jak realné Aréně může působit. ICE zvedl sluchátko a zvolal „Já se z ty Arény po...“. Pak bylo na lince ticho, atmosféra tedy 90%. Napací jindy, hlavně v interiérech, je prostředí nečekaně chudé, donekonečna se opakují. Dekorace stále často kříží. „My nejsme 50, my jsme 2D a nestydlí se za to.“ Občas je příběh prokládán extra obrázky, portréty vaticích charakterů (opeřt mózty byl muž či žena, kouzleník, bojovník, atd.) součas tukáčejšíci. Cíl.

Přísluš čas prozradit nedostatky. Pořádně mě rozdaly prokleté hadárky, které provázají nevhodnější úsekky hry tadiči okolo sbírání částí hřebíků. Je trochu dívne hrat hru několik týdnů a zlysnout na zmatené X-smyšlé hárance. Možná mi dáte za pravdu, když oznámy závislost hadáku uvedu. „Jsem krásný než tvář tvého boha, leť vice zlý než spící démonův jazyk. Mrtví mě jedi neuštěl živ, jež mě pořazou, pomalu zhebnou, co jsem?“ - co ze to, saká, může být? inu „NÍC“, vlastně tam docela hezký pasuje, ale těžko se na to přichází (tento ofech tvrdák rozložíš právě ICE, dobrá práce). Další trabol je časté opakování - většina kouzelných efektů vypadá stejně. Interiéry a hlavně neprátejou jsou stále stejně, inteligence protimíku všecky žádá. Lidé vás posírají

pro informace do chrámů a do hospod. V hospodách se sice dozvijete o práci, ale jinak se s vás návštěvníci odmitají bavit. V drívě všechny chrámů se nedozvijete. Vylepí problém je v tom, že Aréně je z velké části vlastně okoukána od existujících RPG-ek, generovaní charakterů na začátku Formu otázek a odpovědi je převzaté z Ultima VII. Mapovací systém je stejný jako v Ultimě II, systém okoulí je velmi podobný Legends of Valour a opravování zbraní a brmbolí z Ultima IV. Už viděl v Blades of Destiny. Je to takové vytázení nejlepších rápadů z ostatních adventur, ale spíšadno dohromady to nevypadá špatně.

Aréně je také dost tuhá, občas v těle plní hešlo. „Jednou řez a dvakrát sevřu“, občas se totiž stane, že ještě najednodu mrtví nebo tuží a někdy to může prostě za sebou (ale já TO mám pred sebou - Luke).

Cesta hra padá v nebezpečných momentech, hlavně z nedostatku paměti EMS, příse vesele hlásku Memory list blown, ale to se větším programům nedýsí stále. Kromě výzbroje a brmbolí nesrabiť téměř žádné předměty, možná se však autori záměrně vyhýbají zbytečnému zmatku. Při větším dění (např. sníh plus mnoho lidí) se program i na 66 MHz kriticky zpomaluje. Na 386 kálech se z nahrávání a z pomoci scrollu stává pomocí bota. Obje Ultima a Jurassic Park zatím zostávají originálně v chození nahoru a dolů, v nepravidelných a kulačtých stěnách, nic podobného v Aréně není, Jen pár ubohých vyvýšených plotánek. Ostatně, v tak obrovské hře nemůže na podobně detálně být míslo.

Přes tyto chybky mohu stále hodnotit Arénu jinak než kladně. Je obrovská a propracovaná, při bližším pohledu sice detály ukazují své vady, ale v tak rozsáhlém programu jsou vady nevhodnější.

Neuvěřitelně nákvodová je déjavo líme hry. Prostě hrajete až do padnutí, dokud dali s dohodu neni val. A to je samo o sobě zárukou doufání, ale tentokrát opravdu dluží, zábravy. Berte Arénu všem deseti. Defektní mohou použít i prstek jednací, ale je to nefér.

ANDREW

Score		86%
Název hry:	THE ELDER SCROLLS: ARENA	
Výrobce:	BETHESDA SOFTWARES	
Záhn:	Fantasy	
Styl:	Dungeon	
Počítací:	PC	
Odbíznost:	Pro pokročilé	
Hodnocení:		
Originalita:	75%	
Atmosféra:	90%	
Grafika:	80%	
Zvuk:	90%	



Pod osazencem IRON GOLEM se skrývá skvělá skóre nepřemyslnatý bojoví robot.



Zivot v zimním městě vypadá opravdu jako život v zimním městě, heurek!



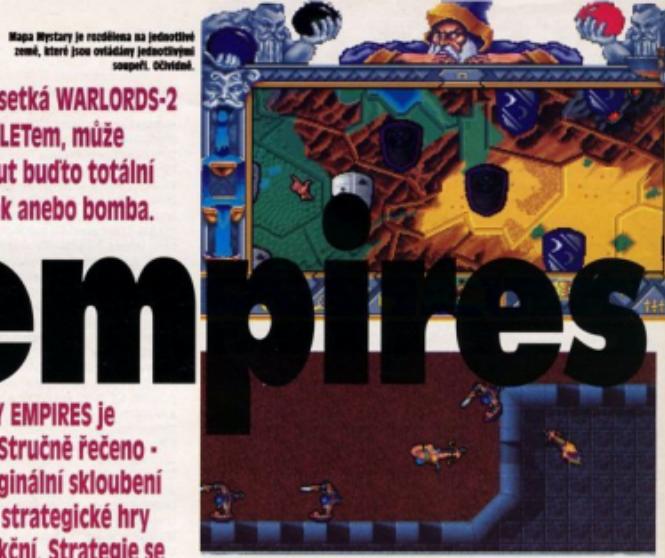
1. obrazovka inventáře (zbraně, brnění, peníze, levely)
2. energie ubývají při boji
3. životní síla ubývá činavou nebo nemoci
4. mana potřebná ke kouzlení
5. preplnění mezi aktivními zbranemi a skalčáním
6. leví tažitko myši přináší mapu lokace, pravé mapu celé země
7. ikona kradce
8. status (cas, datum, místo, aktivní kouzla, zdravotní stav)
9. chci kouzlit...
10. zápisník (akej jsou mi současně úkoly)
11. chci použít...
12. sakraňení, v hospodě automaticky do najatejnoho pokoje
13. podle ikony 7 nebo 9 se zde nachází kouzla nebo předměty



Postranej rasistické chesty píšťaly v šílenostech

Fantasy Empires

Mapa Mystry je rozdělena na jednotlivé země, které jsou ohraničeny jednotlivými sousedními oblastmi.



Když se setká WARLORDS-2
s CAUNTEM, může
vzniknout buďto totální
propadák anebo bomba.

STRATEGIE -

ZÁKLAD STÁTU

Strategická část hry, která se na rozdíl od akčních scén nedá vynutit, se odehrává v jednoduchých tazích. Hráč využívá vše potřebné a předejdí želze proti-hráči či počítači a tak pořád dokola na mapě pohádkové země Mystry, která je rozdělena na 89 regionů, které jsou seskupeny do 12 různých velkých zemí. Kromě toho, že mají všechny země jinou historii, jim povrch a rozlohu, jejich regiony mohou produkovať rozličné rasy všechny (přesně podle oficiálního klíče D&D) - v lese najdeme s největší pravděpodobností elfy i ludištříky, v horách se bude výborně dařit trpaslíkům, na rozlehlých travnatých pláních se budou prohnat bojovníci (stř.).), odvádět různé vysokou populaci a hlavně - jsou tam země strategicky výhodně položené a země nevyhýdně, ale o tom zase někdy jindy, a někde jinde.

Cílem hry je zničit všechny protivníkův typ jednoho do druhého, z nichž libovolný počet může být ovládán lidovými faktory, resp. jinými hráči a jejich urovení a zkušenosť určuje zároveň obtížnost hry - u těch počítaných ovládaných, ovládnout zemi a splnit tak úkol Pána Jeskyně. K tomu je ale nezbytně nutné zvládnout pár dlelostřeleckých věcí. V zadním případě nelze vitézství dosiahnut bez vojny, postavy, bez armády, bez hrdinu, bez magie, bez stavění budov a opevnění, bez diplomacie, bez vlastních strojů, bez dobývání nových území a bez spousty času. K jednotlivým nezbytnostem tedy trochu

FANTASY EMPIRES je bomba. Stručně řečeno - je to originální skloubení klasické strategické hry s hrou akční. Strategie se dostává do zcela jiné dimenze díky sledování pohádkových postaviček na vlastní oči a dokonce možností jejich ovládání přímo v průběhu kterékoli bitvy. Ale nepředbíhejme.

ŘEKNI MI CO CHCEŠ A JÁ

TI POVÍM, JAKÝ JSI

Než hra samotná začne (neopatrně deset tréninkových scénářů, když jsou již armády s velké vytvořeny a rozmiřeny - tyto sestávají slouží k procvičení) je nezbytně nutné vyrobit si vlastní postavu. Generátor postav se od ostatních SSI příliš neliší. Je jen možné dodat nějaké peprné poznamky k životopisu své postavy. Na výběru postavy však nesmírně záleží - FANTASY EMPIRES nabídí 5 resp. 6 různých hrdinů, když se svými specifickými vlastnostmi. Úrovně zkušenosti přitom roste nejvíce hrdinovi s rason vytvořenou postavou a vojsko stejně rasy jako velitel je nejmíslímější.

ČERVENÝ ŠÁTEČKU

KOLEM SE TOČ,

TÁHNEME NA ELFA

NEVÍME PROČ

Armáda je soli zemí. Bez vojska se sice dá v této hře dosahovat, ale je to možné jen se SUPER silnými hrdiny. Proto každý soudný hráč vytváří svou armádu - národnostní třídy raděj nejsou, a tak může být armáda libovolně smíšena - elfové po bojiu trpaslíků, hobiti vedle skřetů, kouzlenici s drudy a obzvláštními mrtvolaři. Každá rasa má svou výhodu a je vhodná na jiné účely - elfi obránci s luky a šípy na hradbach jsou téměř nevystřídatelní, na bitemivém poli se zase uplatní vojsko se zbraněmi pro boj zblízka, podpora kouzleníků a lidéků taky není k zahození...

KOMU SE

NELENÍ,

TOMU JDE

VELENÍ

Na začátku každé hry dostane hráč kromě jednoho království ibozručnost bez jakéhokoli známky po princezně, hřísky zlatáku a dvou zbrojnic také pět hrdinů - bojovníka, elfa, trpaslíka, klerika (ze kterého se po dosazení úrovně 9 může stát druid), proto 5 resp. 6 - ahai a kouzleníků. S rozstoupení zkušenosti a úrovni hráče roste i úrovně těchto hrdinů.

Hrdinové mohou být využíváni na různé obtížné a výhodné úkoly, z nichž mohou přinést nejvýznamnější kouzlené předměty pro vlastní potřebu - ochranné prsteny, sedmimilové byty, speciální meče, luky, sekery, palice, elfi pláštěky neviditelnosti, šípy teleportace (roztomilé náboje do efických luk), které odteď portují zasaženou postavu z bojistě, ale i předměty obecně prospěšné celé říši - magická koule (skleněná), zrcadla "posti života" (s nimi je možné "odchydat" neplatné hrdinky atd.). Kromě předmětů si hrdinové z těchto úkolu přinesou i zkušenosť, která je ve FANTASY EMPIRES, stejně jako v ostatních hrách SSI ke zneplatzení. Armáda v čele se zkušenou hrdinkou je velice silná. Hrdinové jsou také jedinečnou postavou, které dodávají magickou energii do zásobníku pro kouzlení (ovšem že jen kouzlenici, klerici a druidi).



ELF

Ty něžné éterické bytosti jako elfové se ve FANTASY EMPIRES promění v nebezpečné hrdiny s luky, šípy a meči. Tvoří tak univerzální postavy vhodné pro ostřelování neprátelekých Fad z dálky, ale i pro boj zblízka. Škoda jen, že mají tak velké úsy.



Každá bitva představuje rozdílného zvláštností jednotek na mapě území. Dobry sení, an?

ALAKAZAM, ABRACADABRA, HOCUS POCUS a SAUSAGES

Kouzla a čarý jsou dležitým zpestřením každobytky fantasy hry. Tady kouzly jsou mnoho, není ale o to jich zajímavější. Kouzlit je možné jednak ve strategické části - sesláním poříhrom na neplatného soupeře, jednak v části akční používáním bojových a obranných kouzel. Kouzlit lze jednak magickými předměty přenesenými z úkolu hrdiny, jednak pomocí hrdinu samotných. Existují tři druhy kouzel: kněžská, magická a kouzla druidů (zemetřesení, meteorky atd., ozívá světlo, tornádo, blesk...). Magická energie je však omezená, a to je nutné buďto vytvořit stále nové a nové hrdiny, vytvořit staré anebo prostě energii ředit.



Jedním z nejzajímavějších houšek je roj meteoritů. NHZ jednak nepřátelské budovy, ale občas i nějaká "invedická", všechno celou četu vysílá.

FIGHTER

Tak tento řečenec je bojovník. Tedy - hrdina bojovník. Má třásnácké veliky meč, rychle běha, seká a tak. Jako hrdina v boji je pouzeťeliny, ale pouze s lepší zbraní, pro kterou se musí vydat na nebezpečný úkol, stejně jako všichni ostatní.



CLERIC

Tlito sympatický kněz žijí v uctivém božstvem, modlení a tak. Kromě toho má veliké palice. Obouruční. Kromě toho, že dokáže kouzlit se po dosazení 9. zkušenosti urovně možnost změnit v Druidy. A znate to "Ja jsem Drúid, kdo je vic...."



DWARF

Jestliže nějak představujete Thorina, Gimiliho nebo jiného trpaslíka z trilogie Pán prstenů, třeba vásé představý spíš práve tenhle trpaslíci hrdina. Trpaslíci jsou malí, podsaditi, houzevnati a mají velikánské obouruční sekery. Zajisté...



KDYŽ MÁŠ SRDCE ZJIHLÉ, KDYŽ MÁŠ POTÍZE, TAK DEJ CIHLU K CIHLE...

FANTASY EMPIRES ale není jen bojovníkem a kouzlencem, případně posláním hrdinu na smrt. Je to také budování království se vším itdys s většinou toho co k tomu patří. Tak jaknovitě - po dobrý každého území je prioritou postavit pevnost, aby byl v temi zachován rád a klid itz, aby vojáci nedezertovali či nebyly pobit domorodci a hlavně, aby země odváděla daně do královské pokladny. Mezi další možnosti patří stavba hradi, resp. jednoho ze čtyř druhů hradů - od čtyř zdi až po rozsáhlý a téměř nedobytný komplex zdí, věží a bran.

Samozejmě je dlejdílo vytvářet vojsko a hrdiny - k tomu slouží zbrojnici, chrámky Kleriku a čarodějnícíké vláče. Za penize lze koupit prostě všechno. Jen je zlakt...

PACTA SUNT SERVANDA

Pokud si hráč zvolí větší množství protivníků a nechte se být zrovna silny, má možnost spojenectví se svými sousedy. Za úplatu je možné koupit si mu na několik tahů dopředu. Otázka, zda nepřátele neuzařoval mří a potom zmenadání nezařadit je stále otevřená. Ostatně hráč může udržit totéž, i když mu to pošromotí morální kredit tvářně!

UTIKEJTE, MAJÍ FEKÁLNÍ NÁBOJE

Oblitbenou husitskou zbraní byly katapulty vystřílení sudy s obsahem tolet používány většinou vymazaných a obvykle znásilných zapadáčkách houst. Ve FANTASY EMPIRES sice tyto náboje nejsou, zato katapulty zůstaly. Jejich výroba je náročná (4 tahu), životnost krátká, ale nízkost strašná. Katapulty jsou spolu s berandou jediným způsobem, jak dobýt hrad bez pomocí kou-

M-USER

Díky schopnosti seslat fireballu v jakémkoliv množství jsou kouzelnici, cí "uživateli magie... nejlepšími hrdinami. Jednou vycvičený kouzelník dokáže snadno dobýt celý hrad, včetně zničení ochranných valů. Kouzla jsou prostě kouzia...



score	
Název hry:	FANTASY EMPIRES
Výrobce:	SSI / SILICON KNIGHTS
Září:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuky:	85%



Kouzelníci mohou mít problém s dobýváním hradů. Právě proto bude možné druhý hráč, al se s kouzleníkem setká.

DRUHÁ STRANA MINCE

OK, takže ICE je zase jednou až po uši v eufórii. Nepochopitelně spátně: Fantasy Empires opravdu je dobrá hra, ale taková bomba to zase není. Ve srovnání s jakoukoliv opravdovou strategickou bombohou Idume II, Populous II, Colony II, se z ní stává pouze další řádové SSI, takový už je život.

ANDREW

zel. Základno beranidlem lze jen vyrazit bránu, kapatou srovnat hradní zdi se zemí. Kromě kapatuly a beranidlu lze vyrobít rovněž gigantické samostory vystřílení metrové šípy. Velice níčivé.

TO JE TA ZEMĚ

ZASLÍBENÁ, ELFY

A KLERIKY OPLÝVAJÍCÍ

Všechny předchozí hry by nebylo možné realizovat bez toho nejdůležitějšího - územní expanze. Nikdo nečeká, že hrdinové a vojaci se nechají vrátit zadarmo. Čím větší armáda, tím větší výdaje na žold. Pro udílení slné říše je nezbytné nutně starat se o dostatek příjmu a jediný způsob jak finančne obstarat je expanze a zdejší záchrana. To je také o, co ve hře ide - ovládnutí Mistari. Neutrální území se dobývají relativně dobře, ale území obsazena nepřátele - co myslíte?

ČAS JSOU PENÍZE

A jestli nechopte, aby vám utkal opravdu hodně peněz, FANTASY EMPIRES nikdy nehrát, protože se do této hry určitě tak zakousnete, že vás připraví o mraky času itz. I o hodně peněz, hal!

REŽ - PŘÍTEL CLOVĚKA

Nakonec krátce k tomu nejzábavnějšímu - akčním scénám - koření celé hry. Setkajte si dvě zpřepřátené armády na mapě, dochází k bitvě. Bitvy je možné nechat filovat počítacem, kdy je využívána síla, zkušenosť a poloha obou armád a větrů ze automata. Pokud se ale rozhodnete pro tu pravou akci - mate jedinečnou možnost stat se jakýmkoli vojákem či hrdinou a ponorit se do bítve! Výhry v 2D sekund zpracované ve stylu GAUNTLET, EAGLES NEST či SPECIAL

FORCES (anebo v stylu STEEL EMPRE, předchůdce) vytvořeno týmu SILICON KNIGHTS, pokud si ovšem někdo ještě vzpomene na staréčké války robotů. Zatímco s ovádáním vysokou takovou legraci není, chopl - se hráč vydávání hrdinu, stane se z něj téměř nepřemožitelný bojový stroj na monitoru. Při hrazení ovádáné bitvě rozhoduje o výsledku strategie, rozumitelně jednotek, nasazených těžkých zbraní, rozvratů utoku na hradby a také akční schopnosti.

Grafika bitev není nijak přepravná, ale je přehledná a jasná. Právě možnost uzavřít se na vlastní oči kdyžbitvě čí FANTASY EMPIRES: Quedinou podívanou - kdo by se nechtěl stát kouzleníkem, který jednou fireballem zoří hradby peněz, než je nechť si vymíří efektivní šípy z hradeb rozsvětit, zkouška v fádách utončíků...

MYSTARA A JEJÍ KRÁSA

Velikým kladem FANTASY EMPIRES je možnost libovolného "vzdí" se, do hry. Milovníci pochádějí a temnou a nastaví všechny zvukové i grafické efekty naplno - hrá se sice zpomali, ale budou ji provázet milovené rady Pána Jeskyně, efekty při seslání kouzел a stavění budov, milovníci akce se začastí všechny bítvy a pokusí se je dovést k výstřelu, strategové zase tohle všechno vypnou a budou se starat, jestli si království, nevyhraněné typu jaký bude všechno kombinovat, ale všechni budou mít moc společného - vynikajíci závazu a okouzlení z FANTASY EMPIRES.

ICE



Task Force 1942



V poslední

době vyrábí simulátory snad už jen Microprose. Nejinak je tomu i u hry Task Force 1942. Jak už z názvu vyplývá, jedná se o simulátor námořních bitev a to konkrétně během druhé světové války, roku 1942–1943. Operace v jižním pacifiku se staly již nejdoucí oblibeným námořním programem, jmenovitě například jen Great Naval Battles. Task Force se však zabývá témať konflikty velice podrobně a už samotná legenda je velmi hutná a obslnitá. Námořní operace se totiž hlavně okolo slavné bitvy o Guadalcanal, dalej můžete zasáhnout do bitvy o Solomonovy ostrovy, podíváte se na Vlast Lvívela atd. Než se však pustíte do hry, doporučuji všem nepravidelně pročíst manuál, který je skutečně po všech stránkách perfektní.

Podrobná charakteristika lodí, dokončeno popsané ovládání,

jakýsi historický čtení a několik dalších láskuďků. K manuálu je připojená i originální mapa přesného geografickém zobrazení Guadalcanalu a přilehlých oblastí. Pokud jíž máte vše důkladně prostudováno, můžete se konečně vrhnout na hru.

Nejprve si musíte vybrat typ hry, jednotlivé bitvy, rozsáhlou typu opera-

ce Guadalcanal, nebo si sami nadefinovat libovolný soubor.

Pode mně je nejlepší možnost číslo 2. K dispozici jsou vám zde všechny americké lodě, které byly v Guadalcanalu. Vy můžete operovat s kteroukoliv z nich a tak z počátku dirigovat celou operaci. Samotné ovládání lodí je zajímavé, ale přitom nikoli převratné řešení. Nicco podobněho jsem jíž viděl v Silent Service.



Všechna důležitá zařízení jsou dokumentována obrázky, na kterých se polohujete pomocí myši, či joysticku. Vůbec cele ovládání je v této hře nedrážlivě řešené. Hru můžete ovládat pomocí myší a klávesnice, joysticku a klávesnice, anebo dokonce klávesnice a joystickem a myší dohromady. Už se vidím jak trhám v jedné ruce joystick, v druhu makám myš a do klávesnice mlámit nosem imé napadá jestě jiný způsob :-() Opravidlu náthera. Donut celou operaci v Guadalcanalu dát zabrat. Velké bitvy se dají po jistém tréninku zvlá-

nout, ale občas musíte splnit nějakou strategickou důležitou misi. Například přetransportovat vojenskou posádku či ponorné hmyry, nebo ochránit konvoj zo tankerů za pomocí dvou torpedoborců a jednonožího křižníku. Hra má domluvy i několik historicko-technických chyb a nedostatků, když pomínejme ty historické, na které lask stejně ani nejdípe, tak mě zaujaly především tyto. V poklidu jsem si řídil heavy destroyer, když tu na mě začaly dopadat srásky střel. To by samo o sobě nebylo tak zajímavé nebyť toho, že odpovídají rukou

DRUHÁ STRANA MINCE

Přečetl jsem několik tun knih tyčajících se bítvě v Pacifiku v průběhu druhé světové války. Mám rád námořní bitvy. Mám rád firmu MicroProse a simulátory mi nevadí. Snad právě proto pokládám TASK FORCE 1942 za jeden z nejlepších strategických simulátorů. Ovšemže to není hra ve které si clověk sedí ke kanónu či torpédometu a páli do umílení. Ale právě proto je tak dobrá. Ovšem že pro milovníky námořních bitev, to je to ICE

Score

70%

Název hry: **TASK FORCE 1942**

Výrobce: **MicroProse**

Styl: **Válečná**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **50%**

Atmosféra: **65%**

Grafika: **85%**

Zvuk: **65%**

vítet a ani na radaru nezhrála žádná podezřelá tečka. V manuálu se sice psí, že při zaměřování lodi na dálku zazít na kvalitě radaru, ale já jsem měl na lodi ten nejlepší a přesto nic. Takže když máte smůlu, můžete vás na dálku vydusit kdo kdo. Další zajímavost je ta, že torpéda jsou v této hře absolutně neutravná. Dvacet minut jsem páli torpéda do poškozeného křižníku a nic Hudba je ucházející, ale spíše nic moc.

Někdy je hra zbytečně zdrobavá a některé souboje jsou si tak podobné, že je po čase můžete hrát i poslepu. Přináší námořníkům všecky stíže přijíždějí na své, ale množí toho hra začala po 14 dech nudit. Ach jo, já asi fakt nemám rád že zatraceny 11%, „ufff!“ simulátory.

PETER LEE



Start z letadlové lodi je poměrně nezrušitelná záležitost.

Milé Spectrum

Holobyte.

Tvůr Falcon 3.0 žij dlouho naprostou s přehledem vede na mě soukromé hemi hitparádě. V každě své volné chvíli usednu před počítač, do pravé ruky uchopím joystick, levou rozprostřu k klávesnici a vydávám hájky výrovností zadní demokracie tu do Jihní Korey, tu do Izraele, tu na Kurijské ostrovy. Není proto divu, že každý doplněk k Falconu vitam s nefalšovanou radostí i myslí se zeptat v prodejně SCORE, vždy když očekávají nějakou novinku, nemine den abych se tam neobjevil se zoufale neoriginaální otázkou: „Už to orloš?“ Operation Fighting Tiger, první doplněk, mě nadchl hlině jíž Tě budou zajímat na kuríjských ostrovech, kde netze bezvládně střílet na vše rudy, ale je potřeba dozírovat providla nasazených. Druhý doplněk, MiG-29, překonal veškerá očekávání. Fulcrum skutečně líkal úplně jinak než Falcon, ale hlavně - je neučitelně osvětující vykafat se jednou na hájení demokracie a napomáhat šíření RISE za celého světa. Není se potřebo dívit, že zatím poslední doplněk, simulátor letounu F/A-18 Hornet mě napříhával nesnesitelnou zvědavost už od svého ohlášení. Možná Tě budou zajímat mě domý:

Jako obvykle, jen co jsem Hornet nainstaloval, spěchal jsem se proletět na Nellis AFB



Tobě přistání padají dobré.

na cvičení Red Flag. Už první pohled do kabiny mě potěsil. Dva krásné multifunkční displeje, každý schopný zobrazit stav motorů, indikator ohrožení, radar, umělý horizont nebo zaměřovač protizemních raket -

to je od tebe skutečně hezké. Už se nebudu muset, jako ve Falconu, rozhodovat, zda chci při útoku na pozemní cíl vidět na radar nebo na zaměřovač. Mavericků. HUD se ti také pojedou - ačkoliv ten kroužek radarového zaměřovače kanďou by možná mohl byť o trochu menší.

Jen co jsem se v kabíně usadil a orientoval, restartoval jsem motory a namířil si to na start. Za pár vteřin jsem byl ve vzduchu a nastal čas vyzkoušet si, jak se s tím vlastně letá. A další příjemný cíl a pomocička se ve vzduchu chová opět upíně jinak než šestnáctka nebo devětadvacítka! Možná se divíš jak to, procň nad tim jášem, asi se Ti to zde být samozřejmě, ale věz, že u ostatních „volečkových“ simulátorů to tak často zdáloce není - většinou se v nich jednoduše letadla lísí jen maximální a pádovou rychlosť. Chvíli mi aspoň budete trvat nejdoprostřed výkladu všechny vlastnosti svého nového letadla (přece jen, ovšád se obtížněji než F-16, ale zase ne tak těžko jako MiG-29), ale už teď vidím, že až to dokážu, bude to nádherně poletáni. Tak jsem tedy udělal několik okruhů nad základnou, vyzkoušel při základních manevrech, a nasadil na přístání - a opět ti chci za něco poděkovat. Ten obrus paluby letadlové lodi nakreslený na přístavní ploše je opravdu vynikající napad - než se odhodlám startovat ze skutečné lodi, budu na něm hodně trénovat, abych zbytneře neriskoval. Přece jen, není to legrace, třefit se na pohybující se uzdužníku a kroužkou palubu tak, abyh nic nerobiš a jíteli zachytí hákem za jedno ze čtyř brzdiček lan (pokud možno to druhé od konci).

Ale věz, že ta správná zábava není při včítaném letání, ale při ostrých bojových misích. Vím to i já, ale takže hned, jak jsem získal základní návody pro letání se Sŕněm, vydal jsem se do boje. Kam, to bylo předem jasné. Nová už sedmá kampaně, se tentokrát koná v místech, kde je mnohem blíže než všechny Panamy, Kuvajty nebo Indie. Tedy, vzhůru do Bosny ukázat Šrbům, zač je toho leták i Mimočodem, už se těším až se této kampaně zúčastním na druhé straně, jako pilot srbského MiGu-29. Yankee Go Home II. Tepřive ve víru boje se projeví sku-

zobrazí se mi numerické informace o něm hned vedle jeho obrazu - a to je špatné, protože se většinou vlejíš překryvat s ostatními cíli a pomocnými čárkami na obrazovce, takže jsou v podstatě nedělitelné. Dále mě mrzí, že kolem letadlové lodi nejsou žádná doprovodná plavidla, a že často hned po startu zjistíš, že dvě milé od lodě dveře dvouc S-24, a že na palubě letadlové lodi není vidět ani jeden den posádky, ale uznávám, že to nejsou větší klíčové pro vlastní simulaci.

Milé Spectrum Holobute, Hornet mě očekávání nezklamal, ale po pravdě řečeno, ani nikž výrazně nepřekvapil. Můžete si to zde v podstatě samo, z minulosti vysoko nasazenou latka se překonává jen těžko, ale pomáhá by to chtítého výrazně nového a originálního. Jestli budete stále vydávat další a další stíhačky pro Falcon 3.0, ztratíte spoustu v současných spokojených zakazníků. Mám dojem, že to pro Tebe není novinka, o tom svědčí různé pověsti o Falcon 4.0 (konec 1994 nebo začátek 1995), pro který byl jako doplněk i dívno silovánery A-10 Thunderbolt II, nebo o simulátoru tanku, schopném simulovatcovat po moderně nebo po stíni s Tvými leteckými simulátory, jenom pevně doufám, že pověsti nezustanou pověstmi.

Tvůj Bob

P.S. Ty nový čmoudíky co výčmoudíže za zasaženého letadla se opravidly povídely. A díky, že sestřelený letadla za sebou opět občas nechávají ohnivou stopu.

Hornet - Naval Strike Fighter



V tomto okamžiku jsem měl pouze mizérní podezření, že pokus o přistání skončí tragicky.

technické vlastnosti letadla, jeho klády i záporu. Na vlastní kůži jsem si ověřil, že Hornet je letadlo s trochu jiným určením než Falcon. Je silnější, umese mnohem více výbavou, ale s obratností je to o něco slabší. S tím se ale musí počítat, a obratnější protivýroky likvidovat z odstupu. Pokud se přece jen dostane do „psího souboje“, musí pilot bojovat výrazně jinak než s Falconem, utazene zádatky na maximálném přetížení v Hornetu totiž vedou k rychlé ztrátě rychlosti. Ale bohužel, ve víru boje se projeví i ty nedostatky, za které nemohou konstruktéři firmy McDonnell Douglas, ale ty, Spectrum Holobute, jako autor simulátora. Natřetějich jen mnoho, ale ten hlavní je skutečně nepřijemný: radar. Chápu, že na poměrně malém kousku obrazovky nejde dělat zážary, ale tak vypadá teď mě jednu velkou vadu na kráse. Pokud zaměřím cil,

Score **82%**

Název hry: HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, DOPLNĚK PRO FALCON 3.0

Výrobce: Spectrum Holobute

Září: Válečná

Styl: Simulátor

Počítáč: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 50%

Atmosféra: 85%

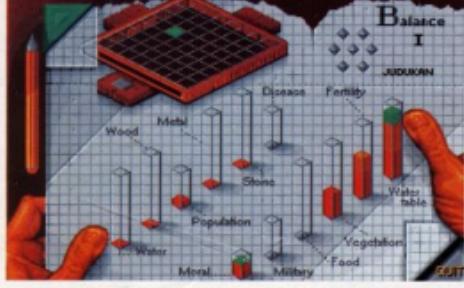
Grafika: 80%

Zvuk: 70%

RECENZE

GENESIA

Vezmeme Settlers, smícháme je s Populous a Powermongerem a dochutíme několika kapkami nových nápadů. Podáváme s citrónem a ledem.



Informační systém - 1. obrázek.

Firma Microids nikdy nepatřila mezi velkány světa počítačové hry. A pokud vám i možno sa mylím, nikdy se nepouštěla do strategických her. Je-li tomu tak, nemiluj spolehlivý začátek. Odstarte se v roli vůdce skupiny osadníků. Vašim úkolem je zajistit podmínky pro přežití a rozvoj vaší kolonie, výhledově pak expandovat na další území a porobit osady nepřítelů. Začněte na jednom z XX území, na mapečce se mimo vás nachází jedna či dvě další kolonie (vzdušné). Nejdřív musíte zajistit základní obživu (jídlo, vodu) a stavební materiál (dřevo, kovy, kamenný). K tomu je třeba mit pracovníky různých profes. Na začátku jsou všichni vaši lidé osadníci, když vás můžete kvalifikovat na některé z k dalších „profes“ - farmáře, stavitele, vynálezce, kováře, dřevorubec, tesař či specialisty. Přitom je třeba vztížit i skutečnost, že jak se mění roční období, pracovníci některých profes zůstávají nevyužití - např. farmáři v zimě nepracují a spí, je tedy vhodné na toto období využít jejich sly jinde.

Pokud máte své lidé šikovně

rozmístěné a k dispozici dostatek volného území

možno vyčistit, můžete začít plánovat ekonomickou strukturu vašeho království. Nejdřív je třeba postavit některé důležité stavby - skladště, studnu, potom i první pole... Tyto stavby vybíráte ze speciálního menu, kde najdete i údaje o nutných finančních a materiálních nákladech.

Později tak budete moci obehnat své území zdí, postavit silnice, obchody, hospody, první kasárna... Ano, pokud vaše kolonie prosperuje, je čas na expanzi. K tomu slouží bojové ikony v pravé části obrazovky. A tak to jde stále dál a dál až do úplného všeobecného či totálního smrti.

Co se zpracovává týče, něco už asi napovídá i uvod. Graficky se hra velice podobá starým dobrým Populous - jak výzjem detailu hradi plochy, umělém klonu i mapy, tak zobrazením krajiny a systémem ohvádání. Dřívej je Genesis podobnou novému hitu Fy Blue Byte, hře Settlers. Máte možnost volit kde chcete stavět a jaké budovy chcete stavět, jsou tu skladště a jiné funkční budovy iď všech se můžete „podívat“, tj. získat informace o tom, co se v nich deje.

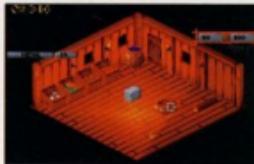
Podobně je i rozvrzování obyvatelstva do různých profes, animace jednotlivých postavek a podobný informační systém. Na druhou stranu má Genesis i mnoho rysů odlišných. Je to např. fakt, že hra neprobíhá v žádném čase. Je to např. fakt, že slabiny ve hře zpracovávají hybrid systému reálného času a tahů, tj. hráci se střídají systémem tahů, avšak během tahu stavíte, organizujete a bojujete v reálném čase (hruhle... no, až to uvidíte, pochopíte). Střídání ročních období je už sice známé z Powermongera, zde ho však (co se strategie týče) autoři použili trochu



Hlavní? Já taky.



Bude zima, bude mráz.



Střídání. Skoro prázdné. Bude zde.

Score	70%
Název hry:	GENESIA
Výrobce:	Microids
Záhn:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuky:	60%

Výsledek je sice stále ještě dobrý, ale malo plátně, dnešní době však vše odpovídalo rozšíření SVGA (hned bylo po problému). Druhou výhodu bych měl k rychlosti. Nejdříve o to, že hra obecně byla příliš pomalá nebo rychlá, problém je v tom, že je její rychlosť v závislosti na hardware podivně kolísá. Na 486-ce na 50MHz je hra příliš rychlá (přes celou mapu přesculovat během pěti sekund) - zkuste se pak někde včas zastavit, na 586-ce na 25MHz je hra pomala na hranici unosnosti.

Závěrečný verdikt: hra bude dost jednoznačná - pokud jste v minulosti hráli některé výjimečně populární populusoviny, doporučuji vám překousnout všechny vady na krásek. A Genesis si zahrát. Ostatní fanoušci počítačových her r.t., kteří žádou populusoviny nehráli a kterých je jako osmipalcových disket koupí Genesis riziku zmatkou a rozčárování z poněkud příliš složitěho a zaměřeného programu.

TAD

score	59%
Název hry:	FURY OF THE FURRIES
Výrobce:	Mindscape
Zámr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Oblast:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	50%
Grafika:	50%
Zvuk:	55%



Hledání ztraceného času aneb počítačový pravěk v moderním provedení.

Nejsem vůbec příznačněm středem, slákačem či jinak jednoduchým a bezduchým her. Většinou takovéto nabídky odmítám.

Diskuty se střebrou v záhlaví či na obrazku obalu odrážají s odporem do koše na odpadky nebo bleskové mazu z disku. Ale tihle kuliči mládové dí panáci, vlastně nevím, jak je nazvat, mi přece jen trochu k srdu přitáhli. Objevili se na obrazovkách podstatně již několikrát, ale tentokrát jsem si je přeje jen nahrat, abych ve chvíli odpovídání mezi různými Questy či lamyho sexuálnimi dobrodružstvími mohl jen tak lehce pokoupat po obrazovce, vymýšlet drobné figly na rozbití skal, potápění pod vodou, vystřelování ohňivých koulí či jen jednoduché přesávání na různé zdi, výtramy, kameny či další menší nebo větší překážky, které se v jednotlivých úrovních objevují.

Hry s Times, jak jsou panáci nazývány, nepatřily nikdy ke spícíce svého žáru, než je níjak srovnávat s Lemmyingy či podobnými trpaslíky. Principem hry je najít v každé úrovni východ, což se pochopitelně level od levelu tří a komplikuje. Taže myšlenka sice patří do babičkových krabiček a pravěku podstačové zabavy, ale v tomto zpracování ji přece jen něco nového. Panáček se mohouť dle potřeby přeměňovat do čtyř rolí: potápěče, požárače, kamení, plivníka ohně či plicuvače. Během putování jednotlivými patry současně sbíráte i mince, které vám přidávají životy, vydávaná to pomoc. Ztratíte život totiž můžete mnoha způsoby. Něco vás sezerá, některý kámen vás přimáčkne, kamší spadnete, vrhnou se na vás odporní krabí,

FURY OF THE FURRIES



Takhle jsou docela malí, ne?

Porada před bojem s pastičkami

DRUHÁ STRANA MINCE

FURY OF THE FURRIES je bezvá akční hra, jedna z lepších logických hopsaček, na PC snad vůbec nejlepší. Urobte bych raději všechny hodnocení, ale co se dá dělat, Cpt. Vlada si zase jednou zavzpomínil.

ANDREW

rodnin nebezpečné hry, když se staváte hrdiny příběhu ze sférového, z pohromy, kdyžte v meziplanetárních lodích, proti všechno už je dnešek.

Ali figurky a hry se slájkajícími panáčky prostě musí přežít, už jest proto, abychom si nezapomněli docela obyčejné a třeba i dětský hrat.

Vzpomeňte si na své začátky, kdyžte podobné hry hrály jako o život, předvalí si když k přestupům do výšších levelů,

Na shledanou v lepších časech



Najít cestu k pasti své planety

propichnou vás ostré kaktusy, ostráv vás jedovatí škorpióni, apot. Během rychlého běhání, plicuvače, potápění a dalších polyněbů sbíráte stále penízky, které ve větším množství potřebujete do další úrovně.

Hra je graficky dobré a poměrně díste provedena, huda je správně vybrána k celkové stylizaci legárnemu konání, než k važné paranské práci. Prostě odchycovka, která téměř mladiství bude připadat možná komplikovaná a krásná, téměř stejně pokročilým a vzdáleným jednoduchá a legální a nám stárným mazáčkům prostě jen pitomoučko směřná. Pokud ale budete zabráně do řešení komplikovaných zákyků v nových Sierach, dungeonech či už budete chtít poznatkovat zanudě oči od svých letáků, plavících či jiných simulátorů, najdete rychle Furky (je to pravé, jak je nazvati). Budete se i chvílemi chechtat, chvílemi proklínat, chvílemi se nudit, ale roz-

hodně si zdraví nezmírite. Já se musím přiznat, že už z historie gamezena něco pamatuji. Začínal jsem kdyži úplně jednoduchými černobílými slákačkami a střídelkami na Sinclairu, pak jsem se propracoval přes Commodore, který také nebudil žádné závraty silněství pro svou pomalost, malou kapacitu i jiná omenze. Mnozí už si až dnes neumí tyhle pravěké začátky ani představit.

Počítám, že ani větší stařec Andrew, pravděpochvějného časopisu počítačových her, jehož jméno si určitě nepamatují a ani pamatovali nechybí, nedokáže zapamatěti výmluvnosti ty první hry, které zkoušeli ve své skalní jeskyni hrát lede dokázali. TIRANOD, JUMPING JACK, MANIC MINER, POKLAD... - ANDREW (ří taky - ASTEROIDS, INVADERS, COMMANDO, BOULDER DASH, DICTATOR - ICE). Ale pokroku nelze prostě zabránit. Proto jsou tady silně, vražedné, lidskému zdraví i štěsti

seděl ještě v černobílých obrazech, na které jste napojili své Sindary a v tom okamžiku se staváte jedním z nás: pamětníkem starých dobrých časů. To bylo tenkrát, když to deka saláma bylo za par supú, a kolik ho bylo! To bylo tenkrát, když na Hradě seděl Husák, na Borech Havél a počítal byl něco, co zavádělo kapitalismus, zlem, pekelnou mocí a kouzly. To bylo tenkrát, když vaši otcové povozovali za největší výnalez století Trabanta.

No tak jsem se dozal díky kultovnímu panáčkům do rozpoložení starého sklerotika, jinak řečeno reálné struktury a vám tedy opravdu nezbývá nic jiného, než si zkusit Furky zahrát a pak možná pochopit, jak snadno při vzpomínkách startí vločky stále do oka a okoláre srdečnice se hřejí ve vzpomínkách na minulost. Končím a vracím se zpět do nevyzpytatelného světa diunogenů či nerestřelových adventur, protože další recenze a návody na nitoli oddechové, ale pořádově tvrdé kousky na mě už čekají.

Cpt Vlada

Zastavám názor, že kvalita hry naprostě nikdy neosouvala s její originálnitou. Naopak mi v zapávě současných her vydávajících se za úplně nejvýznamnější reálný stříbrný raketky, pohybující se doleva a doprava a naufoum, nebo Terra Cresta, mastejně letadlo nad mořem a střílející na ufonou. Nebo JetPac, sestavující raketky (a střílející na ufonou, samozřejmě). Když už se nějak podobná hra objeví, má většinou účesnou grafiku, ale je svůzka jího hierná v duchodovém věku. Nebo je o shareware, v tom případě je grafika slabší a animace je tak rychlá, že ji monitor nestád zobrazovat. A nebo je to úplně jinak, každopádně dnes vypadá situace tak, že než by si programátoři dalí práci s kvalitním programováním, vyhľadají rádly za standard rychlého počítací. A na něm to zase neruňují, protože má jiný DOS nebo zvukovou kartu. A když to konečně rozchopíte, koupíte si modern a přestávám následkem toho fungovat joystick. Tak to všechno proklamejte a ještě se optí, vyloučíte banku, zastřílejte několik lidí a koupíte si Atari 2600. No nic, nechajte jsem se unést. Zpět k tématu.

Nášstav je ještě obecní objev hry, které programovali nadšenci a které dokázou vyzdvihnout z podstaty maximum. "Stardust" od firmy Bloodhouse (zatím jsem myslím od nějště nic neviděl) je jednou z nich. A není originální. Je to totiž hodně vylepšená verze starých dobrých „Asteroids“, neboť „Planetoids“, neboť „Meteors“ neboť... neboť... neboť. Pokud netušíte o čem miluji, vrátte se okamžitě k tomuhle činnosti, kterou jste provozovali až do doby, než se vám nějakou shodou okolnosti dostal do rukou tenhle časopis (že vy jste si ho kupili omylem, co?). Ale teď si uvedomují, že některé z vás jsou možná tak mladí, že „Asteroids“ (atd.) už nepamatují (přecu jenom je to patřítišt, lež, co je Atari vymyslel - to to išti. Takhle).

Na obrazovce vidíte raketku, kterou můžete pomocí dvou tlaček ctáčet jednou po směru hodinových ruček, jednou (pozorní) proti směru hodinových ruček. Třetím tlačkem střílíte a čtvrtým tlačkem zapínáte motor. Raketu má velice hrusnou setinovost, takže pokud chceš rychle zabrz-

dit, nezbýví než otáci se čelem vzad a zapnout motor. Po obrazovce daleko letují velké meteority, které vás zabilí. Když se do meteoru střílejete, nikoliv svou raketou, rozpadne se na dva menší. Menší se rozpadají na ještě menší a ty nejméně po závalu mizí. Když rozstřílíte všechny meteority, objeví se další, kterých je vic a pochybuji že nejméně vydělávají. Obrazovka je nekonáčka, takže například jestliže ráno vyděláš pod úhlem x° doprava z obrazovky, objeví se to ve stejném místě na protější levé straně, stále letíc pod úhlem x°, takže je potřeba mit oči navrhly. Občas se objeví nějaké to UFO, které střílí na všechny strany a je za něj hodné bodů. Předcházející odstavec se tyká jak původních „Asteroids“, tak „Stardust“. V čem je ale ten „Stardust“ tak vylepšený? Především má úžasnou grafiku. Naprostá většina je ji vyrenderována pomocí 3D grafického programu, takže se všechny objekty krásně pleskají a naprostě jemně ctáčejí jako diva. Všechno je animováno rychlostí 50 snímků za vteřinu (tj. okvárat, jenom než film v kině) a na obrazovce je nějak podezíráte moc barevného. Autoři opravdu používají velice nestandardní grafické techniky, aby z Amigy využili naprostý maximum, takže bylo značně obtížné získat obrázky ze hry, které by vám její grafiku aspoň trošku přiblížily. Dále má „Stardust“ vynikající zvuky a hudbu. Inužete se vytáchat, jestli chceš po hře

střílet objekty. A konečně, samotná hra byla vylepšena k nepoznání. Má několik desítek různých levelů s různě odolnými asteroidy, s nepravidelnými mimořádně kosmickými stvůrami a nestvůrami, s různou grafikou v pozadi i několika vtipnými nápady, například že středně jednoho mikrokadru v pozadi někdo malvá, animaci s nepravidelnými komentáři. Vaše raketa je vybavena sitemi s omezenou působností a musíte střílet různé zbraně a zvětšovat si jejich účinnost. Po každých letech musíte zlikvidovat nějakou velkou potvoru a potom proplétatate převomicou etapou. Taže je zde hry nelžoucí. Vaše raketa se řídí tunellem plným překážek, to všechno v obrovské rychlosti a v dokonalé trojrozměrné grafice, ježíz perspektiva se mění podle toho jak manévroujete. Myslím si o sobě, že se v Amige oslovím význam, ale musím se připravit, že netuším, jak tohle autoři dokázali izovně zkusit. „Stardust“ ukazat PC-odávky, které se vyučují se svým „Rebel Assaultem“ na CD ROMe - a s před tím raději sedm. Další převomicou etapou je varovací na starou lá dobrovolnou hru „Thrust“ - ovlivdáte svou lodí stejným způsobem jako v „Asteroidech“, ale gravitace v těchto dálkách a musíte klikatovat vektorům podzemním bludištěm. A kromě toho všechno má „Stardust“ roztomilé intro, které dokazuje, že autoři neberou svou hru až tak úplně vážně.

Dobré, kladla má „Stardust“ spoustu, ale má

nějaké záporý? Jenom jeden. Nedá se hrát. „Stardust“ je totiž neuvěřitelně obtížný. Můžete si sice na počátku hry nastavit až 7 životů, ale to podle mé měst naokruhlně hrát je tak, tak, a v jejich průběhu ziskáte silnější zbraně, které se vám počítají hodí. Problem je v tom, že je po vašem zadatí sebě účinnost vašich zbraní zmenší na minimum a některé tvrdé asteroidy pak využijí at deset zápalí Navic, má každý level časový limit, když ho nespíte, přejde takova hnusná věc, která je nezničitelná a vypílení padáte malých, skoro němocných kamínků. Než je zlikvidujete, přejde o takových pět životů a na všechno celé obrazovka dvakrát bliká, aby nebylo všechno vidět. Některý případ na končích levelů by vám daly počítání zabrat i ve hře R-TYPE, natož ve „Stardustu“, kde ještě rádi, že se svou nemotornou raketou do příhrani nerazíte a rozhodně nemáte šanci jestě se přitom využít desítkami střel, kteří si vyletí.

Cíš akní hry hám rád a malíčky, když si na jejich obtížnost stěžují. Ale tohle je opravdu moc. Skoda. „Stardust“ je opravdu výborné naprogramovaná hra a nemohu se dotknout, co dalšího Bloodstone vyráží. FRUK

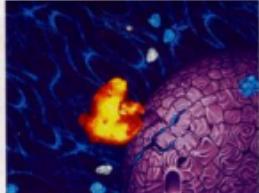
Hra, která je naprostě dokonalá... ale nedá se hrát.

Každá hříva vylepšuje precíz bojový plán...



V pozadi města, v popředí zmatovaný kokos s odpovídající bušovou.

...jakož to dopadne takhle.



Score	75%
Název hry:	STARDUST
Výrobce:	Bloodhouse
Září:	Sci-Fi
Styl:	Střílečka
Počítac:	Amiga
Oblastnost:	Nehraetelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	80%
Grafika:	95%
Zvuk:	95%



Palubní počítač vám vysvětlí, že do takového toho velkého záběhu by se nemělo vrátit.

Stardust

The Companions of Xanth



Ba ba ba - já jsem ohnivý muž!

Svítí na drámen konci tuncu
nenavštěvuje znamenat konec
tuncu. Muže to být tak přijedoucí
lokomotiva..."

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



WAIT
MAP
ENDO



Byl pošmourňý podvečer. Venku přšelo a tobě v hlavě ještě dozívaly zvuky ze včerejšího večírku (cinkot skleniček, zvuk trhání spodního prádla, pády opilců ze schodů, zvracení atd. - ICE). Bylo ti na nic a ještě ke všemu jsi se příliš nepohodl se svou dívkou, od které jsi dostal ne příliš povzbudivý dopis.

Na několika minutách strávených čištěním do monitoru jsi se rozhodl zahrat hlad. Opatrně jsi se dopotácel přes ztmavou předsíň k lednicí a vzal co se dalo. Jedně co jsi nesešel bylo čokoládové srdce, které tu bylo snad už od nejmíti. V tom projelu vzduchem oštěpem zahráni telefonu. Ze zvědavosti jsi zdvihl sluchátko ahe, sluchátko zvedá 99% lid proto, že zvoní telefon, ale jen 1% že zvědavost, jestli uvnitř nestří - red. To co jsi se dozvěděl ti okamžitě zvedlo náladu. Tuží starý přítel ti nabízel jakousi, podle jeho slov, nejsvědomí pročítavou hru. Jako zvaly pařan ji samořegejte okamžitě souhlasí s tím, aby ti ji neprodeníte zasípal. Ani ne za hodinu jsi ji stastně trištal ček s onou pravzlatní a taupinou hrou. Rychle jsi zapnul počtač a vrzutěně zasunul disketu do jednotky. Obrazovka zabilka a pak se náhle objevila postava připomínající kašpárka. Vypárala ti o dobrovřitkách, které té dékají v pochádkové zemi Xanth, pokud se odvážíš nalézt její cenu. Co vlastně ale myslí touto cenou? To to něco hmořitného, nebo snad nějaká duševní či morální hodnota? Kdo věd. Pak jsi si jestě zabilka ženou z postav, které té měla na tvoje cestě doprovázet a jíž si se ponofil do tajemství země Xanth.

Tak takhle nějak začná nová hra od firmy LEGEND. Jistě si ještě vzpomínete na výbornou hru WEEEN THE PROPHECY: COMPANION



Takovýmto hánem jsem v dětskosti chytal malé okounky



Chápeš to? Kyblík uprostřed cesty?
Já teda ne!



He?

v knize, kterou dostanete na začátku hry. Co se týká hudby, tak musím říci OK. Přesně pasuje ke grafice a hudbě, kterou hravou. Mimochodem, autoři už vyrobili druhým dílem, proto rychle hrajte, abyste měli na co navazovat. Finish.

PETER LEE

score	77%
Název hry:	THE COMPANIONS OF XANTH
Výrobce:	Legend
Záhn:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítací:	PC
Oblastnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

RECENZE

"Je mi cíti nabídnotu vám pohostinnost mého hrabství, véodo."

"Vaše pohostinnost je známa v širokém okolí. Už se nemohu dočkat, až si dnes večer promluvím o našich rodinných záležitostech, hrabě."



Největší výhodou hry STARLORD je, že já už jsem cisář, a vy ještě ne!



Kolem každé obložené planety obíhá základna. Herká základna, nebo snad ne?

STARLORD

Tento oslavy, a na první poklek živ a nepřejí obličeji v hledi, to jste vy. Tedy vy v akci scénu, pochopitelně. Bez hledi vypadat NICHOMU holt!

Pohled z pilotní kabiny sice nesí nic moc, ale počkejte, až se neprátele přiblíží!

V této místnosti, se dá obchodovat, nakupovat, ale i prodávat. To je docela dobré, nemyslete?

Takový obyčejný feudální rozhovor. Rekněte si aši (anebo si řekněte co chcete, ale Feudální rozhovor to je). Zajímavé ale je, že tento rozhovor můžete jak jedně z mnoha sledovat v jediné hře. Je to hra firmu MICROPROSE na kterou se poměrně dlouho čekalo, kterou jsme jsme měli na plátku v prvním čísle našeho časopisu a která se jmenuje STARLORD.

STARLORD je hru strategickou, ostatně co jinému můžeme čekat od firmy MICROPROSE. Ze MICROPROSE ale rádi i simulátory? OK, tak STARLORD tedy je i simulátorem, když už to musíte mit. Ze se v některých hřachách této firmy objevili i názvy obchodování? Tak jo, STARLORD je vlastně také pro hráče se sklonem pro obchod. Ze jsou poslední MICROPROSE výtvory zasaženy do budoucnosti? Hm, STARLORD taky. A že je většina her této firmy kvalitní? STARLORD - no, co myslíte? Nebudeme chodit očko očkou. I když jde vlastně okolo žádné kaše nechodem, já tady jen tak sedím a píšu, ale to se prostě tak říká, kaže no. Ani nevím proč. Třeba „DOST - red.“. No prostě - STARLORD je velice dobrá hra, i když se to na první pohled třeba nezdá. Hned na začátku si řekněme, že STARLORD je velice originální. Kosmické hry z budoucnosti tady už samozřejmě byly.

Kosmické střely a vektorové simulátory, stejně jako obchodní simulace taky. Ale kombinace toho všechno obalena propracovanými feudálními vztahy a rodinnou hierarchi, to je něco jiného.

Cíl hry je prostý - se svou vlastkovou lodi a armádou kosmických bojovníků se ve třech soňářích vyrápat po žebříku. Feudálních vztazů už počíte prostožitého Lorda na Cisáře celé Galaxie. Galaxie je rozdělena do

specifických a strukturálně propočávaných útváří, které jsou propojeny specifickými "cestami". Základna jednotkou jsou vyráběny planety. Na každé z těchto planet je vyráběn jiný typ výrobků a jsou také domovem Lordů - nejméně feudálních pánsků. Moc je ale soustředěna v administrativních planetách - města, hrady, citadely. Pod správu těchto planet spadají příslušná věvodství, hrabství, království atd. Čím výši správní jednotku Starlord vlastní, tím výši je jeho feudální postavení. Obsazení klicového města (například Citadely - královské sídlení planety) vedle také k poddanécké závislosti několika celků a tím k ze významu zisku, snášení cestování a možnosti povolat vazaly na pomoc při bitvách. Ověřme, že tady netušíte množství možností, jak dosahovat vlivu - od uzavírání co největšího množství alianc přes pomáhání expazi až po frontální útok přímo na klicová města. I přes rozmanitost soňářů a postupů, vždy se setkáte s témito základními částmi hry:

STRATEGIE

Kontrohu Starlordu je strategie. Celá Galaxie sladkají se ze stovek slunečních soustav je osidlena feudálními pány. Ve strategické části si lze ze své domovské planety na vlastní lodi (ježí) kvalitá závisí pochopitelně na postavení Starlordinho pojívatky po Galaxii po předmět vyučených hvězdných trasách, spojujících správní centra Galaxie s výrobními základnami, uzavírat aliance, obchodovat či dobývat další systémy. Síla a originalita hry spadá právě ve feudálně-rodinném příslušenství. Nejenže každá planeta orientována na jiný druh výrobky (potraviny, voda, zbraně, kosmické lodě, vojáci), ale hlavně - že pod správou zdejší konkrétního Feudálního pána (kromžíva na vlastní lodi) obsahuje přesné informace o každém členovi jakékoli rodiny. Po obsazení planety je její správa popravena a na jeho místo nastupuje syn dobyvatelé. I tedy hráče, pochopitelně. Postupem času tedy lze vydobytovat obrovské impéria jedně rodiny. Nastupují zanechaní jako správci jednotlivých planet ale nejsou jen hildacími psy - k správě dobytého území dostavají část

majetku STARLORDA, se kterým mohou volně disponovat, dobývat další území a dosazovat vlastní potomky. Čím větší je Starlordina rodina, tím lépe - kromě většího území, silného vojska, lepším postavením je i tady i praktická možnost hromadění rodinného majetku pro účely obchodu, ale to už je další část.

OBCHOD

V Galaxii existuje několik materiálů, které jsou pro její chod životně důležité - palivo, voda, potraviny, artefakty, minerály, kosmické lodě atd. Tyto suroviny, alespoň v finální výrobce jsou produkovány na výrobních planetách různých druhů. Každá polohu má svůj význam - jde o voda zásobující bojové lodě, artefakty slouží jako platičky zoldenským armádám, palivo pojíždí lodě atd. Proto je důležité zajištít dostatečné množství všech těchto položek.

Ačkoliv na obchod není ikáden takový důraz, je i tady význam a nezbytná část. Obchod spočívá v nákupu a prodeji klicových surfovů v finálních produktech. Obchod probíhá ve třech rovinách - lze nákupovat od Galaktických obchodníků, kteří mají sice všechno, ale za velice nevhodných podmínek. Nevhodnější, ale nejarnější možností je nákupovat přímo na dane výrobní planetě. Například "jezem", planeta poskytuje velice levné vodu, přiváží kosmické lodě, reaktorová planeta palivo atd. s postupem času se ale rozrostne nejistější, "rodinný" obchod. Každá dobývá planeta přispívá totíž svou produkci do rodinného majetku, ze kterého lze idekolei čerpát za přímeřné ceny, i když obchod není jistý jak propracován jako např. v EUTE II. nebo v žádém případě nezájmavý či neoriginaální.

BOJ

Je pochopitelné, že jen malo feudálních pánsků přenechá svou panství dobyvateli. V případě, že by tyto vždy docházeli ke kosmické bitvě. O výsledek v bitvě o planetu rozhoduje buď velkotlaký sil na obou stranách nebo hráčova dovednost - všechny bojové součty totíž lze sledovat a ovládat přímo

v 3D vektorovém zpracování. A ne jen tam ledkaplem - to můžete poznat jedině z obrázku, ale také mi můžete věřit. Ovládání je sice zpočátku trochu složitější, ale grafické zpracování je skvělé - každá planeta má jiný povrch, jiné jsou lodě užitkoví a obrnění, k dispozici je několik druhů střel, ovšemže ile libovolnou lod z nasazeného počtu. A navíc - bitvy by je možno nastavit na automatickou a nechat rozhodnutí počítače. No užnete - vektorový simulátor - to není spätne zpětně strategické hry!

ZBYTEK

STARLORD je nová, originální a kvalitní hra. I když několik možná odstraní svým schématickým pojetím, náročným ovládáním, které zase tak náročné není, pokud vše jak na to a rozsáhem, rozhodně je to hra, která vás chytne a neupustí. Doplňte neobdubné pány celé Galaxie. A to není nijak zanedbatelný clí.

Score	75%
Název hry:	STARLORD
Výrobce:	Microprose
Září:	Sci - fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

Záčal bych citátem jednoho ze svých kamarádů, Martina Slavíka, který kdysi napsal, že „Nejhorší věci na světě je psát úvodky.“

Připadlo mi to jako tlač určený k pobavení čtenářů, ale časem mi došlo, že to občas může být i troška pravda. Jak vlastně uvést hrnu DRAGONSHERE, když už podobním bylo a bude nespočetné mimožitvě? KING'S QUEST V a VI, KYRANDIA I a II, a nakonec i SIMON THE SORCERER, jsou všechny z jednoho pytle, na kterém se výjima nalepká „Bylo Nebýlo“, designér MPS Labs tentokrát píše opět notně prvotní. Vyháňti příběh boje krále Callasa proti zlému kouzelníkovi Sanwei. Protože však nechtěl, aby nápad byl příliš jednoduchý, domyslel si zapletku do velkých podrobností. Příběh je velmi složitý, plný nečekaných závratí, které do sebe kupodivu logicky zapadají. Ve skutečnosti totiž nejdříve král Callas, ale obyčejný člen

kmene Ménici podobu využívají dvorními intimami. Byla vám odebírána paměť a vaše tvář byla změněna na královu. Po úspěšném odstranění kouzlení zjistíte, že vaše dobrodružství ještě zdáleko nekončí.

Půjdete ještě uždravit svou dívku, ukrást Duchovní Vejce z rukou mrtvých a nakonec obnovidlo krále zmrazeného v hradním skelepe.

Intro hry je dobré, správně uvede pařana do společného příběhu. 5 konců už je to horší, namísto úchvatných scén uzfite spoustu dialogů a doskovský prompt.

Obrázkovost je deinkra i na nižší z úrovni volitelných stupňů, je jednoznačně určena pro oslíří maniky (z čehož ti bystřejší pochopili, že se ANDREW povídá o ostřelené manika - red.). Hra je v podstatě docela malá, potřebujete se mezi několika místnostmi ubírat, zkoumat a používat předměty. Tohle počínání by pro adventuru mělo být vlastně typické, avšak v této hře je dotaženo do krajnosti: v jedné místnosti byla natáčeno spousta úkolů a chytátek, musíte se neustále vracet a zjistovat, na co jste zapomněli. Hádanku jsou jedovaté šílené po vzoru Rexe Nebulara, let zpracování hry jeho kvalit níkerak nedosahuje. Příklad typického problému: musíte vztí mřížovou krysu z klece a zmizat ji v Carovném boxu, pak ji přeskládat na rám rozřazených dveří,

přičutnout na ni chapadla užitelná z medúzy a vzniklým „nástrojem“ dveře vytříhnout. Možná trochu nelogické, ale ve srovnání s Nebularou pouhá procházka ovcovým sadem. Jinde narazíte na logického řebsy, nejčastěji však používáte slova, tu pětumístné stráž, tam si proklete cestu k důležitým místům. U některých rozhovorů se pořádně zapotíte, budete muset uhodnout az osm správných odpovědí za sebou, přičemž terpov na konci rozhovoru se dozvítíte, zdali jste odpovídali správně. Pokud ne, nevíte ve které odpovídali jste udělali chybou. Dragonsphere je po tydnu dohrál, přičemž jsem byl několikrát notně zvýšil a dosáhl jsem 247 bodů z 250. Celou dobu jsem se motal ve stejných místnostech a komunikoval se stejnými postavami. Většina předmětů málo více než jedno použití, např. hojici vodoo panenku jsem použil asi desetkrát. Příkazy a úkony byly často zcela nelogické. Zvláště je výsledky podíl, že to cele není tak upřímně spartné. Tato hra se mnohdy totíž bojuje, necháváme na holících a trávovité se zakusuje ihned poté, co s ní o kousek pochnu. Nelogické problémy volají po postupu typu „Zkoušet všechno na

všechno“ a tak jsem výzvu přijal. Možná to nemá daleko k masochismu, ale baví mě to už tohoto dívčívka, že jsem odměňován skvělými efekty a animacemi. Separované bych se zmínil o animaci. Animace této hry je tak dokonalá, že zatím nejvíce ze všech programů připomíná kreslený film. Pohyb všech lidí v životu jsou úplně reálné, příjemně postavídky šplhají, běhají, skáčou, tančí a gestikují s maximální věrností. V poslední době je to vice méně raritou, autori se většinou více věnují obrázkům a hudbě. Hudba tentokrát nic moc, malé dozvězení velkého dětí. CD verze je stejná jako disketová až do toho, že veškeré dialogy jsou mluvější. Hlasová postava jí soukromu kvalitní a spontánní, což se např. o Gabrieli Knightové fiktivě nedá. Nabídá ale k polemice okolo



Sejdí z cesty, odpojí slize, sic tě pobiju



Shak odměňuje hrdina pásem Volného pádu



Počítání disců, málo itel

Po delší době se MPSáci, autoři prokletého (ale skvělého) Rexe Nebulara a trochu méně ambiciozního Return of the Phantom, vrací s další adventurou, tentokrát situovanou do země fantasy.



Poddaný medvěd zloumá krále - rampoucha



Zneškodnění ptáka aneb malá relikvia na kleptořadu

score		76%
Název hry	DRAGONSHERE	
Výrobce:	Micropose/MPS	
Září:	Fantasy	
Styl:	Adventure	
Počítač:	PC, CD ROM	
Obrázkovost:	Pro pokročilé	
Hodnocení:		
Originalita:	75%	
Atmosféra:	75%	
Grafika:	85%	
Zvuk:	75%	

využívání CD jako média na hru. Každý by očekával, že na 700 MB se už nečo vejde, proto jsem tedy CD verze her stejně jako disketovou?

Celkově bych shrnul takto: Dragonsphere je bezchybně zpracovaná, ale rádová adventura. Pro velkém povánočním suchu už přátele.

King's Quest vylekával po ulicích nebo například cválali tláčtky myší nevěda, kde uplatnit své hrácké vlohy. Bláznička obtížnost se, na rozdíl od Nebulara, drží v mezech řešitelnosti, až už logické nebo myšlenky byla tato hra tak velká jako například kyrandia II a udržela si přitom vysoký standard animace a hráčitelnosti, dostala by mimo klasiku. Takhle je degradována na pouhé příjemné rozberení stojaté vody po dlouhém klidu. Najde své příznivce i odpůrce. Ve mě nastala apatika.

ANDREW

Dragonsphere

F14 FLEET DEFENDER



Modro nahoře, modro dolé. Jen sem tam se trochu zákevření letající protějšek.

Kdybych byl vášnívým milovníkem modré barvy, tak bych se teď pravděpodobně zcela zletován všechn v křechích po zemi a slunce. Práv jsem totiž hodně se svým radarovým operátorem bránil flotili před nálety Ištivých Arabů, aniž bych zahleděl něco jiného než moře (modré), nebo oblohu (modrou).

Na simulátor letounu Grumman F-14 Tomcat jsem se opravdu těšil. Firma Grumman je tradičním výrobcem palubních letounů pro americké námořnictvo. Všeobecně známé jsou velmi úspěšné stíhačky Wildcat, Hellcat a Bearcat, používané za druhé světové války. F-14 Tomcat je povídán, že je palubní dvoumotorový dvoumístný stroj, s méně technologickými křídly. Ve výšce 12000 metrů dosahuje bez podvěsu výzbroje rychlosťí až 2400 km/h. Hlavním učinkem F-14 je stíhací ochrana Flotily, ale je schopen i bombardovacích akcí. Tomcat je také jediným letounem, využívajícím rizomovými střelami vzdutí-vzdálostí AIM-54 Phoenix. Tyto střely dokáží zasáhnout cíl na vzdálosti až 120km. Tomcaty jsou mohli



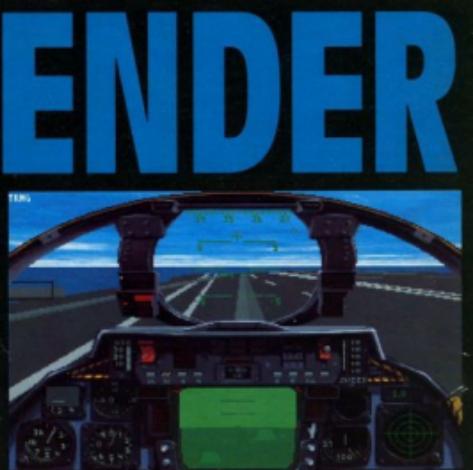
Operátor radaru připravuje předání okříšků humánskému poslu dvouma občasním rozpojeným země.

vítězství ve filmu Top Gun. Nezapomenutelný je také manévrovací souboj dvou F-14 z kruhu VF-84 Jolly Rogers vyzařujíci se všechny obrazky lebek a zákevřených hnátek na snímcích s japonskými Zery. A to ve filmu Tajemna záleží nad Pacifikem, v němž byla letadlová loď Nimitz na cvičné plavbě zahradným způsobem přenesena v čase do druhé světové války, aby dobyla těsně před japonským náletem na Pearl Harbor.

To byly hlavní důvody mého radostného očekávání. Trachu mi ho každe skutečnost, že pojde o produkt firmy Microprose. Ale co, o Microprose by se dalo napsat. Ze produkova stále méně spolehlivého letectví simulátoru, na kterém poslední výtvor, F-15II, který už je poměrně normální. Navíc se v poslední době objevilo několik spolehlivějších simulátorů MiG 29 a F/A-18 Hornet od Spectrum Holobyte, Tornado Fy Digital Integration. Dalo se čekat, že programátoři Microprose se nad sebou zamyslí a vysledkem budou patrně vylepšení zvláště hráz mají jako předchozí tak atraktivní letadlo.



'Umrlí' Tomcat těsně před zahájením předěly.



Vstic modravým dílkem. Přední kokpit F-14.

Všechny way-pointy a úkoly pro jednotlivá letadla jsou pevně zadány.

Ve výzbroji uplně chybí bomby a účastníci se vezou jen z titulů akci. Navíc existuje jen 6 preddefinovaných kombinací různých střel, ze kterých lze vybrat. Jsou kombinace raket AIM-9 Sidewinder, AIM-7 Sparrow a AIM-54 Phoenix. Ani u jedné není určena konkrétní verze.

Presto, že se F-14 nespis nikdy nestane takovou drogou, jako je Falcon 3.0, je letání v něm zajímavé.

Hlavním důvodem jsou vykonané střely Phoenix a přesnější kvalitní radar, který dokáže navádět až šest Phoenixů na šest různých cílů najednou. O něčem takovém se může falconistům jen zdát. Jejich měl většinu letu zapnutého autopilotu a počítač v zadním kokpitu radarového operače. Dve radarové obrazovky jsou totiž dostupné pouze tam a pilotovi v reálii předává všechny náležitosti údaje právě jeho kolega. Ten se rozhodne nenušit obsluhu radaru zábere hodiny času. Když létat jen jeden hrat, je občas nutné velmi rychle se přepínat mezi zadním a předním kokpitem. Kromě toho jsou ještě oba přistávací panely rozloženy na obě poloviny. Displeje zobrazují údaje radaru jsou jediné v dolní a jeden v horní části, což pro boj stejně důležité. K posklapování z kabinky do kabinky se pak v roce ještě přidala rychle pokupovat virtuální vnitřní náhradu a dok. Odmlčenou je, že si očas můžete doplatit hromadnou popravu tváří či

jejich arabských kolegů raketami Phoenix, aniž by vás mohl nějak ohrozit.

F-14 Fleet Defender je tedy poměrně dobrý simulátor, ale bez převratovních novinek, presné v stylu Microprose. Plně zaujme asi opravidlo jen skálik obdivovatele modelek.

PENGUIN

Score	71%
Název hry:	F-14 FLEET DEFENDER
Výrobce:	Microprose
Záhn:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítací:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	65%
Zvuk:	65%



A vrchní blána pro automobilové fandy - uprave vozu a garáž. Teď se zrovna starám o svoje pneumatiky...

Než se ale na tyto dva způsoby podíváme, neříkni si, co to indyCar vlastně je. Tedy, nemůžeme si to vyslechnout dle detailů, protože po přečtení průvodních informací v manuálu je jasné, že vyvěšené heslo indyCar by zahrálo spoustu místka a času, musel bychom sledovat historii a popisovat současně trend vývoje. Pro naše potřeby uplynou postačit, že skutečné závody indyCar se objevily někdy v roce 1911 na okruhu v městě Indianapolis. Iodtud si bystře pochopíte název a souběžně domění, že název indyCar souvisí s postavou Dr. Josepha J. a jeho jakousi americkou obdobou závodů Formule 1 s několika odměnami - vozy indyCar jsou především rychléjší, těžší a pevnější (kvůli bezpečnosti při srážkách), vozy používají přídavné spalování.

Pokud jde o hru INDYCAR RACING, vznikla o 82 let později než závody v Americe a o jeden rok později než jej předchází, hra INDIANAPOLIS 500: THE SIMULATION. Nejdoume ale srovnávat a vzhledem se přimo na INDYCAR RACING. Ale pozor, hra totž nabízí dva způsoby hrání...

Ten první způsob si asi vyzkouší každý nedočkávající hráč. Přináší se, že když jste indyCAR RACING viděli poprvé, taky jste se nedokázali ubránit. Tenmile způsob je totiž pekelně jednoduchý. Postup je následující: přiblížnout domů, zapnout počítač, načítatovat indyCAR RACING, spustit, skodit do kokpitu závodního vozu a jezdit.

Jedzi a závodí v něčem, co se nebojím označit jako nejlepší automobilový simulátor všech dob. To, co na první pohled dložka upoutá je grafika. Je NEUVĚŘITELNÁ! Ano, ovšem - je

Výběr závodních okruhů INDYCAR je perfektní, stejně jako celá hra.

CHOOSE A TRACK

New Hampshire
Portland
Toronto

Druhé detaily na povrchu vozů vám vynesou přesvědčení dech!



Všechny momenty závodu, se kterými se budeš v budoucnu chlubit, si můžeš nejen prohlédnout, ale i nahrat na disk.

No všechno - až jste náčty podobnou vzdálosti (než v telefonu, já tedy net)

Stejně jako většina dobrých a propracovaných her, nabízí i INDYCAR RACING dva způsoby hry.

IndyCar racing

to vektorová grafika a pár textur. Ale - když se člověk dívá z kokpitu svého vozu, na první pohled nic tak neuopakuje. To proto, že začátečník se jen stěží přiblíží k soupeřům natolik, aby si mohl jejich výkon prohlédnout.

Ženomž díky tomu, že hra nabízí možností závaznější kamery, je možné kdykoliv v průběhu hry si všechny vozy prohlédnout z několika pohledů (většině pochledu kamery zabudovaných přímo ve vozidlech), a to potom jejich graficky zpracování udeří přinejmenším do očí. Jestli jsem vás nevěřídal, budete si asi muset prohlédnout obrázky. Až se opakujete studenou vodou, vrátíte se ke členi.

Tenmile první způsob hry má svoje výhody - nemusíte se zdvořit čtením 130 stránkového manuálu, ovládání ještě závidnější než si alešpon myslíte, že zvládnete ovládání plynů, brzdy a volantu, můžete se kdykoliv podívat na jakýkoli okruh a prohlédnout si náhodnou grafiku, počítat si s závaznějšími kamery, experimentovat s vlastní pěstí s různými styly jízdy. První způsob má ale své nevýhody - předně vám možno zanurit, že budete zpočátku narazit do mantinelů v sebeberně záťatce, tři oříjetí v na rovině, že vám bude dívat, proc vás vůz tak pomalu akceleraci, proc jste ostatní vozy rychlejší (za předpokladu, že nastavíte jejich zkosenost na reálných 100% a nesnázíte jejich rychlosť třeba na 75%), proc nevýberete tu kterou zatáku, k čemu jsou ve všem voze podvině pásky atd. Když dospejete do tohoto stadia, je nevyšší čas pro využití druhého způsobu.

Druhý způsob je namáhavší, využaduje znalosti alešpon jednoho číhajícího identitěho

ho s jazykem ve kterém je například manuál (pokud ovládáte anglicky, ani se nebudete kupovat manuál ve svahlistém, hodně času, trpělivosti, možek a hlavy) nadřízen pro automobilové simulátory. Pokud totiž všechno máte a druhý způsob podopustíte, stane se z vás 100% odborník na závodní automobily a časem i elitní řidič. INDYCAR RACING se totiž rád od všech ostatních automobilových simulátorů, které když kdy na domácích počítačích vidí, jeho omylkou technickou propracovanost a dráhovou přitížností před soud jen jeho realistické provedení a naprostě věrné přibilení skutečnosti. A jak se to promítne v tom druhém způsobu?

Tak za pravé, pokud chcete byt alešpon trochu dobrými závodníky v INDYCAR RACING, přečtěte si manuál. Můžete vymecat paže a historii závodů, ale všechno ostatní je život-

závodů můžete uložit a v zánamu prohlížet z polohu nejrůznějších kamer. Poctí za volantem automobilu se přiblížíte reality tím více, dim více o svém voze víte a dim více si jej upravíte podle svých vlastních potřeb. Každá malostík v konstrukci je projev na jízdu a díl vám tak poctí konstruktrů a závodníku v jedné osobě... Ano, INDYCAR RACING nabízí dva způsoby hrání. Budou skočit do kokpitu a pojedete, nebo se s vozem sem tamte, upravíte a teprve potom pojedete. Ale způsob, ve kterém si hru INDYCAR RACING upíně odperejte a nezahrajete neexistuje. Něco podobného totiž jen tak neuvidíte...

ICE

score 85%

Název hry: INDYCAR RACING

Výrobce: Papyrus/Virgin

Září: Sport

Styl: Simulátor

Počítač: PC

Oblastnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 90%

Grafika: 90%

Zvuk: 80%



A takto vypadá přistávající robot na planetách Pouště.

Nervy drácející kosmický souboj...

ROBOTS PROFILE = 17
ROBOTS REPAIR = 100
SHIELD REPAIR = 100
SHIELD = 100
SHIELD REPAIR = 100

MEASURED
TARGET
COMBAT
ARMED
DEARMED



Ta modrozelená koule uždu, to je Země. A to bliká vpravo, to je Nomad - valte led.



A když vás to přestane bavit, můžete v klidu hasarovat a nechat si led znovu opravit na Zemi. Mimořadem - tady musí být ale zima, co?

Nomad



ALTEC HOCKERS

Tenlile chlapík nevypadá moc hezky. Vlastně nevypadá ani moc jako chlapík. A nejsme si vůbec jisti, jestli je to tenlile. V každém případě je to rasa slozena z telepatických žlutých bytostí velice intelligentní a velice znala v obrazích historie a legend Galaxie.



KENELM

Tak tohle je Kelm a miluji za všechny Kenelymi. To je ale možné! Prozradím vám ale, že je členem nejstarší rasy ve vesmíru a jako jediný s miluji lidovou Peči (opravdu - zamělovanou) to, postrádá oco c. v. co trojí hranivno zlato robota a kde je klic k jeho pororce.



PHELONESE

Sexuálně orientované kočky jsou nebezpečné, říká se, že vám jeden den dali meda a druhý den po vás budou strijet. To ale nic nemůže na faktu, že jsou výtečnými bojovníky a hlavně - vyrábějí rakety Quietus, které jsou nejlepší, nejrychlejší a nejefektivnější v celém vesmíru. Mňau!

Nomádi, kočovníci - etnogr. skupiny chovatelů dobytka, popř. i lovci a sběrači; nemají trvalá sídla, stěhuje se se stády (lovci za zvěří) v rámci určitého území v závislosti na roč. období. (Encyklopédicky slovník, Odeon, Praha 1993)

Trochu divný

začátek, nemyslete? Divný, já vám. Ale na druhou stranu - NOMAD je také docela divná hra. Ovšem - co dnes není divné, že? Ne řeknete - napadlo by vás, že počtačová hra může mít něco společného s chovatelem a lovci dobytka? Mě by to tedy nepadalo v životě ikromě hry SIM FARM ovšem. Přestože se ale hra NOMAD jmenuje NOMAD takto už je opravdu hodně divný - red. i a možná má s kočovními lodi něco málo společného. V nasledující úvaze se pokusím najít těch pátravých bodů a pokud budou ty zbylé nestyčné, nedá se nic dělat. Takový je život. Zahrajeme si takovou hru na proroky. Možná jednou v budoucnosti havarujeme na naší

planetě mimozemská lodí iedy pokud jsme to nepropásali už 50. června 1908 v 7 hodin 17 minut - to byl Tungusky meteorit, což asi všechni vítej. Možná to bude v době, kdy cena naše Galaxie bude zcela pod kontrolou malých chlupatých potvorek, druhá část pod kontrolou velkých silzíků hadů, další část ovládána hyperinteligentními telepatickými odstínem žluté barvy, další bude sídlem dobromyšlných zmutovaných medvědků, jinde budou žít bezmódně nevýběrky kočky a nejdolehlíčkovitějšímu čípu Galaxie budou dominovat bojoví roboti a jejich valemne stroje. Stane se třeba i náhoda že bicebci, že takto havarovaná lod bude nějakým chlupatým mimozemšťanem, či spíše jeho palubním robotem, opravena a bude do ní posazen jakýsi pozemský, jehož materská organizace OSÍ povídá jednoduchým úkolem - vyzkoumat situaci v Galaxii a odvrátit od Země případné nebezpečí. Snaďné že.

A věrte nebe nevěřte - přesně tohle se stane vám ve hře NOMAD Firmy GAMETEK. Tedy - ne že by na vás spadla raketa, to výjimečně muset jen řítit. A nebude to úkol jednoduchý. Zpočátku totiž nebudeš vůbec vědět, jaký to úkol vlastně je. A pokud budeš mit štěstí, může se vám stat, že muž dorazí ažnysto na ten úkol vůbec přitří s odhalení říši související. Ale nebudmě zbrkla a nedočkavá, podíváme se nejdřív, jak bude naše Galaxie vypadat v daleké budoucnosti.

Především bude naše Galaxie, kterou ve své historii nazýváme Mléčná dráha vypadat úplně jinak. Pro případ hry NOMAD se musíme rozhodnout s fakticky naprostě přesným modelem planetárních systémů, jaky známe například ze her FRONTIER. Galaxie se tady smísí v hrstce slunci obklopených jejich planetami, přičemž kupříkladu naše slunce obklohuje jedna planeta, a to pochopitelně Země. Sváti prostor! Jenkolik je NOMAD hrou kosmickou, a si domyslite možnost cestování. Ano, cestovat po Galaxii je možné, a to v tomto případě velmi snadno a rychle - díky genialnímu pohoru je možné se dostat z kterehokoli místa Galaxie na jiné

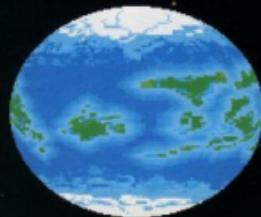


URSOR

Tak tímto jsou mi nejsympaticčejší. Jenak jsou roztomilí, mají balečná jména (Fuzzy-Long-Ears, Walks-Home-World), vyrábějí báječné přiběhy o tom, jak se setkala jejich rasa s rasou Arden a taky vyrábějí velmi jemnou bavlnu. CeeCeeToton, jestli mi tedy nevěříte!



Některé planety jsou tady docela, docela, dost modré.



BELLICOSIAN

Velký silizky hromotliuk s mamutimi kly. Jako jediná rasa nemá tabu domovský svět a její představitelé jsou spojenci Koroků. Jejich domovský svět byl totíž obsazen roboty, a tak se z těchto hrošků stali kočovníci, loupežníci a bandité. Ale občas se s nimi díl i trochu obchodovat. Trochu...

PAHRUMP

Někdo s tak velikým nosem a tak směšným jménem přece nemůže být inteligentní. Muže? Když se rasa Pahrumpů připojila k Alianci, přispěla hracími Juke-boxy namisto zbraní. Jsou to ubožaci, chudaci a nikdo je nemá rád. Některí z nich ale mají zajímavé informace a cenné artefakty.



během okamžiku - bohužel jde však jen o cestovní mezi oběžnými dráhami jednotlivých planet. Připadá mi to trochu klouzp. Pojdme ale dál - Galaxie není hranek plánu. Planety jsou totiž zčásti osídlené, zčásti po kontrole jedne z existujících mimozemských civilizací. I když je kosmických tvorů a potvůr obrovské množství, s každou potvorkou mluvit, příjem se na obrazovce objeví pokudží jiný knížat, stejně jsou všechni budti „hodni“ aneb „zl“. Sváta prostota! Tiž jsou v tomto případě oškliví roboti - rasa jménem Korok, ovládaná Nejzlejší ze Zlych - Ridicim Robotem, který dle hodného robotky přeprogramoval na zl a ti hodni se rozhořeli proti návalu Koroků zformované Alianci. Jenž členy Alliance patří nejrůznější kosmické bytosti s různým stupněm ošklivosti. Hodni členové Alliance bojují proti zlým Korokům, kteří se rozplínají do neutrální zóny rozdělované Galaxii a kdo chce a je dostatečně statečný, může se s Aliancí spojit a do boje zašítom!

Než si ale řekneme něco více



o bojích a vůbec, bude asi potřeba trochu přiblížit vaši herciku lod jižném Nomad. Nomad je takova dlouha střílna lodi, která tvarem připomíná částečné palíčku na maso, částečně kosmickou lod Discovery ISPACE ODYSSEY 2001) částečně něco, co nemohu napsat na stránce SCORE. S touto lodí se můžete i libovolně pohybovat po všech světech Galaxie (jak jíž bylo ostateň řečeno), můžete ji vylepšovat, můžete z ní střílet, můžete s ní obchodovat (anž bude řečeno později) a můžete s ní dělat i spoustu dalších věcí. Když se zmíníval o zapojení do bojů, myslí jsem as! totéž se svou Hi-tec-advanced-ex-cool lodí přilette na nějakou základnu Alliance, spojíte se s informačními systémy na planetě, vyberete si jeden z náhodných ukolů, zapamatujete si lokaci (ve smyslu zmílit) 2 Koroků v systému A u planety B v sektoru X, Y, dletolete k dané planetě a nemusíte se zdorovat s benzinem, vzdáleností a podobnými „nesmysly“, protože kliknute na název planety a letíte a sestřílete ošklivé Fialové neprátele všichni oškliví neprátele jsou totíž Fialovi. Svatá prostota!

Jestli čekáte dramatické souboje plné neodkávaných zraků, technického manévrování, taktořezení, umybrisných manévrů a strategických fines, může semlo. Kosmické souboje jsou naprostě příběhem. Nomad se totiž obětí dráze může z mnohem jednoduššího pohybovat pouze dlelova a dopravy, příjemců může ještě přidat rychlost (NWOW!). V praxi to znamená, že soubory, které se sice tváří jako 3D vektorová-hervy- drážajímožek-a-prsty-brázají podivnou jsou jen obyčejná obdobka dvouzrnného hry ASTEROIDS, ověnem o něco horší - nemí vidit dozadu, radar je vám na ně, protože obvykle stádi jedna salva a bez silníků státi jste ztracení. O úspěchu v souboru tak rozhoduje jen sil střílny lodi a raket. Sváta prostota! Ale nemyslete si, že je Nomad fáptára. Má i svoje slávy. Předešlím má nádeje obchodní strategie a dobrodružné adventury. Ale, mezi námi - opravdu jenom nádeje. Pokud jde o obchod - je možné vykoupit se na všechny potřeby pro Alandi a letet jen mezi planetami a obchodovat. Osvětlen obchod v Galaxii budoucnost je přiblížen na úrovni středověkého naturalistického hospodářství s nádejem trihového handikapu. Je pravda, že počet druhů předmětů s přehledem převyšuje pojet hodin, po které vás bude Nomad bavit, ale obchodovat, žež do 200 tun dostane 158 tun antimónu s reálnou šancí udělat 159 tun mi případá zastřeli. Peníze jsou peníze. Pokud jde o skálu předmětu - je opravdu široká - od minerálů, plynů a živých zvířat přes neprů-

SHAASA

Oškliví silizci hadi jsou ve skutečnosti rasou nedoceněnou. Hlavně proto, že jim nikdo nerozumí. Oni totíž strašné syci a vyskytují se v omezeném prostoru na okraji Galaxie. Nejsou členy Alliance a do boje nezáhajují. Něco mi ale napovídá, že za hadi slupkou bude ukryto něco moc zajímavého...



CHANTICLEER
Esterické bytosti podivného vzhledu, telekinetických schopností a zpěváváho jazyka. Všechno, co tato rasa vyrábí má podobu krystalů - krystalové rakety, nakašladače raket, roboty, spodní rádio (pravděpodobně), dokonce jejich domovská základna Second Harmony má tvar krystalu...

ARDEN

Nepřípada vám tento jako docela sympatický medvídík? Ze ano? Tak to mate smíš, protože pohlavi tohoto tvora je ženské. V každom případě jdu ale přestavitelé této rasy nejčínsi v otázkách Alliance, jejich planeta Mak-Bola je velitelstvím Alliance, tříše medvídci jsou spíše bojovníci.



KOROK

Zlý, ošklivý robot. Ošklivý zlobivý robot. Nemáme tě rádi a ty to věd. Tohle je Trebs WR-4000, bojový stroj a zlý robot. Zlý ošklivý robot. Je programován aby byl zlý. Všichni roboti jsou zlí a na jednoho, který se ale skryvá na okraji Galaxie a mužů vám pomoci. Pokud ovšem chcete...

Score 69%

Název hry:	NOMAD
Výrobce:	Papyrus/Gameteck
Zánr:	Sci - fi
Styl:	Nomad
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	80%

DRUHÁ STRANA MINCE:
Jenom 69%? Nomad je super. Nevím si proč, ale zdá se mi super.

LUXE

podávání hlášení. Za zmínku stojí „I, fec“ ostatních ras, která je sibirkou skřeká a priskáni, naštěstí však přeloženo do angličtiny.

Na závěr, protože tohle už je závěr, nezbytně doporučení. Tažké, že jste kde jste, berete následující slova vžádavé: pokud umíte dobré odkazy a chotejte ponofit do anglických textů, komerzální, cestovní, trochu výměrného obchodování, přízumku planét a příšerných bojů, je Nomad pro vas. Pokud ale neděle akci a dynamickou zábavu, vrátte se ke genialní hře FRONTIER, které Nomad nesáhla ani po výfukové trysky.

ICE



Místní novýť jsou využívány zdečky aby kamenné tabulek nebo že by to byly rady?



Rectomilá příšerka, která se ve hře známi na pár rozházených spritů.



„Generovat“ charakteru bylo sice možné, na pouze vybraní obrázku.

Score 48% WIZARD

Název hry: **WIZARD**

Výrobce: **Psynopsis**

Žánr: **Komedie**

Styl: **Dungeon**

Počítač: **PC**

Oblastnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **10%**

Atmosféra: **40%**

Grafika: **55%**

Zvuk: **40%**

Autoremapování není spuštěno, možná je i trochu originální.

Není nutno, není nutno, aby bylo přímo veselooóó, ale asi bude nutno, aby se nad Wizardem slzelooóó...

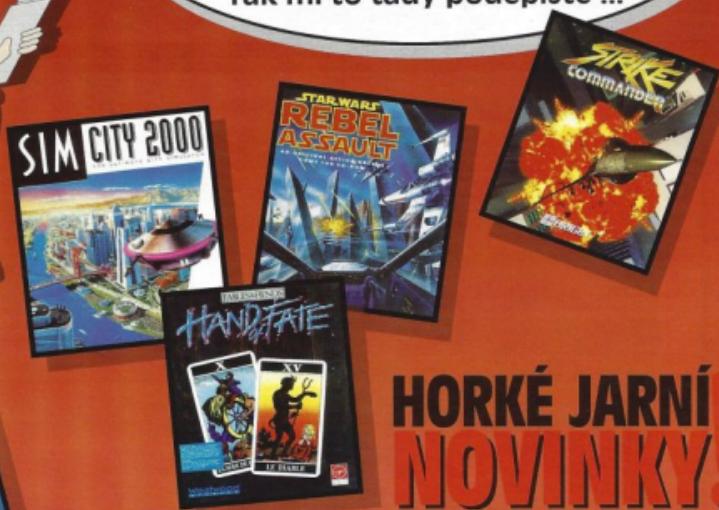
Wizard

Ochraňuj nás, Ježíš Kristus, před „dungeonym“ jako je Wizard. Proč nás někdo musí neustále trestat, nejvíce to byl Strike Squad, pak Iron Helix a ted tohle. Pravdu s Wizardem to není až zas tak špatné a s trochu sebezápečení by bylo možné ho pár hodin hrát, anž by hrozily vážnosti duševního pohromdeniny. Po všechno hodnácky se však dostavil nejdřív skepsi, pak odpor a nakonec panika. Méně stabilní individua mohou podlehnut zuřivosti a masochistické samocháně, která se stane lepším odrevagováním neží břečka na monitoru. Wizards bych zařadil do „padavých“ her, čímž nemyslím padavky, ale produkty zbytečné ofukávátky, které na první pohled nevyplývají zas až tak špatné, ale pondělní a v úterdích povah i třetí vyuvolávají nevolnost a občasnou ubliknutí. O cože v té komedi běží? Inu, darmo miluji, čtyři hrdinové

nové se vydali porazit zláho kou... až se mi stahuje huba, kolikrát jsem tohle už říkal. „Čtyři hrdinové se vydali PORAZIT KOUZELNIKA!!!“ Aje to venku. Nebudeme se s tím moc tahat, za tento „originální“ rápad dostává Wizard originálnitu 10 procent a to jen proto, že má detailní automapping, jinak by dostał policijské kolečko či cifru záporou. Ani se hře ani v manuálu neni upozorněny, že se jedná o komedi. Některé gagy byly vžádatelné, zlomili jsem se, když jsem viděl, že temný kouzelník je masochista a přípraví vam se svých palácích postele přímo do velkých hat. Stalo se to tak, že při jednom z velkých bojů, který probíhal tak, že jsem zapnul automapping a dychtivě čekal, jak to dopadne, mě napadla spíšná idea trochu si schrumpnout. Právě, když se na mě pomatený rok sprítu vzdálil připomínající goblín cvičidlo aerobik se sekerami v rukou, sesypal s nečekanou vetrovou, jsem tukl na lehátko, ke kterému jsem byl zatlačen. A pak se to stalo, moje čtyři chudinky šly spát. Lehli si a spali. Okolo postele tam tri rozkulené goblini, dva kouzelníci, pět slintajících bojovníků, jedna letuška a den svazu zahrádkářů a oni spali. Jak vtip ucházejíci, musim uznat, že to tu ještě nebylo.

Dalo by se říci, že tuhle hru zachránila grafika. Prostředí vidíte ultimovským 3D pochodem a je poměrně detailní. Zdálo by se, že je pořád stejně, ale dostal jsem se i do dalších zámků a tam se dekorace a stěny upínaly změnily. Tlakem R10 si můžete přepnout na vidění přes celou obrazovku a všechno se stavá efektnějším. I když tento grafika zdaleka nedosahuje kvalit, když režim Shadow Castera, je všaké podobně zpracovávaná a překvapivo mě, že celá hra zabrala pouze 3 MB na HD. Dobrý je ještě automapping a systém kouzlení také užívá. Tim však výběr kládnic zábranek končí a my se vrátíme na zem. Vašim vědomím ve Wizardu je dobré klíče, sbírat klíče a komu se to nelíbí, může treba odemykat dveře. Každá druhá dveře jsou zamčená na jiný klíč, přičemž klíč je spousta a chevát také. Je to uplně klidové maliné, takže jsem časem zapomněl, co jsem odemyká a kde jsem musel použít klíč broncový a kde mithrilový. Vzpomněl jsem si, že v sestém patře mi dveře řeky iano, a v této hře dveře samy hási, na jaký klíč jsou zamčené, že chtej klic robinový, ale ten jsem už použil jinde. Znovu mi jen diamantový a zlatý, ale - bředí Tohle má být například. Sbírat klíče a zabetit invalidní skříň tančidlo aerobik? Občasně. Logické? hádanky se na PC vůbec nechytají. ANDREW

**Člověče, už tu
zase máte balík od těch
šílenců z Vision !!!**
Tak mi to tady podepište ...



HORKÉ JARNÍ NOVINKY

NOVINKY	TOP 20 PC	TOP 5 CDROM
BENEATH A STEEL SKY	STRIKE COMMANDER	JURASSIC PARK
PC/AM 1549.CD 1749	1749	1349
ARENA:ELDER SCROLLS	PRIVATEER	COMMANDER MAXIMUM
PC	1649	1849
STAR LORD	ULTIMA UNDERWORLD II	SHADOWCASTER
PC	1549	1399
MICROCOSM	GREAT NAVAL BATTLES	LEGACY/RETURN OF
CD	1749	1749
SIM CITY 2000	X-WING	THE PHANTOM
PC/MAC	1549	1849
DRAGONSHERE	SECRET WEAPONS OF	SEVENTH GUEST
CD	1549	1549
HAND OF FATE	THE LUFTWAFFE	ALONE IN THE DARK II
PC	1549	1649
JOURNEYMAN PROJECT	PRINCE OF PERSIA II	IRON HELIX
CD	1549	1449
NOMAD	SYNDICATE	FIELDS OF GLORY
PC	1099	1549
CONSPIRACY	CIVILIZATION	TOP 5 AMIGA
CD	1749	1449
	PATRIOT	SPACE HULK
	WING COMMANDER	1149
	ACADEMY	1299
	ZOOL	999
		999
		1299
		999
		999
		749

Ne, nemohu to již dál vydřet. Posílejte mi urychleně na dobríku tuto senzaci hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMENO:

ADRESA:

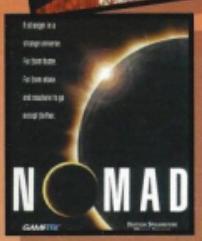
PSC:

MĚSTO:

Objednávku zasílejte na adresu VISION, Ve Střešovickách 1, 169 00 Praha 6

poštovné

CELKEM:





Hrdinské dce - Odín a Loki. Tipněte si, kdo je kdo...



Pokud hraješ bojovníků, když trpí schizofrenii (tzn. rozpoložením osobnosti), dorelaj se na těžkou pomoc...

King's Table The Legend of Ragnarok

Nebudeme si namlouvat, že byste byli bez této hry beznadějně ztraceni v propadlosti času a že je KING'S TABLE tím, po čem jste celý život toužili. Není to tak. Přesto se ale na tu drsnou severskou ságu podíváme trochu zblízka.

Podívejte - takový Odín, ten to opravdu nemá lehký. Sedí si takhle na svém nebeském trůnu (je to totiž hojný severský bůh) a tak sedí v nebi. Třeba takový Loki, problematické postava severských ság na nebi určitě není, ale to jen tak na okrají a přemýšlí. Vlastně bych mohl napsat: „Shírež se světu trůnu Hlidskjálf, vidí co se děje v Midgárd a cití, že se něco stane třím, kteří žijí v Asgard“, ale tomu by a malzkoč z vás rozuměl. Předpokládám totiž, že vám je vikingá mytologie stejně známa jako mně. Ja vám totiž taky moc nerozumím, ale uvoděm manuál jsem se tak, jako tak prokousal, takže toho o severských božstvích ted vím o něco víc, než dřív.

Vim těba, že si Odín dělá staros-

tí. Věděl totiž, že se blíží Ragnarok - apokaliptická bitva, ve které boží a lidé náležejou sváj osud, ve které se střetnou síly dobra a zla a dojde k prsemennému kheprivoji. Odín, až nejvýšší bůh, se nechtil dobrovinou odvzdát, do správu smrti a zahynout v Ragnaroku. Proto hledal cestu, jak obestavit osud a utíci před ním. Chetí poznat svůj lid než z pozice boha, ale z pozice obyčejného člověka, aby mohl pozorovat reakce lidí i v jejich chování čist odstoupění na otázky života, věsmíru a věcí. Aby udělal pozorování lidí dostatečně dlouho a mohl pozorovat jejich chování, vymyslel hru strategie a dovednosti, ve které se utkaly dvě strany bez krví a násilí. Doufal, že tato hra hrolo spoluhráče zaúmire a jemu da možnost pozorovat, zdaž skrývá významy lidského chování a připraví se tak na Ragnarok. Odin tak sesoustí, jak jíz dve, na tem z podobě havrania, obdaroval se do nejblíže krámy a vyzýval ke hře. Ti, kteří věřili příjal, mu svou hrou měli pomoci k odhalení blížící se apokalypsy.

Všechno všechno, ale hra KING'S TABLE je



Základní rozestavení pro hru KING'S TABLE. Odin uprostřed, kde jde...



Skoda, že je obrázek pro všechny dobré stejný. Jako když zvítězí červi padavky...



Dostat sily dobrá do tohoto obříhočí, ze kterého nemíš je překvapivě snadno. Uvidíš!

obyčejná stolní hra. Stopý jež existence byly objeveny v hře v době Zeleného lokálního roku 400 našeho letopočtu v Dánsku. Je to hra pro dva hráče, podobná hře Šachy či dáma, ale na rozdíl od téhle her nejsou soupeřid strany stejně hodnoty. Ve hře KING'S TABLE se jedná hrát úplnou roli Odína s 15 bílými figurkami (Odin + 12 bojovníků) jménem Einherjar rozestavěnými ve středu „severskou“. Úvodní měla 18x18 polí, poté pro potřeby hry je však změněna na 11x11, druhý hradí ovládá 24 figurk černých Gigantů na okrajích pole. Zatímco ukončí Odinoviny je porazit občíklení a dosvat svou figurku do jednoho z rohů hracího plánu, jeho soupeř mu musí zabránit občíklenění. Figurky Odína na všecky straně. Všechny figurky se pohybují po libovolném počtu políček horizontálně i vertikálně. Figurky je možné navázat „zaběhat“ velice jednoduchým způsobem - občíkleněním pouze ze dvou stran. To jsou pravidla stolní hry KING'S TABLE, která je rovněž součástí programu KING'S TABLE: THE LEGEND OF RAGNAROK.

Ale nic není tak snadné, jak se zdá. Hlavní náplní hry totiž jsou velmi vzkříšenou stálečností hry, ale hra RAGNAROK, která až vychází ze stejných pravidel občíklenění, ještě vylepšena. Předně - hra RAGNAROK je velice zábavná. Pokud se dáte do „sturjeje“, stanete se na chvíli Odímem, který vstupuje do drsné severské krámy a využívá její osazenoštvo ke hře. S každým soupeřem sehraje dvě partie - jednou za sily dobrá, jednou za sily zla a pokud soupeře porazíte, čeká vás další střtiny Viking (a dvě „něžné ženy“, který hraje o něco lépe a hlasívá s úplně jinou akcí). Pravidla hry RAGNAROK jsou podobná jako u KING'S TABLE proto ty měno pozorem! TO JSOU TA PRAVDILA POPISANÁ O NEKOLIK RADĚX VÝŠI s několika výjimkami.

Obě strany mají kromě hadových vojáků i „hadových“ Einherjů a „žijících“ Gigantů k dispozici čtyři speciální postavy vybrané z řady bohů dobrá a zla. Na straně dobrá je to Thor - bůh hromu, který může svůj život vyměnit za život nezpětiva i svou stylu kamikadze. Freyr - bůh úrodu pohybující se diagonálně. Vidar - syn Odína, který se znovu zrodí po dvoji tazích, pokud je usmrzen, Heimdall - bůh světla (připomíne mi, že se už nemohu dočkat pokračování titaku CORE DESIGN - HEIMDAL - II polyby). Stejně tak králi ke hře řadí Valkanes - Odinovy sluhyně, které mohou přesklakovat figurky, Tyr - bůh války a spravedlnosti, který musí být občíkleněn ze stran, aby mohl byt „usmrcen“ a konečně Odín, klobouk postava o kterou se hře hde. Odin - nevyšší bůh se může pohybovat o jedno či dvě políčka a musí

dostihnout cíle v rohu severského. Hra končí, je-li odin občíklen ze všech severských stran. Na straně za jso božstva se jmény Loki (hlavní padouch, Carořid Isl), Fenrir (žitý vlk, který kdysi ukousl pravou ruku Tyrovi), Jormungand (lobrovský podmořský had), Surt (král Ohňových Gigantů), Garm (spes lidající brány pekelné) a Hym (kapitán lod Nagfragi). Je pochopitelné, že zde božstva mají stejně vlastnosti jako jim odpovídají božstva dobrá.

Mezi další vylepšení patří animované soubory, když dojde k braně, když pojde figurky které jsou srozmílé, když hráč písemně zadruží, komentáře protihráčů hodnotid vás výkon, možnost nápovédy či zobrazení všech provedených tahů dané figurky. Nesmíme zapomenout ani na možnost rekapitulace každé partie a možnost všechny výše uvedené možnosti využít.

Pokud jde o provedení - KING'S TABLE vypadá jako klasická stolní hra převedená na monitory počítačů. Grafika vlastní severského je poměrně přehledná, když ráz na momenty, kdy jsou postavky v záklyni, animace bojovníků jsou rozostmílé a trošku knávejí (zvlášť když bůh Surt rozsekné malířské bojovníků na dvě poloviny). Hudba je zajisté severská, zajisté atmosférická, ale příjemně monotónní až do upíněho zášlepu. Pravidla hry jsou jednoduchá, pochodej je i začátečník a po chvíli žež každý ještě protobuje v turnaji daleko. Na můj výhru je hra RAGNAROK až o příliš snadná. Stáci si využívat jednoduchou základní strategii, kterou vám čas neprozadí, ale se kterou lze porazit každého soupeře. Hra RAGNAROK jsem dohrál za jediný den bez větších problémů a i muslim Fid, že mě trochu zklamala. Od podstavcového hry bývá často trochu větši využití možností počítače a nejen pouhé využití hry s figurkami na monitor obohaceném o pár animací, které jen zdůrazní. Přesto ale možu hru

KING'S TABLE: THE LEGEND OF RAGNAROK doporučovat všem příznivcům stolních her a severských ság. A mimochodem, hra existuje ve verzích pro PC, PC CD-ROM a AMIGU. V obchodech s hračkami a stolními hrami jsem ji ale prodávat neviděl. Snad v Norsku...

score 55%

Název hry: KING'S TABLE: THE LEGEND OF RAGNAROK

Výrobce: Gameteck

Září: Fantasy

Styl: Logická

Počítač: PC

Oblastnost: Dětský snadná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 55%

Grafika: 60%

Zvuk: 50%

Mortal Kombat



Jak si asi velmi dobře vzpomínáte, o programu Mortal Kombat byla již zmínka ve Score č. 3. Byla to však skutečně jen zmínka, avšak s příslibem, že se k tomuto velmi dobrému programu ještě vrátíme.

Den se sešel se dnem a my plníme své slovo. Bylo nebylo, za dřívější časy mnoha Čhu-sina, vyrůst v temných hvozdích daleké Číny nedobytný klášter živomřin mnišek. Po celá stále by tento klášter zahalen rouskou tajemství, skryvající velká tajemství mistrů bojových umění. Pravé zde a nikde jinde možná vyrůst GORO - Nepronásilník. Jenž byl schopen odolávat tvrdému vlivu svých mistrů a dokázat až na konec doložit pouť, provázenou strasti a utrpením. Díky svým obrovským schopnostem se tento člověk stal na celých pět set let nepronásilníkem. Až myni po polovině tisíciletí musí jednat bojovník, kterým není nikdo jiný, než vy, velkohá Cora porazit. Avšak i tu máš problém. Bojovník, který se dostane až tak daleko a dovolí si bojovat se samotním Gorem



a při shodě nepochopitelných okolností jej i porazí, musí čelit nejvýššemu z mistru Shaolinu. Ha.

Program Mortal Kombat se počíná užíváním hracích automatů americké firmy Midway. Měl tak obrovský úspěch u hráčů her s bojovou tematikou, že bylo rozhoduto o jeho převedení i na domácí herní systém a osobní počítače. Nebyla to však jen tak lehká úloha, protože program je překlapaný právě díky svým grafickým schopnostem. Většina grafiky je plně digitalizována z reálných předloh, což je teoreticky možné jen v velkých hracích automatach. Proto se na konverzi pro osobní počítače hledělo s jistou nelhostí. K velkému překvapení však vše dopadlo na jedničku a výsledný produkt ve podstatě zcela identicky se svou automatickou podobou.

Poprvé se program objevil na herních automaticích firmu Sega a Nintendo a dosákl se velkohá komerčního úspěchu. Naše redakce jej mela povětšinou možnost otestovat na GAME GEAR a později na SEGA MEGA DRIVE. 5 napětí jsme očekávali i verze pro Amiga a PC. Dokáhl jsme se. A právě o verzích pro tyto dvě podstata se dnes řekne trochu více. Program je užíván na neuvedených dvou disketách a obě verze se od sebe liší jen větším množstvím. Na Amige je pochopitelně částečně zkrácená grafika, což ovšem cílem není marně na spádu a atmosféru hry. Opravdu tomu však dochází na PC ke zpomalení hry, zapříčinené velkým množstvím grafiky, které již podtrží nestáhlé pět zpracovávat. To se ovšem ve verzi pro Amigu nemusí stat, hra si stále zachovává svou standardní rychlosť a není něm vůbec vlivná.

Jak již bylo řečeno v úvodu, váslikm úkolem je dostat se přes velké množství neopřítele a nakonec se utkat se samotním Mistrem Shaolinem, jenž předchází jeho nejukávější žák Goro. Hráč má možnost si výbrat ze sedmi rozdílných postav s odlišnými bojovými vlastnostmi. Také s kynem k vlastné budově bojovat? Johnny Cage je superbojovník bojových umění trénovanou nejlepšími mistry. Je úřadujícím mistrem boxu a hvezdou mnoha akčních filmů, jako Dragon Fist, Dragon Fist II či Sudden Violence. Kano - zločil, zjídl zločinem a násilím. Je byvalým členem zabijácké-

CHOOSE YOUR FIGHTER



ho gangu Černých dráku, pod jehož hrozbou útočí strachem i temnou podivinou asajských měst. Rayden - démon, bez jakýchkoli vnějších vzhledových znaků. Užitkovou podporu přináší jen díky osobnímu povzknutí k účasti na zápasech, které mu záslu samotní mistr Shaolin. Liu Kang - den obávaný synkalítu, známýho pod jménem Bílý lotos. Jeho gang se prostaví nejdoroznějšími rituálními vráždami a vydřinami počestných obyvatel. Gang opustil jen díky účasti na turnaji Scorpion - jeho původ je skutečně jméno nejsou známy. Sub-Zero - Stejně jako i vlastní synkalítu, má vlastní význam. Scorpion není jeho původ a skutečné jméno známo. Avšak podle jeho kimona se dá usuzovat, že patří k obdivuhodnému linu Liu Kang. Sonya Blade - Sonya je členkou speciálních jednotek americké armády, prosilavějších účastí na akci proti organizaci Černých dráku. Zajímavé že? Tak to byl stručný výběr všech bojovníků, ze kterých si na počátku programu můžete vybrat.

No a když si už konečně vyberete, můžete se s chutí a othodláním zvitězit, pusit do lítých bojů. Větše však, že poté co se si vybrali jednoho ze zbylých bojovníků, nezustanou ti, kteří jste nechal na holičkách, nečinné stat, ale všechno vám s chutí oplatí. V praxi to znamená, že po počátku nebylo něco, pak bylo svítlo a pak bylo stvoření člověka. Tedy ne jen jednoho, ale šest a pak víc a nakonec ještě, ještě víc. Poté co se uspěšně probíjete přes svých prvních šest nepřátel nastavá peklo. Vaši protivníci se totíž spojují do aliancí sjed-

nym úkolem, a to zničit vás. Znamená to, že se na hráči poll smrkavate se dvěma protivníky útočíci na vás pincou, porazíte-li vás, přichází na radu ti druhí čádili a dál.

Bude-li být při vás, tak je všechny porazíte, nebudou-li, tak ne. Po porážce všech obyčejních bojovníků, přichází na radu ti neobjevní, mistři Shaolinu.

A tady už vžádne přestávka všechna legrace. Většina z nich totiž ovádá ty nejzajímavější magi a bojová umění, vám doposud skryté a s hrozností je na vás využívá. Pro všechno bojovníky nastanou po pravé krásné chvíli.

A pak přichází velké finále v podobě souboje s Corem a samotným mistrem Shaolinu. Tu váslič záves jen na vás. Po grafické stránce jde o velmi podařený produkt a dleufejme, že v budoucnosti budou programy na takovéto a lepší pořadí. Po stránce hudební a zvukové jsou verze pro PC a Amigou částečně odlišné, což je však podmínené hardwarem různými rozdíly mezi oběma počítači.

Většině však vypadá Amiga. Hra má vůbec atmosféru, která vás ještě nadchnne a nepustí vás, až do zdalek konce. Na závěr tedy nezbyvá, než poplat prográmatorem mnoho úspěchů v osobním životě a flci, že jde skutečně o velmi dobrý program, který očení nejen milovníků asajských bojových umění, ale i obyčejní hráči.

SCORE	80%
Název hry	MORTAL KOMBAT
Výrobce:	Acclaim/Virgin
Září:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	Amiga
Oblastnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

Po hrách LABYRINT OF TIME a IRON HELIX přichází další z nádherně zpracovaných „interaktivních filmů“ na CD-ROM.

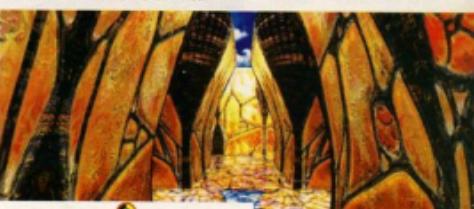
Náš příběh začíná na Zemi roku 2185. Údá společnost se po staledenných konfliktech a nepokojích odebírá v celosvětovém mříži. Díky uvolnění finančních prostředků, díky investičním do zdrojů nastala expanze pozemkování do celé Slnecní soustavy. Při rutinním přistání nákladního raketoplánu na jednu z mnoha kolonií na Marsu je spletitě mimozemskou vesmírnou lodí. Po pokusu o násilný kontaktu se lod vzdálí k dosluhu a nadsvětelnou rychlosť opustila rádi soustavu. O čem let poslal? byla země navýšena mimozemskou růzou zvanou Cyrofunk. Jistudo bylo využíváno ke vstupu do Společnosti mimozemských bytostí - svět anebo dle mého zájimu obrov stran sořít za deset let od tohoto setkání. Zdálo se, že ještě nemusí ohrozit budoucnost lidstva. Roku 2315 však spatřili světlo světa prototyp nejsravnitelnější zbraně v dějinách, prototyp stroje času... Jedinou možnou ochranou protipasového systému je zřízení tzv. Časové patroly, která je zařízena ještě tříduň roků. K monitorování časoprostorového kontinua a předcházení záchránu proti jeho rušení jsou vybráni ti nejšikovnější ze schopných - podatcův hrdů. Místo to ovšem jeden hrdák, musí vlastnit Maxtron, o PC s CD-ROM drivem.

Negmarnatnejší přednost této hry zde ještě není její ideя. Hry o cestování časem, o prvním setkání s mimozemskou civilizací, o kolonizaci vesmíru a o jiných sci-fi tématech dnes ještě přinášejí novotvu neveden. Jednou z mála kladou scénáře je optimistické věštění budoucnosti - mistra českého agenta snažího se zotročit lidstvu (Jiřího podobněho „časidloku strážce“), zde hráče hrají roli strach z něčeho, co je tak dobré chráněné. Ře se vlastně ani neruší být. Stříz času je totiž velmi pecklivě upevněn v metropoli zvané Calidora (viz. obr. kde je stráž pověstní agenti) jíž zmíní Časové patroly. Ale nebezpečí se ve hře je co hrat, jedincho dne se tož...

JOURNEYMAN PROJECT je až na pár zpestření inspirací vesmírným



Takhle vypadá prostředí hry. Dispaly, biotipy, tlačítka...



Za rohem dejeje (možná) k blízkému setkání třetího druhu.

THE JOURNEYMAN PROJECT

pevné nervy. Jíž samotná instalace a spouštění programu není pro začátečníky. Větší také doporučují double speed CD-ROM (na mechanickém 150kbs je hra téměř nehrátná), č. pokud mate vice než pět setmegový harddisk, určte si naří hru zkopírujte i v manuálu se dozvijte jak. A záverem?

Na PC verzi tohoto interaktivního filmu se čekalo velmi dlouho; všechno převzal a fotografie v zahraničních magazínech s podobnou tematikou jakou se zabývá i ten nás silněvala velmi zajímavou



Vidět roků 2500 zvládli nad gravitací - na obrázku Calidora, přemí z „měst na obloze“.

Opatření chodby kolonie Morimoto na Marsu. Místo, kde se lidé rasa poprvé setkala s mimozemskou inteligencí...

Score 83%
Název hry: THE JOURNEYMAN PROJECT

Výrobce:	Presto Studios
Září:	Sci - fi
Styl:	Adventure
Podíl:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	90%
Zvuk:	70%

The Journeyman Project

Jedinek funkční prototyp časoprostorového transportéra třídy Pegasus v.1.



Dlouho očekávaná
CD hra „nové
generace“
konečně mezi
námi aneb jak se
stát gerojem za
dvacet minut



Uvodní intro se odehrává na obrazovce 5x5 cm.



Gratulaci jsou mazné a trvají asi 30 sekund.

Velké hry firmy si na nás, obyčejné hráče, už dovolyly ledacos. Viděli jsme nedodlané verze extra krátké bezudosti a přílišcuplé projekty bezostyňné zabírající 50 MB na harddisku. Mikropočet byl však tak troufay, aby všechny tyto vlastnosti shrnují do jedné jediné hry a prodával ji za cenu plnohodnotného programu zvýřelenou skutečností, že se jedná o CD-ku.

Příkupníkem takovéto nestoudnosti se stalá Microprose, která IRON HELIXEM dokazuje, že je schopna vytvořit opravdu nevídání flasko a pomocí mocné reklamy na něm vydělat velký peníz.

Slogánem této recenze by mohl být věta: „dělej instalováno, nehráno“. Z jakých nepochopenitelných důvodů se Iron Helix instaluje půl hodiny, přičemž za tu dobu vytvoří pouze 12 MB dat na harddisku. Pro srování: CD verze Gabriela Knighta vytvořila na hardisku 30 MB dat za 3min 10 sekund! Co se dělo při instalaci Heliku uniká mému chápání i fantazi,

uvážil-li že nemuselo dojít prakticky k žádné dekomprezi, jelikož na CD-ku se bez problémů vejde půl gigi, takže není třeba data komprimovat. Veselé je, že autoři v manuálu upozornili, že na pomalých počítačích může instalace trvat mnohem déle. Vychází-li z původního na me konfiguraci 66 MHz, Double Speed CD, da se přepokládat, že majetek 16 MHz by mohl instalovat, než by obrostl mechanem. Další problémem je, že jich ještě budel je skutečnost, že Helix je možno hrát pouze pod Windows. Pro nemajete Windowsu to znamená, že si ho nezahrál, dokud si za velký peníz nepofidí tužit nášvá. Jsem velmi skepticky ohledně přesouvání her pod Windows, protože neustále narážím na interní problémy systému. Windows Gasto málo pameti, spátně barevné palety a rozšíření, nekompatibilní driveny zvukových a hudebních karet a podobné. Občas se mi v hrách objevují podivné české hásky jako Neznámý Chybá v aplikaci, atd. Nevidím žádny účivid, kromě pohodlnosti autorů, pro když hrála běžet jen a pouze ve Windows. Konkrétně Iron Helix ve Windows však nemusel potrebovat. Po nainstalování a vychytání windowsovských much se mi na monitoru objevilo malíček okénka 4x5 cm, ve kterém se odehrával jakýsi děj. Jelikož popis čení probíhal přímo samplovanou miluňovou angličtinou bez možnosti přepnutí na text, přečet jsem si příběh rádi



RECENZE

IRON HELIX



Jeden z mnoha „virtuálních“ obrázků.



Tři body vlevo stačí připravit do pravé obrazovky.

Score	23%
Název hry:	IRON HELIX
Výrobce:	Microprose
Záinn:	Sci-Fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	Dětský snadná
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	5%
Grafika:	25%
Zvuk:	40%

dělen do čtyř fází: sbírání vzorků skály, pronásledování zpráv na počítač, zničení robota a zničení lodi. Zničení robotu je uplynutí nesmysl, zničení lodi sestává ze zadání jednoho kódu do počítače. Musím uznat, že jsem se jednou i ale opravidl jen jednou dočkal pobávání, když mi na konci jakési ženy gratulovala a obdivovala moji dvacetiminutovou genialní práci. Pronásledování je jsem gero a že jsem zachránil svět. To jsem nasmál. Cílem následujícího skriptu je vložit všechny věci a tisíci dalších vesmírných sci-fi. Grafika, hudba a výzva docela údajnou, ale zvuků je málo a grafika je malíček.

Sečteno vyráženo, definitivně nehorší hra na CD díky daleko. Samotný titul HRA je pro ostatní opravidlo hrubý urážkou. Pokud už opravidlo nevíte, co s penězi, můžete si Iron Helix koupit kvůli obalce, ale v žádnom případě ho neinstalujte, mohli byste si v závislosti počítaču počítat a to by byla škoda. Ruce rychle, jedna z nejhorších „her“ dekladý jako malou pikantnost uvedu kompletní řešení: příkazem SCAN prohledejte chody, dokud nenajdete klíček kapitána, prvního důstojníka a specialisty na zbraně. Poté se příkazem ARM spojte s palubním počítačem, až najdete dve zprávy tykající se zneškodnění robotu a lodě. Postupujte podle toho, na můstku zadělte kód do terminálu ipodmenu Security, čímž zneškodněte robota. Potom se přesuňte do žoržnice a do zde ovládneho terminálu zadělte do podmenu Zbraní systém kód druhý. Dojde k autodestruci, lodě je zničena, jste CD-ový gero.

HURA.

ANDREW

RECENZE

Goal

S kopanou se v poslední době na trhu počítačových her a simulátorů doslova roztrhl pytel. Jednou z nich je i GOAL.

Je to opět jedna z her, kdy se bez joysticku prostě neobejdete. Čast hry, vlastně jen začátek, můžete naprogramovat a kladně i ováldat.

Score		45%
GOAL		
Název hry:	Výrobce:	Virgin
Září:	Sport	
Styl:	Akční	
Počítač:	PC	
Oblastnost:	Střední	
Hodnocení:		
Originalita:	45%	
Atmosféra:	55%	
Grafika:	50%	
Zvuk:	55%	

pomoci klávesnice, ale pak už kopat a horit mít můžete jen s joystickem. Menu vám nabídnete dost obohlí výběr různých variant toho, co chcete hrát, zda ligu, či pohár, nebo jednotlivé zápasy. Můžete si vybrat mužstvo, barvu dresů, dokonce i rozhodčího. Do sestavy můžete zase zaradit hráče dle výběru na soupisce, můžete vložit herní systém. To je už pro znalce, kteří vědě, co je to WM systém, či rozestavení 4 - 4 - 2 a podobně. Pak si můžete nastavit i délku poločasů, dokonce i sáhu výběru je volitelné. Po začátku utkání máte na obrazovce několik pohledů, jedenak vidíte dění na trávníku, jakoby z nadhledu, jednak na menší ploše vidíte rozestavení hráčů, dole registrujete čas, poločas, stav utkání a jméno a číslo hráče, který je zrovna v míci.

Pokud se rozhodnete zahrát si proti počítači, bude se postupně obtížnost souběžně zvyšovat, až vám budou nabíhat body rychleji. Velkým plusem hry je i Cast, "replay", to co známe z televize, se si můžete vyzkoušet s protivníkem akce pořádně vychutnat. Ovládání joystickem využíváte jemnou a zkušenou ruku, po nějaké době tréninku jste odmlčeně vysledkem v podobě bravurních příhřeek, ostrých střel na branku, faličkozeného nesmyslu i krásniny hry.

Pokud je možno srovnávat se sportovními

simulátory z poslední doby, mám pocit, že Goal je jedním z nejlepších v poslední době. není to sice gustru navýšení, ani několik krátkých zápasů, jenom s chutí zahrát. Grafika hry je slušná, hudba a zvuky jsou rovněž na slušné úrovni. Podle myší je plusem hry i to, že vás nenutí hledat milion stránek a fádeček a písemek ke vstupu do hry. Jinak řečeno hra není nijak chráněná proti kopirování. Já tvrdím, opět někdo, kdo má rozum. Manuál je dostatečně srozumitelný a přehledný.

Závěrem jen tak, sport, který je u nás čilem jedna na žebříku zájmu v této verzi nemohou s upřímným svědomím ani doporučit.

CPT VLADA.

Seek and Destroy

Hra SEEK AND DESTROY by měla být konkurenční rivalem hry DESERT STRIKE. Není!

SEEK AND DESTROY není ale úplně spátná hra. Tak jak první - ovládáte v ní helikoptéru Appache, což se vám v závěti zase tak často nepodaří řídit za předpokladu, že nejste pilotem USAF v SVAZARMU. Za druhé - pořádně si tady zastrádí, což se vám ve SVAZARMU zečtu určitě nepodaří. K tomu, abyste neprášili, postihli, spálili, roztrhali na kusy, otrávili, paralyzovali, nedali snít na pouště či utupit v moje mafi nekolik zemí. Třeba kanár, raketky vaduček, vaduček, vaduček žemí. Napalm, aby taky možnost přivést úder spojeneckých letounů. Ale když teď řekneme si otevřeně - kolik her, s vrtulníkem a zbraněmi jsme už viděli. Napovím vám - hodně!

Ale SEEK AND DESTROY není úplně spátná hra. Věříme si, že třeba zpracování - vrtulníkem je vidět šora a otáci se a pochybuje o vleč stran. Je pravda, že v DESERT STRIKE bylo možné zhola totéž i to je zvláštní kombinace - zlota totéž, poradím se o tom se svým psychoneurologem, jenomže v přiblížené o 20% lepším 3D provedení. Tady je očitně helikoptéry vtipně výjádřeno chtěným krajiny pod ní, takže vrtulník vlastně led pořád stejně nudným směrem zdola nahoru.

Není ale úplně spátná hra SEEK AND DESTROY. To vám řeknu. Třeba proto, že je tady hra, mala misi v různých terénech - třeba na pouště, na poušti, na moři, na poušti, na moři a tak. Naopak misi je na rozdíl od DESERT STRIKE příjemně komplikovaná - zničit všechny nepřátelské budovy, postřílet všechny vojáky, zlikvidovat všechny tanky a tak.

Hra spátná SEEK AND DESTROY úplně ale není. Je sice trochu přehnaně obtížná, falešní bychom skoro na hranici nehratnosti, ale to se nedaří.

dělat. Je sice pravdu, že grafika je neuvedloučně nudná, falešní bychom souhlasit nemastně-nedáš, ale s tím už nic nemastně. Je pravda, že mise jsou krátké, že tady není možnost continue, ukládání pozice či kódů, takže se budeš stropocně vracet stále na začátek, ale s tím si poradí, pokud si kopujete ACTION REPLAY, díky FREEZER.

Spátná ale úplně SEEK AND

DESTROY není hra. Třeba se vám trochu zamilí. Určitě se vám zamilí více než mé, protože akoli ne spátná, dobrá už rozhodně hra SEEK AND DESTROY není. IOE

Score

50%

Název hry:	SEEK AND DESTROY
Výrobce:	Vision Software
Září:	Válečná
Styl:	Střílečka
Počítač:	Amiga 500
Oblastnost:	Nehratebná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	40%
Grafika:	45%
Zvuk:	55%

Brutal Sports Series: Football

Pokud jste již americký fotbal viděli, pochopite ihned, že tato hra s ním nemá absolutně nic společného. Ať bych to spíš přirovnal ke spátně naprogramovanému zápasu v hámru, ale americký fotbal lzejen horou těžko větce využít. A navíc, když proti sobě bojují monstra, vybavená kouzly, můžete už očekávat, cokoliv. Zmáknutím jedné klávesy můžete obranu soupeře uložit do ledového krunýře, dělá se použít bomba, meč, nebo

nůž k zastavení soupeře. Pojem příhavka zůstává zřejmě programátorem zcela utaten. De facto je nejednodušší sebrat mláč, zdržat k bráni soupeře, cestou protivníky bud pitib, nebo zmražit. Současně toto rovněž rozparat čertovo hebu mu určitěnou hlavu. Právě sportem k trvání invaliditu a komputerovou pitomost do blázince.

Grafika rovněž není nijak excellentní,

podmalující hudba je fádní, oválná klávesnice

prilis komplikovaná, joystick dost primativní.

Můžete si dokonce naprogramovat celou ligovou soutěž, ale jestem přesvědčen,

že budete velmi brzy litovat, že jste takovou velkou hlepou udělali. Ono se to totiž nedá ani pořádně saveovat, ani rychle

vypadnout zojet k rozumným parbám.

Pokud se přes všechny minou dobré mině-

ně rády rozhodnete alešpori jeden zápas

dohrát, získáte do kluboviny kasy trochu

peněz. Ale to není zisk, pro který by stalo za to hrat. Použijete jej na opravy poněromých hráčů. A pak to zase můžete začít všechno znova.

Ne, ne, ne!!! To je snad jediná odpověď,

kterou mohu dát těm, kteří se ptají, zda

sí uvedenou hrou mají koupi. Výrobce, firma

Millennium, která je jiným brani na nášem

trhu známa, tentokrát ráhla vede. Zda má

jít o pokus o typicky černý anglický humor,

jak by se z některých hámrov na obrazovce

doudlou si cítit, cíti, cíti dnešní dnešní

hráčů a brutální době, nevin. Totéž prostě

posoudit nedokážu. Rozhodně a jí napo-

sledy vám rádám - jdeš si raději zahrát

Paintball nebo Laserquest, ale proboha,

nenicte své peněženky, harddisky a joysticky

ky timhle brakiem.

CPT VLADA.

T2 - The Arcade Game

Ne každý má postavu amerického státního občana s přísným rakouským přezuvkem a ocelovými svaly.

Právě pro nás, "ne každý" je určena hra T2 - THE ARCADE GAME, když bych byl o mnichu zastřelen, když bych byl o mnichu zastřelen, když bych byl o mnichu zastřelen. Schwarzenegger a hra pro mě určena nedbaly. Až jste již počítali, že T2 - THE ARCADE GAME nepatří mezi ty nejlepší. Nepatří. Přesto vám o něco prozradím. Na rozdíl od naprostého propadáků firmy CCEAN, která shodou okolnosti zpracovávala stejný nářídm, tedy Schwarzeneggerův TERMINATOR 2 - THE JUDGEMENT DAY II firmy VIRGIN zase takovým pradámkem není. Třeba proto, že AMIGA verze je pouze konverzí z velice oblibeného hradu automatu. A, mimochodem, T2 existuje i na konsolích SEGA MEGA DRIVE. A jedti to chcete slyšet, tak vynohreně lepší kvalitě než na AMZE.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

V každém případě je T2 - THE ARCADE GAME opravdu opravdou hra.

VYHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VYHODNÝCH CENACH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA,
ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **C Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.

Datalux



C Commodore

PRODEJNY: Sofijské nám.
PRAHA 4
Czech republic
tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
PRAHA 1
Czech republic
tel.: (02) 242 29877

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (067) 22 503

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2231066

SYNTRON

ZNAČKOVÉ formátované DISKETY made in Canada

HD

240,- Kč
237,- Kč
235,- Kč

1 - 2 KRABIČKY
3 - 4 KRABIČKY
5 - 9 KRABIČEK

160,- Kč
157,- Kč
155,- Kč

DD

230 10 a více 150

Píná záruka vrácení peněz při Vaši nespokojenosťi.

Stáli zakázničtí získávali stejnou 2%.

Skoly, nemocnice, domovy mládeže atd. získávali stejnou 3%.

Pro firmy: uvádějte svůj Dlč nebo ICO.

OBJEDNÁVKY: CHIPUITTA, P.O.BOX 2, 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48

Objednávám krabiček disket HD, krabiček disket DD.

Diskety zásilame na dobríku. K ceně připočítaváme balné 3 - 6 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.

Jméno: _____

Adresa: _____

□□□□□

podpis: _____

www.oldgames.cz

AMIGA Info

autorizovaný dealer firem
Commodore a GVP

Objednávky a informace:

AMIGA INFO - BOX 219 - 111 21 PRAHA
tel. 02/253708, 256201, 254227

Ceny jsou uvedeny v Kč a dñi.
Zboží zásilame i na dobríku.

Nabízíme naší prodejnou v Praze 2, Šumavská 19
(metro - nám. Miru, tram - 16, 4, 22, 11)

U nás vždy zaručeno nejlepší ceny!

Nabízíme nejkompletnější program firmy Commodore

A500, A500+, Amiga CDTV, A600, A1200, CD32, A4000, 01048

Literatura pro Amigu

Doplňky pro Amigu

Assembler 68000	165,-	External floppy	2950,-
GFA BASIC	250,-	1 MB pro A600	2950,-
Maxplus	95,-	0,5-1,8 MB A500	od 1290,-
Amiga Basic (disketa)	99,-	1 MB pro A500+	2590,-
Hardware manuál (disketa)	99,-	1-9MB pro A1200	tel.
Superbase (disketa)	99,-	Kabel Scart	390,-
Fish katalog (2xdisk)	59,-	CDX 8520	990,-

HIT:

Ceská lokalizace pro A1200 a A600, fonty (i vektorové), ovlastnění tiskáren, hlašení systému, systém menu

190,-

Harddisky pro AMIGU

Velký výběr pro všechny typy Amig

tel.

Kvalitní sestavy PC za příjemné ceny

Lisování konfigurace PC 386, 486, počítacího a jiného

tel.

Pozor! Mimořádná nabídka zvukových karet a CDROM

Sound Power 2.0, Sound Blaster kompatibilní	1990,-
Sound Blaster Deluxe	3490,-
Sound Blaster Pro Deluxe	4990,-
Sound Blaster 16 Basic Edition	6990,-
Sound Blaster 16 Multi CD, ASP	9870,-
CDROM FX01 Mitsumi - 150MB/sec	6990,-
CDROM FX02 Mitsumi - 300MB/sec	8980,-

Velký výběr softwareů i her a programů pro PC

SuperGame set (Irem 40 her - 10 disket HD)

490,-

Doom - Velký hit

99,-

Antivirový paket - nejnovější antivirový programy

99,-

Objednávky a informace

AMIGA INFO-BOX 729-111 21 Praha

tel. 02/256201, 253708

Ceny jsou uvedeny v Kč a dñi.

Zboží zásilame i na dobríku.

HEDÁME NOVÉ DEALERY DO NAŠÍ DEALERSKÉ SÍTĚ





DAVID BRABEN PRESENTS

FRONTIER

ELITE
II

GAMETEK

KONAMI

"The ultimate in space adventure. Frontier is the single most important step forward for games this decade."

**VÝHRADNÍ
DOVOZCE**



**PRODEJNA SCORPION
ČKALOVA ULICE C.
PRAHA**

Vzdušný ostrov a Colossus

Vezmi růžku. Rychle hrad zavaži do balonu a 2x ho užiši. Promítluv s tím malíčkem na ostrovku. Použij golfovou hůl na lanko a prutem přitáhní mrák vlevo. Našílapkou vede žáby punt balonem, převezь Goye na druhý ostrověk a potom dalším balonem až upíně dole. Zakoži Ooyem na kameni na zemi a na hrušku dobra. Opět punt balonem a Ooyem se ho u obra chytí. Blount rychle propichne oblik dýky, obr kychmre a dostane Goye ke getřízrům. Postav ho na vyvýšený obojek a Blountem ucpí dolní gejzír. Goya skočí do balonu a Blount jen přídá zavaži, aby maly přefel na ledovce. Prutem ulov Colossus dalekolehod a podív se s ním na věc v ledu. S Goyou na ni zakouzli, rozmrází se.



Blount sleduje Vika letícího na rybě.



Poslední obrázek je ze všech nejdovednosnější.

Blountem věc vezmi a jdi dole. Postav katapult do střední polohy pomoci dolního tlačítka a pomocí horního na nejdál kámen. S kamenem jeř přestav do polohy vlevo a Ooyou zakouzli na šest lodiček nad Colosesem, rozbije se mu helma.

Postav katapult do střední polohy a pomocí lopatky na nejdál posad Ooyu. Z pravé polohy katapultu je vystřelit tm, že se Blountem podívá do dalekohledu upravo. Zakoži s ním na syl a sraz u levého okraje skalky. Nyní k synu vystřel Blounta a prutem vytáhní červu. Na prut s červem chyt v právě místnosti pilouna v díle v oblasti. Jdi zpět doleva, punt večer na Colossa, na jeho obličeji vlez za zub a vezmi párátko. Použij párátko na pravé oko a z oka se podívá. Pak vlez do levého ucha a z pravého oka vystř. zrnko prachu. Párátko si vezmi a použij řeb schovaných ve vousach lodí nejméně až po nejvíce. Zatáhn za chlup v nosě, stří zrnko prachu do zvý, znova zatáhn za chlup a svez se po size dolů. Kopni do zrnka a opust obličej. Použij pilouna na sloup pod Colosem a Ooye na Blounta v kleci. Stínen seber zrnko prachu ze země a použij ho na soukoli kataputu. Zakoži Ooyem na šest lodiček, katapult se rozbije a vypadne kolečko. Použij růž na ruku a do otvoru vlož kolečko. Vypadne zrnko prchu, které použij na Colossa. Posad vlož růž na nosní dírku. Vlož růž do pravého ucha a jdi na pravý límeč. Hotovo, Colossus usne.

Královna a král

Vylez s hadem na vysoký svíček vedle královny a vezmi svíčku. Objeví královnu a kládrem klepni stráž. Vezmi pistoli, obejmi ji zvonu a rychle seber hůlku ze svíčky. Použij hada na tyč u knihovny vlevo a Blountem použij ruku na padající bryle. Zatímco Blount zdrožuje, had musí rychle dolů vpravo od fontány bryle chytit. Vezmi bryle a použij je na čibuli. Posad hada do myšky, odičeň s Blountem zelenou dle misky a rychle přeskákej po lustrech. Vezmi Fenyk. Dej svíčku na jeden z téří drážek u vpravo od fontány. Použij hůlku na svíčku a proces opakuj i s ostatními drážkami, aby byla duchová věta souvislá. Vlez do fontány. Dej králi ruku. Hůlku dej řafkovi, použij čibuli na stráž pod králem a vezmi sekuru. Seber talíř ze stolu a použij



Návrh obálky
antikoncepcionální
prostředku nebo
happy end?

Goblins



Bere přehledná mapa všech úrovni.

Fenyk na zbylou stráž. Dej pistoli Tibivo. Vylez hadem po holí stráži a s Blountem přeskápej po lustrech. Promítluv s i Vionou-motýlem. Hadem vlez do dny za stráži a zároveň dej řafkovi talíř, aby Tibivo sestřeli pouze iuff. Rychle seber papuce a hůlku zprátky ke králověm (tentokrát však s použitím mincí). Po lustrech vystávkou na krab a dej sekuru do hromice. S Blountem vlez do krabu, aby kuchař sestřel lebku. S hadem vylez na svicen vede královny a tukni na lebku. Vezmi sekuru a lebku. Dej královné papuce, prolez ke králi a dej mu lebku. Odleď do labyrintu.

Sachy a knihovna

V knihovně vpravo seber řetězec a z knihy kreslení králi. Hadem rozvíj prach pod pavučinou a Blountem ho vdechni. Seber číslice od 1 až 7. Vlez do knihy o sochách a načezeném ryolem nakresli osmíčku na papír pod knihou Isaber ji. Blountem si stoupni před pavoukem a hadem se podívaj na obráz s měsícem. Vezmi devítka. Čísla 1-9 namáč do kalmarů a namoč do téří řetězec. Vezmi koníčka u sitě, otoč stránku knihy na obrázku s hadrem. Dokresli perem čístečku, podvej se na hada a rydy do koníč. Otoc stránku na baráček. Dvakrát nakresli hrádku pod okno a vezmi mandolinku. Sekerou roztříštěj právě u sitě a vezmi kůžku dřeva. Na obráz s vozkem dokresli vola. Mindi použij na vozek, vezmi kousek mramoru a mindi. Na stránce se stromem se podívaj do dny a tříkrát skoč na knírku geometrie vlevo. Vezmi sýp a dej do téří řetězec. V místnosti se schovánkou vezmi kružidlo a použij ho na kus mramoru. Potom do pravé ruky vezmi kladivo, do levé magzlik a vytések sošku. Kdo bude mít s téšiním problém, musí se vratit v knihovně prodat všechny knihy. Vezmi figurku včela a namoč do barvy. Stětem jí domařil a od postav schovánkou. Křidlo použij na kus dřeva a do rukou vezmi kladivo a dlabat. Vytések figurku, kterou namoč do barvy, opět ji dokresli řetězem a postav na schovánku. Pokus se vydout minci do prasatka, pak do obou rukou vezmi mláďka a zonglji s nimi. Vhod minci dovnitř a vyleze myš zahrá oběma rukama na mandolinku (pravou díru a levou hrátku). Ztloušť mojí polož na modré pole před Duegne. Přečti si pravidla hry.

Usmíření bohů

Sekerou rozbal plát vlevo a kladivem stěnu vpravo. Promítluv s i pozitivním polem božství a vezmi struň casu. Zazvon na zvonek vlevo, pak na zvonek vpravo, rychle běž na téři a nech se vystřilit. Vezmi svatoú skulajdu. Vhod ji do potůčku hor kosti a zazvon na oba zvonky. Skoč do prázdného bazénku. Cervenou skulajdu dej na stojan k cartovi, bílou andělou. Vhod andělou mindi do vzdálenosti, použij kladivo na mrák u čerti, noty rydle sváž stranou času a zazvon na oba zvonky. Tim jsi dohrál třetí díl Goblinů, těšilme se naštěstí v čtyřky.

ANDREW + IRENA



Erana příš krásy nepobrat.

"Thank you. I can hold
this image no longer.
Farewell."



Matina výbava pro pokročilé masochisty.



Závěrečná sejstost a nezbytné ovace.

Ke Glory IV bychom mohli napsat čtyři řešení: pro bojovníka, magika, zloděje a paladína. Protože by to zobraťo příliš mnoho míst, sestavíme úkoly jednotlivých postav do jediného návodu. Děj zůstává vzdále stejný, postavy si pouze pomohají svými zvláštními schopnostmi. Uvítám vaše návody pro magika, je velmi pravděpodobné, že je otiskneme. Soubory doporučují navolit na jednoduchou úrovně a přepnut je na automatickou. Pokud si ve hře nebudeš vědět rady s některými logickými hádankami, opakováním tučnáním na otazník je zpravidla můžete přeskočit.

Na začátku hry potí věci od kostlivců, seber a zapaloucí. Cesta z jeskyně je velmi jednoduchá a je doprovázena ve hře samotné jako rozjížděcí nápovalo, takže se jí nebudou blíže zabývat. Venku přeskakuj ke kamennému, počezej k Katrínou a z kamenné brány vyjmí důležitý symbol ve tvaru meduzy. Ve městě se porozhledni a ubytuj se v hospodě. V noci se do města můžeš dostat přelezením brány a do svěho pokoje můžeš vlezit oknem. Spát můžeš také u kopendiu s květinami, kde je zabodnuta magická Eranina hůl. Paladin by se na tomto místě měl objevovat za soumraku, aby se mu zjevil duch Piotry. Tento duch bude paladínum zadávat úkoly až do konce hry. Ve svém pokoji můžeš spát a nechávat si vět v truhle.

Ze stropu otrhne trochu česneku. Dole v hospodě si pořídí promluv s hosty, vždy se všemi lidmi milu, dialogy se mění každý den a možno byt klíčové. V obchodě vedle hospody si nakup jídlo, mimoto budě odhad potřebují cukrárka (candy), pekář (pie pan) a sáček (shopping bag), možna i olej. Paladin navíc použije kotél. Peníze jsou různě poschovávány po lese, např. hned v parafusu u brány je měsíc.

Promluví si s burgomistrem (alejo jako starosta), dostaneš klíč od guildu, vznášecího domu pro hrdiny. Dům najdi a odemkni. Pročti si knihy a nauč se používat poslavodí nástroje. Můžeš také nahodit lano s kotvíkou na hák na strop a učit se sňhat. Poděpř se do knihy hrdinu a vezmi lepší med z vitríny. Zloděj musí nastavit kombinaci hradu vpravo od knifovny podle známk v místnosti a prolezet do tajného pokojí. Ze obrazu vezme kartu a cteve s ní horní pádlo. V jednom z karálů v zemi je zakulatým knoflík, který sebere a použije ho s sebou. Na ciferku čárky odpovídají abecedou od A do L po směru hodinových ručiček. Nastav hešlo FILCH a vyber sejf, hlavní pádlo. S nimi se dostaneš do stolu v popředí. Než se pustíš do odpašování, pročti si zlodějské knihy. Ve stole najdeš deník, ve kterém si všimni zdánlivě nesmyslné básničky o holkách. První písmena slov (B.B.Y.G.C., G.R.G.R.) jsou zkřížená barev. Prozkoumaj sud pod obrazem a otevři zámek pomocí barev z deníku. Objeví se trochu deformovaný ředit zloděj.

Quest IV Shadows of Darkness for glory

Jdi do kláštera vedle guildu. Na dveře použij symbol meduzy, jinak je po tobě. Můžeš se také vlamat dovnitř levním horním oknem. Uvnitř může slásk rozbit sklo ve vitřině a užít hojivou mast Casem, až budete umět dobré spinac, vylez k výklenku nad dveřmi a seber sošku havrania. Dále použij česnek na rytu nad kříbem a otoč pravým sloupkem v krbu. Sesupt do sklepa a naopak se vma ze sude, nevědomky získáš první ze sedmi rituálů lostini už budou mnohem složitější. Zloděj může vypadat slášk vyrážet dubový stůl, kde najdeš důležitý spis sileneho micha. Sošku brouku z výklenku nejdříve přikry sádem a tepnive poté vezmi. Paladin může totéž prokleté místo podpálit. Cestou ven si všimni uschlého skřeta Domovaje ve skleněné vitřině, zatím ho však nech byt. Sošku brouka může zloděj v guildu použít na

šéfa zlodějů a získat tak dobrou unikovou cestu z města (ednosemnáctou).

Další zákeřným místem je sídlo sileneho Dr. Hentza, vlastní Dr. Crania. Přehraj melodičky na zvonky a vstup dovnitř. Otevři pravé dveře a pomoc identifikaci matným nalezní vzněkem potvůrky, které se ze dveří vydají (tzv. Antwerpové). Použij hamberger na přírodní a z sebe Antwerp chytne, vejdí do levých dveří. Odehraj hloupou skálačku a konečně si odemkni dveře k Dr. Craniovi. Počádne s ním počezej a fekni si o prázdnou látkovku. Později od něj můžeš získat různé hojivé masky, antický a stříbrný. Magik může získat nové kouzlo. Casem také doktor doda důležitý lektvar, ale o tom až později. Naproti Craniovi sídlí malý baráček, jehož majitel něco hledá na zemi. Majitele se několikrát zeptej na jeho

Legenda k mapě:

A - Město, Blood ritual
 B - Brána do zámku
 C - Hrbotov

D - Baba Yaga, Breath
 E - Okáni
 F - Eranin zahrada
 G - Rusalka
 H - Bonsai, Bone ritual
 I - Skřítek hádankář

J - Duch země
 K - Kef "Elderbury"
 L - Heart ritual
 M - Bažiny, Sense ritual

NÁVODY



score	
Název hry:	74%
QUEST FOR GLORY IV	
Výrobce:	Sierra-On-Line
Zán:	Fantasy
styl:	Adventure
Počítac:	PC
Oblastnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	70%
Zvuk:	90%



Po edificaci rituálu se kamenná důstava otevřela.



Hrdina to ještě neví, ale už TD má za sebe.

Polemizování s padouchem Ad Avisem.

zesnulou ženu Annu. V noci se do jeho domu můžeš vložit oknem, ale kromě koštěte a peněz umířit nic neni. Snad jen zamčená bedna, kterou se mi nepodařilo otevřít.
 Příběh čas opustit město. Předpokládám, že jsi již příle vytřeňoval a zvládneš házení, sponhá a podobné kousky. U městské brány postaví trochu zmrzly klasu. Natřeš květiny a vyděš se podle mapy za rusákom. Květiny jí dej a pořádně ji prokec. Jako Paladin později získáš její vlas, které použij na koště. Se vzniklým kouzlením smetkem corauši hrobky na hřbitově, až se ukáže zlý duch, zabíj ho a rusáka je volný. Vrat se do místnosti s bonsají a tak dlouho po ni házej kameny, až spadne. Zasad jí do jamky v Eraniin zahrádkě. Jdi k keramickým mužkům a odpovídej na jeho všechné otázky. V jedné z nich odpovídely bude obzásnena magická formula, kterou musíš říci kefku v místnosti upraveno od baby Yagy, aby tě nechal projít. Porcej s batincou strašný lebku, chce něco proti slunci. Občas vydívá hládové kaně, které se mi nepodařilo něčím nakrmít, raděj ho nech byt.

V noci jdi k důl ženy a opakovaně s ní mluv, připojmej jí, že je mrvná lodičkář a vracej se do místnosti. Nakonec se dozvíd, že se jedná o starcovu ženu Annu. Daši den povýš stád o důl jeho ženy, přuje jí Hleda. Následující noc je naječ oba spolu v lese, prokec je a dostaneš za odměnu klobouk pro smrtku u baby Yagy. Klobouk jí odnes a chaloupce nasyp zrní. Baba Yaga ti dá za klicek speciální koláč. Touhle dobou by ve městě mělo diktuj i chycení cikán a naříčení ho vinym ze zmílení hrobafe igora. Zlodí může cikánu v noci z vězení díscast pomoci páclidel, jinak je nutné putovat na hřbitov a odusoudit povolenou desku z čerstvého hrobu, kde je igor zařízen. Po této akci vyhledej igora ve městě (sez před guidem) a řekni mu o klicek ke kryptě. Cikáni by si měli občit za to, že jsi pomohl, takže si k něm večer můžeš chodit nechat vykládat budoucnost. V hospodě se objeví nový host - ztělesněný řešák. Navštív ho v jeho pokoji (nahoru vlevo) a prokec ho. Vezmi gumové kůrky z jeho postele a slib, že mu vrátíš ztracený humor. Okolo druhé hodiny

ny ranní se jdi podívat do haly. Nad krbem sedí Domovojí a chce, abyš pomohl jeho schiřemu kámošovi v klášteře.

Příčasná výroba koláče: jdi k pichlavému kefku "Elderbury" a bombarduj ho kameny, dokud neupustí větev. Pak polož na zem gumové kůrky a spadle botouš seber. U bažiny leží kostivec, z něhož ulom kost. Do prázdného řešáku od Crania naber silz v dolní části místnosti, kde byla bonsai. Přeď chaloupkou Yagy rozměl kosti ve hmožďři. Prášek z nich spolu se silzem a s bobulemi dej do pekáče a použi ho na levou smrkutu, která koláč ohřeje. Koláč dej tabě a řekni si o odměnu, dostaneš hořu pro řešáka. Dones mu ho a on ti pošpeť totální vtip, pak odejde z města. Vede občas potíž katrinu u městských bran, později se budete setkávat u brany do zámku. Pořádně jí prokec a zkus ji stavit, bude se ještě hotit. Jdi k dr. Craniovi a řekni si o Rehydratacion Solution. Druhý den mu v láhviciho přines, o co si požádá na oplátku (v každé hře je to něco jiného) a kdyžen lektvar dostaneš. Použi ho na uschlého Domovojce v klášteře a o svém činní řešáku Domovojci v hospodě. Dovolí ti vztíti si z almary malou panenku, udělej to.

V další fázi hry musíš získat pět rituálů černého boha, šestý má Katrina a použije ho sama. O sedmém rituálu Essence se zmíníš až později. První, Blood ritual, už máš se sudu vína z klášteru, druhý, Breath ritual, dřá Baba Yaga za par kosti na zvýkání. Určte se ji i její smrty zeptaj na temného boha. Dark one a na zlo vůbec, budeš rád potěšovat. Třetí Heart ritual hildá duch v jížní části lesa (mapa). Složitostí je Sense ritual, kteřímu se musíš přebrotit (přeskačit), přelevitati na západ bažinami, až k hrobku šíleného mnicha. Tam pořád hildá a vlož symbol meduze do otvoru. Zdejší správce pořadí rituál: Mouth, Bone, Blood, Breath, Sense, Heart a Essence, daří rituál je tvůj. Baba ritual získáš následovně: v noční hod na bažinách a příkaze bludíčky na cukrárce. Chyť je do prázdné řešáku a použi je na podivný sloup v místnosti se zlzem (H). Zadík kód AVODZ, a vezmi lístvu. Takto vybaven se vydaj k cikánky a zeptej se vědmu na Erana's staff, dozvíd se o oběti (Sacrifice). V noci jdi

na hřbitov, odemkni levou hrobku klíčem od Igory a vejdi. Podívaj se do zlatu na zemi a výře barevnou hádankou, klíčem odemkni rámek uprav a projdi do zámku. Vydej-li po příjemném schodišti, můžeš namazat vše oblejem a poslechnout si rozhovor Katriny s Ad Avisem. Potom zadřini chodobami projdi do výšších pat. V celém zámku není, až na pár medálků, nic zajímavého, pouze v nejvyšší věži narazíš na malou Tanyu a její opici. Pořádně s ní několikrát (!!) promluví a řeknij, že by se měla vrátit domů. Potom jí dej panenku od Domovojce a zase ji pořádně prokec, pak řekni opici o oběti a je vyráhn, děj se přenešes do města a bude krátké demno.

Jdi se Zx vypsat do hospody, pokud jsi všechno udělal správně, objeví se druhý den rám na zemi ve tvém pokoji listu se zprávou z Katriny. Ve skutečnosti správu napsal Ad Avis. Čekáš před bránou do zámku, jdi tam a nech se chytit. Přetřni hřebety nebo je odkouzli a oddej zelenoumu pannu. V dalším pokoji probudí Katrinu politkem. Další jsi jí vstupní branou přines do zámku před získanými rituály. Půjde se do jeskyně. Slez dolů k obludnému bojarovi po laně, zabij ho (magick lidkyni a vezmi Essence rituál). Vylez po laně (vyskakuj), levtuj si k kravěmu oltáři, který je v právě časné obrazovce a vypadá jako velká msa. Zajkej rituál krvě, vylez o kousek výš a povol kamenem do zdroje vytékajícího situ. Magik si pomůže kouzlem Frost bite. U dalšího oltáře předčí rituál ducha (Breath). Rukou kliček na chapadla: vpravo nahoru, vlevo po straně, pak na prostřední v předním churmilu. Nakonec iklinu na velké černé chapadlo nahoru. Rychle se zachyt výhrouku na právě straně obrazovky, po odrážení výběhni ven (bez magick Calm a Open). V Jeskyni Sense cave jdi opatrně dolů, sahní rukou po stěnách, až nespadnete z cestky. Jdi dolou a nahoru, začneš čtit pačny, opet tápe rukou, jdi nahoru a doprava. Přijde sluch, jdi doprava, dokud opět neuvidíš. Použij Sense rituál na oltář. Hod kotvouku na výběh a zhoupnou se na dolní plôšinku, rychle výběhni ven. Díle začíti zombie kněze, je tuhý jak trá, dostaš jsem ho úplnou nahodou. Přesuň se do Jeskyně kostí. Zapal louču a přidej na oltář i louči svoji. Použij Bone ritual na oltář a podivej se na něj. Použij meduzu na písek na zemi a slož znamení z kostí, pak použij rituál na oltář zrovna. Zautoc na kosti a při odchodu si zde nezapomeň svou louč. Nakonec použij Heart ritual na oltář v Jeskyni srdeč. Vylez nahoru hřibou do strupe - přečíhaj finální souboj s Ad Avisem. Vytáhni Eranin hůl, která se změní v kopí. Rekni padouchovi totalní vtip ob řešáka a zatímco se směje, hod kopí na něj. Nakonec se jen kopím dotkní kryštalu, abys osvobozeni dluži Erany. A je to.

ANDREW

www.old-games.cz



An Intel® RSS Enterprise service provider.

Ještě než se vrhneme do první mise, pár úmluv. Průběh hry je závislý na tom, jak konverzace získat s ostatními postavami. Můžete si vždy volit mezi několika různými větami (soustředit se a závidit), na nich se potom odvídají další deje. Je-li první nutné zvolit ty a ty možnosti, uvedení jejich čísla v závorce vždy tam, kde přísluší rozhovor.

Pro větší přehlednost můst nepravidelné anglické texty, umožňuje to pak snadnější orientaci ve výběru a v následné navigaci. Na začátku každého poslání je třeba doletět k danému objektu (planetě, kosmické stanici, apod.) a obvykle i „zaparkovat“ ho na oběžné dráze a přesunout se na objekt. Pokud není uvedeno jinak, začíná v tomto bodě návod pro danou misi. Hned první výkřikma je mísí první.

POSLÁNÍ 1. - FEDERACE

Ještě než se přenesete na stanici, bude s vám hovorit James Munroe (2). Teleportujte se na stanici (3,1).

STAR TREK

JUDGEMENT RITES

Promluvte si s chirakem, který vás hilda (2.3.1.2). Vyděte kolem něho ven a ve vedení místnosti so tří říspuků vyberete vše: včely, scented tricorder (idále jen STI), medical tricorder (IMT), medikum a lase-rovou pistole (phasers). Potíkáte-li v průběhu mise nějaké stráže, které na vás budou střílet, použijte na ně zelený laser. Pokud nelzekrátkou, dena vaši skupiny záškolnou, vylepte ho medikem. Nyní běžte do Executive Quarters a vezmete si tam vztučový Filtr (Airfilter). Vyděte ven a vstupte do dede nápradi. Tam si vezmete panenky v pozadí (dummiess) a vylepte muže na posteli.

Běžte do Computer Room, ochrime tam techniku zeleným laserem a použijte Spocka na tříšachovnici nad sebou (1,2,3). Nyní použijte cba tricordéry na počítač vlevo a potom tamtéž i Spocka. Jděte do Transporter Room (idvejte vedle) a rychle použijte filtr na teleportér. Na teleportér použijte i loutky.

Použijte Spocka na ovádílání panelu vpravo, nahore vyjme force field a communications tracking a na obrazovce vložíte vyplněný graf trasy. Promluvte si s členovoulovačem a hleďte u použití na něj ST. V Central Control vylezeťte Munroova asistenta. Použijte Spocka u křesta a u stěny nahore vyjme communications network a back-up a na panel počítače upravte vyplněný weapons control. Nyní jděte do Docking Bay 1 (3). Použijte Spocka na oba počítače vlevo (zdejšího sabotáže). Dostanete před Greenfellovou hrou a zručnosti Spocka na dveře. Ráte?



To boldly go where no man has gone before.TM

Nejdříve, proč bylo v nové verzi sáhání nahrazeno slovo „mam“ slovem „one“ –

dovnití (2) a ochranné Bredella směrem Vezměte si zdejší deník a elektronickou záložku. Na deník použijte křížek první taný kód a na záložku ST (získáte druhý taný kód). Vezměte si také tento nálepky s portrétem křížka (místo se s Bredellem rádi - měli jeho obrazek na stěně). Použijte Spocka na kontrolní panel bez nočního stolku (2 - správci mají kod ke zdejší záložce). Běžte do dveří naproti a zabijte mrachu červeným laserem. Použijte Spocka na kontrolním panelu vlevo (vpny traktor beam)...

POSLÁNÍ 2. - STRÁŽ

Použijte Spocku v režimu panely a výdejte ven ito samé opakujte u každých dveří, které Kirk nedokáže otevřít. Vlezte do prvních dvou zevia a pak do otevřeného výproje. Poslouchejte všech pět věcí, co se vám podaře a vyberete taky oba dva kódy. Ziskáte tak znak, aby jste a plastikovou destičku (disk of plastic) - res použijte na přístroj mezi dveřmi. Potom tam použijte Spocku. Ziskáte jakési akumulátory (crack s připevněnou destičkou a ten použijte na nařízku mezi dveřmi v předešlé místnosti.

Těsní vede

a pohovoňte si s učitelkou. Vstupte do budovy naproti té, co před ní štěkal pes. Promluvte si s jednorukým. Zamette.

Před vchodem do domu na západě použijte na výjík ST a medkit a promluvte si s ním (3). Bězte do hospody (1). Použijte McCovey na sudy. Dejte Gretel dopis. Vstupte do zadní místnosti a použijte peníze na stůl. Promluvte si s mužem, co sedí naproti vám (má zelený svět) (3). V obchodě si kupte hodiny.

Běžte do baraku, před nímž stál pes. Vezměte si ze skříně růžnice. Použijte Spocka na vojáka v klesadle a pak na trezor. Vyberte z něho dynamit. Svaté vojáka, McCoyem ho probudíte a promluvte si s ním (5). Namířte na něj růžnice. Nyní si vezměte již podepsaný papíry na pravém křílu stolu. Zase ho McCoyem uspěte.

Promluvte si s výkřem u dobu (1). Souhlasí z hody v zeleném dejet podepsané papíry a popovidejte si s ním (5). V přední místnosti si pohovořte s chlapem nalevo (4) a vezměte si kus papíru, který vám nechá na stole. Ten dejte učitelce.

Běžte k trojpoložce na východě, vložte do něj říšskou tabuličku, náhrdelník a hodiny a použijte na ně dynamit. Při rozmluvě s Trelanem zvolte volbu (1). Promluvte si Elsem a pak znovu s Trelanem (1,2), později (1,1,2,1,1)...

POSLÁNÍ 4. - ZÁŘE A TEMNOTA

Běžte doprava a použijte ST na satelitu, ovládajte panel a skále vlevo za satelitem. Použijte komunikátor (kopnuk neoplocou paprsky, takže ukážete na špatnou skálu - zkuste to znovu). Jděte na západ a čept použijte ST na obě části antény a pak komunikátor. Použijte Spocka na ovládání panel. Vstupte do budovy, před kterou jste byli na začátku mise přenesenou a běžte vlevo. Promluvte si s Vizzinrem (1,1). Běžte 2x vpravo a promluvte si s Azrahem (2,2,1,1). Vezměte si misku se žlutým obsahem. Vratte se tam, kde jste potkal Vizzina.

POSLÁNÍ 3 - ZEMĚ NIKOHO

POUŽIJTE: ZELENÝ KRUH

Použijte Ellise na dveře. Otevřete bednu u dveří, vezměte si pář lahvi a obsah vylejte na kupu slámy vlevo dole. Z kupky napravo od dveří si vezměte kláčky a použijte je na politou slámu.

Vyjdeš ven a promluvíte si s Elisem a po hru s hráčkou strážníkem. Potom ho pořádně uhoďte itak, že ho použijete a vyletí zraněného stafika. Promluvte si s ním (umíráte se dozvědět spoustu zajímavých věcí). Vstupte do obchodu. 3x si promluvte s chlapcem (vždy volba 1). Použijte ST na hodiny a opusťte obchod. Na západě odtud najdete mádrovýho psa. Dejte mu jídlo z obchodu a pak na ně použijte medik. Vstupte do budovy uprostřed (školky) a popovídajte si se stráží 1. Použijte ST na tabuli

ROZLÁNÍ 5 - RIJSTINY

POSLANI 5. - POSTINT
Promluvte si se všemi. 2x použijte Spocka na panel před ním (vlevo dole) /volba 1/. Na stejném místě použijte Sulua a odjedte výtahem do Auxiliary Control.

score	70%
Název hry:	STAR TREK: JUDGEMENT RITES
Výrobce:	Interplay
Září:	Sci - fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%



Steve kapitána: „Každý má svůj úkol a ten si plní.“



Tady je ne náš vltav trochu modro, nemyslíte?



Kapitáne vesmírné lodi je ovládáce technickou dokonalostí Hitlerovského trojplecháka.



Ve 25. století nebude všechny hezky vklizeno a nabídkami. Občas tam totiž bude pékný bar... nepořádek.



Mrcha - verze první.



Mrcha - verze poslední.

Vstupte dveřmi naproti vám a použijte MT na větelce. Jedte výtahem do Sickbay. Vstupte do dveří a promluvte si s McCoyem. Jedte do Engineering a vstupte do místnosti (3). Do krabice vedle mřížovaného okna vložte magickou bombu a použijte Kirku na počítat vlevo. Po teleportaci použijte Kirku na červenou stěnu a pak na panel před pravým křeslem. Jedte do Transport Room. Promluvte si s větelcem išve. Běžte vpravo, objeví se Savant (1). Vezměte si tmavohnědý pytlík (pouch) a nalevo odtud do něj posířete modré kamínky. Nyní běžte úplně vpravo a 2x si promluvte se Spockem (vlevo). Běžte vlevo a promluvte si 2x se Savantem (3,3) a (1,1). Použijte na něj pytlík (3,1)...

Vezměte si kanystr na benzín (gas canister).

Použijte Scotta na stroje vlevo a vpravo. Vstupte do dveří vlevo nahoru. Vezměte si krytal. Použijte Scotta na sondu a na placatého robota u panelu 9B. Vložte do něj kondenzátor (1) a použijte na něj Scotta. Použijte Scotta na sondu a pak na něj použijte podnos, láhev a kondenzátor. Až se sonda nabije, vezměte si zpět kondenzátor a podnos. Běžte do předešlé místnosti a na stroj vpravo dole použijte krytal, podnos a kondenzátor. Použijte stroj (4,3,2,1,1,1,2,1,...)

Běžte vlevo a vezměte si červené plody. V místnosti nahore použijte na ženu MT a pak Spocka. Běžte nahoru a 2x vlevo a dejte Tuskinovi červené plody. Ochromte laserem vzdálenějšího hildace a promluvte si s tím druhým.

sežeďte dolu tajným otvorem. Použijte záhrnu na přešátečné chlapka a konetory, které tak získáte, použijte na panel úplně vpravo (2, vlevo). Vezměte si zelenou čokou a pak ji použijte na severní počítac. Použijte Spocka na červenovalošné chlapka a vstupte do magického otvoru.

POSLÁNÍ 6. - MUZEJNÍ KOUSEK

Běžte 3x vpravo. Vezměte si kopí (lance), stříbrný podnos (silver tray) ze stolu, láhev nálevu od dverí a papírek, co byl pod ní. Precítě si ho, 3x použijte Scotta na ovládací panel, ze kterého vyletí blesk na kuratori. Použijte Kirku na stůl vyletí dole - otevřou se vám dveře. Použijte Chekovu na rytle a odejdejte.

Použijte Scotta na dělo a na stroj vpravo. Klikněte vpravo dole a vložte kód z papíru (VVSOP2123). Vezměte si magnetické spomy z velkého kola vpravo (isou to ty menší) a použijte Scotta na vyšší panel před ním.

Běžte na sever a použijte oba kondenzátory na stroj uprostřed. Chvíli počkejte až se nabíjí a v místnosti na jihu je použijte na robota vpravo dole. Na něj pak použijte Scotta. Vezměte si zpět kondenzátory. Běžte 2x na sever, vložte kód. Promluvte si se Scottem. Použijte oba kondenzátory, magnetické svorky, červený drát, kopí a černý kabel na Aurora Generator. Použijte Chekovu na stroj vlevo dole. Vezměte si oba kondenzátory a běžte do právě probouraných dveří.

POSLÁNÍ 7. - TO BUDE PŘECÉ SÍLENSTVÍ

Běžte 2x vpravo. Použijte Spocka na hru na stolu před gorilami. Běžte 3x vlevo. Dejte tuštočivo medvídka a vezměte si jeho kostky. Na krále použijte Uhuru a pak si s ním promluvte (2). Použijte přefkrytu panel nad tuštočhem a pak vrátěte otvory do vstrepu nad trunem. Běžte na sever. Vezměte si spodní část poslední truhly nálevu (metal keg) a použijte ji na příštou nahoru. Tam pak stříte červeným laserem, použijte kostky a zase stříte červeným laserem. Vratěte metal keg zpět a párkrát se projítě ven a do místnosti, dokud v tubě nevyrostou červené plody. Pár sijich vezmete.

Běžte dole a pak vlevo a promluvte si tam se ženou (vlevo). Zkuste ji plody dát. Běžte 5x vlevo a dejte plody chlapci, co sedí vzdáleně. Promluvte si s ním (vlevo). Otevře vám tanoucí skříň a vy až z ní vyberte hnědý obsah (inázivýmě ho dalej nedanešený smilným ovcem). Použijte krále a vezměte si jeho příkryvku.

Běžte 5x vlevo a promluvte si se ženou. Použijte stroj u levých dveří a vezměte si objevivší se krabiči. Použijte žluté vločky na příštou pod pravými dveřmi (2) a následně tamtéž v krabiči (1). Nové vzniklé jidlo dejte ženě.

POSLÁNÍ 8. - VŠECHNO JDE, KDYZ SE CHCE

Brassican (zelená potvrťka před vám) vám bude klást různé otázky a vašim úkolem bude vybrat mezi vám všechno pravého, který nejlépe zná odpověď. Postup je následovný: Promluvte s Brassiccam a řeknete, že jde znáte odpověď (vložba 11). Dále pak použijte správného člena vaší skupiny a poté Brassiccu.

Až na výjimku není třeba vložit mezi sebou diskutovat a stáčí zrovna vybrat toho vypočítaného.

Pokud však máte rádi hádanky a nejste lhoseňi k názorům druhých, určitě vás zajímou argumenty vašich přátel a sami si zkoušejte vybrat toho pravého. Pokud si pak použijete zkoušenou dobu můžete být vaše domněná správa.

Při vyvolení je Uhura, druhý McCoy, třetí Spock. Při čtvrté odpovědi klikněte ikonou s ústy na Kirku (2,3,1) a pak na Brassiccu (1). Pak použijte Kirku (3).

Promluvte si s mimozemšťanemm úplně vpravo (1) a použijte paralelens na Klara...

Pokud jsem někde neudělal chybou a doslo jste až sem, tak gratuluji. Děkuji Rupílkovi, že mi dal k dispozici počítac (ať mu Rupílkov prospeje), a těším se na shledanou u dalších návodů.

UVULIA

Kompletní řešení



...Gabriel trénuje na pekaře.



...pravidelná obhlídka hřbitova, tentokrát se určitě něco stane.



...plán města se všemi lokacemi



...vánoční kádik aneb co se dá nakreslit čtyřmi barvami

Gabriel Knight

Den 1

Přečti si noviny. Ze stolu si vezmi lupu a pinzetu, podívej se na knihy vlevo a uvráp nahoře v knihovně. Otevři pokladnici a najdeš poukázku. Jdi dozadu do pokoje, kde vezmi tužidlo na vlasý z koupelny a baterku ze stolu. Několikrát se zeptej sekretárky na zprávy (Messages). Dojď k babičce přes New Orleans map a o všem si s ní promluv. Jdi na pládu a vezmi knížku s kresbami. Podívej se na hodiny, nastav ručičky na tři hodiny, a draka v okruži nastav klikček nahoru. Prohlédni si nalezené foto, dopis i knížku s kresbami. Ted se babičky zeptej na Heinrice Rittera. Jdi do kostela, do modřich dveří napravo. V místnosti vezmi límeček a farářskou košili. Dojed na polici, kde se zeptej seržanta na komise Moselye a na fotografie. Otevři obálku a prohlédni si Fotky. Jdi na náměstí. Přived mimra z horní obrazovky k policijantovi a poslechni si rádio na motocyklu. Jed na

místo vraždy, použij notýsek na kresby na zemi a podívej se na obrázek. Lupou prozkoumaj travu u vpravo od stromu a pinzetou vezmi šupinu. Nabre hroudu hnily ze břehu jezera. Jdi domů, zpět k sekretářce a zadej jí práci: „Request research on Maria Gedde“.

Den 2

Přečti si noviny. Jdi do obchodu Dixieland Store, podívej se na tabuli na pultě a na fotografii obětí ukáž prodavači. Jdi na polici za seržantem a zeptej se ho na Moselyho. Nastav teplomer u pravých dveří na 90 stupňů a vejdi k Moselymu. Počadni si s ním promluv. Jdi ven a zeptej se policisty na spisy. Až je přineše, vrát ji a je znovu milou o Moselym. Rekní mu, že s ním chce udělat snímek, ale napřed si musí upravit vlasy. Venku rychle seber spisy z příhrádky a okopíruj je. Vrat je zpět do pří-

Den 3

jíž se zvyk si přečti noviny a zeptej se na vzkazy. Sekretářka ti měla dát Ritterovo číslo. Vzadu v pokoji nejdříve zapni telefon a potom zavolej na číslo 555-1280 a 555-6170. Vzpýtej se na adresu Madame Cazzanoux a zmíň se o psisku Castro. Poté zavolej Ritterovi na číslo 49093245333. V Dixieland Store se zeptej na zvlášť masku krokodýla Willieho. Jdi domů a prodej obraz sousedovi. Za peníze si masku krokodýla kup, dostaneš s ní také štafetu Gambling Oil, který jdi dat fachistovi do hospody Napoleon House. Nejdříve si však pořádně promluv s hostinským. Sachistu musí přesýpat,že použije li kouzlení voodoo olej, bude vyrávat. Ted dojdí na náměstí k malíři pro hotovy nákres. Jdi doleva, promluvit si s tanecnicí. Až začne tančit, dotkn si ji. Seber spadou šálu a prohledni ji s lipou. Pinzel se na sundej šápuňu a s láhu vrát ženě. Až bude po všem, prohlédni si lipou obě šupiny. Jdi k detektivovi



...lidský happy end se nekoná



...však vlevo je samosabavý

a podívej se na výsledek svědka. Dále do Tulane University. Po přednášce vejdí do profesorova kabinetu. Promluví si s ním, dej mu fotografii mrtvého a náramek od malíře. Jde na hřbitov. Dvakrát doprava a potkáš Mariu Gedde. Po krátkém rozhovoru se vrát na náměstí k věžkyni a promluví na ni pomocí vyklíčníku. Jdi k paní Cazzanoux. Uprav si vlasy tužidlem, obléč si farářskou košili, ilmeček a zaklepj. Promluví si s paní Cazzanoux. Zeptej se jí na „Cabrit sans Cor“ a odpověz ji „lidské oběť“. Nakonec se jí zeptej na „Voodoun Hounfoun“. Dá ti náramek, který otkníš do hlyny ze břehu jezera. Otkní odnes Samovi do hospody, dňa druhého dne ti podle něj vyrobí náramek. Vydí ven.

Den 4

Přečti si novinky a dej sekretářce k prozkoumání nákres od malíře. Vrat se do hospody pro náramek. Jdi k dalekohledům nad náměstím (Overlook) a podívej se do leveho z nich. Zajdi do kostela, kde si promluví se svědkem Crushem (medifive mu musíš ukázat náramek), hlavně o „Drummer“ a pokr. o „Hounfoun“. Až zemře, podívaj se na něj, vyhří mu tričko a zakresli si symbol do notesu.

Den 5

Zaděj sekretářce zkoumání „Rada druhů“, přečti si noviny a prozkoumá všechny nové věci v inventáři. Jdi do university za profesorem. Podívej se na mrtvoho, seber jeho zápisky se stolu a přečti si je. Jdi do Voodoo muzea. Až tě napadne had, stiskni tlačítko vlevo od dveří. Den opět na hřbitov. Připři si nové znaky do notesu a použij je na znaky staré, nový list se přeloží. Chvili počkej, až odteče hrobník, potom použij chlunu na hrobku a napiš „DJ BRING SEKEY MADOULE“. Jdi domů. Lupou prozkoumaj popelník na stole a porovnej šuplinu z vraždy se šupinou z muzea, souhlásil Dojai požádat detektiva o znovuocetvení případu „Reopen case“. Ukaž mu obě shodné šupiny, článek z novin 1810, nákres od malíře a profesoru čmránice. Detektiv znovu otevře případ.

Den 6

Přečti si noviny. Vezmi, otevři a přečti si dopis. Dej obrázek hada sekretářce a řekni jí, že jdeš na party a že je phili žárliv. Jed na náměstí, kde přemluví prodavače vlevo, ať se vrátí na svoje původní místo. Použij knihu Radu Drum na bubenku a istovinném ve stránkách novol. „Call Conclave“, „Tonight“, „Swamp“. Ted jdi na polici a počkej, až odjede strážník. Vlez za přepážku a odemkni klickem Moselyovu kancelář. Uvnitř otevři šuplík a seber



...problém: jak získat komisařev odznak?

Tracking Device. Ve Voodoo muzeu ho strč jeden snímač do krabice u dveří. Na velké mapě jed na adresu bažant. Tam na sebe použij druhý snímač a orientuj se podle něho. Nasad si masku krokodýla a řekni jméno Damballah Ogoun Bagadris.

Den 7

Zavolej Rittera na 490932433333 a zeptej se ho na všechno, hlavně na Tetelo, Tetelo's remains a Africa homeland. Přečti si noviny. Jde na hřbitov, doprava k hrobce Gedde. Stiskni tlačítka Uvnitř si povíš batérku a otevři oddíly šuplík. Dvakrát vezmi peněženku a otevři ji. Je v ní karta. Stisknutím tlačítka vylez z hrobky, jed domů a zavolej cestovního kancléře na 58511130. Zařid cestu do Německa, objed na letštěj. Na svém rodinném zámku jdi nahoru do pokoji a ze schránek u dveří vezmi listinu. Podívej na horní rám levých dveří a jdi se zeptat služky na „Portal poem“. Potom jdi doprava do kaple, podívej se na obrazy. Služky se pak zeptej na „Chapel Panels“ a „Initiation Ceremony“. V pokoji nyní vezmi růžky a ostříhej si vlasy. Otevři okno a umy si ruce ve sněhu. Vezmi misku a dojdi ke služce. Seber solničku ze země a dýku ze stěny. Ve svatyni polož misku na oltář a nasyp do ní sůl. Rizni se dýkou a použij diab. Přečti slab z listiny, stanee se exorcistou.

Den 8

Vezmi klíček a odemkni levé dveře. Prohlédni si prostřední knihovnu na protější stěně a vezmi knihu. Prohlédni také knihovnu upravo a vezmi si druhou knihu. Nyní jestě políčku na levé stěně, kde vezmi další knihu. Ted levo na protější stěně. Nakonec pravou, dolní políčka - vezmi knihu Ancient Digs of Africa. Načezenou knihu dej služce a zaplat cestu kredit kartou.

Score 86%

Název hry:	GABRIEL KNIGHT
Výrobce:	Sierra On-Line
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	90%

Den 9

Jdi do kruhu. Ve třetí místnosti najdeš hadí hůl. Kromě dvou destiček, které leží na zemi, poslaje všechny destičky ze dvanácti místnosti vnitřního kruhu. Podívej se na destičku v místnosti s hlavou (sedm hadů). V pokoji vlevo umístí destičku s osmi hady do výklenku. Potom postupuj doleva a vkládej destičky 9, 10, 11, dvanácká je plná, 1. 6. v místnosti číslo tři strč dýku do otvoru a běž do destýky. Zde už je vice neprateln, takže se zhoupni po lámě. V sedmém pokoji strč opět tyč do otvoru. Ve vnitřním kruhu jdi doprava a podívaj se na stolec. Nasad obě zbraně ze stěny do stolce a otoč jimi. V obraze vlevo vyznází mrtvý strážce srdece a mužeš letět domů.

Den 10

Přečti si noviny a zprávu se stolu. Detektiva se zeptej na nové věci a jed do kostela. Po levé straně jsou tři zpovědníky. Jdi do první a strč hůl do otvoru. Pak hůl spolu se signal device schovaj pod lavíčku pro Moselyho. Jdi do pokojí sedm, vezmi dvě masky a dvě roby. V pokoji čtyři seber černou knihu ze stolu. Nakouknou do pokoji číslo dvě. Ted do centrální místnosti, kde zahráj na bubnu „Summer Brother Eagle“. Rychele běž do pokojí dvě pro kartu, se kterou vejdí do pokojí jedna. Nasbírej peněz, co nejvíce to půjde, potom pomocí karty vejdí do místnosti jedenáct, trochu se porozíhlí a běž do pokojí osm. Použij zlatý amulet na dřevu. Převlékn si do masky. Použij zlatý amulet a nakonec sáhnь po figurě v oltáři. Na konci můžeš a nemusíš pomoci Marii při pádu - bud na ni použij nůž nebo ji vytáhní ven. Jen do jeho druhého k te úspěchu phili nepomůže, ale takový je život.

ANDREW

Score	75%
Název hry:	LITL DIVIL
Výrobce:	Gremlin
Zánr:	Pohádka
Styl:	Pejsek
Počítac:	PC
Obežitost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	65%



Nejméně obvyklá, nejméně nebezpečná, nejméně, ale nejvíce překapavá ze všech pasti - elektrina! Těhle pasti se vyhnute snadno - stačí ji obejet.

Kapesní průvodce peklem aneb jak získat Mystickou Pizzu hojnosti..

Vážení dáblici, jste už netrpělivě čekáte na to, až se nadeje nejnovější dáblice, který je vás ohrožuje pekelní obřízou hru LITL DIVIL, a bude navíc dostatečně silný na to, aby pro vás zpracoval mapy a napasí navod. Uhm, ten obřan jsem já a ten návod je tady.

Jestě jste si všimli, že se tady všechno odklájí pár map. To jsou mapy úrovní. 5 třími si srad pomůže legendu, taky z pekla. Klepj orientaci vám snad pomůže legenda, taky z pekla. Navod na překonání některých past je tady taky, pomůže vám možná taky a zde je taky. Co ale není nikde napsáno jsou slovní popisy k místnostem na mapách. Ty pro změnu následují po tomto textu a z pekla nejsou, protože jsem je napasí já...

LEVEL 1

Tato úroveň je nejnichň a nejméně pekelná. Připomíná, že v obchodě musíte kupit všechno, ale jako první musíte kupit jen KYBUL a SPREL. Udělejte to, ale pozor se vrátte a kupte zbraní. Strážce na konci úrovni zmíte jako ostatní strážce na konci každé úrovni SRPEM (ale v žádém případě ne kadeřnici).

1 - s pákou v těto místnosti si poradíte sradho - stah ho posílátek SRPEM s obrohem a dávet mezin proraz počítejte pavoučí, které můžete podél libos roztrápat či požádat. Pokud pavouka zničíte, zůstane RAZTEREKU.

2 - přeskáte kameny v baňovině hřebu nemí nic téžebku. Pomůže vám tady rychlosť, hrbet prsty, pevní ruky a na konci KYBUL.

3 - ani skály po plášťovém hřebu nemí nic téžebku. Podrobnu mapu nemám, ale sradí se sami a na konci najdeš DAMANT

4 - než vstoupote do této místnosti, měly byste mit již dostatek peněz na to abyste se vrátile a obchod a koupili zbraní zboží, jmenovitě hřebu. Síl vstupte, v souboru ve stylu pekla fu pořádne tisťuchou, který má patrně zaražené větrn., jež jehou rázdu vydříte. Ehm.

5 - koukajte v těto místnosti proti vám vyletí tři kostičky, které zabijte, potom skálete na jejich kostech aby měla jejich důležitý klíč. Až zničíte všechny tři, nejdete pro vás



kousík záhadu překážek. Ale pozor na okna ve stěnách, jsou nebezpečná...

6 - v podzemním říji je hadčinka srdna - každému symbolu odpovídají jimi možky tvor, na kterého musíte skočit.

Srdna, ale je jednoduše symboly si přejde sami...

7 - ari tato místnost není obtížná - otáčejte kolekta a odkopávejte potváru tak dluho, než plamen přepál prováz a vy získáte KOČKU...

Pokud máte na konci dostatek peněz, můžete s lidem přistoupit k posledním dvěma, zaplatit, povrat se se strážcem a postoupit do dalšího pekelného patra...

LEVEL 2

Jest si myslíte, že toto podlaží je velké nebo těžké, pojdete na část. Tohle je překážky tridy dětský-dětský hračka. V tomto patře se objevuje zpěvák, který jsem pracovně nazval KŘÍZKA.

2-kvota: je to též kříz smrti, protačíte poklad stranou k větvi a skočíte fire, budou se vám doplni energie nebo... nebo na vás spadne panico a energii vám ubere. Kromě toho, že je příjemné kleknout. Proto nedoporučuji používat klávesy s prázdnou energi, protačíte vás smrt nezříkla natrve. Jinku tady nemí nic nezdělky...

1 - u této krátké překážky dívky zažádajte za prováz tak dluho, až vytvoří cestou k její zahrani. Odměnou vám bude její SRDCE

2 - třetí místnost: Je trochu obtížná. Poprvé je to první z HOŘÍC obtížných místností. Podzemny rázdu nežde dír, snad jen několik rad - na každom ze tří místod je jedna míslo, které se propadá, jednak místo, kam nemohou živély. Jeden z osobitných zjedoucí je vylík offříku na prostřední mísce, potom skočit do propadu, objevit se na startu a rychle probíhnet do cíle, než se hruska vzpamatuje. Eh, zkočujte do to.

3 - hra skočík je v náhlých zemích obtížná a poměrně rozšířena, a tak nemí třeba využívat pravidla. V peklu je ale návíc potřeba dávat pozor na pekelné pásky, kteří jsou poměrně dětem. Jinku je ale stačí vyhrát ihned.

4 - dráha přečítá s trochou smrti, rychlosť a přenosnosti - začnete mu cibou nožem drámy. Jakmile se stříháte do chvíli zastopy, musíte být rychlí, protačíte ohřenou dráhu rychle roztažit. Věřte mi, že to

5 - pro souboj s beránekem v této místnosti budete nepočítat potřebou sokera, kterou koupíte v obchodě, spolu s dalším užitčným předmětem (zejmé vyznam jsem jen s neodhadit). Pokud zaútočíte jen první, míté velice velkou šanci na vltavu beráneku umřít dřív, než se vzpamatuje. Tenhle souboj nemí obtížný...

6 - kdybyste vždyk pozorným dabilky, našli byste v jednom místě na stěně obrázek tří lánovek. Protáčíte ale míté, nemusíte nic hledat, stačí nemichat do kroté lekvář z těchto barev - červená, zelená, modrá, potom lekvář vypít, a v posteli máte myšky koče proklouznot.

7 - a další souboj na cestě - v bublínach je nezbytně nutné mít HŘEBÍK, s tím přeskáte na zadních, upovíte, pak vydříte můstek a potom jen přeskáte na druhou stranu. Pře, je to ale pekelně obtížné - dělat pozor a skálete jen na velké bublínky pokud tam nějaké velké



budou, to je to. A nemyslete si, že jste jedinci, komu se to na první pokus nepovedlo...

U posledních dvou platí prakticky to samé, co v předešlém úrovni. Jen strážce je o něco tužší...

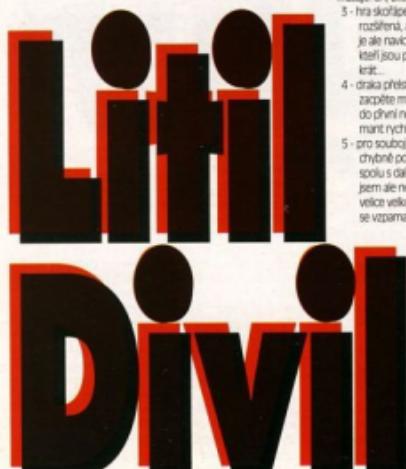
LEVEL 3

Třetí úroveň je skvělá, protože v ní skoro nejsou žádné místnosti. Proto někdy utíkáte neblíží cestou do kurtku a učete si pozici. Nedělejte tedy je sebrat VŠECHNY penize. Pozor ale na místo čarodívny „3“, sem nechodusit dřív, než budete mit hodinky, nebo z vás ruka vytlačí všechny penize. A co je jiného na mapě...

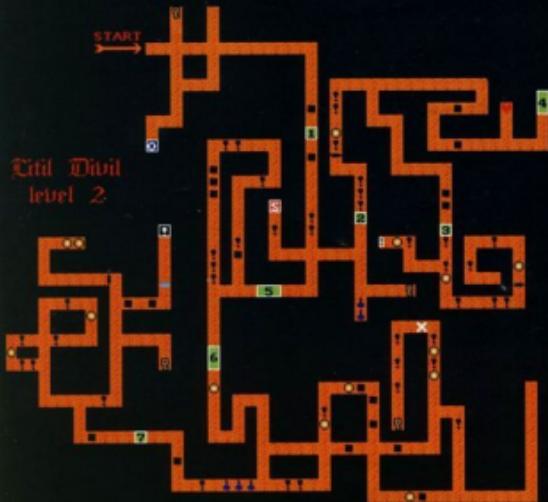
1 - rozehlejte tripatrové bludiště, ve kterém najdeš SAMOPAL i ve Faloučemi, Číku i modremi a i HRIVČEM v zeleném patřel. Ve bludišti stříhajte potvory SAMOPALEM, překážkou prospáváte, když nejdříve dálzice dostane banu podkladu lochopříze až uvidíte a užijte si hodiny zážavy.

2 - HODINY. Leží tent jen na krov, kdo ví co se díl o nich říká...

3 - Hadové ruče dejte hodinky a vezměte si klic.



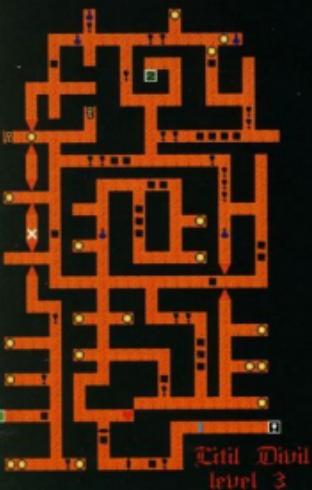
Citil Devil level 2



Tegrenda...

- peklo
- ▲ schody
- past
- propast
- ✖ penize
- energie
- plná energie
- boj s životy
- ohnich
- kulech
- mistnost
- teleport
- strážce dvořiny

Pokud je v zemi jediná propast zádny problém, staci ji obejet, a pokud se nelze vyhnout - jedinou možnost je přeskocit. V dalších úrovních z některých propasti stehají plameny. Jaká je proti nim obrana, nevím.



Citil Devil level 3



Citil Devil level 4

Na konci budete potrebovat hodně peněz a hlinavé stříbro na poradení stráže, který je zase o něco obtížnější. Když se vám to podaří, postoupote do další úrovně. Když ne, tak pro vás dali novou neplatí.

LEVEL 4

Hola hola, peklo vošla, aneb - předposlední úroveň je z dveřmi velich monitorů nebot (tryfka) je čisto magické, překvapivé představující a péčí budí také úrovní posrání, protože je úroveň čtvrtá předposlední, a tak vás od cíle dělají krůček. Tedy pá krůček. Hodně? No, spousta krůčku, krůčku, číšku a skáká, nebot LEVEL 4 patří mezi nejtěžší, ale s peklem do toho, půl je hotovo loni přímatky pekelného literáta, co teorie v LEVEL 5 - red... Tato úroveň je obtížná, ale vý jí zvládnete. Já to taky dokázal, i když... budilci budilci budilky, brrrrr, blesk blesk.

1 - Tak tady je možnost mítost: Na jaří konco je kouzlená tenkou RAKETA, ale dostat se k ní vám da pěkně zabrat. Pokud se vám nebudeš moci dostat, hleď myší radu. Rada je jednodušší - sednout dozadu, kdežto vám vzad popíš a neboťte se dobas stoupnout, „dozadu“, drátce se zhmotí primo pod vám odporným nohem. Ale pozor, úplně upozornění - když napíšu „dopředu“, je to

dopředu vzhledem k mistru, odkud jste přišli tzn. v rámci 3D pohledu znamená moje „dopředu“ vlastní doleva nahoru, „doprava“ potom znamená doprava nahoru atd. Však vý si poradíte?

Cesta tam: z první plošinky udelejte krok dopředu v pravou chvíli iztin, když díazdce před vami opravdu je, potom uzijte, jen doprava, dopředu, doleva, dopředu, dopředu, doprava, doprava, dopředu, dopředu, dopředu, doleva, doleva, doleva, doleva, doleva, doleva, doleva, doprava, doprava, dopředu, dopředu, doleva, doleva, doleva, a ještě u raket. Snadně? ZA mimochodem, menechte se sešrotit laserem. Boli to Cesta zpátky, z díazdce, kde seberete raketu udelejte krok dozadu a potom doprava, dozadu, dozadu, doleva, dozadu, dozadu, dozadu, dozadu, dozadu, dozadu, doprava, doprava, doprava, dozadu, dozadu, dozadu, dozadu, a ještě o tonto vinku. Budilky budilky.

2 - Další mítost je tedy naaahderna. Ale tady vám poradím jen jedno - udelejte tor žralci skáleky po rámce jedicím plášťkem v lave tak dlohu, až najlete KUC a s ním potom přeskocíte na druhou stranu k zamčeným dverím. A nezoufajte, i já jsem se u tohoto

vztekal, prskal a skrabal.

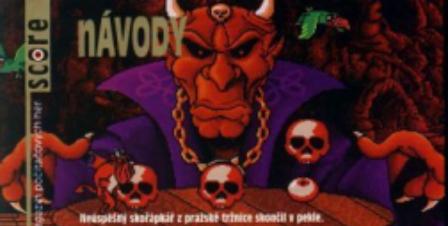
3 - Na rozdíl od té předešlé je tato mistnost úzasně jednodušší - staci jen přehazovat pásky v bludisti, nenechat se při tom sebrat a utéct. Rada ještě: ze toho je to snadné. Ale nemí. Tedy zpocítat. Citem hry odstráží uderý nečernoučký protiváha a henechat se přitom zažít. Ted vám odhalim neuvěřitelnou skutečnost - existuje totiž cestu ulery a proč nemí existují čtyři obranné pozice, které musíte vše zaútočit.

Trocha cviku a je to. A co takhle vynutit TURBO?

4 - Nejkrásně, že tomu nedokážete. Mimochodem tomu je klasický překvaka zábava - hazzet vypladaní o do očnic dluží otáčející se lebek. Zásoba odi ve vás hrusné kapse je nevyčerpávatelná, zato energie ne.

5 - Vezme jste milady nehnál peklo-sachy. No vlete - já taky ne. Všem okem je došrotovat, protresit roho na sachovičky a henechat se přitom zažít ořírem, který se priblížuje inesni vás chycit. Pazor - čtverecky s obrázky odsunují nejen ořírem, ale i Muttar!

NÁVODY



Hravšký skřípák z pražské tržnice skočil v peklo.



Kolem jámy obklopený okny projedete tak blízko, jak jen to půjde. V žádném případě se nepřiblížujte k oknům. Je to smrduté - jen na to připlít...



Ty krásné zelenobučky posírají nadherou světla, která vrzadí!



Hopsáčka

Plamenomety
na stěnách jsou hrušně
a nevýznamné.
Nekdy
nevystrelí
vůbec, nekdy
jeden, jindy
druhý - náhoda
je tibec.

Nejistější (ale ne 100%) cestou je proplížit se těsně podél jedné stěny. Třeba to výde...

7 - Tady, tady v tom Bohem i satařem zapomenutém místě, všemi opustěná a zouflá, zaniklá a slabá leží na zemi kralovská KORUNA. Tak už ji probíha sebe?

8 - Ho ho ho. Tak tuhle místnost vám opravidlo nepřeju. Je totiž pekelně obtížná. Ale opravidlo pekelné. Cíl je jednoduchý - přepronutí nevyrobivé správce na útramu a přesnou - "A" nepřepronutí spinací na pochybné ploše. B) nespadnutí do propasti. C) nemusat se zasmrkout oštěpem či šípem. Mochu vám dát jedinou radu - snadne se a pamatuji se, že se před oštěpem můžete sehnout. Ne ale před řípem. Pokud to zvládnete, vybojujete si kouzlený sběr. Pokud ne, můžete opravidlo smršti.

9 - Tame čokoládu, hadova a neručnava ruká od vás bude chitř Kukulku. A vite, co vás si ně udělat? Vy jí tu korunu cte, to je tol!

Schvalně, co myslíte, že vás čeká na konci (urovní). A myslíte, že stráže bude některý, než ten předešly? NEBUDE! Bude pékně tuhý až tvrdý. Ale vy na maz!

LEVEL 5

Hudy hudy hudy, uá uá, tady si opravidlo užijete! Ale co tady vůbec v vás čertu dělat? Jak to, že vás ještě něco neroztrhalo, nesedalo, nerozmačkovalo, neudusilo, neosložilo a vůbec?



Civil Devil
level 5



Luk s nabitym šípem je neškodný. Pokud vše, kde se nachází, staci jít podél kterékoli stěny a vystří v žádném případě nevyjdí. Luky totíž nejsou od přírody (tedy od Luciferfa) obdarovány žádnou inteligencí.

Dříve se ho. Tady jde vlastně jen o to dostat se ven, ale není to tak snadné. Předně musíte zneškodnit potvorku, která vylukuje za barem a nespadnout přitom do díry, kterou v podlaze vytvořila neuvěřitelná ola. Potvorku musíte zasňmout, když vylukuje za barem. Pokud se vám to podaří, příručka vylukuje na chvíli ven a tam jí musíte zasňmout znova, když je to namáhavé, vy to ještě zlátěníte a s následujícím šípem jste uniketem pekelnému baru. 5 - co si myslíte, že učítce s medúzou, kterou by vám řekla svoje nechutné pohledy. Ano, správné. Vy jí by pořídily kruhový STITEM. Ale pozor, aby vás zlásil efektivně, musíte stát přímo na ní. Pokud se vám to podaří colikrát, vylukuje. Pokud se zlámíte. Tak to už na tom své chod.

6 - předposlední mistnost, tedy vlastně předpředposlední mistnost, je všeobecně očekávaná. Sdílejte si myslim, že budete mít dost starost v chodbach plynich pastí, takže vám trochu odpornou přehlídku. Pokud můžete na tu mate, jinak byste se nedostali z samého počátku si na to aprobálně bloudit, ve kterém staněj ještě v minule v úrovni přepněte pádky a upchnutí před potvarami vyfuzujemeš cípou. Hola, hola.

7 - Mušly, mušly he he he - táláčkováho krále mistrost, ble ble ble, jaké pořádání vám přinesou skálení na trampolině v hrudníku kol košťovic si nedokáže vůbec představit. Je to ale pekelně snadné. Tedy pokud víte, jak se to. Člení se rozkoupat kostivé tváři a náružu mu tak trochu zubní obraz. Toho dodílej jen jedinou mnohem zlouběžnější Stoupení s před trampolinou (před trampolinou na přímo spojující zuby s trampolinou), to znamená kousek pod vchodem do mistrosti a skálení. Pokud stoupáte správně, Mutt se rozobil. Těsně před trampolinou stisknete podruhé. Mutt se odrazí a pokud v letu skáste podruhé, zuby košťovice před vásim kopancem nezachrání vůbec nic. Opačný postup několikrát, až se zuby košťovice v prach obrátí...

No, a je to. Tedy skoro. Vite, čeká vás ještě to nejtěžší. Musíte porazit tráčepeleka s ohavným medvědem. Doufám, že mistnost s ním na mapě neexistuje. Tedy toho odporného hruska svůj sekurov objevte, větševi je vás Schvalně jeste vše, co se stane, pokud ho neporazíte. Hudy hudy!



Barvy:



Jsem to ale koberce, co?

Část I - Rodná Kyrandie

Vezmi vodu zpod koberce, prázdnou lahev z políky a horučky ze země. Seber houbu u mola a jdi dál. Podvle se do pařežu a vezmi kouzelnou knihu. Dále u zkráceného stromu vezmi česnek a ulom kus kořene. Nahoru si promluv s převozníkem, bude chtít zlátky. Jdi jednou doprava a vezmi druhý česnek. Jdi na jih. Hraj na světliku v příslušném polaci, tři tukni na tu, po které zazní další. Pak tukni na druhé znejší světliku v příslušném polaci - zazní třetí. Tato sleduje metody podle zdejší a započni si barvy, budeš je nutně potřebovat později. Jdi zpět k převozníkovi a doleva. Vezmi pirku z hliniska a napiň lahev vodou z baňky, kterou nahore vylil na svitici boule. Boule vezmi. Jdi si do domečku pro lahvičku, hrnojivo a stoličku, sed na jih a na západ, strč dostromu a vezmí klič. Přejdi na druhou stranu. Z dny si vezmi mikovinu koteli. Použij česnek na krokodýla a naber si zlyku na látku.

Jdi na sever, vezmi kus sily a nabер horoučkovu vodu do lahvičky. Ted buděs kouzlit dej do kolekci kofru, silu, česnek, silu krokodýla, stoličku a horoučkovu vodu. Vyledek napiň lahvičku a jdi dál, neustále doprava, až do jeskyně. Tam probudí myš, vypíj lahvičku a jdi ke smrtci. Na zuby zaťah melodičky podle znamenaných barev. Odemkni truhlu kličkou a vydnej magnet a sýr. Dojdí zpátky k rybářům a dej jim sýr. Potom jdí směrem ke své chaloupce osvobodit Marku. Dilon kytice dej hrnojivo a vpravo vezmi koutku. Použij magnet na koutku, zlatou vrtek si k převozníkovi. Mousha po tébe chce čtvrti dopravy. Jeden doprás je uhozeného stromu, druhý u horučkových pramenů, třetí na střeše tvé chaloupky a čtvrtý je ve světliku. Všechny je najdi a phnes je moushe.

Část II - Farmáři, kupliri a hadlové stráže

Vlyou lahvičku z kupy sena a vezmi dopis. Jdi dolů, seber misku, očet a dej dopis farafovi. Zajdi doleva, zatop kohoutkem a vydnej hůlkou z kol. Ted dvakrát vpravo, vezmi magnet a chobotem polci záhon. Seber salát a ředivku. Vrat se na pole, naberi duchu do lahve a záhonku ho vypusť do stráška. Ted do lahve podíl ovoj na poli a vezmi klič. Jdi dole a vlež do sklepa. Seber tam čtyři podkovy, růžku a mléko naří do truchýli. Udelej a seber sýr. U vodního kola použij podkovu na elektriku, vznikne magnet. Obliď dej pod dříví. Mouku nabere do misky a nasyp jí do kotle. Odmotne rozdír i ředivku a misku s práškem polji očtem, vznikne hořčice, kterou dej do kotle spolu se zelím a syrem. Poté to do kotle nabere do lahvičky, vznikne chlebíček, který vypadne tak, že ze lahvičky tuknete o stůl, ale potom jí nezapomení sebrat ze země. Ted vrat misku drakov a zase ji seber. Naber

HAND of fate

(kompletní řešení)

score 68%

Název hry:	HAND OF FATE
výrobce:	Virgil
Září:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítací:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	65%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%

draž si z lyku. Chlebíček polož před branou vpravo do pole.

Ve městě vytáhní klaek z fontány. Ten nahoru, zahráj meleďou na staby a potom jdi do hospody. Vezmi hrneček a napří hou u soudce. Zkus odjet a jdi zaregistrovat báseň. Vydí ven a zase zpět domov. Tukej tak dlouho na piráta vpravo, dokud mu nevypadne zub. Použij svůj kouzlený magnet na zub a seber ho. Potom na něj kutilní magnetem ještě dvakrát v inventaru, aby ti ho nevzaly. Venku polož podkovou pro štěsti a hra s medúzou o zlato zbytej nejdříve vzdá plátnutí, dokud neubudeš mit tři. U vodního kola z nich vyráz tři perzny a jdi do města, doprava. Ze země seber stránku, kterou si dej do knhy, lahvičku a slupku od pomerečku. Jdi nahoru doprava, vezmi hlinu a otiskni do ni králikovu pacu. Ted jdi jednou doprava, tyčku si přitáhni lano a znovu doprava. Nyní buďte kouzlo. Do koleje žášťovou podkovou, draž si kralíčí očík. Da misky vlož slupku od pomerečku, poli ji plvem. Výsledek přejde do kolekce. Dej dale napří vzniknoucí elixírem obci lahvičku a polož je na oltář. Potom jdi dvakrát doprava, dej dej nápoj řeřívou. Vejdí do králiku u fontány, nájdej dej také prodačku, který ti prodej ilustraci na lod za tři zlacky.

Jdi doprava a použij magnetickou podkovu na věc plovoucí po moři, je to klic. Podkovu si vezmi zpět a jdi si k oltáři dopřít elixír, budeš ho ještě potřebovat. Vlez do ryby, odemkni Marka a použij magnet na klic. Thrikat kličky myň na hrad v čele lobuchové. Hod hálek z okna a odemkni sebe i Marka. Vylez z ryby a dej dej doprava. Elixírem vztuh vlnámofnika, dej mu lisek a nastup na lod. Na lodi schovaj magnet do stocheného lana.

Část III - Volcania

Seber muži a hřebíček. Jdi doprava a posírej všechny tři věci. Vpravo u kliči nezapomeň vzít lahvičku a dostat z nich pirku. Chod odkola ostrova a stojí všechny předměty, které dávají lidem, dokud tě nepoloží na exkurzi. Ted jdi dole až k chlápkovi. Dej mu co chce, dostaneš od něj brožku. Další chlápek bude chtit čtyři myšle. Potom přijde babka, která chce čtyři doly. Dále se ptaj na chlápku, který odešel a dej mu čtyři hřebíčky. Dej chod odkola ostrova, sbírej kameny a mluv s Jessikou. V jedné místnosti najdeš také klaek. Se dvěma kameny skoč do proudu vzdružku. Dole seber kameny a klaekem krystaly z palmy u ještěbra. Jdi nahoru a použij klaek na dinosaury. S kameny skoč zase do proudu vzdružku. Pokračuj stále dole, vezmi lahvičku a kamení a jdi dvakrát doprava. V jedné z místnosti najdi kus oliva ve tvaru srdce a změř ho hulkou na zlato. Do koleje dej krystaly, zlaté srdce, dva kamínky a hotový nápoj nabere do lahvičky.

vičky. Také máš u sebe kus látky, kterým musíš rozřídit dino-byka vlevo. Ten rozbije dveře. Nyní hledej malé sopečky a ucpávej je nasibranými kameny. Ucpí celou čtyři a stoupni si na vklajdi se kámen. Tam, kde dino rozbrousal dveře vylez nahoru.

Část IV - Bojácné stromy a jiná horská dobrodomrzství

Vezmi lahvičku z vybourané díry a blížku za země. Vlevo seber větvíčky, ořech z větvičky, dvakrát mech, kutilník kameny a sněhovou kouli. Vpravo použij větvíčky na kameny, skrni kutilním kamenem a vezmi všechny. Ted hod uhel, kouli sněhu a mech do kole. Nabere lektvar a použij ho vlevo na rytle. Vylez použij magnet na sochu. Z truhly si vezmi buben a něco zejmého. Dej na něj nohy. Utrhně také žádul ze stromku u sochy. Jdi k stromkům a použij na ně bubn. U lanovky dej říšský žlud, žalud a ořech veverce. Do koleje dej kutilník kameny a jdi nahoru.

V horách vezmi kouzlo a oprálovač prachu. Jdi do domku. Vydíj písmo z trofeje, vezmi tři dělové koule a lahev z políky. Změř koule ve zlato a přejd do domku, dej jednu minamino, potom seber malému lizátku. Taňka sněhová koule se bude hodit. Ted buděs kouzlit, izátko, oprálovač, sníh a pětmo dej do kole. Vylez vlevo a vlez do domku. U sněhového muže pobere hřebíčku, kolinskou, cukrátku a perličku z poštárky. Venku ulom rámponouch a zase si zakouzlí dej do kole ramponuch, kolinskou, cukrátku a perličku. Udej nápoj, ulom další dva rámponouch a použij na téru. Znovu vylez ven a pojdí až se přiblíží lovi. Použij na ně lektvar. Ted teprve vylez po stěně, doprava a do domku. Lahvičku na stromě napří magičtí těch barev v pořadí červená (horňák vzdružek), píka, červená kůže, oranžová (hořčice) z octa a mléčná ředivka, sýr, zeli, mouka, žlutá lizátko, oprálovač, sníh, pízmo, pirklo, zelená (kofru), sila, česnek, krokodýl sliz, stolička, horoučková voda, modrá krystaly, dva oblažky, olivové drožky zmrzlé hulkou ve zateři, řeřívka, lametky a borušky, bledé modré podkovou, draž si kralíčí očík, horoučková směsi. Venku ulom krápník a vylez s ním na střechu.

Znovu vylez ven a pojdí až se přiblíží lovi. Použij na ně lektvar. Ted teprve vylez po stěně, doprava a do domku. Lahvičku na stromě napří magičtí těch barev v pořadí červená (horňák vzdružek), píka, červená kůže, oranžová (hořčice) z octa a mléčná ředivka, sýr, zeli, mouka, žlutá lizátko, oprálovač, sníh, pízmo, pirklo, zelená (kofru), sila, česnek, krokodýl sliz, stolička, horoučková voda, modrá krystaly, dva oblažky, olivové drožky zmrzlé hulkou ve zateři, řeřívka, lametky a borušky, bledé modré podkovou, draž si kralíčí očík, horoučková směsi. Venku ulom krápník a vylez s ním na střechu.

Část V - Kola osudu

Jdi ke dveřím, hulkou kličku na satelit a vejdí dovnitř. Dej dej směrem nahoru dole a podívaj se, že chvíli kolečko ve stroji. Ted nahoru doprava. Tady te čeká hrozná haldárka s přemístitováním dísků. Nejdříve přejdi všechny disky do prostředního otvoru. Potom do levého, získáš kolečko a hulkou. Jdi do kontrolní budky a dej kolečko do stroje - save. Pak klikni směrem dolů a na ruku. Ende. ANDREW

Barvy!



Score		80%
Název hry:	BLOODNET	
Výrobce:	Microprobe	
Záhn:	Horror	
Styl:	Adventure	
Počítač:	PC	
Oblastnost:	Střední	
Hodnocení:	-	
Originalita:	90%	
Atmosféra:	80%	
Grafika:	70%	
Zvuk:	75%	

Tento návod

bude mít dvě části. V té první, která bude hned nasledovat, se dozvete řešení hry, tj. co je přesné a stručně potřebné k jejímu dokončení. Druhá část je určena pro lepší orientaci ve městě, kde docela obsluhá a nacpal jsem do ní skoro všechny poznatky, které jsem během hry získal, avšak více nelétoval z nich není nutná k dohrání hry. S odvoláním na mapu je možno lokalizovat všechny důležité ulice a objekty plus stejně důležité postavy, příčež zde jsem sepsal i kdo co nabízí a kdo co chání. Vynechám jich jen opravdu nedu edité postavy. Takhle zjistete vez.

REŠENÍ:

Ve stručnosti je vásim cílem získat genialní program incubus bezpečně shromažděný kdekoliv v sítí a s jeho pomocí zničit stoletého drákuul, především Frinckostech, Van Helsinga. V Tackettine obydlové sebevrať implantované nákresy implant Planesi a 4 MB chip, který si zapojte do svého oboru /clocking unit/. Jdite ke společnému hacku rům Huston Matrix Rovers se kterými si promluvte, hlavně s Lannym Ownensem, který má informace o organizaci Transtech idem již ten TT, seberte Patch Cords. Ve dne navštívte Central park a prokročte Kimbu West, pak dvakrát Sandra Tomalina, vezme si implant plans a dá Lockpick Database, 4 MB chip a Samurau soul box. Nový soul box zapojte do oboru. Ve pravé části parku si domluvte schůzku s matkou Mary v kostele. Tedy do Muzeu umění. Prokročte Montgomery Townhouse, kde ho očeká odpověď NE a ANO, dímh získat vstupenku do klubu Hellfire, jest se nachází v Plaza hotelu. Dalším cílem vašeho putování bude par nízkých žulových jmenem The Abyss. Zde najměte Riffa a livočlového dalšího bojovníka doporučují Nemroida? Je tuhej. Když ho kafloko do Café Voltaire. Prokročte s Lenorou Major a zo velký penzi si kupte volný vstup do budovy TT. Ve pravé části kavárny klecejte s Oscarom Nandezem a s Gerry Soc. Napojte se do sítě, chvíli bloumlete, klecejte s čínskými osobami a najděte dva kousky Tackettine osobnosti. Nechte se měřit neopracovatlivým robotem přenáše na uzel JAUOR. Když vám lenora nahraje do paměti informace o TT. Nyní je na fádi nadělává skupiny Kafka Conspiracy, kde se kromě toho, že Kafka byl rakušský spisovatel, dozvete lokaci skupiny Electric Anarchy. Jede tam.

Mívate se všemi lidmi, hlavně s majmum Chukcem telem výměnou dlečkou a s Phree Thought, které slibuje, že seženeš Dragon soul box. Pokud je vaša touha po kniv (Bloodlust) už příliš svouška, můžete Phreee klidně zakořouknout a o věj i obrat, ale pozor, zakoušnout můžete jen pár lidí, pak z vás bude už pravý upír a to je konc. Najměte Canica Fizze, je to dobrý hacker. Tady malá ponorka: pozor na propouštění lidí, některé se poté na vás náhležou a napadají vás na cestách mezi lokacemi, je to zbytečná obtíž, je lepší nechat neopodobně „hrdinsky“ zemřít v boji. U další skupiny Autonomy Dogs si promluvte se Sabaccusem a s Wild Child. V kostele sv. Patrika prokročte matku Mary, pak bratra Compilatio a pak zrovna mužku Mary. Chťej informace o Doughanovi, pracovníkovi užitku. Ted se můžete rozhodnout, jakého dalšího bojovníka najmout, zde Shoc Marada ze Strawberry Fields tomu je negativně těžba příští databázi z užtu Antibody nebo Tempered Steele z Hard Metal. A Hard metal se také od olivky Lykosoul Nails dozvete o zbrojním obchodu. S Tickata. Jdete do klubu Hellfire a mluvte s elitinou společnosti. Za společnku se vám nabídnete Rienfeld, v jehož veži se sice s kouskem pravé zeminy můžete chvíli prospat, ale vězte, že nemá dobrý bojovník a brzy bude po něm. George Yachish vám daruje svůj vzdorník TT, který si v inventory ihned obléknete. Ted vás běží první nákup: jděte do



Dale obětovaných dětí vám předají programátořský skvost sítě, Incubus.



Druhý souboj s Helsgenem v jeho Transitecháckém doupěti je očko tužší.

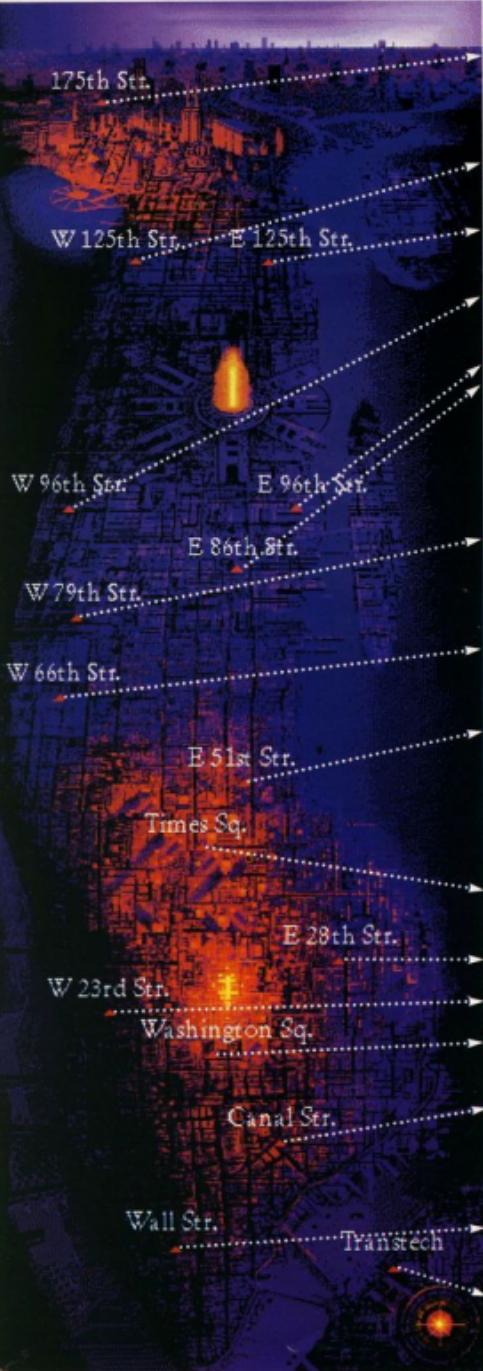


Chtěte pravé vyplati 50 000 za falešný inkubus, klapací...

Vince's Emporium pro Jury rig tools a pak k H. Tackettově pro Lockpick casing a Diagnostic unit. Z těchto komponentů příkladem Assemble sestavte páčidla Electronic Lockpicks. A ted už hurá do Transtechu. Vytahem dojdete do Security a zákušeného Dayly Palme. Všechno mu seberete, použijte jeho dlp TT/Clock. Pozor, co nevezmete z cikerny, jest se objevi po boji je naždravu ztracenou! Prohledejte místnost příkladem Search a všechno poberte. Než celeste, přečtěte si nálezený seznam Derálních kompliků. Ted k nim jednouk, k Billi Doughanovi, promluvte s ním o kompromitujučích materiálech McCalacastera. V dalším patře, u seberatky Emily Esaki, najdete odznak se symbolom meče Lapel Pin, který vám umožní přístup do závlasti upírké sekce Hellfire klubu jménem Inner Sanctum. Přichňte ho na kabát jednomu z vašich lidí. Nakonec jděte vybit TT laboratoř Nanotech. Prohledejte ji a všechno poberte, pak vylomte zámek skladu použitím el. páčidla (zdejší pracovníci jsou apatikové povahy a vše podnítni jen nevadí ani v nejméně). Sklad také prohledejte a všechno poberte, hlavně klobouk pro Kimbu West. Tedy když ho hned do Central parku odnesete, od sed se tam žáděte všechno napojovat na síť. Na vás náhlaví mini čeká Lazlo Green, v jehož býte pouze ukradněte schovávanou plivnoucí masku. Pokud jste ji dřive nezakousali, odnesete Dragon soul box Phree Thought do Electric Anarchy. Dá vám uspávat SamovaMapor. Jdete do Fix studio com Pirates. Nasadte plivnoucí masku jednu z vašich postav a s ní poté použijte Samowaparov. Z hromadu vám zde vyjmeme postaci kamery Hobcam a clva přátele filmu Holofin. Oken skupiny Down pilots Ghost Walker vám myní poví o obchodě s chemikáliemi Madame Mescal. Jede tam, kupte a použijte. Instaobjekt, který na vás sklení vaši smrtelnou bleď. Můžete zde nakoupit i různé drogy, které se budou hodit v posledních sbírkách. V období Aunbe Personnel se můžete vydávat různými zbraněmi, přičemž doporučují Laser rifle a Riot Stopper. Ale bačka, každá zbraň má své specifické náboje, které musíte s sebou jít užívat. Občas se ti plote, dlejte pozor, až v kratickém okamžiku nezodstanete bez ráboučku. Se svým neupříjemněním budete vitaní v anti-upíl sektě The Cloisters. Ve zbraních Wepsons rozmíří nařítmou na Hobcamu a svůj obrázek pusťte do zrcadla, jak se ztěší, že jste upír (oborej napájet). Bloodnet se nápadněm hemží a pakže už neexistuje nic originálního. Prohledejte místnost a napakujete se kolámkou, svěcenou vodou a hlavně modré Soul Blades. V Sebastianově pokoji vezmete různé a jdeho ho dát cyrili Thorpe do Café Voltaire (postoje ho v jeho blízkosti). Seděte s ním v sálce na uzlu na uzlu Medium, kde valí duši částečně odstí v upír mode. Zpět v The Cloisters vám Sebastian posílíte modré Soul Blades. V sálce myní poněkud Melissu Van Helsing, jdeš na "spicha" s ní do Le Phood na 96 ulici a vezmete ji do skupiny. Ve vnitní svatyni Hellfire klubu - v inner Sanctum (vravou vzadu s lapem plněm si ted promluvte s Alexanderem

ANDREW

ROZPIS LOKACÍ A POSTAV:



175 Street

- **Electric Anarchy**
Pharidde /chce zabit security director TT za 10.000\$, výhodna nabídka Chuck /chce TT seznám kumpánů Dendre, dležete, přinést Phree Thaught /chce Dragon soul box, nabízí uspávad plyn, dležete, přinést Auntie Matter /za TT clearance nabízí zvláštní zbraní „Nenávisť“ Gamok /najmout, je to tuhé virtuál, umí tahat data do spidera a Hacking všecky

W 125 Street

- **The Cloisters**
Protrhlí průdušník /vstup pouze s maskou-upem - **Sid'n'Nancies**
Nancy /nabízí speciální zbraní za 4000\$ nebo za laser rifle + laser pistol + dermal filament - **Drakuluv dům** soutož, naložení Signal scrambler - **Drakulova hrobka** soutěž, obozavocení Alexandra Temrente - **skupina Doom motoc**

E 125 Street

- **Samurai Wipe** /ekrane o clusteru „THEAT“ Ghost Walker /fukne o E 96 Street Ammunition Emporium, kde se prodávají zbraně Si Konfig /chce level 4 cloaking chip, nabízí kód do banky - **Cybersurgery** sekulární lekár, pracuje s implantaty - **Madam Mescal** obchodnice se stimulačními prostředky Nasopressin, Instapigment

W 96 Street

- **Icon Robbers** po uspání filmů podat kameru a filmy, najdou se i dobré zbraně - **Le Phood** restaurace, řetězec s Melissou Van Helsing - **Vincer's A. Emporium** obchodník se zbraněmi - **Museum of Art** Dauphine Dimitri /chce Babel code na učení cizích jazyků, nabídka 25000\$ Montgomery Taylor /poslá do Hellfire klubu na E 51 Street, dležete, pojďte mi ji

E 96 Street
E 86 Street

- **Central Park** Kimba West /chce Fiber optic cable z TT, poví o Lenore Major v Caffe Voltaire Sanders Tomalin /Při druhém rozhovoru si vezme neural implant alespoň 4MB chip, Samuraí souči box a Look Database

Mother Mary /domluví schůzku v kostele, dležete, můžete pomoci s upínáním Jeannie /nabízí circuitry lining za Piso blossom Dodger /za red filters da ruku cyborga

W 79 Street

Julius /prodává Dermal Flament a odznam Lapel Pin do Inner Sanctum - **skupina Flux Raiders** - **Contra** /fukne pošálí za Black Agents, ale kde jsou? Jaz Bob /mobil Azrael soul box za 16 MB memory chip, Red Diana /dá dojít Spidera, posle za Sid'n'Nancies - **Strawberry fields**

Shock Maraud /dá cluster „ANTIBODY“, cluster se musí procházet a vztí Flyer's personality Rimbus Database pro Marauda, dležet mu jí a najmout ho, je dobré

Zats/zakousnout, má equipment - **skupina Hard Metals** - **Liquid Nails** /ekrane o obchodníkovi Tacktickle ve W 64 M. Piston /chce Haas-Peter's Arm, nabídlo Dermal Flament, Light reflection Unit a 4000\$ Cani Sprocket /chce jakoukoliv rohbu, da EMP focalizer - **H.Tacktickle**

E 51 Street

Eleonor Salem /chce upří krev za zadní svatyně inner sanctum Remfeld /jít za ním na zpátku na E 28 street a propořít ho najmout, yatchein /dá odznam ze TransTech, který se musí dat na kabot, lokénko v inventoru

Aida Lazar /chce Pollo biomass a Virtual viewer, nabídka 1800\$ Helen Donaldson /chce 9mm pistol, nabídka 3500\$, výhodné

Chlap vzadu /chce jakýsi antiseptický látka pro siou chlapeček, země, ale nemátem jsem ho

Frank Donaldson /dá po odpovědi „YES“ 1000\$

Wichie Gibbon /ekrane o zapomenuté knihovně, dležete amuletu

- **St. Patrick's** Mother Mary /ke konci dležete, musí se spinat její potazdavky

Brother Complicatus /medziletecky Cisco Alvarez /rozhleží za Maghsoudim z Matrix Rovers Rymma Fizz /dá se najmout zadara a jetebi říkne o Gamikové z E 175 Street + mnoho dalších placených i neplacených zajímavců o úletu v měsíci

E 28 Street

- **Lazio Green** - **Bry Renfielda** plynová maska po prohledání

- **Nemocnice** Utocitěte

V zadní místnosti je možno se lézt, ale hlavně vypadat skříňky a pobrat vlní

- **Kafka conspiracy** Coover Tristán /chce zabít někoho z hard Metallů

- **Auntie personels** obchod se zbraněmi

Washington S.

- **Tackett's Lab** plynová maska po prohledání

- **NYU Dormitory** Utocitěte

Paula DMaggio /mobil virus Zeus, ***napojetí***

Canal Street

/chce osvobodit Bankise Verbatim z uzu SOFTBALL, helo „NINJA“

- **skupina Matrix Rovers** obchod se zbraněmi

W 23 Street

mochlo sebrat Pulse Emitter do Pulse gunu a do Pulse Focalizer, ***napojetí***

E 28 Street

Larry Owen /fukne o Timu Goldfarbovi, o Autonomy dogs a hlavě o Wild Child, Rags Trammel /fukne o Star Chamber, o Wittsov, Katchisov a Draculovi Van Helsingovi Hakis Maghsoudi /chce Praes 5000 z TransTech, pak se příša

- **Caffra** Utocitěte

Wall Street

Lenora Major /chce 2000\$ za znevídání pro TT nutné, ***napojetí***

Barbará Nandez /domluví setkání na W 23 v kofftu Conspiracy

Gerry Soo /da papírek s haldoučkou jména C1, odzvěd je „MOZART“

TransTech /pouze s odznamem

- **Cemetery** Když vypadnou jako upír boj, nic zájmavho, jen zemina do rakve

- **skupina Autonomy dogs** Wieldchild /fukne haldouček, „Morphe's toy Satan code Wield not toy“, říkenej je „MOZART“

TransTech (pouze s odznamem)

Sabaccus /chce zabit M. Pistona z Hard Metals, nabídka 40000\$, ale nedá, zautočí

Elaine Bigelow /ženská je k němu, ale když zde /searchi odznam do Inner Sanctum

Score dept, kousnout řeďa

V laboratoři najdete nanomaterialy zbraně, zbraň Buzzsaw, optický kabek...

Bill Dougan je zapleten do aféry s kostelem chce na filmovat nevěrného Calacastera

ZÁKYSNÍK

PICKED UP A STIMPACK.



1. Za boha nemůžu sehnat ve hře ISHAR II tolik peněz, abych mohl všem členům party koupit dobrou výzbroj. Cít na penize jsem se vyzkoušel, ale ani halí mi nepříbyl, a tak jsem zase na žebrotě. Také bych rád věděl, kde se dát koupit takovou zbroj, jakou jste ve SCORE předvedli na obrázcích, a jestli se dát koupit jste lepší meče nebo sekery a kže.

2. Zajímalo by mě, jestli v SYNDICATU járou vyražet zbraní jako tanky nebo jiná téžka bojová technika.

3. Rád bych se dozvěděl od ICEHO, jestli už dopadl skvělou superparabu WALKER.

4. Dalí se v GUNSHIPU 2000 nahrát pozice na disk a jak?

5. Je už pokračování DUNY II na nějaký počítac?

Jan Ch., Nová Paka

1. Trik na penize funguje, Jen to nevzdává. Postup je následující: podle mapy AKKER'S ISLAND se SCORE 2 dojdí do místa označeného „2“. Dej VSECHNY penize jednomu členovi party (pokud zadně penize nemáš, nebudou to pochopitelně fungovat). Té aktuální „money management“ a klikni na ikonu, která v okénku s penězi zobrazí všechny penize (ALL). Té klikni na ikonu rozdělení peněz mezi jednotlivé členy (tři šípky) a potom zvol dávání peněz a celou i když hypotetickou sumu polož na vahu. Když potom seberes peníze i z výhry, i když spolubojovník, budeš mít dvojnásobek. Zbroj se dát koupit hlavně v obchodech, ale některé zbraně lze najít i jinde.

2. Ne
3. Ne
4. Ano, snadno
5. Ne

Pařanský zákysník

Myslíme si, že nůž se dá normálně sebrat u lazebníka. Pokud ne, je nám líto, ale více už pomoc nedokážeme i když to teda moc velká pomoc není. Je? Není. No jo.

Nevím si rady ve hře ROME A.D. 93, po předání zprávy SECANUSovi MEGADRIVU Sovi, ukrajené fatu v lázních, kopuli nože a hracích kostek mě vždy zastihne zemětřesení, vypukne panika a já nevím co dál.

Dereck

Snadně. Po ukrajení/koupi všech potřebných věcí stáčí v nastale panice vytvořenou erupci sopky Vesuvu v roce 79 AD. A bylo to sopka, ne zemětřesení předapoutané s nožem při lidí. Vydělat trochu peněz a v přístavu se nalodit na odpourovající lod směrující do Říma.

Petr a Karel S.

Nevíme si rady s úrovní Killarn Keep ve hře ULTIMA UNDERWORLD II. Máme si promluvit s kapitánkou Mystell, která má od nás chtít stylék pravidla pravého bojovníka, která jsme si zjistili. Kapitánky Mystell chce po nás jen náze jména a země odkud pocházíme. Po správném zadopovězení odpověz, že takovou zemi nezná a přestane se s námi bavit. Co máme dělat?

Zásadou ve hře UUII je milutiv, milutiv a milutiv. Zkuste se vrátit do zámku na začátek a pořádně promluvit se všemi lidmi v okolí. Není také na škodu promluvit si s opilým Laborem v hospodě Killarn Keepu.

Problém mi dělá 13. level v PRINCE OF PERSIA 2. Povedlo se mi dostat jednoho z mých dvojníků do trojrozměrného města, ale co dál?

Klára V.

Než půjdeš do trojrozměrného města musíš ve jit do jednoho ze svých obrazů u krystalu a rychle se otácer doleva-doprava. Postavíka Casem chytíte plamenem a potom už můžete vylezt nahoru a „zmasat toho débla“, huk Andrew. DALŠÍ problém se týká ukončení levelu, na jehož konci hoří věčný ohň. Stáčí se doleva k ohni prosekat, skočit k němu na plotinku, otočit se, skočit zpět a uhnánet k ovečkám, které se zatím bezhubně otevřely.

Ve hře LARRY II nemůžu získat od žádného hořic nůž, a proto jsem skončila při skoku z letadla v džungli. HELP.

Aneta, Zlín

Mám problém ve hře Jurassic Park: při navrhávání dalšího levelu se mi ukázalo vstupní heslo C37FB01 (nebo také neják). Po zadání passwordu do menu se na monitoru objevilo incorrect Password. Poradte mi, prosím, proč heslo nefunguje. Napíšte také nejáký trik do této hezké hry.

Zdeněk z Jižních Čech, podstavě otázky přísluší také od Filipová

Nikdy jsme se nesetkali s verzí JP, která by dělala potíže s hesly, asi s tisík například špatně. Avšak pozor! Pokud sis heslo přepísal od kamárdka, nemusí na TVOU verzi hry fungovat, každá jedna verze JP má své vlastní vstupní kódy (proto jsme je také neobstíkali). Co se týče těch, nevím o tom, že by nejáký existoval.

Imunita na DOOM:

Z nám nepochopitelných důvodů Isoft Dooma podfuky a hesly přímo napadl, ale nejdůležitější je imunita „God mode“, která se aktivuje přímo ze hry natukáním hesla „_DOOD“.

Čít pro CANNON FODDER:

Pokud si chcete lépe zastřílet a zákrvádat, idete do ŠWEVY obrázovky a uložte hru pod názvem JOOLS RIP. Co se stane potom, to pro vás bude třásnázákověně překapávat. Vážné!



CANNON FODDER



ISHAR



TO VŠECHNO NA VÁS ČEKÁ V PRODEJNĚ

SCORE

**Praha 6
Čkalova 7**

Po
14:00 - 18:00

Út-Pá
10:00 - 18:00

So
10:00 - 14:00

Co děláte o víkendu?

Chcete být radej barbarem, nebo stříhacím pilotem? Nebo co takhle detektivem či závodním jezdcem, kapitánem bitevní lodi či kokajistou, nebo možná zlodějem, plavcem, nebo...

At už chcete být lyžařem, můžete se jim stat v jedné z počítacích her z prodejny Score.

V prodejně můžete mítkový setkávání, najdete tam jenom největší výber počítačových her v České republice. A pokud byste tam smíšený výber titulů nenašli, nemá to žádný problém - Objednáme ho pro Vás!

Habítejme hry pro všechny hráče počítačového systému: PC, CD ROM, Amiga a Macintosh. A pokud budete chtít při výběru poradit, nebo hru přečíst, stačí se jen zmínit jednomu z prodanaců - vašim vlastním hráčům.

Tak zapomeňte na všechno, co jste si o víkendu plánovali a přejďte se podívat do prodejny Score - jestě dnes!

SCORE není jen prodejna, je to životní styl.

HARDWARE

Jaguar

Nový multimedialní systém Atari videogame.

Je krásné odpoledne 7 listopadu 1993. Představte si, že jste v New Yorku a chystáte se na prohlídku jednoho z největších mrakodrapů The Time Tower. Přelete se proti? Protože zde právě probíhá oficiální uvedení nového multimedialního počítače Jaguar od firmy Atari s podporou IBM. Aho, je to skutečně pravda. Atari po hardware vynikajícím, ale softwarem zatím slabém Falconovi přichází s opravidlovou bombou, s náprastem převratným počítacem, a to zejména v oblasti méně neblázní, v oblasti počítačových her. A v čem že je Jaguar tak dokonalý? Téměř ve všem. Udeříme si tedy takovou malou technickou specifikaci.

A: 64-bit RISC multiprocesor s architekturou.

B: Rychlosť 106.6 Mbyte/sec 64-bit Data path.

C: 27 MIPS grafický procesor s 4K interní SRAM, který dokáže stoprocentně využít stínování, rotace a jiné grafické efekty ve fantastické rychlosti.

D: Programovatelný „object processor“, pracující s několika videocarchitecturami jako třeba „Character mapped based systems“.

E: 27 MIPS Digitální signal processor s 8K SRAM, kvalita CD 16bit stereo zvuk.

F: Blitter a MC68000 CPU 15.3 MHz pouze jako řidič kontrolního procesoru.

G: Grafika 32bit NTSC nebo PAL se 16 miliony barev ve standardním režimu. Rozšíření je stejně jako má lidské oko.

H: ROM Cartridge kapacita 2MB - 40MB zkomprimované.

I: DRAM 2MB fast.

J: Výstupy na Comlynx I/O, digitální a analogový interface, klávesnice, myš, světelnou pistoli, modem a kablovou televizi.

K: Ve vybavení je i speciální joystick, který má 3 fire, pause, option, a 12 kláves.

Po umytí studenou vodou můžete pokračovat ve čtení.

Z údajů, které jste si přečetli je jasné, že tato matina je skutečná bomba. Oficiální představení proběhlo v listopadu 93 a do nového roku by prodej omezen pouze na New York a San Francisco. Od nového roku se rozšířila distribuce a v současné době je již k dostá-

ten se myslí. Jíž nyní je k dispozici několik her jako Cybermorph, Raiden, Kasumi Ninja, a třeba Aliens vs Predators, ve které je o to, co by se stalo, když by se postál Predator s Vetholem (opekavivé - red.). Může to vypadat zajímavě. Všechny hry jsou ve virtuální realitě a s totální animací. V hře jsou zabudovány různé grafické efekty. Tak například Morphing, což je plynula přeměna nebo sputný několika objektu - Terminator 2 nechává pozdravovat. Z dalších mohou být Warping, Texture Mapping, Transparency a další. Co se týče software v nejbližší době, tak vám nemohu nic říci. Vzhledem k tomu, že Jaguar je konsola a by je známo softwarové firmy příslušně nemají v lásce. Na druhé straně Jaguar poskytuje téměř neomezené možnosti. Zde už chybí jedině černý prostor, čas.

Nyní si ještě pro zajímavost srovnejme Jaguara s jinými konsolami.

*Jaguar*3D0*SNES*GENESIS
Bus Width*64bits*32bits*16bits*16bits

Rychlosť animace*850Mhz p/s*64MHz p/s*1MHz p/s*1MHz p/s

Bus Bandwidth*106.4 MB/s*60 MB/s*?

Barvy*16.7MHz*16.7MHz*256*64

Grafika True Color*32-bit*24-bit*16-bit*Ne

Procesory*5 CPU + DSP Object Proc., Blitter+68000*4, ARIM60+DSP+2Graphic*2.65c816, DSP*2.68000, 280 16bit stereo CD*Ano*Ano*Ano*Ne

MIPS*55*?*?*?

SD objekty CustomHW*Ano*Ne*Ne*Ne

Multiproces. architektura*Ano*?*?*?

Objektový Procesor*Ano*Ne*Ne*Ne

S-Video Out*Ano*Ano*Ano*Ano

RF Out*Ano*Ano*Ano*Ano

Composite Out*Ano*Ano*Ano*?

RGB Out*Ano*?*?*Ano

Rozšíření*720x576*640x480*512x448*320x224

Z vlastních zkušeností a zahraničních materiálů připravil PETER LEE



ní i v Německu. K přístroji je možno dokoupit CD ROM, pracující se softwarem CinePak i Full video decompressori od firmy SuperMac Technologies a helmu pro virtuální realitu. Co se týče součástek, tak materiály skutečně netuší, zajímavé je to však s cenou. Pokud se udrží cena 200 US dolarů, bude to fantastické! Předpokládám ale, že cena je přesně jenom trochu umělá a že v nejbližší době stoupne. Celkově by ale neměla překročit 300 dolarů. Cena jednoho cartridge s hrou se pomalu mění mezi 50 - 80 dolarů. Ponovená cena kontra výkon je tedy skvělé. Není bez zajímavosti, že na vývoj spoluúčastnila i firma IBM, která data k dispozici vytvořila prostory a některé technologie s tím, že Atari ji pomůže proniknout na multimedialní trh. Kdo se domnívá, že hry na Jaguáru ještě nejsou dostupné,



QuickShot

více než 350 originálních her pro Amiga a Atari ST !

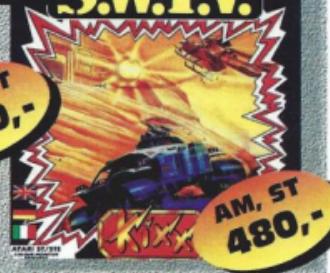
EPSON®



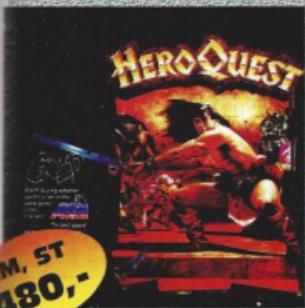
AM. ST. PC
480,-



AM. ST
480,-



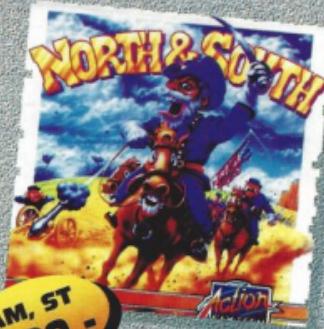
AM. ST
480,-



AM. ST
480,-

kromě her všeho
druhu na různé typy
počítačů prodáváme
i počítače Atari,
commodore, PC
386/486, tiskárny,
diskety, joysticky,
literaturu ...

AM. ST
390,-



Action

neváhejte a přijděte si vybrat

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 PRAHA 6
tel. 354 979
po-pá 10-18 hodin
(posíláme i na dobírku)

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 PRAHA 1
tel. 242 286 40
Po-Pá 9-18 hod., sobota 9-13 hod.
(metro Národní, u OD Máj)

tECHBOX

The Elder Scrolls: ARENA

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Adlib (Gold)
 SoundBlaster (Pro)
 Roland MT-32 (LAPC-1)
 General MIDI
 Aria
 Gravis UltraSound
 21 MB (0 kB)
Délka: 550 KB konvenční paměti +
 2MB EMS
Kláv., myš, Joy: + + -

Vývoj letí rychle kupředu a v počítacovém světě to platí zvláště. Vezměte si jak nádherný dungeon byl (a jsou) Wizard II - Crusaders Of The Dark Savant, a přesto jím stála stará dobrá 286-ka s jedním megabajtem paměti. Z nájekouze neznámho důvodu však již Eye Of The Beholder II chти mikroprocesor iottují: Intel 80386, Intel 80486 nebo Pentium (tří...), pro normální lid. Pentum bylo v době releasu EOB II daleko ve zkušebním stadiu (ono je v něm, mezi námi, i tedi).

A nyní tady může Arénu, která se na nejrychlejších 386-kách tak neuveritelně táhne, že nemůžete od deseti minutach znechuceně odepět. Arena je, pravda, již trochu náročnější než EOB II či Wizard II, ale tak je podle mého názoru jejich naložení neprimeraně tvrd. DOOM se stejným typem grafiky. Do redukce často chodi dopisy, kde si fanoušci her stěžují, že nemají dostatek peněz na to, aby si koupili počítač z mikroprocesorem 486 DX2 na 66 MHz, obrásky harddisk a 4MB paměti. My to víme a chápeme vás, ale sami to vidíte.

Ale zatím co k Aréně. Trochu pomáhá SmartDrive, či jiný lepší cacheovací program. Na těch 40-megahertzových 386-kách urychlí Arénu na snesitelnou úroveň, a pak už záleží jenom na vás, jak vás hra zaujme...

DragonSphere

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Adlib (Gold)
 Coxox
 SoundBlaster (Pro)
 Pro Audio Spectrum (16)
 Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L)
 General MIDI
 13 MB (0 kB)
Paměť: 575KB konvenční paměti +
 800 KB EMS
Kláv., myš, Joy: + + -

U této hry výrobce uvádí nekompatibilitu s výmožností QEMMU, programem STEALTH. Zkuste ho tedy

vypnout a uvidíte. Myslim si ale, že bude stejně nejlépe použít normální DOSovský EMM386, který těch 575KB konvenční paměti vytahne bez větších problémů také (řešení, jak to dělat, abyste nemuseli neustále měnit AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS vám nabídnu na konci dnešního TechBoxu).

Co se týče QEMMU, nedlouho po premiéře MSDOSu 6.2 spatila světu i jeho nová verze QEMM386 7.03. Vylepšení se samořežmě tykají především nového MSDOSu, a to hlavně služeb AutoMount a DoubleGuard. Program DoubleSpace ve verzi 6.2 je znadně odlišný od předešlého. Jistě množství vás měli se starým DoubleSpacem problemy, a doufám, že nové změny mnoho z nich vyřeší (ja jsem ZATIM spokojen - klep klep klep). Nová verze QEMMU by, podle slov QuarterDecku, měla „obrovsky zvýšit výkonnost DoubleSpaceu“.

Zlepšení se však netýkala pouze DoubleSpaceu. Celá řada starých funkcí byla opravena či vylepšena a bylo zavedeno mnoho nových. Můžete užit, že programátoři QuarterDecku opravdu nělení, a to je dobré známení (uff - co to kolem mně poletuje, že by můžu?).

Ve všech dopisech se často ptáte, zda-li je možné sehnat QuarterDeck Expanded Memory Manager i u nás. Zdopovídám zde, ane, že je několik českých firem, které prodávají tento program, a pokud si vás ještě nenašla, budete jím asi muset trochu pomoci (nový tržní mechanismus je přece jenom jeste v zábehlu a některým lidem...).

F-14 Fleet Defender

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
 Adlib (Gold)
 Coxox
 SoundBlaster (Pro I-II)
 Pro Audio Spectrum (16)
 Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L)
 General MIDI
 17 MB (0 kB)
Paměť: 580KB konvenční paměti +
 2MB EMS
Kláv., myš, Joy: + + +

Na simulátory přiměřené požadavky, není co dodat.

Fantasy Empires

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Aria
 Adlib (Gold)
 Roland SCC-1 (MPU401)
 SoundBlaster (Pro I-II, 16 ASP)
 WaveBlaster
 General MIDI
 ThunderBoard

Délka: 15 MB (0 kB)
Paměť: 500KB konvenční paměti +
 3000KB XMS

Tuto hru já osobně považuji za jednu z nejlepších strategických her minulého roku. Běhá v Protected Modu (proto jí stačí tak malo konvenční paměti a člověk se až dívá, co se lidem z SSI podařilo do téh 15 megabajtů všechno načpat). Jen vše takových her.

Fury Of The Furries

Mikroprocesor: 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Adlib
 SoundBlaster (+ 128kB EMS)
Délka: 7.5 MB (0 kB)
Paměť: 577 KB konvenční paměti
Kláv., myš, Joy: + + -

Akční hra a funguje na 286-kách - skvěle, srdečko mnohého majitele tohoto „stroje“ zaplesá.

Konec neustálému editování souborů AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS

Tato kapitola je určena všem, kteří mají nainstalovaný MSDOS verze 6.0 či žárlivý chut, či čas (0) důvody - to už záleží na vás neustále editovat AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS. Uvědomujte si, že tady velká sousta paránů řešení zná, ti at tyto rádky přeskočí. Jíž dálivo se záleží objevit programy, které vám umožní zvýšit si určitou konfiguraci při BOOTu a zpochodňovat tak práci s počítačem. Nenaděte, bohužel, hodně různých programů se stejnými požadavky na konfiguraci počítače, takže se toto řešení ukázalo jako velice výhodné.

Nová verze MSDOSu 6.0 a 6.2) v sobě již obsahuje tutto podporu. Vypadá to asi tak, že se vám po resetu počítače objeví menu, ve kterém si můžete vybrat s nejlepším možnou růzností různých konfigurací, záleží jen na vás, kolik si jich naplete. Jediný problém je, že budete takovýto AUTOEXEC a CONFIG napsat. Pokud si však díkáte prostoduchou manuáli a help k DOSu, všechny potřebu názem zmrzl. Pokud nemáte DOS 6.0 (respektive 6.2) zkuste někde sehnat programy o nichž jsem mluvil na začátku této kapitoly (existuje spousta šířiteli sharewareových programů a ti vám jistě poradí).

UVULIA

erotické CD-ROM na PC

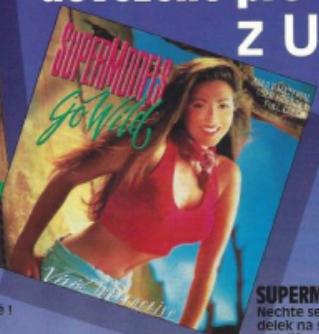


WINNER TAKES ALL

Fascinující hazardní hra pouze pro dospělé !
Tyto divky hrají o vše...

Kč 1.799,-

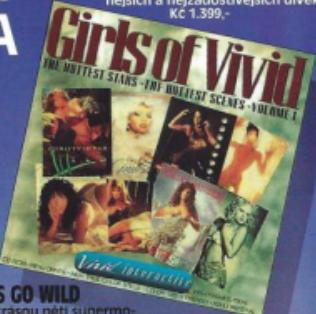
dovezené pro Vás z USA



SUPERMODELS GO WILD

Nechte se svést krásou pěti supermodelů na slunečných plážích jízni Kalifornie !

Kč 1.799,-



GIRLS OF VIVID VOLUME 1

Vice než 500 fotografií těch nejkrásnějších a nejžádostivějších divek

Kč 1.399,-



BEST OF VIVID

Největší hvězdy amerických pornofilmů se predvádí na monitoru Vašeho počítací !

Kč 1.799,-



SEX

Tři divky Vašich snů Vám uštědří lekci o tom, jak spolu souvíš moc, kancelářské profese a sex.

Kč 1.799,-



101 SEX POSITIONS VOL. 1

První profi sexualitě-vzdělávací CD ROM na trhu. Nechte se poučit hvězdičkami světového formátu !

Kč 1.799,-

ANO, jsem starší 18 let a objednávám u Vás závazně následující tituly poštou na dobrku :

JMÉNO: _____
ADRESA: _____
MĚSTO: _____
PODPLÍS: _____

PSČ: _____

K ceně je nutno připočít poštovné a balné Kč 40,-

Předplatte si SCORE ... a my Vám Vaše peníze (v podstatě) vrátíme !

(Už máte dost samého pobíhání od jednoho novinového stánku ke druhému shánějící nejlepší herní časopisy ve střední Evropě iano, máme na mysli SCORE) a všechno se dovidíte, že vytvořený magazín je již vyprodán?

Usetřete si rohy i nervy a předplatíte si je. Stáčíte páč, že každý měsíc otevřít poštovní schránku a ...

ALE CO JE NA TOM NEJLEPŠÍ? Vaše peníze Vám v podstatě vrátíme. Zejména když si koupíte tři hry od firmy Vision. Jak to tedy vlastně FUNGUJE? Roční předplatné časopisu SCORE stojí 360 Kč. Pokud si nás časopis hned předplatíte, obdržíte obrazem od firmy Vision 3 KUPONY v hodnotě po 120 Kč, které můžete použít při nákupu podstatačových her u firmy Vision, ažž v prodejně SCORE v Praze 65, Čakálov ulici č. 7, nebo v zákliskové službě Vision, známenou též, že pokud si koupíte tři hry podle vlastního výběru, můžete předplatné časopisu SCORE ZDARMA.

Tato senzibilní náplňka pochopitelně nemůže trvat věčně. Také si prospečte na nejbližší poštou. Pošlete nám útržek složenky typu "C", kterou jste proplatili částku 360 Kč na pozorovatel adresu SCORE - PREPLATNE, kruškovou nám. 5, 160 00 Praha 6 spolu s výplňnou objednávkou. V první zásilce, kterou od nás obdržíte načernezte zmíněnou kupordu.

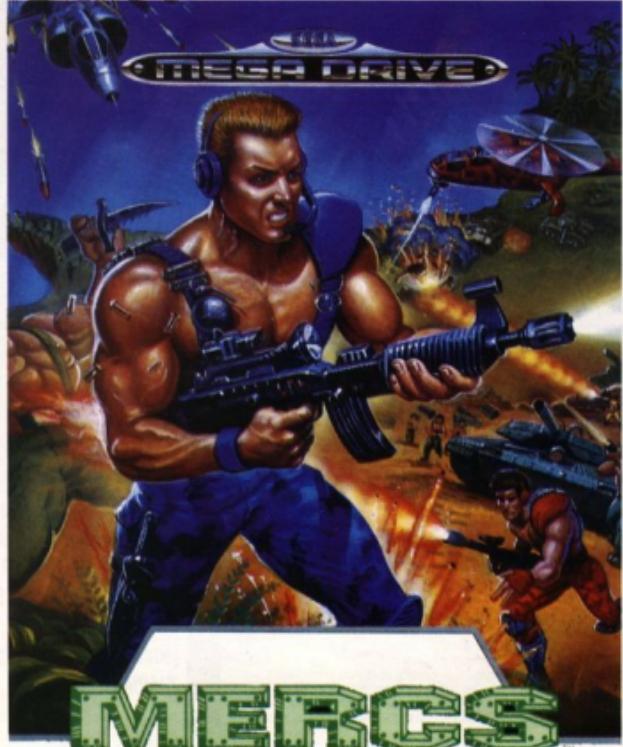
ANO, JSEM NADŠEN (-A) !
Chci dostávat časopis SCORE
každý měsíc po dobu
jednoho roku (v podstatě)
ZDARMA.

Jméno: _____
Adresa: _____

SEGA

Mercs

**Merc je zkratka pro
Mercenary což je
označení nájemných
vrahů resp. -
profesionálních vojáků.
Tak do toho, další krize
je před vás, do boje,
vojáci!**



Tak aby bylo jasno Hra MERCs je sice v oddělení pro konzole SEGA, ale, stejně jako dříve jiných her pro konsole existuje i na domácích počítačích. Tento zdánlivý jeansy fakt uvádím proto, že je to hra, jakou každá jina a není odpuzující k zařízení jen proto, že je na konsolích. K zařízení je ale určena, proto, že je taková, jaká je. Ale začněme od začátku. Byl nájemním vrahem je docela přijemná zábava. Vojáci určeni pro speciální úkoly jsou obvykle zaměstnáni převážně v podstatových hrach, protože ve skutečném světě zdaleka také násilí a střílení potřeba není. Uvádzené třeba, kolikrát byl za posledních 50 let, unesen president spojených států ve skutečnosti a kolik her s tímto námětem se objevilo na počítačích/konsolích. Odpověď zní - o a hodně. Téměř všechny vlastní tuto úvahu jistě napovídají, o co ve hře MERCs pojde.

Ze ne? Tak dobré. Hra Mercs spadívá do boji proti revolučnímu terorismu jedné nájemně vedené země či strany, která si k prosazení svých zájmů vybrala ty nejsilnější prostředky - ať už je to chtíč opálití zkázněné

rakety či unést prezidenta Spojených států. V každém případě ale vždykdy Pojímcích států nemohou rozhodnout o prosazení svých zájmů pomocí pravidelné armády a zatáhnout tak celé země do taktického konfliktu. Proto se rozhodla vyslat právě vás, aby a jedně vás, zoldně trénovaného speciálně pro boj proti terorismu. Vyslat vás do místa, kam by se žádny občanský voják nedváhal ani podívat, natož bojovat. Do míst, kde krev teče proudy, což se křik umrajících a zniřachot děváků z kulometu a syčí plným plamenometem... Jistě i ti nejméně chápaví už pochopíte, že hra Mercs je hrou akční. Takhle - hra Mercs JE hrou akční, ať už si o tom myslíte cokoli. Než se na ni podíváme blíže (a že už bylo pomalou načas), musíme si ale něco připomenout. Hra Mercs není nikterak originální. Kromě toho, že je poměrně letitá (1990), je i poměrně známá a... neoriginální, nepůvodní. Her, ve kterých se někdo s někým vydává, aby někoho/něco zachránil před strašným koncem/zklášťou světa jsou mnohé. Do zpracování, originalita je nutná - běhat s vojáky, střílet a očka dítadlo říkat nějaká vozidla - no dobré, to sice není správné, ale by bychom z toho nadšením odmlčeli, ne? No vypadá to tedy asi takto.

Hra má dvě operační módy, aby všechny, dle cesty, lze když tomu jak chcete. Akční (ARCADE) nabízí trofiku jiné mise a možnost cvičení jednotlivého vojáka a Originální (ORIGINAL) je trošku komplikovanější a zajímavější, a tak se na ni podíváme blíže. Nacestu se tedy vydává nejdříve jediný voják s přilehlým jménem Rifle vybrouzený samopalovou. Cesta zpracovaná v klasickém 3D nadhledu (podobně jako tehdy stařácká hra COMMANDO vede přes počoř, les, útesy a podobně něstří až do příslušného nepřetečného bunkru, kde se všechny problémy vyřeší. Kromě toho, že se tady střílí, a to tak, že hodně a intenzivně, může zádat i sítřat nejúžasnější předměty, bonusy a power-upy. Některé speciální předměty zvyšují svou zbraně, jiné rychlosť, odolnost, dokáží dodávat energii, životy atd. Kromě toho jsou po nepřetečném území rozrobeny i medaile, které slouží jako platiště v obchodech, které se běžně v týlu nepřeteče vyvystýly (17). Kromě toho, že v těchto obchodech lze od sexu prodavačky nakoupit za medaile některý ze speciálních předmětů, občas se tady vyskytuje zatoulaný zloděj, který se přidá do vašeho party a vytvoří spolu s vás běžný vrahodny tímh. Dohromady je zlodějně pět, každý se svými specifickými vlastnostmi a hlavně - každý s jinou zbraní. Burner s plamenometem, Launcher s granátometem, Laser s laserovou puškou a Stet s samonabíjecími raketami. V průběhu hry lze tyto kovy vytáhnout libovolně z vojáka, a tak je sem vnesen alespoň stín originality a je také tím posledním stupněm před pádem do kategorie her stereotypněho zábavního. Takříkaje to stereotypní zabilení s všemi zbraňemi.

Nakonec několik vlastních hračských postřehů. Hra Mercs je Al příjemně obtížná až špatně cvičadlová. Cílem je zpracována Di zbytnečně. Ted postupně: ad Al to, že nejde jediný prostor využít od vojáka je sice povzbudivé pro chronické milovníky kve, ale pro kvalitní zábavu ublíječí. Nepráteční vojáci se tedy hrou neustále všechn stran, stříl a přibíjí se, takže při sebevětším usilí se nelze zastavit či se schovat - je dokonce možné stát na jednom místě a neustále mít všechny využívané vojáky.

ad B) cvičení je příjemné - ne ani tak vlastní pohyb, ale spíše jeho limitace - ve hře totiž neexistuje cesta zpátky, což noří především v těch situacích, když si někde zapomenete důležitý předmět a cesta zpátky je nezdola uzavřena. Nevlím jak vám, ale mě to vadí.

ad C) Grafika sice není vylepšená přímo, ale je dost hrozná na to, aby vás odradila od dalšího hraní.

Stručné fečko - grafika je viceméně „schematická“, takže více vše, kdo je kdo, ale to je asi tak všechno.

ad D) Obzvěm zbytnečně her pro skalní příběhy alegorických her, které dokázaly překousnout i některé chybky, vynovení se s vysokou obtížností a dokázala udílet prst na titulku fire až do zemědělství ICE

Score	45%
Název hry:	MERC
Výrobce:	Capcom
Zámr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Počítací:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	50%
Grafika:	45%
Zvuk:	60%

Malá ušmudlaná raketa proti malým ušmudlaným raketám. Originální směr cesty doprava. Kdo chce letět doleva má smůlu.

SEGA

AERIAL ASSAULT



Aerial Assault

Je-li libo sednout do raketety a začít střlet o sto sedm, nepotrebujete v tomto případě ani pilotní průzuk. Hru AERIAL ASSAULT si můžete zahrát každý, kdo má pevné nervy a vydří příšerný pohled na display svého přístroje. Se svou malou raketkou letíte stále

doprava, můžete také uhybit nahoru a dolů a stále střílet. Jedně všeště je že, že máte k dispozici automatické střílení. Cílem vašich střel se může stát spousta věcí. Nejčastěji to jsou jiné raketety různého druhu, ale potkáte také „myši“, letající roboty, letadla, na řece lodě, ponorky, aj. V začátcích úrovni po vás střílí jenom nepatrné raketety, ale v dalších se přidají lodě proplouvající pod vám a jiné, neřeimatelná monstra. Užitečná věc v takovém zmatku je ochrana přední části, s kterou přejdete celého střely.

Speciálně označené raketety mají v sobě ukryty nové zbraně, které vám pomohou jednoduše se vypořádat s protivníky. Zvláště pak s věžemi nepatrné, které hledají další území, resp. další zóny ve hře. Musíte však dát výraz pozor na svůj život, neboť jakmile budete zabití, všechny pracné ziskany zbraně automaticky ztratíte. Ale tragedie to není, však si zase chytíte nové. Počet vašich životů ovšem nemá být obrovský. K dispozici mate jen tři životy a pak... Game Over a nezachránit vás ani kataapulta. Dobrý zvyk pokračování ve hře (Continue), který by v této extra-tuhé střílení jistě přilákal všechny, kdo rádi hrají.

Věřím tomu, že pilot má ze svého účitosti určitě nádherní výhled, ale vy si hezké grafiky příliš neužijete. Pokud máte rádi střílenky a nedochcete si o nich zkrátit své dobré minuty, tak tuto hru ze své sbírky rozehodně vynete.

IRENA

score **32%**
Název hry: **AERIAL ASSAULT**

Výrobce:	Sega
Září:	Sci-fi
Styl:	Střílenka
Počítač:	Game Gear
Oblastnost:	Nehrateleň
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	10%
Grafika:	20%
Zvuk:	30%

Ninja Gaiden

Šikmé oči, mezi zuby zbylá zrnička rýže, v ruce nunčaky od krve,
v zásobě několik střel,
děsivý výraz bojovníka...

NINJA GAIDEN



Známé cestovní doprava, sbírání energie a zbraní, zabíjení všeho co se hybne a spleť bušení do místního hlediště na konci každé úrovni. Takticku se můžete povídavat ve hře Ninja Gaiden, kde už moc jiných věcí navíc nedostáte. První zóna je poměrně jednoduchá, ale už od druhé se obtížnost znamená zhorší. Váš ninja v pochode dokáže až akrobatické kousky. Jako laň přeskočuje různé závody, hranaté kopedecky, délá dvojitá salta, ale jedinou věc ho v děství chudinku nenaudí - prostě neumí plavat a když nepřekoná lávku, je velká pravdopodobnost, že ho vytáhnují až naobratnou mrtvou. Dynamit mu jasí nesvědčí, ale hravé přejde výbuch památku. Ve hře jsem narazila na naprostě nesmyslný naf. Ninjové na vás padají nejen zstromu, ale také z nebe - tzv.

Ninjaondinci. Při všech cestách vzhůru po mramodrapu potkáváte padající skříně, hasicí přístroje, kytky v květináčích a podobnou dobroty i lidi. Co se dá dělat, sebevráždu nikdy není dost. Možná že pro tento zvláštní úkoly existuje logické vysvětlení. Treba jste se objevili na mramodrapu zrovna v momentě, kdy probíhala evakuace horních patér (viz např. roman Skleněné pokoje či stejnocímmeny Film - red.).

Z výlání této hry vám nesplňuje upadne prstík, kterým budete nicti tlátko Fire. Zvláště na konci prvního levelu, kde nejdříve jinak nezvládnete, než že doňho neustálé mláště, střílete a když co ještě. Perličkou je, že při tomto zápolení se (doslova) můžete divat úplně jinam nebo si dát treba malé kašliky, protože úrovňě jsou na čas a velké byste bezvýzvět. První neprápodobně ninja daná prednost palici před mečem a když umíte, slavnostně vybouchne. Růžový ninja se skrývá v útrobách památky a házi po vás bomby. Třetí ninja... Ve srovnaní se Shinobi pouhý odrážec bezduchého mládence. Ještě líbíme šikmé oči, mezi zuby zbylá zrnička rýže, v ruce nunčaky od krve, atd., tak tuto hru určitě s potěšením hrájte.

IRENA

score **40%**

Název hry: **NINJA GAIDEN**

Výrobce:	Sega
Září:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Oblastnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	45%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

SEGA Blades of Vengeance

**7 amuletů, 6 lektvarů, 11 kouzel, hodiny kvalitní zábavy
v perfektní hře - to všechno nabízí BLADES OF VENGEANCE.**

Mám rád akční hry. Kromě toho, že mám rád adventure, dungeony, simulátory, strategické hry a hry logické mám rád i hry akční. Možná jsem se špatně vydal - nemám rád všechny hry všechn typů bez omezení. Mám rád DOBRE hry všechn typů. Bez omezení. Proto musím BLADES OF VENGEANCE ohodnotit kladně. Je to přesně ten styl hry, který mi u akčních her sedí a vyhovuje. Bude využívat zcela určité i vám, pokud si hru někdy zahrájete a pokud máte rádi dobré akční hry stejně jako já.

A ještě něco. Mám taky rád fantazii a hry. Tedy nemusí to být přímo pochádky O Tisíceňákovi či O Ježabě, ale smířím se s temnými fantaskními a hrůzostrašnými koncičkami v pochádkových zemích, které dodávají každé hře atmosféru tajemství, napětí a mystiky. BLADES OF VENGEANCE tuto atmosféru má. Nemá smysl se dálouze rozepisovat o příběhu této hry, protože - přiznejme to už konečně - obleženější je hra samotná než rozsáhlé popisy všech zúčastněných stran s jejich životopisy a rodokmeny. BLADES OF VENGEANCE je prostě dálší z řady her boje doba proti zlu. Ale, nenechte se mylit, tentokrát neupadneme do žádného stereotypu, bezduchého bloudění či střílení či sekání hlav. Místo toho se odčteme v říši pochádek, kouzel, magie, ale i ostrých mečů a těžkých válečných sekér. Ostři Misty už se nemohou dočkat své první ránky do prohnílého těla odporných nepřátel...

A abych nezapomněl - mám taky rád takové hry, kde je možné vybrat si z různých druhů postav se specifickými vlastnostmi. To proto, že hra se tak dostává do úplně jiné dimenze. Jedenak je možné experimentovat a najít postavu nejvhodnější, jedenak hra ani po prvním dohrání neztrácí svou zajímavost a vždy nabízí možnosti hrát znovu s jiným hrdinou. No, a je jasné, že když o tom tak houkáme mluvíme (tedy - rozepisují se) bude asi v BLADES OF VENGEANCE také možnost výběru postav. Je. Tedy - je tady možnost výběru postav, celou větu: Ano, ve hře BLADES OF VENGEANCE máte k dispozici čtyři postavy, ze kterých si můžete vybrat.

Konkrétně je tady postava statného bojovníka se sekérou, spanilé bojovnice s dlouhým mečem, a konečně zasmuštělého a moudrého kouzelníka s magickou holi, který může na rozdíl od ostatních hrdinů střílet kouzelné střely. Když jste hotovi s výběrem obliběných postav, můžete se pustit do dobrodružství... i když počkejte, jestě něco...

Mám totiž také rád hry pro dva hráče. Nejen proto, že člověk je tvor společenský, ale prostě proto, že hra pro dva hráče je většinou poměrně velká legrace.

moje choutky po kouzlení podporují. BLADES OF VENGEANCE je magií první nabita. Nejružnější lektvary - neviditelnosti, uzdravování, nezranitelnosti a nevím čeho ještě, kouzlené ochranné i útočné amulety a kouzlené hulky, bojová kouzla - není to náhodně zpestření i tak vlastní hry?

A mám taky rád hry dobré, dobře propracované a zábavné. Mohlo by se prostě říci, že BLADES OF VENGEANCE je klasickou 2D plošinkovou střílečkou (ipf) postavou kouzelníka/bojovou (ipf) zbyvalých dvou postavách pro jednoho či dva hráče, se spoustou kouzel a magie, ale to by bylo omo. Hra je totiž nádherná - nádherná svým provedením temných podzemních jeskyní, soutěživých bitevních plánů, hradů a starobylých měst. Nádherná propracovanost nepřátelských kostivců, duchů, pavouků a dalších potvor, nádherná animace hrdinů. Hudba a zvuky hru podtrhávají hru báječně, takže výsledná atmosféra je naprostě dokonalé pochádkové fantastické.

BLADES OF VENGEANCE je hra správně využatou po všech stránkách - adicol se můžete zopatkovat až příliš snadná, nenechte se nikdy zmýlit. Počáteční procházení podzemní jeskyně pine spoluuhající lavicových jezer a odporných kostivců a ohnivých muziků sice není žádnou překážkou pro trochu zkušeného hráče, ale další úrovně a hlavně jejich koncoví strážci - to už je výzva i pro ty nejlepší z nejlepších. Ale nebojte se, já bych přece neměl rád hru, která by byla nehratelně obtížná, a tak vás mohu ujistit o tom, že každý strážce ve hře, stejně jako i každý problém váslem vlastním životem má svoje stablé místo - jen na něj přijď. Takže pokud máte právě tent problem, že nevíte co s penězi či nevíte, jakou hru si udělat rádot, napřídele stabile místo tohoto problému a koupí si BLADES OF VENGEANCE. Bude se vám líbit.

ICE

score	75%
Název hry:	BLADES OF VENGEANCE
Výrobce:	Electronic Arts
Září:	Fantasy
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%



Battletoads

Na palubě kosmické lodi Sup přepravuje profesor T.Pták a BITEVNÍ ŽÁBY - Rash, Zitz a Pimple - princeznu Angeliku (která má do Markyzky Andélů dost daleko) na její domovskou planetu. Jenomže - cestou do nejbližšího zábavního parku je Princezna a její doprovod - žádák Pimple unesen Temnou Královnou na její domovskou planetu... Ach bože, kam ten svět jen spěje.

Kam jen spěje svět, ve kterém se musíme vztah do rolí odporných zelených žab, ke všemu ještě bojových. Kam jen spěje henní svět, když musíme bojovat a zachraňovat žabáka Pimple, který je ještě méně sympatický než někde vlastní postava a princezna, jejíž osud je nám itdy alepoň méně upřímný. Ale co, hra je hra a BATTLETOADS jsou BITEVNÍ ŽÁBY. Ach jo.

Jak si asi myslíte, že hra s taklile uchylivým náhlem bude vypadat? Rekleme si na rovinu - uchylivé. Tedy, poněkud očividně a ujetě. Když už nic jiného. BATTLETOADS je jakýmsi klouzem her jako GOLDEN AXE či MOONSTONE - hráč je pro jednoho či dva hráče, takže se svou odpornou želvou dozajista stáčejou žabou pochvou pro peseido 3D prostoru, v nevelkých úrovních. I když je tady zdáně 5D, jedná se (podobně jako u neměně uchylivé hry BART'S NIGHTMARE) o obyčejnou dvourozměrnou mlátičku s možností trochu uhnout náhori či dolů. Hras je pro jednoho či dva hráče, takže se určitě trochu pobavíte. Stejně se pobavíte i když za to neručími při některých scénách. Možná vás rozveslí sekvence, kdy svého žabáka vidíte očima neprátele žabotu se zaměřovacím křížem, který se vám budé snazit zlikvidovat a vy ho ve své žabě podobě budete muset

zničit jeho vlnitými střelami. Rikali jsem, že za to neručí.

Zajímavým součinem jsou také různé speciální a ryzé „žab“ udery a útoky, jako jeden pro všechny uvedlme alespoň vystřílenou jazyku a pochytávání myšek. Uf.

Natěstí není pro BATTLETOADS vyhrazeno tolik míst, takže se už blížíme k samému finálu, když jedno. Je jisté - BATTLETOADS je akční hra. Je pro dva hráče a je podivná. Možná někomu potřebí vzdát se na chvíli své lidské podoby a většinu se do podoby žabí, mě to netěší a kromě toho - hra BATTLETOADS není vůbec dobrá - urovně jsou stereotypní, neprátele jsou bez jakékoli inteligence, uroven hry nezachráni ani občasné spešení v podobě jízdy na letadlovém skutrku či žasy na surfu. Poprvéždeře, hru BATTLETOADS totž před nějakým hodnocením nezachrání vůbec nic.



score	35%
Název hry:	BATTLETOADS
Výrobce:	Rare
Zánr:	Zábě
Styl:	Bojová
Počítac:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	45%
Grafika:	45%
Zvuk:	55%

ICE

Jewel Master

Taky máte rádi kouzla? Že ne? No nevadí. Kdybyste si někdy zahráli nebo treba i kupili hru JEWEL MASTER, určitě byste se do kouzel zbláznil.



Příběh hry

JEWEL MASTER je prostý až jednoduchý - Démon Jardine se chystá zlikvidovat království Mythgard, což je ostrov obývaný zábavou démonů a jim podobných nefřád. Tak tedy vltáte, že Jardine se chystá udělat práve tuhle odpornou věc, a to velice brzy, řekli bychom možná záhy.

Natěstí další ze stařistových heri se v poslední chvíli objevila Rada dvacáti Pánů Elementů a rozhozila se vyslat osamoceného bojovníka na cestu s jediným úkolem - zničit démona i s jeho odpornými nohslydny za pomoc magie speciálních kouzelných prstenů. Na rozdíl od prstenů princezny Arabyly jsou prsteny ve hře JEWEL MASTER.

zasvěcený pouze k boji. Zato jich je ale hodně a jsou roztroušeny po celém království. Originálnita této hry spočívá právě v této prsteňech, a taksi o nich něco povězme. Jejich celkem 16 a v nejrůznějších kombinacích vytvářejí nejrůznější bojová a obranná kouzla. V praxi to znamená, že si na každou ruku navléknete jeden až cca kouzlené prsteny a na výsledné kombinaci získáte výsledek kouzla tě které ruce. Vzhledem k tomu, že většina obyvatel království Mythgard má, stejně jako převažná většina obyvatel naší planety druh ruce, může vaš hrdina najednou ovládat dva kouzla bez nutnosti cokoli méně. Zváš jen na vás, jakou kombinaci si zvolíte - zda jednou rukou budete využívat kouzla útočná a druhou obranná, či jestli navléknete prsteny pro vysoké skoky na jednu a druhou prstenu pro fireball či zemetřesení na rukou druhou.

Ať už uždečí cokoli, ab budou vaše kouzla jakakoli, nezbavíte se ale pochuť, že JEWEL MASTER je jen a jen klasická 2D plošinková střílečka. Technické zpracování je na úrovni průměru, to znamená, že vás neomrzí na první pohled, ale ani se vám nedělá příliš sppatř. Hudba není sppatř. V každém případě je jí tady hodně a každou skladbu si můžete v úvodním menu poslechnout, protože se k těm finálním skladbám jen tak lehce nedostanete.

Séčtem a podtrženo. I když nápad s prsteny a jejich kombinacemi pro různá kouzla neodčítl a originální, časem se JEWEL MASTER stejně zmíří v klasickou střílečku, jakých jsou mnohé. To ale níč nemení na faktu, že pro příznivce kouzel, fantasty, prstenů a klasických stříleček je JEWEL MASTER slušnou zábavou.

ICE

GYNOUG



Znáte to - jste okřídelený bojovník Wor a vaše planete Iccus byla zase obsazena nějakým odporným virem, který je ovládán příserou zvanou Ničitelem. Co jiného vám zbývá než roztáhnout svá křídla, vzletnout k oblakům a zachránit svou rodnou planetu tam, kde mnoho vašich předchůdců složilo svoje křídla naposledy a teď věčně odpočívá spánkem spravedlivých Worů.

Score	65%
Název hry:	GYNOUNG
Výrobce:	NSC
Zámr:	Sci-Fi
Styl:	Strílečka
Počítací:	Mega Drive
Oblastnost:	Voltilelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

No dobré, tak se vám to třeba nikdy nestalo. Třeba jste nikdy nenajali svá křídla a nikdy nevezlytí. Třeba proto, že jste bez fantazie, spíše ale proto, že žádná křídla nemáte. Ostatně, vaše planeta je nás pomáhá. nejméně ICCUS a mutantních vrůj je u nás pomáhá. Pokud vám něco z toho vyše uvedeného ale chybí křídla či vinyl, není důvod, proč byste to nemohli zařít na vlastní kůži ve hře GYNOUNG, která vás svou propagovalostí a zábavou jistě přesvědčí o tom, že mit křida není tase tak špatné a dás se to vydržet i s trochu téh virem napadených mutantů a potvor.

Vzpomínáme si na hru na C64 její jméno byste ze mé ale nikdy nedostali, v níž jste hrdina vyskočil na okřídelného Pegasa a s jeho pomocí prolétával nejrůznější dělbysky nebezpečné úrovni. Tvůrci hry GYNOUNG se zbabví části starosti s kriminem a řízením Pegasy prostří tem, že přidělí křida rovnou hlavnímu hrdinovi.

Wor, tak se totiž vaš hrdina jmenuje, ale není jen opeňním bojovníkem. Je NEBEZPEČNÝM opeňním bojovníkem schopným vyslat magické střely a ovládat přirozené sily, které jsou jeho nepřátelům osudné. Co si asi myslíte, že je cílem hry GYNOUNG. Nebudu vás naplnit - cílem je proletět šest rozsáhlých úrovní domovské planety a porazit Ničitele. Hlavního strůjce všeho zde. Ale pozor, celá opakuj celá planeta ICCUS je v dnešních dnech doslova presycena odpudivými monstry, která jsou jednou hakačovou virem, kouzla a nebezpečí. Kromě standardních monster jsou v každé úrovni dva "velcí" strůjci, na které nestál hřebák sly zbraní, ale i trocha obratnosti, pevných nervů a výdrže.

Možná jsem se již zmínil o magických přirozených silách, které jako Wor ovládáte („možná“ proto, že se mi nechce cítit člověk znova, abych se o tom podesvědčil). Trapně, že. Tak tedy - jaký Wor ovládáte magické přirozené sily. Tyto sily zlikaté po našování zcela určitých předmětů, které volně poletují po planéty ICCUS a jsou tedy poměrně často k dispozici. Po pravidle fešeno - bez této speciálních předmětů a magických světlik, které jednou zrychnily vaš let, vylepšují sluši zbraně, ale také nabízejí speciální kouzla jež zcela nemozí hrnu donutit. Sily přichází tedy ovládat a hrát po nalezení určitého světlu tedy nalezení, nejdříve ani tak o hledání, protiče kdo by přehlédl takový světlík, byl by pravidlodobodně splety a nikdy by nemohl hrát žádnou akční hru s daným kouzlem. Matka příroda je velice štědro, co teprve Matka příroda na planetě ICCUS, a její sily jsou obrovské. Z nejrůznějších útočných kouzel jmenujeme například Ūder blísku, Úder hromu, Magická střela, Divoký ohň, z obranných kouzla Elemental, které přivolává strašné andílky jako štípy proti střelám či Auru - ochranu proti jakémukoli útoku. Myslím, že o magii nemohlo byt fešeno více. Nebo možná?

No dobré. A jak tedy vypadá GYNOUNG v praxi? Dobře. Moc dobré. I když nemá smysl si namírovat, že jde o něco jiného než „kosmickou střílečku“, tak se GYNOUNG fadi mezi kvalitní a zábavné produkty. Jako 99% všech takovýchto stříleček sledujeme veškeré dění v pořadu z boku, přičemž postavka ičí poletují - jak kolo choci) Wora, tedy všež je poměrně malá, ale zato člá a poněvadž, hraně díky speciálnímu penízkum, který v průběhu hry vás najedete a která potvrdí monotonasobně uvrhují. GYNOUNG je tak už bylo pravidlodobodně někde řečeno, hru zábavnou a kvalitní. Teď se dozvete, proč tomu tak je.

GYNOUNG totiž splňuje všechny předpoklady, které vltava hračků má pro uspokojení svých potřeb z hran dobré akční hry. GYNOUNG má poměrně dobrý rápad (ale řekněte, v kolika hračkách máte své vlastní křídla, klasický způsob vylepšování střel a užívání pomocí speciálních předmětů, směsi očividně oky třetího tlačítka inomarné střely, magické střely a výběr magických střel). GYNOUNG je tak hra přiměřeně obtížná a obtížnost je také na počátku hry nastavitelná. Ke jehmu dokončení vám ale rozhodně nestál jedno posazení a zahrání, protože teprve postupem času se naučíte využívat nejrůznější fini, přijde na způsob jak porazit, toho či onoho finálního strážce a naučíte se používat správné magické sily na správných místech.

Kromě toho má GYNOUNG i další přednosti. Tou největší je perfektní zpracování. Grafika je nádherná, potvory jsou správně ztvárnovány a při políčku na propagování pozadí vidíte nadherné věci. Každá úroveň je zcela jiná a obsahuje pochopitelně jiné nepřátele a hřastury. Nejkrásnější je ale podle mého názoru hned druhá zóna, kdy se Wor ponese k neologickým ponodi pod mozkovou hladinou neurologické protky. Je to jsem ještě nikdy neviděl, jak někdo mává křídly pod vodou plnou bublajících bublin, mořských živočichů a pochopitelně i mořských mutantů a finalní přátele galeonu Massebotu. Podmořská říše jak má byt.

Závěrem jen tolik, že GYNOUNG je hra, která přesně splňuje všechno, co sňíhat má a co můžeme z hry na MEGA DRIVE očekávat - dobrou zábavu, hezkou podívanou a spoustu hodin střílení, klickování a uhybáni. Tak do toho!



SEGA
MEGA DRIVE
ARCADE POWER STICK

Arcade Power Stick

Nahoru, nahoru, doleva, doleva, tlačítka A,
tlačítka A, tlačítka B, nahoru, doprava,
tlačítka C, tlačítka A...GAME OVER.

Už zase
Hraješ doola hryky. Mimochodem - k televizi je připojen tvůj nejchilnější přítel - konzole SEGA MEGA DRIVE s tvou nejchilnější hrou. Díváš se na televizi. K ní je připojen MEGA DRIVE a ty držíš v ruce svůj ovladač. Standardní ovladač s klámkem na jedné a třemi tlačítky na druhé straně. Hrajes, střílíš, běháš, skáčeš, bojuješ, střílíš, letáš, plaves. Držíš v ruce ovladač, standardní ovladač dodávaný ke všem konzolím MEGA DRIVE a hrajes si na domácí konzoli.

Pak tě ale něco napadne. Vypneš MEGA DRIVE, oblékněs se ine že bych si myslíš, že všechny majete kontroly hrajuho, oblékněs se prostě do jiných šatů a vyjděs ven. Máš už totiž doslova svého „máloho milého automatu“. Protože jsi na hrani zhlédly až běda, nejdřív pochopteňlik nikam za kulturnou, do kina, do divadla, do sexshopu, na koncert, do restaurace, do masnáškova salónu, do ZOO ani nikam jinam. Jdeš pravě do hryho. Do videoautomatového hryho, protože tě vherni automaty nebudí a nechodí taky skončit v bází - v psychiatrické lečebně.

U vchodu vylázníš ztěsněným pohybem z penízlenky v zadní kapsce stokorunu a rozměříš ji na hrani malých lesklých mědi. Vstoupíš. Uvítíš se trochu rozlišně, ale jen trochu, protože už to tady s možností zámaří a zamíření ke světlu oblibenému automatu. Vhodíš svou minci do hladového otvoru dole a přistoupíš před obrazovku. Před obrazovku hračko automatu. Uchopíš do ruky ovladačjoystick - silnou ocelovou páku s masivní kuličkou na konci a druhou rukou rukojeť položíš do blízkosti tří velkých tlačtek stříbelek tak, aby každý prst snadno ovládal jedno tlačítko. Hrajes. Hrajes na videoautomatu hru, která

není nepodobná té tvoji doma. Jenomže - ta pochoda ovladači, ten požitek z držení joysticku, velká tlačítka, přehledné, jasná účinnost. A jak účinné - za chvíli už se tvoji neplňatele vší v země svých drátů (je to totiž soči hra). Upadíš do bezvědomí, přestaváš vnitřek okolní světa a jen hrajes a hrajes.

Vrátili se domů, protože jsi utratil všechny svoje peníze plus zbytek těch, které jsi ukrádl nepozorným hračkám. Už si ale nesedíš před svou televizi, ke které je ještě pořád připojen MEGA DRIVE. Lehni se i do postele a začněš snít o zážitku z hryny. Zavírel oči a představujes si, jaký by to asi bylo, kdyby... nebo třeba... iné, tyhle představy sem netahnej - red., nebo... usnes.

Probudíš se o několik hodin později. Už je hublou noc, zamčouráš očima, zhlédnou a proberes se. To ještě netušíš, že se stal záchrán. Neodolatelná touha po hrani řapíři, tota nejméně 2 hodiny a to se NEDA vydříte vytáhne z postele a dostaneš znovu před tvěří malého připojeného k televizi. Ale co se to tu dělá? Z tvého MEGA DRIVE připojeného k televizi se stali videoautomaty Nevelkého uchopíš masivní joystick, přiložíš ruku na tři tlačítka a začněš svůj světlo oblibenou hru. WHOA! Vzdýt to je něco upíná jiného. Tedy upíná jiného než předtím, to je jako, jako... jako v hemetu. Hra dohráš na první pokus. Dojděš k výpadku, stiskněš jej a místnost zajeď sejto. Teraz uvidíš, co jsi v rozepsání dostal. Z tvého MEGA DRIVE se pochopitelně nestal videoautomat. To jen Velký Sonic sesál dar nad dary, kteří ti umožní žádat neopakovatelný zážitek z hryny pravmo doma u tvého MEGA DRIVE.

Tento dar má název ARCADE POWER STICK a vys ním můžete zařít prakticky všechno to, co jsi bylo řečeno, plus ještě něco navíc. Jenomže vám ostatním nikdo nikdy nic zadarmo nedá, nobá bene Velký Sonic, který má práve ted starostí ve svém třetím díle s názvem SONIC 3 a na následk u nadřízeni alespoň nebude mit čas. Vy si ARCADE POWER STICK budete muset kupit. Reku vám ted, prot to udělat.

a, protože chcete mít něco, co jiní nemají
b, protože tento joystick dodává v krásném, velkém krabici a když si jej ponesete domů, všechno se budou po vás divat a závidět
c, protože ARCADE POWER STICK je to nejlepší příslušenství k MEGA DRIVE, které jste měli kdy možnost vidět
d, protože taře věc je prakticky nezničitelná - masivní a také podložka ze které ční silný joystick, tří velká tlačítka, rovněž masivní a rovněž nezničitelná
e, protože už tot vše, že se ovládání tímto joystickem nelší od ovládání automatu v hemě
f, protože má ARCADE POWER STICK navíc funkci AUTOFIRE i v megaomarské řeď SEGA to všechno MEGAFIRE a to pro každé tlačítko zvláště
g, protože je rychlost MEGAFIRE jednak regulovatelná a taky - při každém stisknutí FIRE se rozsvítí červená kontrolka nad příslušným tlačítkem
h, protože vám to doporučujeme

Užijete, že množství dlužů proto, abyste si kupili ARCADE POWER STICK je dostatečné. I když se totto příslušenství nekoupíte, protože pochopitelně nemusíte, doufáme, že jste všas alespoň přiměli k tomu, abyste o tomto zařízení přemýšleli, neboť je alespoň záviděl tém, kteří ARCADE POWER STICK mají.

Six Button Control Pad II

Nahoru, nahoru, doleva, doleva, tlačítka A, tlačítka Y, tlačítka B, nahoru, doprava, tlačítka X, tlačítka Z...GAME OVER

six button control pad



Abyste ale nebyli smutní, představíme vám ještě jedno příslušenství k MEGA DRIVE. Je to řeďstvíčkový ovladač, který sice neprávili zážitky z hryny pravmo na vás stůl, ale zato nabízí něco jiného - šest ovládacích tlačtek.

Je sloe pravidou, že u her starších toto vylepení nikaj nevyužijete, protože starší tyto toto ovládání nepodporuj. Pravdopodobně ale usoudíte, že nověši hry totto ovládání podporuj. Ano, podporuj. Nemá smysl vyloučit všechny výhody tohoto ovladače. Jednak z nedostatku místa, že aké proto, že jsou specifické pro každou hru. V západoté ale umozňuje takové pohyby a akce, které lze s normálním ovládáním docílit pouze kombinací jiných pohybů.

Přiznávám, že řeďstvíčkový ovladač je určen pro hrače, kteří chcej dozatout se svého přístroje maximum a ovládat všechny hry pod sluncem. Pokud do této skupiny patříte i vy, nic vám nebrání v tom, abyste svůj MEGA DRIVE cibohatil i o SIX BUTTON CONTROL PAD II.

dodává ITOS s.r.o.

www.oldgames.sk

ZLOČIN A TREST

ZLOČIN

Toto naše povídání by mělo přinést trochu světla do našeho potemnělého právního vědomí. Nejsem sice odborník vysokých kvalit, ale snad se společně dopracujeme k nějakému závěru, který, jak pevně doufám, pozdvihne naše temné duše do právního světla. Takže jdeme na to!

Než přejdeme k vlastnímu výkladu zákona a jejich aplikaci na naše pirátské skutky, musíme se zamyslet nad tím, proč u nás došlo k tomu, k čemu došlo. Nelegální distribuce a prodej softwaru (myšleno pirátské kopirování a prodej pirátských produktů) je v Čechách i na Moravě docela rozšířeným a zdá se, že i v tamním jevem. Dříve se pirátsky u nás týkaly hlavně videotekniky a audiotechniky, kde musely dojít k velmi přísným sankcím ze strany státních orgánů. Dnes v době bouřlivého vývoje počítačové produkce se to týká nás, lidí počítačových. Určitě mi dáte za pravdu, že jsme lidé pěkně vzděláni a velice učenliví. S téměř vlastnosti přichází ruku v ruce podnikavost a už je tady myšlenka, že co není v mání se dá výhodně zpracovat a to s minimální energií a náramkou. Další fakt, který značnou mírou k tomu přispívá je, že normální dvojček z nedávno doby neměl možnost si potřebný materiál legálně opatřit. Pokud tedy chtěl normálně hrát držet krok s dobou (a to chtěl a chce určitě každý), musel mít buď bohaté rodiče (popř. strýček a nakupovač v našich západních sousedů). A nebo, což byly (a bohužel i je) daleko nerozšířenější, nelegálně kopírovat a poté postupovat podle pravidel smlénného obchodu.

Doba se však pronikavě změnila a to jistě každý z vás pořítil. Nyní je jako vždy jinde na světě dostupný skoro vše, ale bohužel, v patřičných cenových relacích. A tak tedy OLiHA, lidé se nemění jak všichni očekávali, a houfně nepakují originální tituly v autorizovaných prodejnách, ale zaturzují se a navauží ještě tisícní kontakty s distributory a prodejci nelegálního herního softu. A tak nastal čas položit si otázku PROČ, popřípadě PREČ?

Příčin je několik. V první řadě je to nechut měnit zavedené a dobré fungující principy: „ja mám tohle, hele vyměním ti s tebou za tohle, co ty na to!“. Další a určitě ne zanedbatelnou příčinou je finanční situace většiny obyčejných „pařanů“. Navíc vezmeme-li do úvahy průměrný věk hráče a to je kolem 16-ти let, musí každý uznat, že to nejsou léta na vydělávání milionů. Spoznali, a nebudeme skrývat že to jsou vltivním rodiče, nechápou potřebu svých ratolestí kupovat měsíčně 10-20 her, když cena jedné se pohybuje v rozmezí

PRÁVO VE SVĚTĚ POČÍTAČŮ

z cca 1500,- Kč. No a poslední příčina piratství (a možná nejhorší), spočívá v tom, že určité procento lidí celkem slušně vydělává na svých méně podnikavých spoluhráčích a prodává ve velkém množství herní software chudším „pařanům“. Jelikož do nedávna doby byla taňe skupina lidí prakticky nepozastípená a výdělky byly a jsou celkem slušné, docela se nám pirátsky rozmohlo. Dokonce jsme mohli mezi svými známými zaslechnout rozhovory typu „Cloveče, ty seš tak bilbej, vždyť tohle Pepe dáva za poloviční cenu i s disketami a ty to kupuješ originál“!

Myslim si, že každý, kdo se věnuje hrani her na počítačích se určitě s nějakým druhem pirátsky setkal (a neříkejte, že ne)! A tak si myslím, že každý hráč byl a možná i je tak trochu pirát. To, co psáš, by vám mělo trochu pomoci k změnění toho dava, který jako o závod shání novinky a je mu jedno jakým způsobem. Proto se pojde se mnou zamyslet nad osudem softwarového piratství a trochu i nad osudem svým.

V této části naší nudné přednášky se budeme zabývat obecným seznámením s právními normami, které se nás budou hlavně týkat. (Intento nudný předkrm bude být potřeba)

Tak a ted dost tlachání a jdeme na to! Takže v první řadě se budeme muset shodnout na tom, že počítačové hry jsou software, což určitě nebude problem. Otázka zařazení software jako výrobku v mezič zákona je už vyřešena (natáctí pro nás). Svoym způsobem se jedná o nehmotný majetek, neboť duševní statek. Další fakt, že kterež budeme vycházet je to, že se jedná o autorské dílo, čímž autorské software jistě je (aspoň si to čast obyvatelstva myslí). Proto první a vlastně velmi důležitý zákon, který nás v této oblasti zajímá bude zákon autorského a práva klasického vzniklo přibližně v 19. století a jeho tvůrci se zabývali převážně literaturou a výtvarným uměním. Nyní ve věku kosmickém by jistě bylo původní znění nedostatečné a proto musejí dojít (a také došlo) k jeho značnému přepracování. Nyní by se dalo říci, že se stavá moderněm. Tento zákon nebudeme nijak podrobně zkoumat a pivat.

Spokojíme se s tvrzením, že se zabývá autorským právem a že aspekt v právním systému našeho státu. Hlavní pro nás je tvrzení, o které se také budeme opírat, že pirátsky kopirováním jsou porušena autorská práva zakotvená v tomto zákoně. Tedy autor díla je



a TREST

poškozován a omezován nejenom finančně, ale i po duševní stránce (vždyť mu kradou jeho myšlenky). Poškozování jsou také firmy které jsou oficiálními distributory těchto výrobků a tedy autorskými zástupci u KČT. A už to tady dostal jméno se k pravé: první právní norma, která se konkrétně zabývá postřehem nařízení k odůsuzení podřízených činností (případu svedeného konfrontovat slyšení CNS dle odstavce 50). Tak zvaný „Přestupek ze zákona“ (takže za dozvědu výsledků a zdroje informací) - tedy tím budeme nazývat přestupek veřejnosti dle § 52 a pedagogického zákona? Ne! Aby bylo jednoduše vysvětlit to do výsledné zprávy „Přestupek ze zákona“ byl podle přestupku odstavce 11) přestupek omezený jedině tím, kteří mohou mít na osuzené zákoně společnost a je za přestupek výslovně označován zákonem. Už jenom že jsem zákona nejdíl i o jiném právním defektu bezúčelnosti podle zvláštního přestupku už se mi to bývá, proto mám vydírat z prav. hruze - ANDREWANG a trestiti tím odstavce 11) výslovně zákonem, protože výsledek ještě zákonem. A řek abychom si to vysvětlili že je mi už co?)

Závěrém jednoduše řečeno, když vám někdo, něco špatněho provede (funk. Při tom ale apl. NEMUSÍ CHTIT něco provedet, zavře to pouze Z NEDBALOSTÍ). A na druhou stranu, když něco provedeme a VME se deřame a proč, je to závinení UMSKLINE. Podstatou tohoto výkazu přestupku - osoba která v dobe obvinění nedovála 15-ti let nemá za dleseptek odpovědnost iťm starším - sedce za nelém rádostí, že? No, a další důležitá vec je, že pokud v době spáchání budete mít duševní poruchu, a tím pádem nebedete moci vydírat své jednání a nebo budeste neplňenice nejste také za přestupek odpovědní, což neplatí, když budete buntat alkoholem. Poslední věcí nutnou podminkou je vznikla říčka. Přestupek je pouze do výše 2.000,- Kč, což se sice nezdá tolk, ale v podstatě je to ekvivalent dvou plinohodnotných originálních her. Pokud je škoda vyšší, jedna ještě díln, ale o tom si povíme až příště. A příčinu konečně to nejzáživější, čímž jsou bezpochyby sankce.

V přestupkovém zákoně je krásný § a to § 11 „Sankce“ a zase ze zákona odstavec 11) Za přestupek lze uložit tyto sankce:

- a) napomenutí
- b) pokutu
- c) zákaz činnosti
- d) propadnutí vči

Odstavec 2) Sankce lze uložit samostatně nebo s jinou sankcí - napomenutí nelze uložit spolu s pokutou, což je výjimečně logické. A tedy konečně potěšující zpráva: odst. 3) Od uložení sankce lze i rozhradit o přestupku upustit, jestliže k nápravě postačí samotné projednání přestupku. Co je pokuta si doufat nemusíte vysvětlit, určitě budete ale chtít vysvětlit co obsnář § 15 propadnutí vči.

Pak tedy větše, že tento trest se ukládá pokud věc nalezi nařízení a byla ke spáchní přestupku už nedohruzena a nebo byla přestupku zákona vložena ulehlíci vči v napadeném napomenutí a v dobe obvinění. A vlastním se staví samostatně nezřídka - stat. K tomu ještě významnější bod, když se v sankci se musí přihlásit k zákonu o činnosti jeho následkům. Zdejší se, proto, nemá pouze a tak dál a dál. Přestupek budeš mít až do této, když zmizí všechny vedenky pod kym se dle § 52 a počtu dle výše, když ještě jiné správnějšímu.

Ted všechno zímnou v rovinu, když to jsem vložené, se čarouček. Před tedy helegálneho příslušnýho činnosti, když vás dopouštíte se přestupku dle § 52 a zákonu o činnosti, což je významnější pro malého žádce, když obdržíte významnou úžasu až majete. Matě tedy výslovem podstavu hruze, když se v dobe obvinění neplatí, významně a tím se stavíte postižiteli. Zde ještě významné připomínky, že skoda neplatí výše 2.000,- Kč, tedy ide o přestupek a výsledek VME, a to neplýtvající kaupou her - dopouštíte se k přestupku a vložíte vám podle zákona pokutu dle 3.000,- Kč a spolu s tím se může stát, že vám bude zavábeno vše související s tým podloučenou činností - případně i diskety, někdy o-HD, CD ROM, v nějakém případě o celý počítač. Tedy výsledek VME, když je autorský dílo a jeho akce je mezinárodní firmou, která je výjimečněm distributorem a tedy zastupcem autora u nás. Ve stejně době, když se můžete smozavat k autori sem tam významnějšími právními citacemi. Neopomíjejte!

Pokud hra je pirátský zkopírována a bude ještě neplatit k kopírování a k tomu ještě jasne, že to není legální kopírka, lze v tom zkonvi. Když jste hru dostali od Jevského, fakt ani vám před výrobcem vydávají odpovědnou neplnom. Zdejší ještě jeden ihnušinek, a to vči hruze, způsobu kopírování, a to je kopírování za peníze. Pokud někdo prodává ostatním paragonu hry za finanční odměnu nebo za jinou možnost, jež je nejmenším odporučených to je to správné devoj, ale ještě trestné postižiteli. Po přestupeku správa čar o činnosti lze ještě a skoda menší dle 2.000,- Kč a vloží ti blesk - my, origin, že sponzorům nebezpečnosti nepřesná. Sam když vás vloží, že ještě robi skodení limit 2.000,- Kč, můžete zadný problém, do kterého kategorie vás vezme právě mimo nepochybou. Pirátských distributorů, kteří za své služby vyzadují finanční, dary, je určité děti. Tech, po svým jednáním například skubko

vou podstatu přestupku je velice, ale velice málo, což uznáte jistě sami. Většina pirátů totiž splňuje úplně perfektně podmínky trestného činu i o téměř budeme hovořit až příště. Kopírujete-li za uplatu a tykaj se vás podmínky přestupků, dopouštíte se přestupku na úsek podnikání čiitaj: přestupku se dopustí ten, kdo neoprávněn provozuje obchodní, výrobní či jinou výdělečnou činnost. Za tento přestupek lze uložit pokutu do 10.000,- Kč. Samozřejmě by zde mohlo přijít do úvahy i zabraní vči. Opět alespoň hrozí. Přestupků na tomto úseku bude velice málo, skoro všechno totiž bude trestný čin. Reknu vám, ale jednu malou radu, některé firmy povolují ve svém licenčním ujednání pořízení jedné kopie.

Přestupek tedy zcela nezřídka kopí a darujte ji známému hráči. On někdy daruje něco zase vám, zdurazňují. Ze další kopirování už nemírné, už by to spadalo pod příslušný čas se rozložit. Nevím, zda je vám tento výklad jasny. Své dotazy, popřípadě připomínky, na mou adresu někdo i nadávky posílejte na adresu redakce. A nezapomeňte si koupit další Score! Budeme se v něm zábavovat pokračováním tohoto elaboru a to trestními činům dosporných - pirátů.

ELFMARK MIROSLAV alias POLICEMAN



Vážení čtenáři.
Zjistili jsme, že se vám rubrika „dopisy čtenářů“ líbí, a proto v ní budeme nadále pokračovat v nezměněném rozsahu. Nic výstižnějšího se snad ani do úvodu nedalo napsat.

Než začneme s „klasickými“ a „pařanskými“ dopisy čtenářů, musíme odpovědět na nejsmutnější, ale zároveň nejpozvaditější dopis, který jsme při naší práci kdy dostali. Jeho text nebude zveřejňovat. Chceme jen odpovědět:

**Děkujeme
Jano Břendová.**

**Jan Eisler,
Andrej Anastasov.**

Vážená redakce

Váš časopis se mi docela líbí. Provedením se podobá západním časopisům. Ale nelibí se mi, a proto vám psíš, jak hamotej AMIGU. Např. proc v prvním čísle recenzuješ debilní QUAK. Proc jste se ještě nezřízeli o supergemes AMBERMOON. A taky by mě zajímalo, jak hodnotíte procenta, když hra HIRED GUNS dostala za grafiku 50% a debilní QUAK dostal za grafiku 50%. A dalej mi vadí ty nárazky: i na poměry AMIGY je zpracování výtečné. To snad *ne!* Co je co, horší grafika AMIGY 1200 a C. A tento k tomu co mi vadí nejvíce, proc neděláte recenze „only“ A1200. To by se mělo zlepšit.

Philip Š.

Vážený Filip,

přání do poměrně velké a stále se rozrůstající skupiny majitelů počítače A1200 a plně tvoje rozhodnutí chápeme. Nemyslíme si, že by ses na nás měl zlobit kvůli nějaké recenzi v PRVNÍM čísle SCORE, ostatně - porodní bolesti jsme již kolikrát vysvětlovali a nehtodále se k ním vracet nebude tolik. Pokud jde o procenta udávaná na zakladě stavobilyho principu, který je znám jen užké komunitě vyvolených a po celá staletí se předával z generace na generaci. Jestli na ten princip přijdeš, budeme tě muset zabít. V době vzniku SCORE jsme neměli dostatek informací o počtu majitelů A1200 mezi čtenáři (oražidlopodobně proto, že v době vzniku SCORE žádný jeho čtenář neexistoval), ale slibujeme ti, že v tvořivém návrhu A1200 onyli budeme příjemněm přemýšlet. Pokud ho ovšem neuvedeme rovnou do životu...

Ahoj redakce SCORE

V první řadě bych chtěl pochválit vaš časopis a to z toho důvodu, že zde uveřejňujete recenze, týky a triky ke hramám v herní stroje, což mi v jiných časopisech chybělo. Jož majitel herního automatu SEGA MEGA DRIVE to shledávám velmi užitečným.

Ahoj ahoj ahoj

Jaká rajská hudba pro naše uši aneb „tady vidíte, že nás časopis čtu a majitelé korsoli“. Whoa!

Vážená redakce

Vlastním AMIGU 600, dluhovo to byl můj sen, měl jsem jen C64, ale to není nemo. Mám velmi rád akční hry (CHASOS ENGINE, T2 ARCADE), a proto jsem si také koupil tu skvělnou krabici s nápisem AMIGA, ale trápi mě ve vztahu k vašemu kvalitnímu časopisu SCORE jedna věc. Je to tam samy dungeony. Mě osobně typero her absolютně nudit, i když jsem už měl třeba ELVIRA 2 - česká verze, takových jako jsem jí je určitě minulo. Třeba u nás v prací místnosti nechteře rozpolat „nakupni herekou“ a už 4 lidí si koupí A600, ale ani jednoho dungeony nepováží. Proc to plášti? Pokud to půjde a já myslím že jo, zkrátka recenze na dungeony a uvažděte akční hry nebo střílečky, i ty starší. Myslím, že by to bylo pro mnoho lidí zajímavější než se dívat na, pro mě nezávratné a nudné novinky her, které stejně nikdy hrát nebudu.

Jan O.

Pavel K.

Vážený Pavle,

Při psaní recenzi na hry jsme limitováni jedinou věcí - existenci her. Pokud dojdě někdy k tomu, že v jednom měsíci výdeje 30 dungeonů, budeme psát pravidelpodobně o 30 dungeonech. Pokud výdeje 30 akčních her, budeme psát o 30 dungeonech iné, pochopitelně o 30 (AK)NICH hračkách ne snad z náklonnosti k tomu či onomu stylu her i když jsou dungeony. Mrtví nás, že se ti nelibí naše bezvadné vtipné novinky. Ale novinky na dungeony se příšou trochu lip než na akční hry. Třeba takhle: doleva, doprava, nahoru, fine, nahoru, dolu, fire, dolu, nahoru, rychle doleva, postřílet všechny, rychle pryč, fine, fire, dolu, nahoru - a T2 ARCADE GAME je za vámí...

Vážená redakce,

V recenzech se mi někdy poslední odstavec, kde je celkově hodnocení hry. Např. zavržovaná hra ve vašem časopisu jediným autorem je ve skutečnosti super a parťam ji třeba 2 měsíce a obrácení. Herní vlivus našich spoluobčanů (maratoku) je různý a hry byly dobré záverem chodnotit několika členy v redakci, čímž by se mohly být na začátku časopisu stručný popis členů např. Sládek-simula-tor-maniak. Tím by recenze byly zajímavější i různě pojednány.

LIBEREC

Vážený Divné jméno,

Představení redakce viz SCORE 4, DRUHÁ STRANA MINCE snad uspokojí i tyto choutky po jiných názorech ALE! Pokud budeme živí, vždycky budeme psát „poslední odstavec“. To proto, že na nich nás časopis stotí. Strojový popis her si můžete přestít na reklamních prospektech nebo katalogech. My ti ale pomůžeme vybrat si tu správnou hru právě této názory.

Ahoj redakce SCORE

Hned na začátku nejdříve přijměte obrovský pozdrav z Náchoda. Musím říct, že třetí číslo SCORE se mi opravdu moc a moc líbí a je vidět, že úroveň a kvalita grafiky jde směrem k CUMULANGO. tedy směrem nahoru a to je super a OK. A když máte SCORE příšlo, jestli před tím než jsem odesel z domu do práce na opoledne směru a já ho prohlížel, hned mříži to správilo náladu. To je tedy fakt. No a teď mám na vás jakážto odbornéky dvě otázky:

1. Zajímalo by mě, jestli do všech mašinek NINTENDO - SNES, NES, GAME BOY jdou vkládat stejný kazety s hramami.

2. Jestli je kazety s hramami na tyto přístroje NINTENDO nějakým způsobem objízdné, ohrají Petr z Náchoda

Ahoj Petře,

díky za pozdrav, ale k Mt. Everestu máme ještě daleko. Ale blíže se, to je fakt. Pokud jde o tvou otázku, to je snadné:

1. ano, ale zařízení ke kopirování je drahé, velké a nelegální. Kromě toho se v našich zemích (naštěstí) pirátské kopirování her na konsole zatím nerozmáhá tolk jako u her na „klasické“ počítače.

Nazdááár pařaní od SCORE!

Mám na vás pár otázek:

1. Nešla by tam vezpat ještě sem tam nějakou soutěž???

2. Co kdybyste (KDYBYSTE, KDYBYSTE, KDYBYSTE - když už to konečně pochopíte!!!!) - red. J. kolem textu a obrázků namíchat barvilly. Co vy na to???

3. Díváte se na Spalný vliv na Nové?

4. Jestliže jste odpovíděli otázkám kladně, nezdá se vám, že je to jejich hodnocení „trochu“ z cesty???

5. Nešla by tam vezpat ještě sem tam nějakou soutěž???

6. Kolik tedy stojí A500, A600????

Skalní pařan Venca

KULTURA

Andrzej Sapkowski: Zaklínač

Od roku 1990 zažívá sci-fi/fantasy

/horor literatura opravdovou konjunkturu. Přesto si po těch třech - čtyřech letech můžete všimnout jednoho faktu - vychází malo fantasy. Myslím tím čistou Fantasy, bez laserů, kosmických korábů a cestování v čase. A marní ho rodit o DOBRE čisté fantasy, pak pří pohledu na hrdiny knížek mě knižní myšum konstatovat, že od hodnocení VUBEC ŽADNA má cíl jen několik málo centimetrů potištěného papíru. Značnou část z nich pak tvorí trojice knížek nakladatelství Winston Smith - tří sibírkových povídek, točící se kolem zaklínače Geralta a jeho dobrodružství.

Zaklínači jsou zvláštní kastou, jejichž povoláním

a postáním je chránit obyvatele smrtků před nejrůznějšími nedůstojními příšerami, které, až jich ubývá, stále ještě koexistují s lidskou společností a představují pro ni nezneadanetelnou hrozbu.

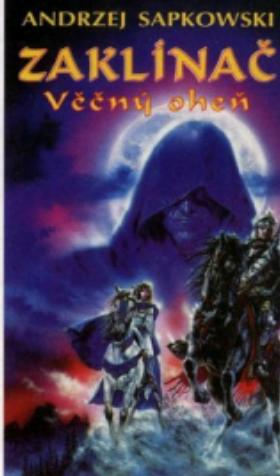
Dítě - zaklináckému učedníkovi - je členem užíváním magických lektvarů upravený metabolismus a do jeho organismu jsou provedeny drastické zásahy, jejichž vysledkem je schopnost vidět ve tmě a počítat lžanky, působit zpomalení vnitřního času, zrychnit polohy a zvýšení smyslů.

Zaklináci jsou cvičeni jako spíškovi válečníci, zařazení a kromě toho ovládají Znamení - různé úrovně magie.

Lidé je obvykle nemají rádi, pouvádají je za nečestné mutanty, jejichž existenci jsou ochotni strájet jen s ohledem na občasnou potřebu jejich schopnosti. Zaklináci nemohou mít děti, vzhledem k nebezpečnosti výcviku a menavosti lidí těžko shanějí nastupce, a pomáhají vymírat. Jak vzdělý mateří pro stvoření hrdiny!

Geralt ještě kladnou postavou, ale k tradičnímu vypodobňování hrdiny má dařit. Pracuje zasadně na penzi - pokud si může vybrat. Je cynicky, nepřistupní, umí být hrubý i brutální. Dělá chybky a ne ve všech situacích si v rádu. Přesto, nebo, pravěkto, je čtenáři navýšení sympatičtí.

Andrzej Sapkowski umíslil svého pozoruhodného hrdinu do pozoruhodného světa. Města jsou malá a divoká, v temných hvozdech a rozlehlých pláních jsou rozsety osady a dřevěné vesnice. Existuje tu celá řada království, většinou malých a často se svářicích. Mezi lidmi - rolníky, fermesinkými a obchodníky se polybují efrové, trapasí, habiti, vravnoé a botobalí, potkat tu můžete čaroděje,



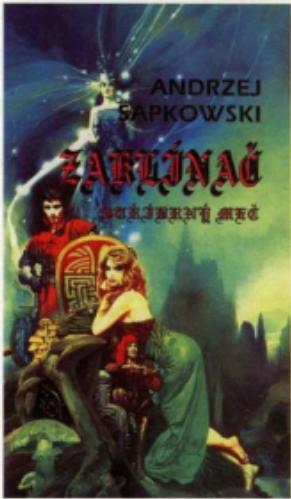
- vědmý a barbarské válečníky, v jezerech žijí vily a v prastarých hvozdech dřády. Je to krásný, bohatý svět, velice tvrdý a přece lákavý, vzdálený a přece velmi reálný.

Geralt se potíkádá od města k městu a cestou se živí zabíjením všejakých potvor - bazišků, vidhonů, strig, vampýřů, goblínů a vkladáků.

Především v první knize - Stříbrný meč - se setkáte se spoustou akčních scén. Ty jsou psané výborně, avšak hlavní sága Sapkowského je jinde. Jsou to charaktery jeho postav, fascinující svou sloužitostí a jednoduchostí, jejich myšlenky a pohnutky, vzpomínky a plány, vztahy a city. Chcete-li napast příbeh s použitím této ingredience, nemusíte patřit fantasy. To se mi na Sapkowském libí - dokáže napast dobrou povídku, aniž by použil osvědčené prostředky žánru. A když je použije jakoby až potom, na dobavení a vylepšení, je výsledek skvělý. Ve dvou novějších knihách - Věčný oheň a Meč osudu - je akce značně méně než ve Stříbrném meči, a přitom jsou tyto povídky jistě čívalé.

Pokud si chcete koupit dobrou knihu, mohu vám garantovat, že Zaklínač nezklame. Patří mezi knížky, ke kterým se ještě rádi vrátíte - a možná víc než jen jedenkrát.

TAD



ROBOCOP

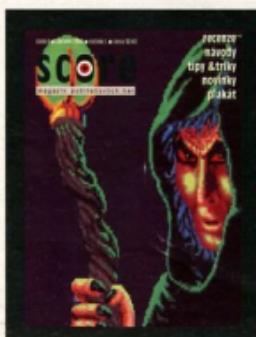
Hra podle filmu, film

podle hry? S politováním vám musíme oznámit, že jsme měli tu smůlu a shledíme sime hrární film ROBOCOP 3. Na cílem projektu bylo před jeho uvedením nejdříve najmavatí, že to, že na veřejnosti se film poprvé dostal ve formě hry. Tí z vás, kteří měli možnost hrát hru shlednout, na film chodit vůbec nemusí, protože už vlastní dokonale vědě o co díve. Ovšem nemohou doporučit shlednutí filmu ani téměř ostatním, neboť ide skutečně o katastrofu. Celý film je jedinou velkou halou poláškou o statečném robopoliciátoru, který má nejdříve za úkol zničit skupiny vzbouřenců braničích svého města před japonským syndikátem, budujícím zde nové ultra moderní sídliště, ale posléze přecházíme na stranu hrdinům vzbouřenců. O třicet a efektech snad není ani možné dospět milovit, protože se jedná o záležitost, které svojí technickou kvalitou odpovídají asi tak roku 1963. Jediným kvalitním prvkem celého filmu je jistě hudba známého skladatele Basila Poledourise (Conan, Robocop 1), kterou však film spíše kazí a která by jistě zaslouhovala větší úcty.

3

Nezbývá mi než vám doporučit, abyste radši na tento film nechodili a raději si připravili peníze na novou herní filmovou šupliku - Super Maria.

TV



A nakonec,
co vas čeká v příštím čísle?

Je to k nevěře, ale další číslo SCORE, které bude dřít v ruce bude mit na obálce číslo 6. Bude to totíž SCORE v poradí sedmá a bude stejně skvělé, ne-li lepší, než ty dosavadní. Proč? Prostě proto, že tam bude taňáškování spousty skvělých článek, rubriek a postruh o psaných stále stejně suchým, trapným a rádovným vtipným stylem, na který jste zvykli. Kromě toho - zcela jistě tam budeš mit recenze na hry BATTLE ISLE II, IN EXTREMIS, UFO, BEHIND THE STEEL SKY, MICROCOMBAT. Ti z vás, kteří mají problémy s některými hrami najdou jejich recenze na havozech na DARK SUN, LABYRINTH OF TIME, POLICE QUEST IV a možná i další. Nebudou chybět ani zavedené rubriky, nechybí tady, nemí duvod, proc by chyběly tady, my to snad zviditelníme.

Církevné SCORE č.6 bude v prodeji od 15 května 1994.

BRAVE CLASSIC 386 DX - 40

- 2 MB RAM
- VGA 512 KB (1024x768)
- 3,5" FD
- 130 MB HD
- MINI TOWER
- CS/US klávesnice
- 14" barevný monitor s MPR II

CENA včetně DPH:

29.360,- Kč

SE SLEVOU pro studenty:

28.490,- Kč

včetně DPH

BRAVE CLASSIC 486 DX2-66 VL BUS

- 4 MB RAM
- VGA 1MB (1280x1024) VL BUS
- 3,5" FD
- 210 MB HD
- MINI TOWER
- CS/US klávesnice
- 14" barevný monitor s MPR II

CENA:
54.570,- Kč

včetně DPH

SE SLEVOU:
52.980,- Kč

včetně DPH



ProCA

Computers

spol.s r.o.
International Group
VELKOOBCHOD
S VÝPOČETNÍ TECHNIKOU

Na Vinobraní 1792/55
106 00 PRAHA 10
CZECH REPUBLIC

Tel.: (+42 2) 76 89 82
Tel.: (+42 2) 76 94 12
Tel.: (+42 2) 76 94 13
Tel./Fax: (+42 2) 76 94 10

www.oldgames.sk

MULTIMEDIA ROZŠÍRENÍ

SOUND POWER

2.500,- Kč(včetně DPH)

SOUND BLASTER 16

6.760,- Kč(včetně DPH)

CD - ROM double speed

7.990,- Kč(včetně DPH)

MULTIMEDIA KIT CD-16:

19.900,- Kč(včetně DPH)

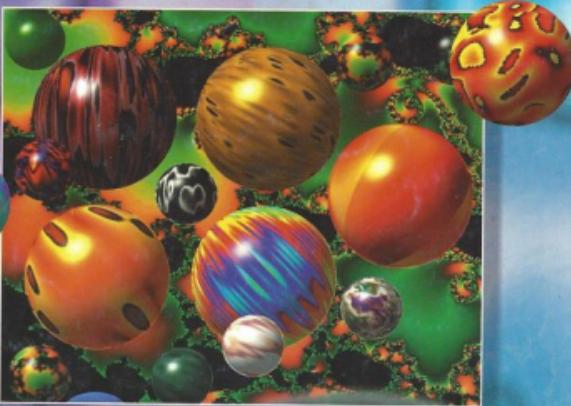
(Sound Blaster16 + mikrofon
+reproduktoře +CD-ROM double speed
+5xCD disky s programy)

MULTIMEDIA KIT CD:

16.900,- Kč(včetně DPH)

(Sound Blaster Pro + mikrofon
+reproduktoře +CD-ROM double speed
+5xCD disky s programy)

computerová litografie



ZHOTOVUJEME
kompletní reprodukční
a sazební podklady
pro tisk včetně nátísků

POČÍTAČOVÁ SAZBA
A REPRODUKCE
graficky a barevně
náročných tiskovin:
katalogy, reklamní letáky,
firemní tiskopisy, kalendáře,
plakáty, umělecké publikace,
magazíny a časopisy

PRE-PRESS SERVIS

OPPOLZER spol. s r. o.
Velehradská 21, 130 00 Praha 3
tel./fax: +42 +2 627 04 69
www.oldgames.sk