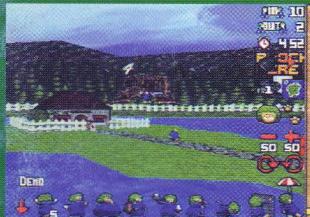


44
STRAN

SEGA News

Kč 28.00

JEDINÝ SEGA MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE



LEMMINGS
3D

CASPER

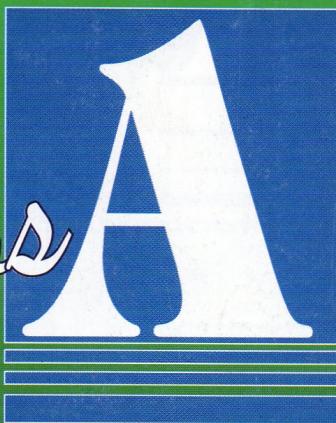
CHAOS
ENGINE

EURO 96

SAMPRAS
TENNIS
96



číslo 3
prosinec 1996 • 30 Kč



VIRTUA
FIGHTER
REMIX



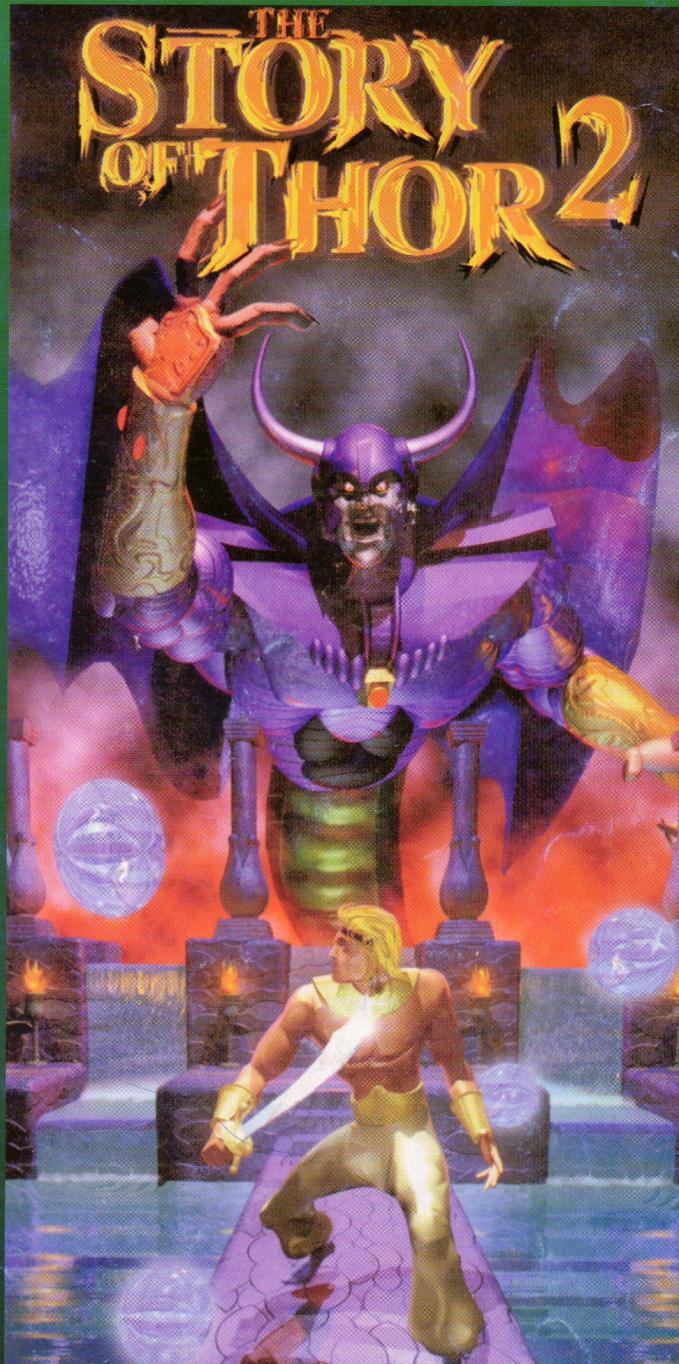
SHINING
WISDOM

PINOCCHIO



MAGIC
CARPET

TRUE
PINBALL



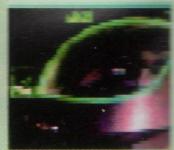
DDC AGENCY spol. s r.o.



AUTORIZOVANÝ VELKOOBCHOD TV HER SEGA, ATARI A DOBÍRKOVÝ SERVIS PRO PRODUKCI FI. FAT BOY RECORDS.

KANCELÁŘE - SKLAD :
ul. Sokolovská - 95
PRAHA - 8 - KARLÍN
180 00 CZECH REPUBLIC

TEL/FAX : (42) - 2 - 232 74 62
TEL/FAX : (42) - 2 - 231 48 86



Krajový distributoři :

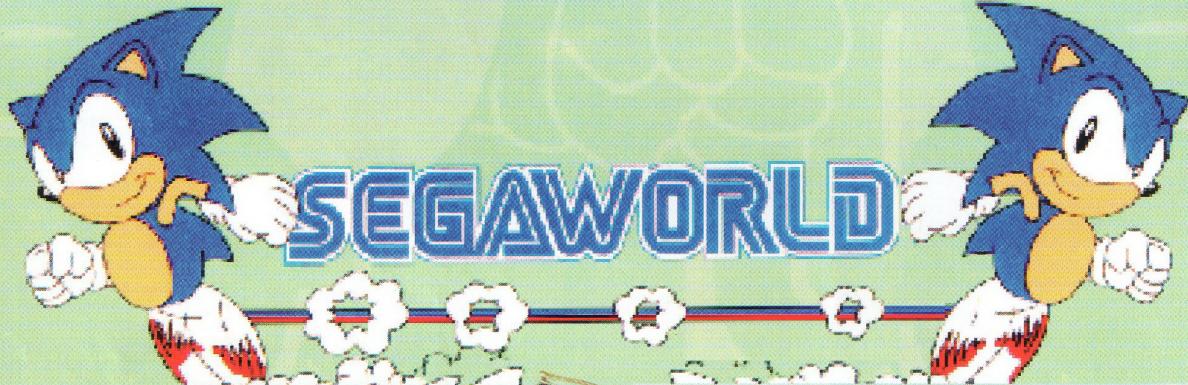
Praha a středočeský kraj - DDC AGENCY - TEL/FAX : 02 - 232 74 62, 231 48 86

Jihočeský kraj - ZLATÝ TYGR - TEL/FAX : 02 - 36 15 53, 36 19 11

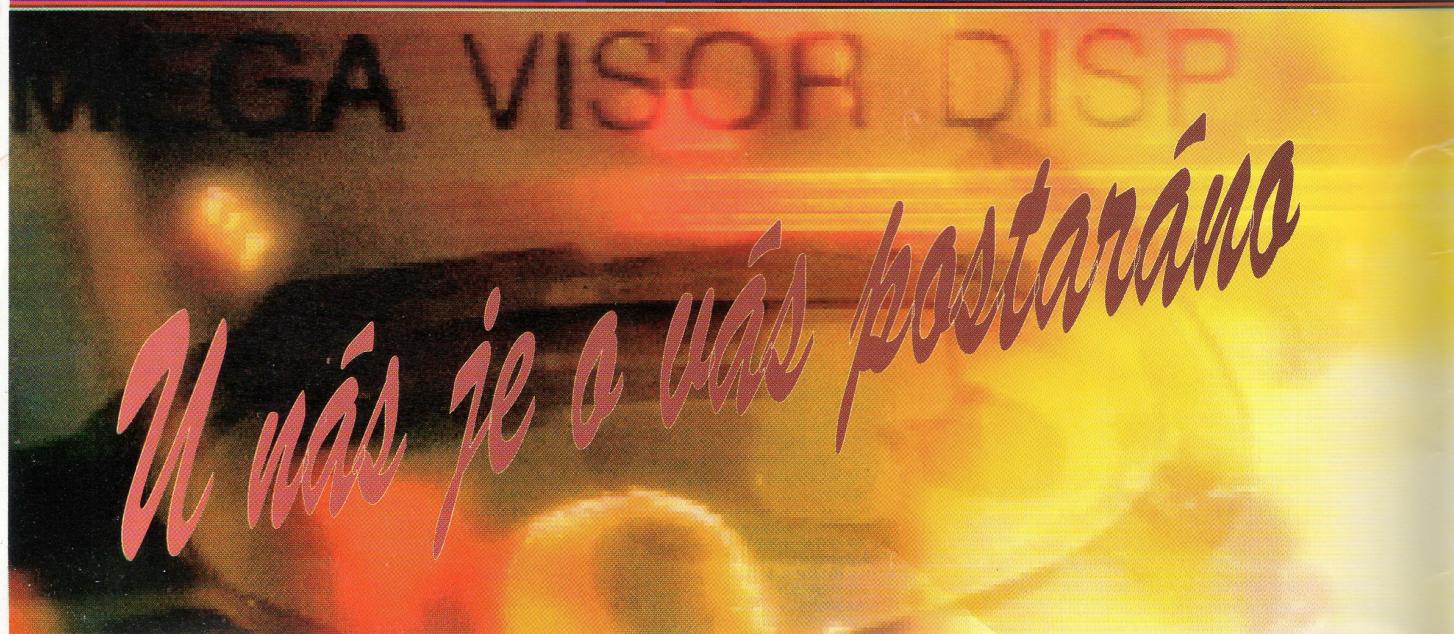
Severomoravský a východočeský kraj - EUROSHOP OSTRAVA - TEL/FAX : 069 - 35 09 04

Západočeský a severočeský kraj - OZÓN - TEL/FAX : 0181 - 97 16 21

Brno a jihomoravský kraj - TROJANEC - TEL/FAX : 0631 - 32 26 78



HLEDÁME SPOLEHLIVÉ DEALERY A DISTRIBUTORY VE SLOVENSKÉ REPUBLICE





Vážení přátele,

Listopad uplynul jako voda, měsíc se sešel s měsícem a vy opět čtete nové, v pořadí již třetí číslo vašeho oblíbeného časopisu Sega News. A co že je nového? Tak všeobecně se péčně ochladilo a možná již začal padat sníh, volby jasně ukázaly, že obyčejní daňoví poplatníci ani v nejmenším nechtějí Senát a zdejší herní časopisy Score a Level znovu předvedly, že pro ně Sega nic neznamená.

A co že je nového v redakci, případně v samotném časopise? Jako první bych rád přivítal dva nové členy a to Marka Beňáče a Mirka Hošku. Ten první, všeobecně známý jako Trapper, se v tomto čísle uvedl jako autor hned tří kvalitních recenzí. Mirek Hošek je tak trochu specifická osoba a známý odborník přes Segu, mající nyní na starost rubriku, věnovanou vašim dopisům. Mirdova listárná, jak byla tato rubrika nazývána, vám bude nejen odpovídat, ale také se snažit poradit při problémech v určitých hrách. Do Mirdovy listárny bude přispívat celá redakce (vaše dotazy jsou natolik specifické, že by je nebyl schopen odpovědět jeden člověk), ale Mirek Hošek je tu jako ta největší hvězda.

Pomalu se začíná rozjíždět i nás Segu Bazar, který bude velice brzy asi nejoblíbenější částí Sega News, protože není lepší místo, kde prodat jakékoliv věci, týkající se Segy, než v našem časopise.

Velmi zajímavé je též sledovat, jak nás časopis působí na celé Čechy. Nejen, že se zájem o Segu prudce zvedl a lidé si již začínají vybírat hry v obchodech podle toho, jak dopadly v našich testech. Ono to jde tak daleko, že ještě před několika měsíci se kupují v obchodech ptali, co stojí Sony PlayStation a kolik je na něj her. Nyní se lidé tázou, co je lepší: Sony PlayStation nebo Sega Saturn? Osobně jsem si ověřil, že je tomu tak a že spousta lidí již začíná chápat, že budoucnost leží právě v Saturnu.

V příštím čísle dále nově najeznete adresář firem, odebírajících ve větším množství naš časopis a všem projedcům osobně doporučuji, že je velmi výhodné se do tohoto seznamu dostat. Také neváhejte ještě máte šanci. A vám, zákazníkům radím, vyžadujte po vašich lokálních prodejcích Sega News. Jednoduše řečeno, kdo nemá vedle sortimentu firmy Sega i nás časopis, nemyslí to se Segou ani trochu vážně a jako kupující bych se obrátil jinam!

Vaše dopisy jsou velmi podnětné, ale co žádáte snad úplně všichni, aby jsme u recenzovaných her uváděli prodejný cenu. Jako důkaz, že vám nasloucháme, již v tomto čísle ceny najdete. V závěru bych se ještě rád obrátil k rodičům, kupujícím pro své děti hry firmy Sega. Možná jste si již všimli, že v hodnotící tabulce uvádíme věk. Tento údaj vychází v prvních dvou číslech z oficiálního hodnocení anglické asociace ELSPA, která ale pouze určuje, jestli hra nemá děti kazící obsah. Ovšem o samotném použití hry neříká vůbec nic. Nebo si umíte představit, jak tříleté dítě hraje například v tomto čísle recenzovanou hru Sea Bass Fishing? Já tedy ne a proto bych rád vyzval vás, rodiče, abyste nám napsali jednak váš názor na námi uváděný doporučený věk a též i podle čeho vybíráte hry pro své děti.

Příští číslo nejen že již bude celobarevné, ale také vzroste počet stran a v obsahu budou i jiné zajímavé články, než recenze. Také začneme odměňovat přispěvatele do našich hitparád a to elektronickými hrami firmy TRULY a i z obyčejných dopisů vždy nějakého šťastlivce vylosujeme a odměníme. Také pravděpodobně spusťme naši již inzerovanou velkou soutěž o 100 hodnotných cen. Určitě tedy je se na co těšit a osobně doporučuji: pište!

S přáními (a to i za celou redakci) příjemného prožití všech svátků konce roku se budu těšit na příští setkání u již barevného Segu News.

Martin Kašpárek
šéfredaktor

SEGA News

jediný Sega měsíčník v České republice

Vydává:

DDC Agency spol. s r.o.

Šéfredaktor:

Martin Kašpárek (Key)
key@bbs.infima.cz

Zástupce šéfredaktora:

Ing. Karel Kašpárek (Oscar)
oscar@bbs.infima.cz

Redakce:

Daniel Hodač (sir Danny)

Stálí spolupracovníci:

Marek Beňač (Trapper)
Miroslav Hošek (Mírda)
Mgr. Vlastimil Král (Král)
Jan Müller (Goblin)
David Lacina (Harley)
Hana Šírová

Jazyková úprava:

Mgr. Jan Kocák
Ing. Karel Kašpárek

Design a sazba:

Ing. Karel Kašpárek, Johan Vlach
QT spol. s r.o.

Osvit:

QT spol. s r.o.
Sdružení 29, 140 00 Praha 4
tel: 61 21 30 32

Tisk:

JDS s.r.o.

Adresa redakce:

DDC Agency - SEGA News
Sokolovská 95
180 00 Praha 8 - Karlín
tel/fax: 02/232 74 62, 231 48 86

Distribuce, předplatné a inzerce:

DDC Agency spol. s r.o.
Výletní 401, 142 00 Praha 4
tel/fax: 02/61 91 05 38

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukovaná, uschovávána v rešeršním systému, nebo šířena jakýmkoliv způsobem, včetně elektronického, fotografického, mechanického či jiného záznamu, bez předchozího písemného svolení vydavatele. Nevyžádané příspěvky se nevrací. Za obsah článku odpovídá autor.

Cena výtisku:

30,- Kč

K dostání v distribuční síti SEGA

o b s a h

R E C E N Z E

S A T U R N

Alone In The Dark 2: Jack Is Back	18
Casper	13
Euro 96	12
Lemmings 3D	17
Magic Carpet	19
Pro Pinball • The Web	14
Sea Bass Fishing	16
Shining Wisdom	21
The Story Of Thor 2	10
True Pinball	14
Virtua Fighter Remix	20

M E G A D R I V E

Kawasaki Superbikes	27
Olympic Summer Games	27
PGA Tour 96	23
Pinocchio	24
Sampras Tennis 96	22
The Chaos Engine	26
The Misadventures Of Flink	25

M E G A C D

Dune	30
Shining Force CD	31

3 2 X a 3 2 X C D

Virtua Fighter	29
----------------------	----

G A M E G E A R

Predator 2	32
Prince Of Persia	32
Sonic Spinball	32

M A S T E R S Y S T E M

Master Of Darkness	33
The Flash	33
Wolfchild	33

H A R D W A R E

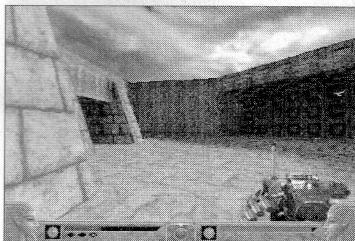
Multiplay Adaptor	37
-------------------------	----

R U B R I K Y

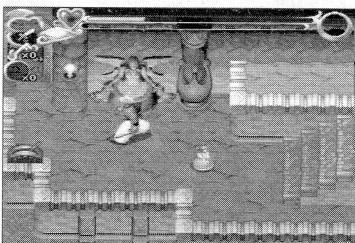
Bude • Nebude (novinky)	6
Mirdova listárna (dopisy čtenářů)	38
Obsah	4
Předplatné	42
Sega bazar	28
Tipy & triky	34
Tiráž	4
Ultimate Mortal Kombat 3 (speciální pohyby)	36
Úvodník	3
Žebříčkománie (hitparády)	5

ŽEBŘÍČKOMÁNIE - prosinec

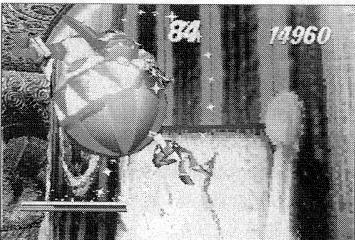
SATURN



1. EXHUMED



2. THE STORY OF THOR 2



3. NIGHTS INTO DREAMS...

4. GUN GRIFFON

5. SEGA RALLY

6. SPACE HULK

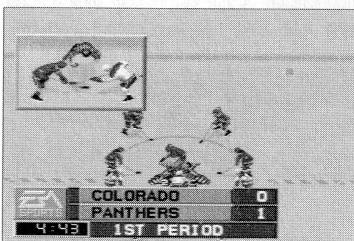
7. VIRTUA FIGHTER 2

8. RAYMAN

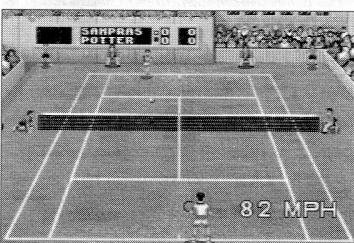
9. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

10. TRUE PINBALL

MEGA DRIVE



1. NHL 97



2. SAMPRAS TENNIS 96



3. PINOCCHIO

4. DONALD IN MAUI MALLARD

5. MORTAL KOMBAT 3

6. EARTHWORM JIM 2

7. STORY OF THOR

8. TOY STORY

9. FIFA SOCCER 96

10. THE MISADVENTURES OF FLINK

MEGA CD

1. ETERNAL CHAMPIONS
2. DUNGEON MASTER II
3. SONIC THE HEDGEHOG CD
4. SHINING FORCE CD
5. THE DUNE

32X a 32X CD

1. KOLIBRI
2. DARXIDE
3. SUPREME WARRIOR
4. VIRTUA FIGHTER
5. VIRTUA RACING DELUXE

GAME GEAR

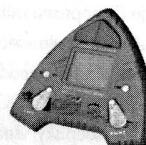
1. NHL HOCKEY
2. EARTHWORM JIM 2
3. SONIC THE HEDGEHOG 2
4. ALLADIN
5. JUNGLE BOOK

MASTER SYSTEM

1. SONIC CHAOS
2. ASTERIX AND THE SECRET MISSION
3. ALLADIN
4. ROAD RASH
5. JUNGLE BOOK

I VY MŮŽETE VYHRÁT TRULY®

Ano, i na vás čeká ruční videhra **TRULY®**. A co musíte udělat, abyste ji získali? Stačí jen poslat na adresu redakce žebříček vašich nejoblíbenějších her s uvedením systému (Mega Drive, Saturn atd.) a doufat, že budete vylosováni. V každém čísle na tomto místě zveřejníme jména tří vylovaných šťastlivců. Nezapomeňte proto uvést svou adresu (a pište prosím čitelně). Korespondenční lístky či obálky označte prosím heslem **ŽEBŘÍČKOMÁNIE**.

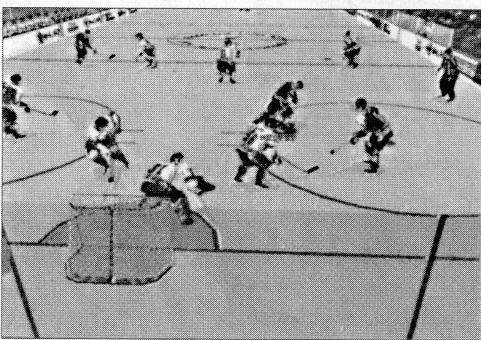


BUDE • NEBUDE

NHL HOCKEY 97

Saturn

V minulém čísle vám sír Danny naprostě vyčerpávajícím způsobem představil NHL Hockey 97 pro klasický Mega Drive a my se vám nyní v Bude - Nebude pokusíme přiblížit právě dokončovanou verzi pro Segu Saturn. A jelikož je to Saturn, již vám musí být dopředu jasné, že se bude od 16-bitové verze značně lišit. V tomto případě je třeba slovo „značně“ ještě několikrát podtrhnout, protože rozdíl je vážně obrovský. Obě hry vlastně spojuje jen výrobce, název a fakt, že se jedná o hokejovou simulaci.



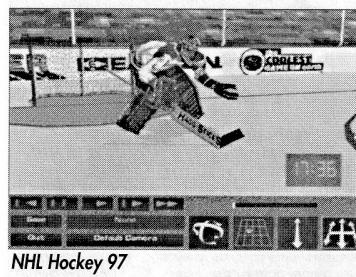
NHL Hockey 97

Stejně jako u FIFA Soccer 96 pro Saturn i zde firma EA Sports použila svůj revoluční systém 3D kamer, nazvaný Virtual Stadium, ovšem jinak je kompletní engine úplně jiný, byl přepracován snad ve všech směrech. Postavy jsou vytvořeny zhrubo z 20 polygonů a na jejich těla byla nanesena super jemná textura, která je tak dokonalá, že na každém hráči je vidět jeho pravý obličej, což je vážně něco neuvěřitelného a sportovní simulace se tím posouvají zase o slušný krok kupředu. Nyní je již velmi těžké odlišit hru od normálního televizního přenosu, navíc když jde grafické zpracování do takových podrobností, jako je digitální označení puku světelným kruhem, což je, pokud sledujete NHL v televizi, naprostě běžné.

Stejně tak bylo naloženo i s ozvučením celé hry, které je naprostě dokonalé a oproti NHL Hockey 96 na PC se ještě výrazně zlepšilo, což by se tak před rokem mohlo zdát jako učiněný zázrak. Skandování fanoušků, elektronické varhany, komentář, zvuky bruslí řezajících se vysokých rychlostech ledovou plochu, nárazy do mantinelů a plexiskel, odrážející se puk a mnoho jiného zaslechnete vaše ucho.

Když už jsem se zmínil u puku, je dobré říci, že jeho na programování je již naprostě autentické. Chová se vážně jako ve skutečnosti, respektuje všechny fyzikální zákony a stejně tak reálně reaguje na náhodné situace. Nemusím snad ani připomínat, že má NHL HOCKEY 97 kompletní a především aktualizované soupisky všech týmů a hráčů, stejně tak

spoustu přesných tabulek a nejrůznějších hodnotících údajů. Za velkou zmínu ještě stojí dokonalá inteligence počítačových hrá-



NHL Hockey 97

čů, kdy byla zvlášť věnována pozornost hokejistům v poli a brankářům, což se také firmy EA Sports vyplatilo, protože v obou případech je výsledek stoprocentně dokonalý.

NHL HOCKEY 97 se rychle blíží na vaši Segu Saturn a osobně vám doporučuji připravit si peněženky a často navštěvovat vaše nejbližší Segu prodejce, protože o tento titul bude tak obrovský zájem, že by se na vás ta-



NHL Hockey 97

ké nemuselo dostat. Majitelům a především fanouškům herní konzole Mega Drive bych ještě rád vzkázal, aby nebyli příliš smutní, protože jejich NHL Hockey 97 je stejně špičková záležitost, jen z jiného pohledu. NHL Hockey je skvělý prostě úplně všude!



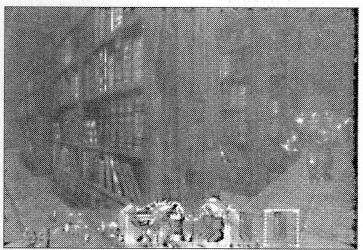
Hexen

a že byla vážně skvělá jen dokazuje nedávný převod na PC, kde vypadá úplně stejně, i když vyšla již před třemi lety), ale pokud se pohybujete pouze ve světě Segy (a že vás asi bude většina), tak vám to mnoho říkat nebude.



Hexen

Proč mluvím o amigové hře Black Crypt? Protože ji vytvořila malá firmička Raven Software, která vám nyní na vašeho Saturna přináší konverzi slavné PC 3D akční hry HEXEN. Tato hra vznikla pod ochrannými křídly společnosti Id Software a pokud jste alespoň trochu znali ve světě počítačových her, již vám musí být předem jasné, která bude. Ano, Id Software je tvůrcem legendární hry Doom, jež tolik ovlivnila počítačový svět a značně napomohla jeho současné podobě. Proto i HEXEN je, ale vlastně i není, kopií této slavné hry.



Hexen

3D volný pohyb v rozmanitých prostředích, střelba a likvidace všeho živého, značný počet ničivých zbraní, široké spektrum

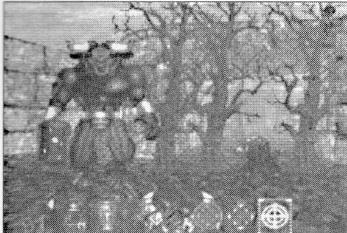
HEXEN

Saturn

Říká vám něco hra jménem Black Crypt? Pokud jste měli někdy alespoň na krátkou dobu Amigu (je úplně jedno jakou), tak určitě ano (bylo by velmi zvláštní, kdyby ne, protože se jedná o jednu z nejlepších her, která byla na tento počítačový systém vytvořena);

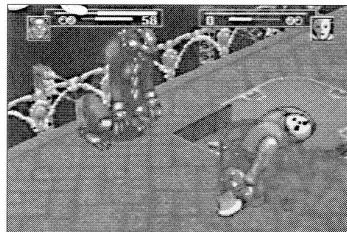
BUDE • NEBUDE

protivníků a závěrečné extra bestie. Toh hrubý základ všech 3D akčních her, jako byl již zmíňovaný Doom či minule recenzovaný Alien Trilogy nebo jeho podstatně úspěšnější konkurent Exhumed.



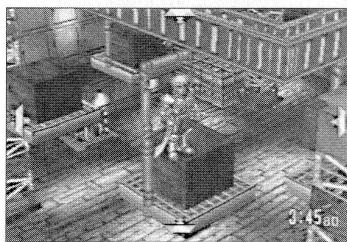
Hexen

HEXEN bude vynikat skvělou a velmi jemnou texturovanou grafikou, nádhernými 3D objekty, dosud nikým nepoužitými lokacemi a skvělou atmosférou, kterou pomáhá tvorit především doba, ve které se hra odehrává. Mnoho lidí již ví, že to je klasické temné fantasy. Meč a magie. Kouzlení a těžkých kovových zbraní si užijete opravdu hodně a když ještě podotknou, že také narazíte na slušný počet logických problémů, musí vám již být jasné, že se na vás chystá skvělá 3D akční hra, kterých je zatím na Saturnu dosti málo, ale situace se naštěstí začíná rychle měnit k lepšímu.



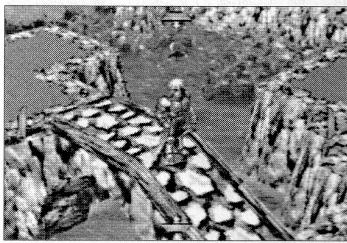
Dark Savior

zesporu patří Landstalker, který vám příšel nabídne sir Danny jako krásnou nostalgii a ukázkou, že stará hra se nerovná hře špatné, ba spíše naopak. Landstalker měl ve své době obrovský úspěch, a to pro nádhernou izometrickou grafiku, vhodně zvolenou obtížnost, dobrý příběh, absolutní plynulosť a špičkovou hrátkost.



Dark Savior

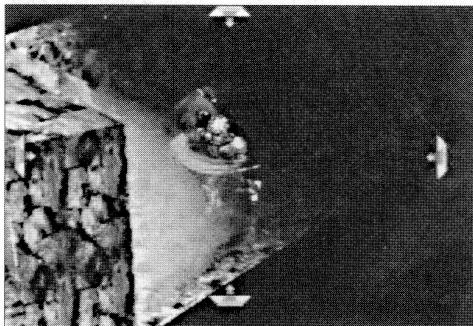
Po letech se firma Climax rozhodla oprášit ideu Landstalkera a znova šokovat počítacové hráče. Hra Landstalker se vrací v nepřímém pokračování, a to pod názvem DARK SAVIOR. Zajímavá story se začíná odvíjet již na začátku, a to na palubě obrovské kosmické lodi, odkud se naprostě přirozeně přeneče na planetu, kde souboje meč proti meči a exploze ničivých kouzel jsou natolik běžnou věcí jako pro nás jízda autobusem. Pří-



Dark Savior

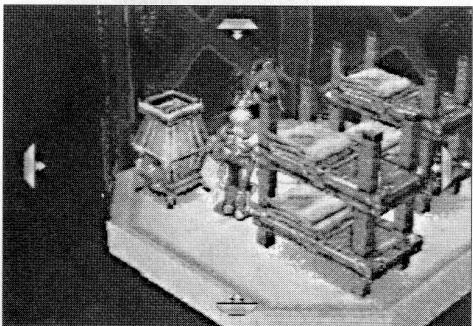
běh, značně připomínající PC RPG Albion, a též společné RPG prvky s hrou Landstalker ještě samozřejmě není zdaleka vše, co DARK SAVIOR nabídne.

Váš hrdina již není omezen izometrickým pohybem, ale velká postavička je zasazena do ohromující 3D krajiny, silně připomínající minule recenzovanou hru Night Into Dreams... a že podobnost není jen čistě náhodná, dokazuje i plné využití 3D Control Padu, který byl stvořen speciálně právě pro hru Nights. A i když se mohlo zdát, že grafika u Nights již dosáhla vrcholu, Saturn a DARK SAVIOR jasné dokazují, že to je velký omyl. Tak detailně prokreslený 3D svět ještě nikdy nikdo neviděl, což samozřejmě ukazují přiložené obrázky, ale stejně jako v hry Nights se pravá krása projeví až při samotném pohybu. To žádný obrázek prostě nedokáže.



Dark Savior

Velmi zajímavě jsou též řešeny souboje, které budou ve stylu slavných bojových her jako je Street Fighter a Virtua Fighter, což znamená, že nebudou toto fantasticky vypadající RPG pouze doplňovat, ale svým pojednáním by hravě vystačily na plnoodnodnou 3D bojovou hru.



Dark Savior

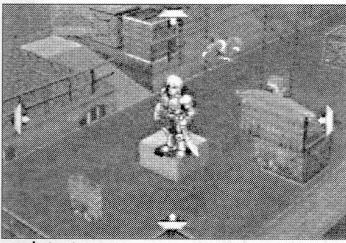
Ovšem nejvíce přitažlivé se zdá větvení samotné hry. Již na začátku se budete moci vydat až pěti různými směry, které by nakonec, alespoň podle tvrzení autorů, měly využít až ve 100 různých konců, což zní naprostě skvěle a jsme velmi zvědaví, jak to ve skutečnosti bude vlastně vypadat.

DARK SAVIOR je určitě jedním z nejočekávanějších titulů jak ve světě Segy Saturn, tak i u nás v redakci. Podle všech zatím dostupných informací je již nyní zaděláno na novou legendu!

DARK SAVIOR

Saturn

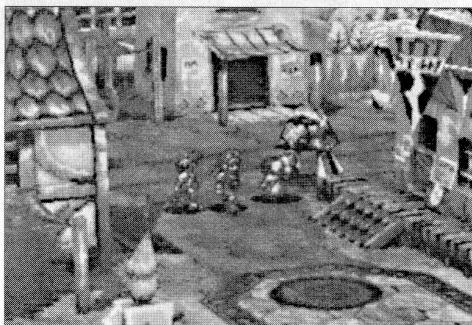
Mezi nejslavnější a také nejlepší (tyto dvě hodnocení nejdou vždy ruku v ruce, jak by se na první pohled mohlo zdát, protože slávě často napomáhají i úplně jiné věci, než je vlastní kvalita) klasická RPG v Sega světě be-



Dark Savior

BUDE • NEBUDE**GRANDIA****Saturn**

Na Saturnu začíná sítí RPG horečka a má to svůj důvod. Na konkurenční herní konzoli Sony PlayStation se připravuje již sedmé pokračování legendární RPG ságy Final Fantasy a jeho grafika je natolik ohromující, že si již Saturn prostě nemůže vystačit se hrami, jako je například v tomto čísle recenzovaný kontroverzní Shining Wisdom. Proto právě dokončuje firma Climax svojí RPG Dark Savior, kde je grafika těž ohromující, ale ve své podstatě se jedná o akční RPG s jedním hrdinou (stejně jako předtím Landstalker).



Grandia

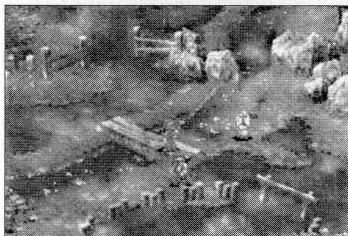
To byl možná také důvod, proč firma Game Arts (tvůrce vynikající války robotů Gun Griffon, jež se naprostoto zaslouženě stala Hrou měsíce v prvním čísle Sega News) rozhodla postavit základ své GRANDIA na úplně něčem jiném.



Grandia

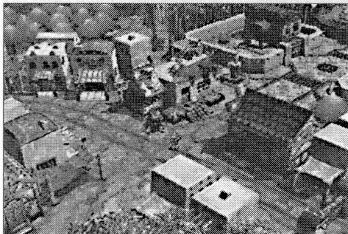
GRANDIA je fantasy RPG s naprostě dokonalou 3D grafikou, ale na rozdíl od připravovaného Dark Savior bude využívat systému volně zavěšených kamér, vzdáleně podobných fotbalu FIFA Soccer 96 pro Segu Saturn. Kamera by neměla pevně sledovat vaše hrdiny, ale plynule kroužit kolem. A to nás vede k další odlišnosti - nebudete ovládat pouze jednu postavu, ale celou skupinu jako u klasické RPG Shining Force. Poslední velkou odlišností jsou souboje, které budou pl-

ně programovatelné, takže nebude již rozhodovat posítek, ale spíše kvalita vašich mozkových buněk.



Grandia

O příběhu toho zatím mnoho známo není, ale již předem je jasné, že vražedná monstra se budou ve velkých tlupách valit do slova ze všech stran, že téměř za každým rohem bude číhat mocný a zákeřný mág, že se bude hodně bojovat a kouzlit, že navštívíte města, vesnice, tajemné hrady, temná podzemí a kilometry již dávno zapomenutých chodeb. Samozřejmě se bude v základu jednat o oblíbený souboj dobrá se zlem a zlo bude nakonec na hlavu poraženo (ale určitě se stejně nakonec ve druhém díle vrátí...).



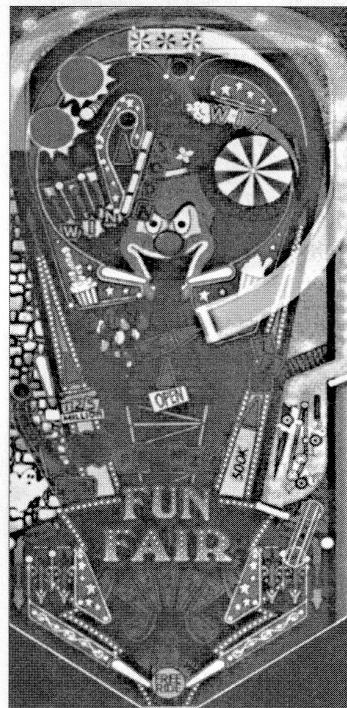
Grandia

Ona je GRANDIA celkově dosti utajeným projektem, ale podle toho, co již víme, by to mohl být další velký trhák a těž dobrý důvod pro koupi Segy Saturn.

TILT!**Saturn**

Segu Saturn opravdu zasáhla vlna pinballů, což dokazují nejen recenze v tomto čísle na True Pinball a Pro Pinball: The Web, ale také - a v této rubrice především - chystaný Pinball jménem TILT!, který nám přináší firma

Virgin Interactive, což je sice velký výrobce počítačových her, ovšem například oproti firmě Electronic Arts se na Saturnu zatím výrazněji neangažoval.



Tilt!

Ovšem tuto situaci nezmění TILT! jako kvantitativní přírůstek, ale především svojí kvalitou, protože bude muset ukázat opravdu silný potenciál pro zaujmout hráče, aby překonal vynikající True Pinball. Reklamní kampaň je sice značná, agresivní a když jí budete věřit, koupíte si TILT! ihned, jakmile se dostane do vaší nejbližší prodejny s herními konzolami Sega. Ale pozor, byl by to dost možná ukvapený tah. V žádném případě nechci odsuzovat tuto hru dříve, než ještě byla vůbec vytvořena, to je jen profesionální deformace, protože velké reklamní kampaně ve finálním výsledku jen málokdy naplní své sliby.

A co slibuje TILT! Především 6 pestrých stolů, což je dosti velký počet a v tomto směru bude TILT! zaručeně první a bez konkurence. Co se obsahu týče, přeneseme se do 30 let, kdy zuřily gangsterské války, navštívíme zábavný park, zabojujeme si ve vesmíru,

BUDE • NEBUDE

procestujeme USA či se necháme děsit a mrazit klasickým hororem. Těžko tady hledat originalitu, protože ať je obsah stolu jaký chce, základ zůstává vždy stejný, a to nahrat co nejvíce bodů.

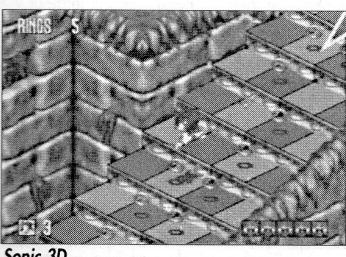
Pinball se musí především dobře hrát a také dobré a přehledně vypadat, což by v tomto případě měla zaručit, alespoň podle obrázku, nádherná 3D grafika, renderovaná na počítačích řady Silicon Graphics. Uvidíme. Stejně tak jsme zvědaví na klasické hry ve hře, extra animace na digitálním ukazatele či na první pravou 3D perspektivu, kterou zatím žádný Pinball údajně nenabídl. TILT! má být ještě zpestřen super samplovanými efekty a soundtrackem, vystihujícím u každého stolu tu pravou atmosféru.

TILT! vypadá slibně, ale raději si počkáme až na plnou prodejní verzi.

SONIC 3D

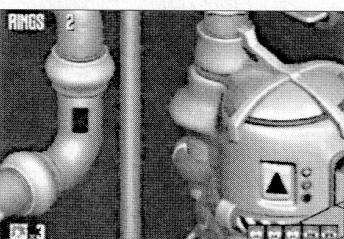
Mega Drive

Víte, jaká hra je v Sega světě vždy nejvíce očekávaná a také též ihned rozebrána, jakmile se dostane do prodeje? No jistě, je to Sonic a jeho nová dobrodružství. Již delší dobu bylo na tomto poli dosti prázdno a zdálo se, že legenda začíná pomalu, ale jistě chrádnout, ale jak se nyní ukazuje, byl to omyl. Na Segu Saturn se připravuje 3D bojová hra ve stylu slavné ságy Virtua Fighter, kde bude ovšem hlavním bojovníkem právě modrý ježek Sonic a pro starý dobrý Mega Drive tu máme Sonica též a také 3D!



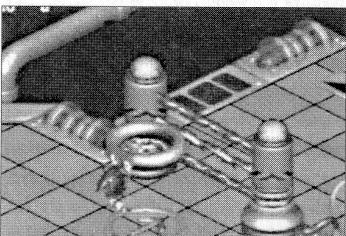
SONIC 3D pro Mega Drive je sice na první pohled klasickým dobrodružstvím naše oblíbeného ježka, protože se jedná o nor-

mální arkádu se spoustou skákání, sbírání různých bonusů a penízků a pomocí Sonicových známých zbraní oblibené likvidování široké škály nepřátel. Proč je tedy Sonic The Hedgehog tak očekáván? Co je na hře Sonic 3D tak zvláštní? Když řeknu, že se pod tento projekt podepsala firma Travellers Tales, asi to nebude příliš postačující odpověď, ale když ještě přidám, že tato skupinka programátorů, grafiků a animátorů nedávno vytvořila pro společnost Disney Interactive hru Toy Story, asi již vám bude jasné, kam míříme.



Sonic 3D

Toy Story byl postaven na nádherně vyrenderované a doslova plastické grafice, jež vytvářela pocit pravého 3D prostoru. U hry SONIC 3D šli výrobci ještě dále a pocit ze 3D prostoru přeměnili na tvrdou realitu, a proto uvidíme Sonica v naprostu dokonalé izometrické 3D grafice, která kvalitou možná ještě překonala tolik úspěšné Toy Story. Když si návíc uvědomíme, že tak fantastickou podívanou (myslím, že okolní obrázky mluví doslova jasnou řečí) vám nabídne 16-bitový Mega Drive, je to ještě větší důvod maximálně žasnat.



Sonic 3D

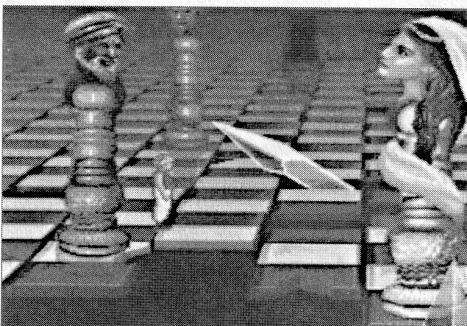
SONIC 3D se určitě stane kultovním hitem, protože něco tak krásného se ani dnes, v době super rychlých herních konzolí a PC, jen tak nevidí a je to jasné doklad toho, že Mega Drive nestrádá na úkor silnějšího Saturna. Jak je vidět, i on dokáže po letech stále ještě překvapit, a to překvapit s velkým P!

PRINCE OF PERSIA II

Mega Drive

Před mnoha a mnoha lety vznikla dokonalá arkáda jménem Prince of Persia, jež ve své době pronikla snad na všechny herní a počítačové systémy, což logicky znamená, že Sega nebyla výjimkou. I na dnešní dobu skvělá animace, grafika, vhodně odstupňovaná obtížnost a především skvělá hratelnost, to vše rázně katapultovalo hru Prince of Persia na Olymp počítačových her. O něco později vznikl stejně úspěšný druhý díl, ovšem my se na Mega Drive dočkáme PRINCE OF PERSIA II až nyní, což ale ovšem ani trochu není na škodu.

Náš milý princ se na konci prvního dílu šťastně oženil a zdálo se, že bude spokojen žít až do své smrti, ale zákeřný sultánův vezír se nehdohl vzdát, a proto vezme na sebe princovu podobu a podaří se mu přesvědčit všechny, že on je pravým vládcem. Náš princ je tímto prohlášen za podvodníka a odsouzen k trestu smrti, ovšem prchá a na vás je, abyste jeho útek i boj za pravdu dotáhli do úspěšného konce.



Prince Of Persia II

U Prince of Persia se umíralo téměř na každém kroku a zde to bude ještě horší, protože vás může zabít (a také zabije) doslova úplně vše. Obtížnost bude tedy značná a ještě jí podporí nová schopnost plazit se, která otevřela cestu ke vzniku ještě děbelštějších situací, než to umožňoval díl první. Hra bude opět těžit z vynikající grafiky a fantastické animace, takže se vás princ bude pohybovat již jako úplně normální člověk.

Za přitažlivé lze určitě též označit velmi pestří výběr lokací, ve kterých se bude příběh odehrávat, a prostorový zvuk a hudbu, která díky silným orientálním motivům hru dokonale podbarví a dodá jí tu správnou atmosféru.

PRINCE OF PERSIA II má sice vyjít až v lednu (to „až“ je značně relativní, když již nyní máme prosinec, ale je pravda, že jako dárek pod vánoční stromeček to již asi nestihne a je to trochu škoda, protože by to byl opravdu dobrý dárek), ale v tomto případě se čekat vyplatí, protože to je skvělá a na počítačích PC a Macintosh již lety ověřená hra. Pokud máte rádi dokonalé arkády, určitě si ji kupte, tady nelze prohloubit.

rpg

THE STORY OF THOR 2

Ancient - 1996

Krajina, kde Leon žil, se jmenovala Oasis. Byl již od malíčka vychováván svým otcem Ordanem. Vedl ho tvrdým tréninkem ke kázni a disciplíně, učil bojovat mnoha způsoby. Ale Oasis tehdejších dnů byla mírumilovným krajem. Ostatní obyvatelé proto na takovou výchovu i na samotného Ordana pohlíželi s despektem a úsměvem na rtech. Ale Ordan byl moudrý. Ještě si pamatoval mnohé příběhy z minulosti, z časů, které již dávno minuly a jejichž slávu a zlobu již rozfoukal vítr po okolních horách. Z časů Reharla a Ogita, tehdy, když se celá země Oasis obávala strašného zla, jehož spáry se jako smrtonosné věže tyčily nad rozlehlu krajinou.



Pár dobrých rad do začátku nikdy neuskodi.

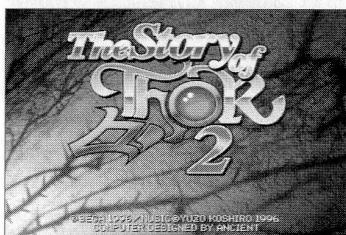
Existovaly dva artefakty. Zlatý a stříbrný. Reprezentovaly absolutní moudrost, absolutní poznání. Zlatý artefakt nosil a používal Reharl, stříbrný Ogita. Nikdo již neví, kdo nebo co bylo příčinou sporu. Existují mnohé dohadovky - ale fakt je jeden. Mezi Ogitem a Reharlem zavládla strašná nenávist. Nenávist tak děsivá, až se celý svět otřásal v základech. Krutá válka trvala mnoho a mnoho let. Hodně bítov bylo vybojováno, mnoho lidí položilo život za věci, kterým ani nebylo možné porozumět. Jenže cílem dle spor trval, tím více bylo jasné, že konec je v nedohlednu. Válečné štěstí je totiž vrtkavá věc. Tu přálo Reharlovi, tu Ogitovi. Každý z těch dvou byl pře-



Právě jsem vylezl ze svého baráku a vyrážím do akce.

svědčen, že on je tím vítězem, že on je ten, kdo má pravdu. Zaslepenost je nakonec oba dva zničila, když se utkali v jedné zvláště strašné bitvě. Reharl a Ogit byli mrtví, ale tím se neskončilo vůbec nic. Samotné artefakty totiž nemohly a ne-

chtěly přijmout porážku svého pána. Proto teď toho dne, kdy bude jeden z artefaktů nalezen synem člověka, bude nalezen i artefakt druhý. Oba mocné předměty se opět utkají, tentokrát ale jiným způsobem. Zlatý artefakt byl nalezen právě Ordanem.



Úvodní logo se šéfredaktorovi velmi líbí.

Ordan ale také velice dobře věděl, že jestliže on našel zlatý artefakt, někde ve světě kdosi ve stejnou chvíli objevil artefakt stříbrný. Od toho dne Ordan čekal a činil přípravy. Cvičil svého syna Leona, aby ve chvíli největší mohl převzít a dokončit jeho náročný úkol - zničit chaos vytvářený stříbrným artefaktem. První léta se nedělo vcelku nic. Pouze bystrému oku Ordana neunikly drobnosti a maličkosti, které se od té doby začaly dít. Přicházely zprávy, že se objevila strašná monstra, podivní tvorové s touhou zabíjet. Všichni obyvatelé se ale jenom smáli těm „povídáčkám pro děti“ a žili dál svým životem. Ordan si byl ale jistý. TEN DEN se blížil. Každou hodinu, každou minutu byl blíž a blíž. A on na něj čekal - a byl připraven.

Tak to byl skromně upravený základní příběh hry THE STORY OF THOR 2. Zdá se vám, že jste ten název již někdy slyšeli? Máte naprostou pravdu. Existuje hra stejného jména a STORY OF THOR 2 je jejím pokračováním.

O co vlastně jde? Vžíváte se do role mladého Leona, jehož úkolem je najít a znova shromáždit všechn šest elementálů, kterými zlatý artefakt vládne. Čeká vás ale předlouhá a obtížná cesta. Každý elementál byl totiž umístěn do zvláštního labyrintu aby se ohromná moc, která vzniká spojením těchto šesti elementálů, nedala zneužít.

STORY OF THOR 2 se řadí do skupiny trochu atypických her - RPG. Že je to podivné slovo? Ano máte pravdu. Shodně se tak označují tituly, ve kterých je obsažen souboj dobra a zla, magie, neuvěřitelných příběhů



a zvláštních bytosí. Nutno přiznat, že tuto skupinu her nemá v oblibě zcela každý. Nicméně je třeba dodat, že skupina lidí, která tyto hry miluje, také existuje a v poslední době se čím dál více rozrůstá.

V některých zahraničních časopisech ještě si mohli přečíst, že THOR 2 je pouze „oknáčka hra s překrásnou grafikou s tím, že oběas musíte přepnout nějaké tlačítka, abyste postoupili dál“. Řeknu vám, že to je tedy překný nesmysl. STORY OF THOR 2 je totiž úplně o něčem jiném a takový článek, který jsem před chvílí citoval, může napsat jenom člověk, jemuž RPG hry moc neříkají a THORA 2 moc nehrál.

STORY OF THOR 2 je totiž špička. Ovládáte postavu mladého bojovníka (který se oproti minulému dílu na MEGA DRIVU výrazně zvětšil). Ten je hned od počátku hry vybaven krátkou dýkou, se kterou dokáže velice dovedně provést mnohé údery. Začínáte ve městě a hned první úkol, jenž bude nutné vyřešit, je najít prvního elementála - vodní vělu. Dytto a za její pomocí uzdravit nemocného.



Magický artefakt v ruce nepříliš kladné postavy.

Na první pohled je jasné, že THOR 2 není žádné amatérské dílko. Grafika je na veliči vysoké úrovni, parádně rychlá a plná detailů. Samotná animace postav je také vynikající. Hlavní hrdina může běhat, plazit se a skravat, nebo si prostě jen tak lehnout.

Už od počátku začne hrát muzika z CD - což znamená zvukový a hudební doprovod na té nejvyšší úrovni (je ovšem potřeba podeklounout, že se jednotlivé skladby na mnoha místech víceméně střídají, a tak se stává, že muzika začne lézt lidově řečeno „na nervy“).

Leona očekává velice dlouhá cesta. Garantuje vám, že než se vám podaří nalézt všechn šest elementálů, budete mít nervy nadrané. Jde totiž o to, že THOR 2 není hra na půl dne a k jako takové to chce k ní přistupovat.

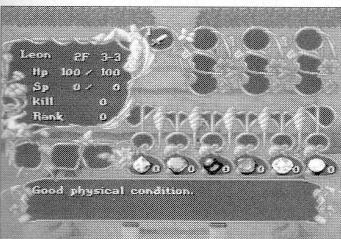
HRA MĚSÍCE - prosinec

Zmínit se musím o DUNGEONECH - podzemních bludištích, ve kterých jsou elementálové uzavření. Jednak architektura těchto dungeonů je skoro geniální. Půdorysy jednotlivých patr by jistě byly zajímavé i pro profesionálního architekta. Jednak bludiště nejsou prázdná. Právě naopak. Téměř na každém podlaží je na vás připravena celá tlupa nových nepřátel - od jedovatých pavouků až po nemrtvé. Nudit se tedy rozhodně nebude.



Ve hře nemůžete spoléhat pouze na svůj meč, ale je potřeba i často komunikovat s okolím.

A nyní se dostáváme do oblasti, která by si zasloužila úplně samostatnou recenzi. Jsou to logické hádanky. STORY OF THOR 2 je jimi doslova prošpikován. Ale nejsou to hádanky pro nemluvnata, jak je naznačeno v již citovaných časopisech. To tedy rozhodně ne. Složitost těchto rébusů je totiž někdy opravdu na hraně řešitelnosti. K tomu všemu je potřeba vzít v úvahu ještě jeden fakt. Elementálů je dohromady šest, každý umí něco jiného, každý je specialista najinou oblast (viz níže).



Inventář se graficky zcela jistě vylepší.

A teď si představte, že logické hádanky jsou udělány v závislosti na tom, kolik jste už těchto elementálů získali. Neděste se proto,

když na nějaký problém nebudeste moci (a to i v počátečních bludištích) přijít. Až získáte více elementálů, stačí se na dotyčné místo vrátit a najedou je po problému. Vůbec se celkově vyplatí projít si předešlé labyrinty znova potom, co jste získali dalšího služebníka artefaktu. Budete se divit, kolik různých tajných místností (spíše celých oblastí tajných místností) poté objevíte. V nich jsou samozřejmě uloženy užitečné předměty a zbraně. Když už jste

míst. Čtvrtý v řadě je vládce zvuků Brass. Umí vydávat ničivé vlny zvuků, vyvolat hromadnou a destruktivní kakovonii tónů. Pátý je tajemný Shade. Je vládcem stínů a temnoty. Velice užitečný pro sebrání nedostupných předmětů a přenos přes propasti, když je v dohledu předmět k zachycení. Poslední elementál je Airl - legendární vládce vzdachu, větru a bouří. Jeho schopnosti je vytvářet blesky (včetně kulového) a pomocí Leonovi na nedostupná místa.



Kromě pohybu v krajině navštívíte i mnoho budov.

Co říci závěrem. STORY OF THOR 2 je unikát. Už první díl si na MEGA DRIVU vysloužil „zlaté ostruhu“ a dodnes je velice populární. Nejinak je tomu v případě jeho následovníka. Kombinací výborné grafiky, skvělých logických hádánek a slušného zvukového doprovodu je bezvadná hra. Je pravda, že osi nenajde příznivce v úplně každém hráči, ale pro ty, kteří mají rádi RPG a dobrodružství, je neocenitelná. Máme pocit, že se zatím jedná o nejlepší hru tohoto typu. Nenechte si ji rozhodně ujít.

sir Danny

THE STORY OF THOR 2 vypadá přesně tak, jak si představují kvalitní současnou RPG určenou pro konzole nové generace. Po stránce provedení se mu nedá mnoho vytáhnout a ani příběh, který je spolu s atmosférou u RPG to nejdůležitější, nezůstává nijak pozadu. Můžeme si jen přát, aby takových her bylo čím dál víc.



u zbraní, dovolil bych si krátkou poznámku. Autoři usoudili, že počet použití té které zbraně, kterou jste nově našli, není nutné omezovat (jak tomu bylo v prvním díle), a tak zbraně, které naleznete, se dají používat stále.

Zmínil jsem se o logických problémech a jejich řešení ve spojitosti s elementály. Pro každého hráče asi bude užitečné si představit tyto bytosti a nastínit jejich schopnosti. Snad ještě malou poznámkou. Jednotliví elementálové se dají vytvářet pouze na mísťech, kde je přítomen jejich živel (vodní vila se vytvárá v fontáně a jiných míst, které mají nějakou spojitost s vodou; ohnivý elementál u planoucího ohně atd.)

Máme tu tedy vodní vila Dytto, jež je užitečná na zmrazení nepřátel, léčení zranění, hašení ohně a vytváření vodního víru. Dále je tu ohnivý démon Efreet. Umí vytvářet účinnou ohnivou bouři, propálit zatarasenou cestu a zlikvidovat mnohé nepřátele. Třetí v pořadí je Bawu - zástupce rostlinné říše - dobrý pro likvidaci předmětů a nepřátel v dosahu, také pro uvolnění některých neprůchodných

THE STORY OF THOR 2 je krásná hra, která dokáže pohladit vaše srdce, protože po velmi dlouhé době se opět někdo obtěžoval s ručně kreslenou grafikou, přeměňující zdánlivě standardní RPG v nádhernou pohádku o klasickém souboji dobré a zla. Minule jsem psal názor na *The Story of Thor* a jen jsem chválil. Toto je můj názor a též i shodný názor na druhý díl. Skvělá RPG, kterých na této planetě mnoho není a nikdy asi nebude.

Orientační prodejní cena: 2090,- Kč

sport

EURO 96

Sega Sports - 1996

SATURN

počet hráčů

4

věk

5+

85%

Uříčte si ještě pamatujete na obrovský úspěch našich fotbalových reprezentantů na posledním mistrovství Evropy v Anglii, na který opravdu nejde jen tak zapomenout. Je velká škoda, že neměli dostatek štěstí a nedovedli své tažení až do úplného konce, zvláště když chyběl takový kousek... Ale i tak to byla lahůdka a spousta počítačových hráčů by si ji rádo znova zopakovalo, což vám nyní umožní vaše Sega Saturn, pokud si koupíte novou fotbalovou simulaci EURO 96.



Jeden z našich borců právě vhazuje míč do hry.

Jasnou jedničkou na Saturnu (ale i celkově u Segy), co se fotbalu týče, byla až do této chvíle FIFA Soccer 96 firmy EA Sports a zůstává na tomto postu i nadále, ovšem již ne samorovnacennou společnost jí od tohoto dne dělá zde recenzované EURO 96 od naší oblíbené společnosti Sega Sports (je sice pravda, že v tomto případě Sega Sports EURO 96 vziaha pouze pod svá ochranná křídla a pravým tvůrcem je na PC a Amige velmi známá firma Gremlin Interactive, ovšem to nic nemění na skutečnosti, že se opět jedná o kvalitní sportovní simulaci). EURO 96 má tak trochu smůlu, protože kdyby jeho tvůrci doladili několik drobných chyb, mohl to být nejlepší fotbal všech dob (ale to asi těžko, protože pro nás je a navždy zůstane nejlepším fotbalem Sensible World of Soccer 95/96 EURO na počítačovém systému Amiga, ale to je jen tak na okraj), ale to je jen kdyby, které již nyní nic nezmění.

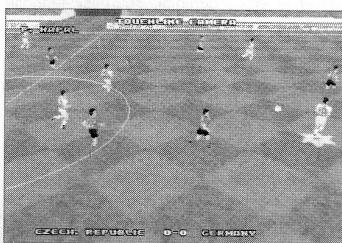
Euro 96 je oficiálním produktem a je založeno na exkluzivní licenci od evropské fotbalové asociace UEFA, což po-

znáte již při prvním pohledu na krabičku. A i při samotné hře vás doslova na každém kroku provází logo a maskot evropského šampionátu v Anglii. Možná by to tak mohlo vypadat, ale není to vůbec na škodu, protože veškeré obrázky, statistiky a menu jsou zobrazeny ve vysokém rozlišení, čímž sice trochu trpí vaše oči, ale celkově to vypadá velmi pěkně.

Euro 96 neobsahuje vlastně vůbec žádné doprovodné animace, což jsem původně považoval za určitý nedostatek, ale čím více o tom uvažuju, tím více si uvědomuji, že je lepší, že tu žádné animace nejsou. K FIFA Soccer 96 ve verzi pro Saturn se přesně hodily a u EURA 96 se přesně hodí, že tu žádné nejsou. Všechno je díky tomu velmi plynulé a hra má dostatečný spád.

Euro 96 je čistě zaměřeno na tento turnaj, takže zde nenajdete žádné klubové, ani světové národní celky, pouze evropské. Tím nám také odpadá možnost tvorby vlastních ligových soutěží či turnajů. Z pohledu konkurenčního FIFA Soccer 96 je to přeci jenom velký nedostatek. Možnost přátelského zápasu či tréninku jen proti počítačovému branká-

ná o oficiální produkt, který se navíc venuje jen tomuto turnaji, stoprocentní přesnost by rozhodně neškodila.



Herní plocha z pohledu Touchline kamery.

Také bych uvítal trochu více informací o hráčích než jen pouhé jejich jméno a to samé platí o zápasových statistikách, které zde vůbec žádné nejsou. Ale již k samotnému zápasu, který je zpracován plně 3D a opět připomíná televizní přenos. Grafika je lepší než u FIFA Soccer 96, animace naprostě skvělá a vše podbarvuje konečně kvalitní komentář známého anglického komentátora Barry Davies. Průběh zápasu můžete sledovat pomocí 6 kamer, které jsou sice velmi efektní, ale ne všechny se dají skutečně použít pro samotný zápas (ale u opakování záznamu



Stav zápasu mezi našimi chlapci a Němcí je 0-0 a režisér právě přepnul na izometrickou kameru.

Euro 96 se velmi pěkně hraje. Běháte, střílíte, posíláte pozemní i daleké příhrádky, občas si z protivníka „vystřílíte“ nějakou tou efektní klickou, narážecíkou, patičkou (jako tehdy ten nebezpečný Němec, co patičkou skóroval a Kouba se jen tupě díval...) či klasickými „jeslemi“. Diváci správně fandí, komentátor má dokonalý profesionální tón a dokonce nachází i patřičná jména (někdy dokonce dokáže okomentovat nějakou jednodušší situaci a to zase tak častý jev ve sportovních hrách není) a rozhodčí velmi dobře ví, co jsou to pravidla.

Orientační prodejní cena: 2090,- Kč

všechny využijete). Volba kamery je tak trochu problém, protože je můžete volit až v okamžiku, kdy zápas začne a pouze při jeho průběhu, a to se mi zdá dosti nešťastné. To samé platí i pro opakování záběry.

Euro 96 je skvělý fotbal a je jen škoda, že nebyl plně dopilován.

Key

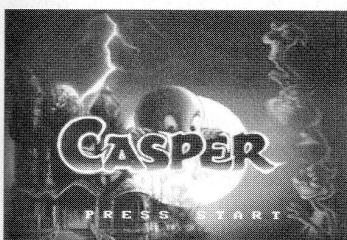


arkáda

CASPER

Interplay - 1996

Slavné filmy a počítačové hry - oblast, která se zdá být zvláště v posledních letech více než spojena. Stalo se samozřejmou, že populární a divácky úspěšné filmy se dočkají také své „počítačové podoby“. Vzpomeňme kupříkladu filmy TOY STORY, LAST ACTION HERO atd. Nejinak tomu bylo i v případě divácky obrovsky úspěšného filmu CASPER. Jedná se vlastně o pohádkovou duchařskou komedii, kde ovšem hlavní roli hraje počítač. Hned vysvětlím. Počítač samozřejmě ve filmu jako hrdina nevystupuje, ale přece jím je. Jde totiž o to, že velká část filmu byla právě na počítačích udělána a dopracovaná - scénky s duchy je ve filmu přes 40 minut, a ty všechny jsou zpracovány čistě na počítačích.



Stiskněte Start a můžete se dát do hry.

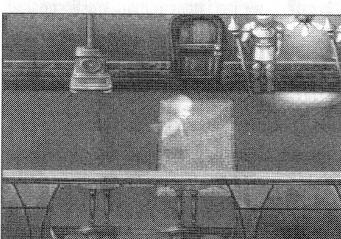
Skutečným hlavním hrdinou filmu je CASPER. Malý, smutný a osamělý duch, který žije ve starém domě společně se svými třemi strýci - také duchy. Casper je sám a sám, a tak se všechno snaží najít si nějakého komáráda. Nevede se mu to ale. Vždyť se konečně zkuste s někým seznámit, když vypadáte jako nafoulká bublina a vznášíte se metr dvacet nad zemí. Casper to již pomalu začal vzdávat, ale najednou se objevila naděje. Dům, ve kterém Casper žije, totiž získala nová majitelka. Utkvělé představě, že v domě je zakopán poklad, se rozhodla celý dům zničit. To si ovšem Casperovi strýci nechali libit, a tak nové majitele od plic čistě a srozumitelně sdělili, co si o jejím nápadu myslí oni (zastavila se až na náměstí...). Majitelka ale našla řešení - povolala odborníka na vyhánění duchů. Ten se brzy do domu dostavil a přivedl s sebou svoji dceru KAT. Casper tak začal doufat, že konečně najde přítele. Ovšem jeho strýčinkové o tom nechtějí ani slyšet a tak začíná velký kolotoč.

To byl velice stručný děj roztomilého filmu CASPER. Hra na Saturnu poměrně přesně

sleduje svoji filmovou předlohu. Vy se zhostíte ovládání malého Caspera a budete muset překonat mnohé těžkosti, abyste dosáhli svého cíle.

Casper zase není tak typická hra. Neváhal bych se ji označit za téměř klasickou adventure. Co je to adventure? Adventure znamená dobrodružství - v našem případě typ her, ve kterém ovládáte hlavního hrdinu, sbíráte předměty, které na jiných místech používáte, řešíte logické hádanky a hlavolamy. Tak takový přesně CASPER je.

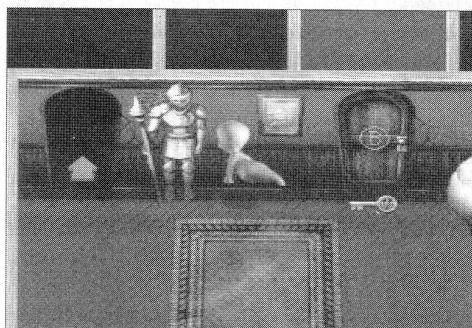
Po grafické stránce to je oku lahodící dílko. Grafika je detailní a provedená precizně do mnoha detailů. Zvukovému doprovodu snad není co vytáknout (snad jen to, že na místech, které často procházíte hraje stále dokola jeden hudební motiv, což se časem stane únavné). Navíc je do hry báječně vloženo mluvené slovo - prostě ok. Ani logické problémy nejsou zpočátku moc těžké, jenže tm se dostáváme k úskalí celé hry.



Casper při průchodu (nebo průletu?) chodbou.

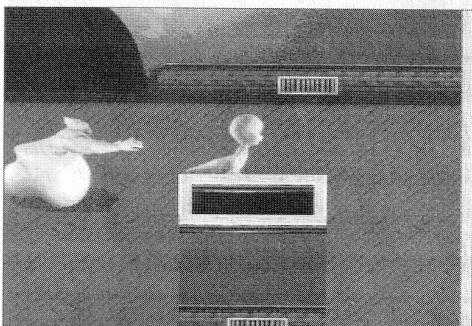
Zpočátku všechno běží jako na drátkách. Všechno je jasné a lehce proveditelné. Dostáváte se stále hlouběji a hlouběji do tajemného domu a postupně odhalujete jeho tajemství. ALE. Již po krátké době začnou zejména menší děti (pro které měl být Casper původně určen) ztrácat orientaci a prostě se v domě ztrácejí (což je způsobeno také tím, že si je hodně chodeb podobných jako vejce vejcí). Aby toho ještě nebylo dost, začnete se brzy potýkat s jinou věcí. Hádanky již nejdou vyřešit přímo na místě, ale někde se prostě něco stane. Představte si situaci, že před vámi je páka a vy již vidíte tajnou místnost, do které se potřebujete dostat pro klíč. Páku samozřejmě zmáčknete, ale ouha. Stalo se totiž něco, o čem nemáte absolutně žádné informace, zed zůstala zavřená a vám nezbývá nic jiného než vyrazit a začít zkoumat dům od začátku a zjišťovat, co

se kde stalo. Trochu hloupé, nemyslíte? Naštěstí autoři nezapomněli na možnost uložení pozice, takže si můžete odpočítout a za čas pokračovat s vervou dál.



V pravém rohu jeden z klíčů a v levém otevřené dveře.

Ale abych Caspera jenom neočerňoval, musím říci, že se mi hra vcelku líbila, a to zejména proto, že jsem dva dny předtím shlédl stejnojmenný film. Mohu proto říci, že hra je vcelku OK. Doporučit ji mohu těm hráčům, kteří se líbí pekná grafika a kteří rádi občas proženou mozkové závity. Jinak



Ta hustá bytost, která honí Caspera, je jeho vlastní strýček.

mám pocit, že CASPER běžnému hráči nic moc neřekne, ale příznivci filmové verze budou více než potěšeni.

sir Danny

Casper byl podle světových ohlasů velmi úspěšný film, ovšem osobně jsem zatím neměl tu čest jej vidět, takže nemohu objektivně soudit, jak moc je mu hra podobná. Ovšem když tu bude ležet CASPER jen jako samotná hra, mohu již bez obav říci svůj názor, protože jsem jej proháněl po obrazovce celkem dlouho. Důvod? CASPER je sice zpracován po všech stránkách jako hra dnešní doby, ale v žádném případě to není do očí bijící multimedialní produkt. Svojím zpracováním i atmosférou velmi připomíná legendární amigovou hru Cadaver a i přes mírnou nepřehlednost se stejně tak dobře hraje.

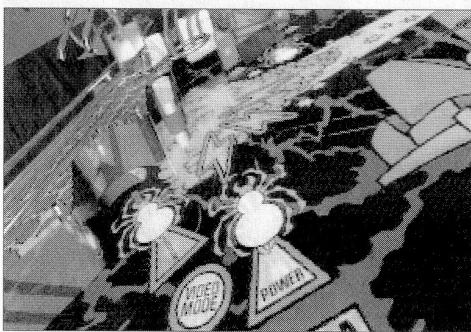
Orientační prodejní cena: 1990,- Kč

pinball

PRO PINBALL - THE WEB

Empire Interactive - 1996

Jak v tomto čísle jasné vidíte, vlna pinballů nové generace ji silně zasáhla i Segu Saturn. Upřímně řečeno, jen těžko se jí mohla vyhnout konzole, která je v současné době nejlepší a především nejrozšířenější na této planetě. A ona by to také byla škoda, protože pinbally jsou skvělé, nikdy se neomrzí a je to vlastně záležitost na věčné časy. Dodnes si s chutí zahraji legendární Pinball Dreams od švédských kouzelníků Digital Illusions a můj nejoblibější stůl Nightmare mi má stále co říci, i když to je už tøík let, co jsem na ném vytvořil absolutní bodový rekord, který se zatím nikomu nepodařilo překonat (náhoda - pozn. Oscar). Ovšem dříve byla situace jiná, pinball byl vlastně jen jeden, měl sice 4 stoly, ale přeci jenom to zase takový výběr nebyl. Dnes je pinballů mnoho a je velmi těžké zachovat alespoň trochu věnosti, když se téměř každý den objevují lákavější a lákavější stoly.



Hrací stůl je ve hře představen pomocí mnoha obrázků.

I nyní je třeba volit a rozhodovat se, jestli si koupit True Pinball firmy Digital Illusions, nebo zde recenzovaný PRO PINBALL - The Web, který stvořila též slavná, i když v pinballových simulacích přeci jenom méně zkušená, společnost Empire Interactive. A když tyto dva pinbally postavíme v rovném souboji proti sobě, PRO PINBALL určitě nebude vítěz, dokonce utíp drtíporážku, a přitom se jedná o výborný pinball. On je totiž konkurenční True Pinball natolik skvělý, že by neuspěl asi nikdo, ale v tomto případě konkurence přeci jenom očividně v mnoha směrech ztrácí.



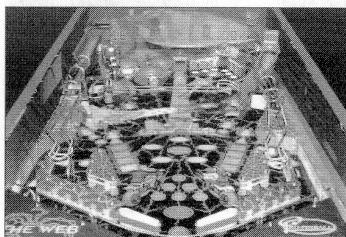
I když je PRO PINBALL: The Web nejreálnější pinballovou simulaci, vůbec by tvůrcům nic neudělalo, kdyby přidali ještě nějaký ten stůl navíc. Silně mi to připomíná autíčkovou hru Ridge Racer na konkurenční herní konzoli Sony PlayStation, která, pokud jí náhodou neznáte (neznat Ridge Racer vůbec nevadí, protože je to sová průměrná závodní hra a to same platí i o tolik vycházeném druhém dílu), obsahovala její jednu traf. Vytvořit pinbal s jedním stolem a umístit jej na CD disk, to je přímo výsměch. Velký zápor, opravdu velký zápor!

Orientační prodejní cena: 1990,- Kč



ně uchopit okraje stolu a manuálním třesním ušetřit tlačítka joypadu. Tak živě PRO PINBALL působí.

Ovšem ještě více přesvědčivě působí samotná kulička, která se nejen pohybuje jako



Herní stůl - co dodat.

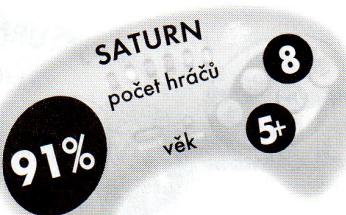
ve skutečnosti, takže je stoprocentně vázána na reálné fyzikální zákony, odráží se v přesných směrech, podle sklonu stolu zrychluje a zpomaluje, ale také má správnou váhu. Co tím myslím, je jednoduché vysvětlit. Když se díváte na kuličku v PRO PINBALL, opravdu máte pocit, že vidíte velkou ocelovou kuličku, živě se pohybující ve svém vězení. Jedním slovem nádhra.

PRO PINBALL samozřejmě obsahuje též vše, co patří k novým pinballům, a to znamená extra hry ve hře, plnění různých úkolů a propojení vlastní hry určitou déjovou linií. Ke skvělé grafice se ještě přidávají dobré zvuky a špičková hudba. Zajímavostí je možnost si prohlédnout celý stůl v absolutním detailu, a to díky nádherně vyrenderovaným obrázkům.

Key



Větší obrázek jediného, ale zato velmi pěkného a realistického, stolu, který hra obsahuje.

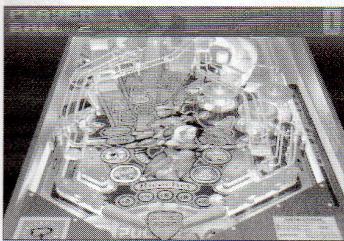


pinball

TRUE PINBALL

Ocean/Digital Illusions - 1996

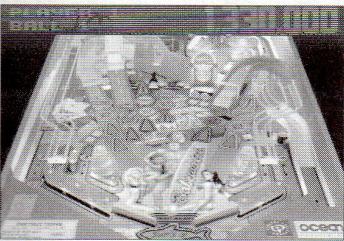
Každá hra se dá celkem bez problémů zařadit do určité kategorie, takže když začneme škatulkovat, dostaneme sporty, strategie, RPG, adventure, simulátory, akce a mnohé další. Ona vlastně neexistuje hra, která by se dala přesně zaškatulkovat pouze do jedné kategorie, většinou jich obsahne několik. Jako příklad si vezměme minulou Hru měsíce, a to skvělý Exhumed, který je sice všeobecně označován jako 3D akční hra, ale když se podíváme trochu pozorněji, uvidíme mimo akce též adventure,



Stůl Law'n'Justice.

RPG a též i trochu strategicko/logického myšlení. Takže i když je hra obsáhlější, zařadit se dá opravdu vždy a setkal jsem se za celý svůj život pouze s jednou hrou, jež je natolik odlišná, že jsme ji před časem vymysleli zvláštní kategorii, kterou jsme nazvali Hříčky.

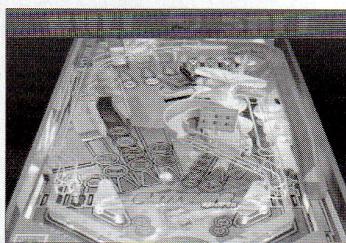
Tento hrou je pinball a jestli nemáte tušení, co to vlastně je, tak vězte, že se jedná o klasickou hru z normálních heren, kde se vám po velkém stole plném různých páček, světýlek a odrážečů, pohybuje kulička, kterou se vy pomocí dvou dolu umístěných pacíček snažíte udržet a vždy znova vracet do hry. Cílem je získat co nejvíce bodů.



Stůl Babewatch.

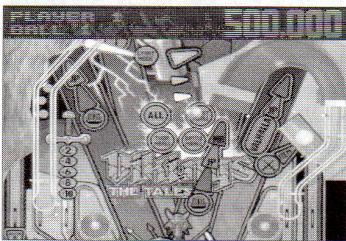
Prvním kvalitním převodem na počítačové obrazovky byl Pinball Dreams,jenž před mnoha lety vytvořila pro počítačový systém Amiga švédská firma Digital Illusions. Pinball Dreams spustil doslova lavinu, díky které je

nyní na všechny herní systémy pinballů více než dost a stále vznikají nové a nové. Zatím poslední módou, která vznikla díky příchodu rychlých PC a herních konzolí Sega Saturn či Sony PlayStation, je vytváření 3D pinballů. Stejně jako již prakticky vše, tak i tuto oblast zasáhl 3D prostor.



Stůl Extreme Sports.

TRUE PINBALL není výjimkou, je samozřejmě 3D a možná by se mohlo zdát, že to je další z dlouhé řady tuctových pinballů, který prakticky ihned po vzniku zapadne a navždy zůstane zapomenut. Ale to je omyl. Ten-to pinball jako první vznikl před dvěma lety na Amigu a původní název zní Pinball Illusions. Jedná se o třetí pokračování (druhé se jmenovalo Pinball Fantasies) legendárního Pinball Dreams a jeho tvůrcem jsou opět švédští Digital Illusions. Jednoduše se jedná o nejlepší pinball, jaký kdy byl stvořen a již z tohoto důvodu si tuto recenzi zaslouží.



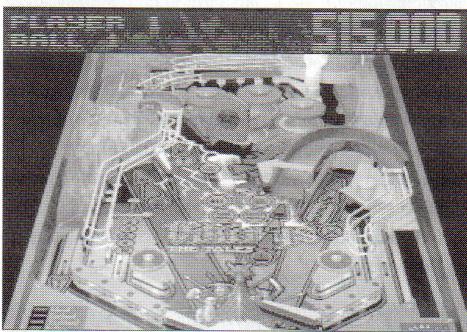
Stůl Vikings The Tales v 2D.

TRUE PINBALL obsahuje 4 stoly. Jako první tu máme Law'n'Justice, který vás zavede do daleké budoucnosti a do věčného boje proti zločinu (osobně považuji tento stůl za jasné nejlepší). Jak se již v poslední době stalo standardem, samotné dění se neodehrává pouze na hracím stole, ale též i na speciální liště nad ním, kde se v pěkných animacích ukazují významné momenty ze hry, takže to již není jen pouhé cvrnkání kuličky, začíná tu běžet i určitý děj. Díky tomu si zahrájet na odstřelovače, budete pronásledo-

vat zločince, kteří uprchli z vězení, zúčastnit se velmi dramatické likvidace časované nálože a též zažijete klasickou automobilovou honičku.

Jako druhý v pořadí je Babewatch, což jsou v praxi slunečné kalifornské pláže, silná auta, nádherně opálené dámy a samozřejmě šíře moře. Čeká na vás surfování v divokých vlnách či hazardní hra v místním kasinu.

Třetí jsou Extreme Sports, kde se zúčastníte závodu o Železného muže, poletíte volným pádem, zkuste si bungee-jumping nebo si zašplháte po vysokých horách.



Stůl Vikings The Tales.

Čtvrtým a posledním stolem jsou Vikings. Divoké a slavné časy Vikingů ožívají i v pinballovém stole. Budete dobývat, a to Anglie, Německo, Itálie nebo Labrador a když budete mít šestí, podíváte se i do samotné legendární Valhally, kde se můžete pokusit o získání titulu King of Vikings (tentot stůl má naprostě fantastickou hudbu).

TRUE PINBALL je jednak v efektním 3D provedení (které je možno přepnout do vyššího rozlišení, do rozlišení Hi-Res) a též je možno hrát v klasickém 2D pohledu. Celé technické zpracování, grafika, hudba, ozvučení, to vše je na té nejvyšší úrovni, což jen podporuje přítomnost 32 000 barev.

Key

Vůbec se mi nelibí název, který je značně zavádějící a mnoho lidí již jen o sám od koupi odradí. Nejeden majitel amigy přešel v nedávné době na Saturna a jistě by ho více zaujal původní název Pinball Illusions, který byl na Amige absolutní jedničkou, než nic nerikající TRUE PINBALL. Ale to je jen hraní se slovíčky, protože hlavní je, jak hra doopravdy vypadá a v tomto případě mohu bez obav prohlásit, že velmi dobře, možná by se hodilo říci, že skvěle. Nádherná 3D (i 2D grafika, což osobně beru jako velké plus a velmi si tím TRUE PINBALL u mě šplhl) grafika, vhodně volené stoly a skvělý zvukový doprovod, kde by snad jen neškodilo, kdyby v některých momentech hrálo a zvučelo méně samplů.

Orientační prodejní cena: 1990,- Kč

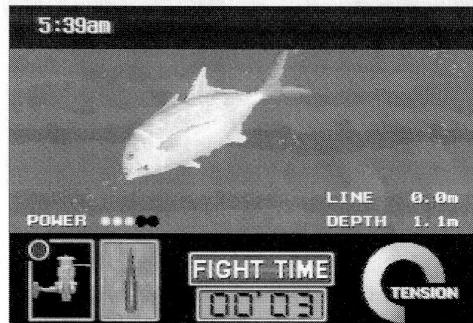
simulátor

SEA BASS FISHING

JVC - 1996

Jíž jsem viděl simulátory, a to dokonce do nejmenších po-drobností propracované simulátory všeho možného a ně-kdy i snad nemožného. Ať už se jednalo o přímé simulace různých strojů a zařízení, jednotlivých lidských profesí či přímo celých firem, průmyslových odvětví, měst, států, planet či celého širého vesmíru. Mohlo by se zdát, že již nemůže nic překvapit, ale firma JVC se svým SEA BASS FISHING jasné ukazuje, jak velkým omylem bylo si toto myslit.

SEA BASS FISHING je totiž simulací sportovního rybáře a je to vážně simulace reálná, což je v tomto případě asi trochu škoda, protože tím se hra stává naprostě nezajímavou pro většinu hráčů a majitelů konzole Sega Saturn. Abyste mě špatně nepochopili, ono se nejdňá o hru špatnou, spíše je tomu naopak, ale díky svému netradičnímu a přesnému obsa-hu osloví pouze ty hráče, kteří mají s chytáním ryb své zkuše-nosti, a to navíc ještě ve sportovním podání. Možná se zde naskýtá otázka, proč vlastně píšeme o hře, kterou si u nás koupí jen málokdo? Když už nic jiného, berte to jako ukázkou toho, že Saturn dokáže oslovit i specifické skupiny lidí a nejen široké vrstvy.



Ryba právě zabraň na návnadu a začíná nelostný souboj.

SEA BASS FISHING obsahuje 3 základní turnajové volby, které ale na sebe pevně navazují, takže je možno zvolit stejně jen turnaj amatérů a teprve, když zde uspějete, postoupí-te mezi profesionály, odkud je to již jen zdánlivě krůček do turnaje legend. Ovšem to zdánlivě zde platí alespoň pětkrát!



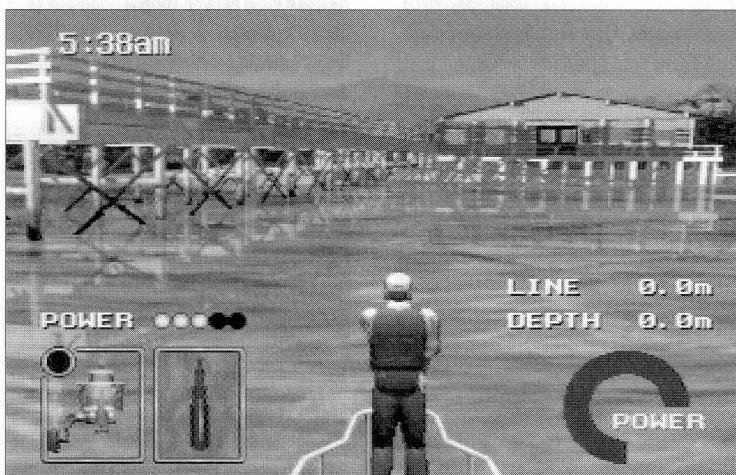
SEA BASS FISHING mi připoměl známou firmu Maxis, jenž proslula řadou simulací doslova všeho možného. Její simulace sice neměly žádnou technickou trhlinku, ale pokud jste nebyli letitým odborníkem na simulovanou oblast, neměli jste šanci. To je přesně případ zde recenzované hry a byl jsem docela zkľamán, že za jejím vznikem nestojí právě firma Maxis. Ale jak je vidět, i JVC umějí vytvořit technicky dokonalý a přesto pro normálního hráče značně nepřitažlivý projekt, který za chvíli skončí naprostě neznadějně v propadlišti dějin.

Orientační prodejní cena: 2090,- Kč

Hra je někdy také reálná, že si začnete říkat, jestli je to ještě vůbec hra, či profesionální trenážer pro rybáře, když je zimní



těž, či poražený (mohu vám zaručit, že po-kud se rybaření v reálném životě nevnujete, tak budete většinou poražený).



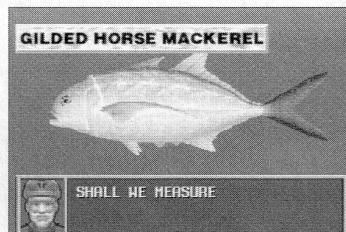
Vlnky šplouchají, ptáčci poletují, komáři štipou, hladina se leskne a ty ryby neberou a neberou.

období a oni nemohou chytat na skuteč-ných jezerech. V turnaji je přesně stanovenno, jaké ryby se počítají do výsledků (a můžete se spolehnout, že rybích druhů se pod počítáčovou hladinou prohání opravdu hodně), jak dlouho klání trvá (u amatérů je to jeden den, u profesionálů a legend dny tři) a dokonce přesný čas, což znamená, že vše začíná 5:30 ráno a končí 6:00 večer. Je též určeno, jaká velikost je přípustná, aby se ryba počítala, a také je pevně sta-noveno, co vše není povolené a jak za to bude soutěžící pokutován.

Vše tedy začíná ráno, a to v místní pří-stavní putce, kde je hlavní si najmout vhodného kapitána a samozřejmě jeho lodě. Také je možno se zde dozvědět zajímavé informace všeho druhu. Před odplutím je vám ještě nabídnuta široká škála návnad, přesně odpovídajících pravidlům skuteč-ných soutěží, a jelikož je to reálná simula-ce, musíte si zvolit 12 návnad, které vás budou doprovázet po celý turnaj. Je to podobné výběru holí v golfu. Pak si ještě zvolíte lokaci, ve které budete chytat, a můžete ko-nečně odplout.

Samotné chytání je opět přesné. Vybere-te si návnadu, zvolíte směr, sílu, nahodíte a začnete tahat zpátky. Pokud jste zvolili správnou lokaci, na vaši návnadu se vrhne ryba a je již pouze na vás, jestli budete ví-

SEA BASS FISHING je dobře vytvořen i po stránce grafické. Slušné doprovodné animace, pěkné renderované prostředí sa-motného lovů a opravdu nádherně prokresle-ný souboj vaší návnady s rybou. Grafika, hudba, zvuky a vůbec celé technické zpraco-vání je na velmi dobré úrovni a spolu s na-prosto přesným obsahem tvoří vlastně špičko-vou hru, které ale přeci jenom něco chybí. To něco je hratelnost a především zábava. Jak již jsem jednou řekl, SEA BASS FISHING je tak přesný, že se úplně odcizil normálnímu hráči, a místo toho, aby sportovní rybaření trochu více zpřístupnil, ještě více jej zatemnil.



Můj první úlovek. Sice nic moc, ale té práce.

Je to dobrá ukázká a varování pro ostatní výrobce počítačových her, že maximální přesnost není vždy to hlavní. Aby se hra do-bře hrála, nemusí být vůbec reálná ani origi-nální. Byl to dobrý pokus, který se ale vůbec nepovedl. Škoda.

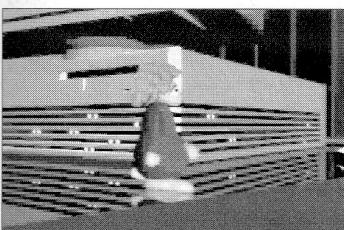
Key



LEM M I N G S 3 D

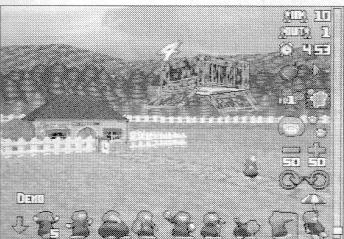
Psygnosis - 1996

Sygnosis a DMA Design. Již po několik let stojí tyto dva pojmy v oblasti počítačových her za jednou z nejslavnějších (možná úplně nejslavnější) herní sérií všech dob, sérií Lemmings. Není překvapením titul Hra roku 1991 pro základní kámen mozaiky prvního dílu Lemmings, který znamenal revoluci a vedl k založení nového herního trendu akčně-logických her. Ale cím vlastně dokázaly DMA Design počítačové hráče tak zaujmout?



Počítač plný lumíků je šílená představa.

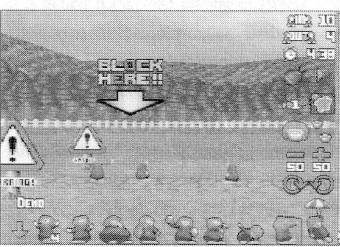
Malá firma DMA Design vsadila na kartu originálního nápadu, dobré grafiky, výborného infra a outra, skvělé a velmi pestré hudby a především špičkové odstupňované obtížnosti, jež na hráče působila doslova jako droga a donutila jej odložit myš či joypad teprve tehdy, kdy zazněl závěrečný triumfální potlesk samotných tvůrců. Lemmings se stali takovým hitem, že v následujících letech vzniklo snad na všech počítačových platformách mnoho datových disků s dalšími úrovněmi a naprostě logicky v roce 1993 Lemmings 2: The Tribes.



Lumík vypadl z oblohy a jede tupě vpřed.

Lemmings nabízí 8 druhů povolání, když tu Lemmings 2 vyneslo toto číslo na neuvěřitelných 52. Lemmings 2 přišli s úplně novým pohledem na věc a s naprostou technickou dokonalostí. To byl také důvod vznětí nových rozborů mezi hráči v okamžiku zvěstí o dílu třetím. Bude úspěšný či nikoliv? Budou to jen nové levele či další nový pohled? Překonají DMA Design opět sami sebe?

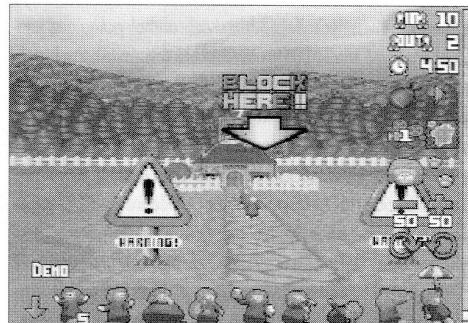
Třetí pokračování, netradičně pojmenované All New World of Lemmings, bylo opět úplně jiné a znova velmi úspěšné. Postavičky se zvětšily, počet povolání klesl na pouhých 5 a celkově bylo vše přepracováno. Tři díly a každý jiný, ovšem alespoň jedno bylo u všech stejně. Lemmings byli vždy 2D, bez třetího rozměru, což v praxi znamená, že jste je stejně jako u klasických arkád viděli pouze z boku. Nemohli se otáčet, chodit do obrazovky a ven z ní, nebylo možno využívat volně zavěšených kamery, tak efektně vypadajících například u FIFA Soccer 96, či minule recenzované košíkové NBA Action. Jenže to jsou sporty a v této oblasti je třeba rozumér dnes již naprostě běžnou záležitostí, ale logická hra? Lemmings v 3D?



Jeden inteligentní lumík blokuje ostatní.

Vlna lumíků zasáhla nejen většinu počítačových systémů, ale také samozřejmě svět herních konzolí Sega. Ovšem nyní poprvé lumíci přicházejí na nejsilnější Sega konzoli, a tou je, jak ví i malé děti, Saturn. Silný Saturn, který je natolik výkonný, že pro něj může být připraveno něco extra, a proto tu jsou LEMMINGS 3D. 100 velmi pestrých a především obtížných levelů, kde je opět vaším cílem najít správnou cestu pro různě velký počet lumíků a přitom dodržet mnohdy krutý časový limit. Znovu máte ke zvládnutí svého úkolu k dispozici pestrý výběr různých povolání, které je třeba vaším lumíkům vhodně zadávat, aby cesta byla úspěšná.

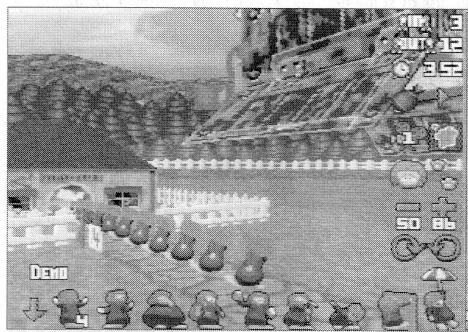
Na první pohled možná stále to samé, ale právě díky 3D pohledu se klasické hře dostává úplně jiného rozměru. Pro příznivce klasických Lemmings toto bude naprostý šok a osobně si myslím, že staří, ostřílení hráči nebudu ze třetího rozměru příliš nadšeni. Ta změna je vážně veliká. Je to asi tak, jako kdyby vylehl Doom 3 a vypadal jako Loaded firmy Gremlin Interactive. Pro někoho bude pohyb v nádherné 3D grafice tím nejlepším,



Lumíci miří naprostě opačným směrem. Zastaví je někdo?

co může být, a někdo bude znechucen. Celkově se jedná o velmi odvážný krok firmy Psygnosis a je možná dobré, že DMA Design se na tomto projektu již nepodílely.

LEMMINGS 3D je špičková logická hra nové generace, nemající ve své oblasti vlastně žádnou konkurenci. Absolutně originální, graficky a zvukově nádherné, obtížné, špičkově hratelné, což dohromady představuje výhodně investované



Hej hou, hej hou. Lumíci jdou. Pěkně v řadě za sebou.

peníze. LEMMINGS 3D vůle doporučují, protože to je vážně něco, je to perla v herním světě. Jako ostřílený hráč a velký příznivce starých Lemmings sice nad 3D pojmem osobně příliš nejásám, ale jinak LEMMINGS 3D nemají chybou.

Key

 Lumíci jsou to samé, co například ve filmu James Bond - agent 007. Jednoduše řečeno jsou věční a asi se jich nikdy nezbavíme, což by také v obou případech byla velká škoda. Lemmings odjakživa patřily mezi nejlepší akčně/logické hry, ovšem je to hra určená jen užízmu okruhu uživatelů. Prostě to není ten typ hry, který donutí i zarytého odpůrce logických her k ní zasednout a začít zdolávat její nástrahy. Kouzlo lumíku a je úplně jedno, jestli jsou 2D, nebo jako v tomto případě 3D, leží v jejich útrobách. Musíte nejdříve překousnout zdánlivě nezájmavý úvod a teprve pak naleznete pravou perlu.

Orientační prodejní cena: 2090,- Kč

akční

ALONE IN THE DARK 2

Infogrames - 1996

Život po přestálych dobrodružstvích ubíhal pomalu a klidně. Mé jméno zní EDWARD CARNBY. Jsem tak trochu novinář, tak trochu detektiv a taky tak trochu muž prchající před zákonem. Občas ani sám nevím, jaké je mezi tím vším rozdíl. Hodně týpků, které jsem si vzal na mušku, bylo z vysokých politických kruhů, ale řeknu vám, že gauner je gauner, ať má na sobě frak a klobouk, nebo v ruce kudlu od krve. Život holt není peříčko. Zrovna teď dělám na jednom zajímavém případu. Teda Strikera, mého dobrého kamaráda totiž někdo za záhadnejch událostí unesl. A já teďka držím v ruce zprávu, ve které mne TED žádá o pomoc. Ale je to pravda a je vzkaz opravdu od TEDA, nebo se jedná o pouhopouhou past? Čert aby se v tom vyznal - navíc to místo. Nějaká stará barabizna v Kalifornii, che! Menuje se prej „Hell kitchen“, ale mě přece žádný babský povídáčky nerohází. Prej se říká, že je to úkryt nějaký bandy a dějou se tam módní věci. No jo. Lidi přece jenom uvěřej všemu. Ať se děje, co se děje, musím tam - jestli tam TED je, nemůžu ho přece nechat na holickách. Ale jestli na mě nějaký grázl šije boudou, tak ať si mě nepřeje. Konečně můj revolver 38 už mě vytáhnul z jiných kaší...



Naprosto neškodné [mrtvě] vypadající postava...

Tak takhle nějak začíná příběh staronové hry ALONE IN THE DARK II. Proč říkám staronové? Staronové proto, že ALONE je již jakási klasika, zejména na PC. Před nějakým rokem se objevil první díl a celá hráčská obec zůstala stát s otevřenými ústy, jakže také grafika ve hře na počítači může vypadat. Nejdalo se totiž o všední akční hru. Fakt, který k ob-

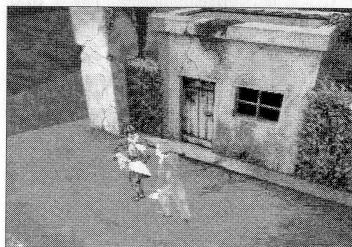


ALONE IN THE DARK 2 byl ve své době opravdu úspěšným titulem, ale to bylo před mnoha lety a na PC řady 386. V současnosti nás již těžko ohromí hranatá vektorová grafika, volný 3D pohyb, přepínání kamér a dobrá zvuková kulisa. Hra se technickým zpracováním do dnešní doby ani trochu nehodí, navíc je nekvalitně naprogramována, ale přesto není špatná. Ona se totiž i přes všechny nedostatky opravdu velice dobře hraje.

Orientační prodejní cena: 2090,- Kč



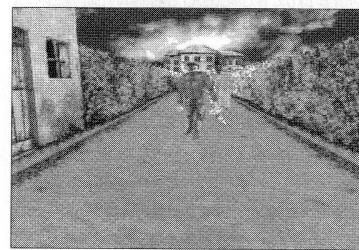
rovskej popularitě přispěl nejvíce, byla právě zmíněná grafika. Do parádně nakresleného prostředí byla vložena vektorová postava. Během pohybu po částech gigantického domu, ve kterém se celý příběh odehrával se tak ně



...která však nečekaně ozila a střílí po mně.

jak „přepínal pohled“ na hlavního hrdinu. Výsledek byl takový, jako by v jedné místnosti bylo umístěno mnoho televizních kamer a šikovný režisér pouze přepínal mezi pohledy. Dociňlo se tak parádně realistické atmosféry (znolcům poč. grafiky asi není nutné připomínat, jak muselo být nesmírně složité a pracné namalovat každou místnost z několika různých úhlů - obzvláště když uvážíme, že těchto místností bylo opravdu dost). I přes drobné chyby, které hra obsahovala, se ALONE stal téměř kultovní hrou. Po nějaké době vyšel na PC druhý díl, který ale již jak tomu u pokračování bývá, nevzbudil takovou odezvu.

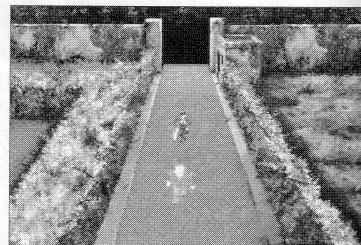
Nám hráčům na Saturnu vyšly tvůrci od INFOGRAMES vstříc, a tak se teď můžeme těšit z druhého pokračování ALONA i na Saturnovi. A jakže vlastně konverze dopadla? Po grafické stránce dokonce mnohem lépe než na PC. Už se téměř neobjevují grafické chybíčky, které PC verzi doprovázely. Mnohem ale mnohem kvalitnější a hezčí jsou textury. Pohled na jednotlivé postavy je potom jedna radost. ALE.



Neváhám a snažím se zmizet.

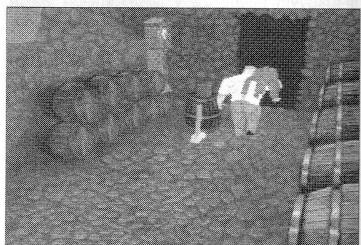
Abychom pouze nechválili. Saturnovská verze má i svoje mouchy. Jeden ze dvou hlavních problémů je poměrně složité a ne-

pohodlné ovládání. Chápu sice, že je velice těžké vyladit ovládací systém tak akorát, ale jde to (takový GUN GRIFFON nebo EXHUMED je toho zářným příkladem). V bojích totiž potřebujete často přepínat zbraně, přesně mířit nebo utíkat, což se všechno najedou na ovladači špatně zvládá. Druhý problém vězí - zejména pro toho, kdo zná PC verzi - v poměrně pomalém nahrávání jednotlivých scén. Vzpomínáte, jak jsem



Stále ještě bláhově prchám, ale...

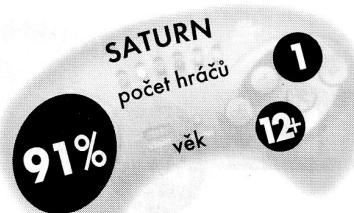
před chvílí mluvil o přepínání pohledů z mnoha kamery? Tak si představte, že se téměř při každém přepnutí záběru hra „zasekně“, zašustí CD a jede dál. Já vím, může se to zdát jako malíckost, ale když se vám to stane v boji, je to vážně k vztek - také mnohé lokace procházíte několikrát za sebou, a tak se pomalé přepínání pohledů stává na obtíž.



...daleko jsem neutekl a už mě nesou.

Buď jak buď ALONE IN THE DARK II je velice kvalitní akční hra s prvky logických problémů a rozhodně nikoho, alespoň po grafické stránce, nezklame. Navíc arzenál zbraní připravený k likvidaci nepřátele je více než bohatý - máme tu samopaly, brokovnice, revolvery, ale i různé nože, meče, sekáčky a šavle, a to ještě zdaleka není všechno. Jestli neznáte verzi na PC, nebude vám vadit ani pomalé přepínání pohledů, a na ovládání si snad většina hráčů také zvykne. Byla by proto určitě škoda se alespoň na ALONA nepodívat - o hodně byste přišli.

sir Danny



simulátor MAGIC CARPET

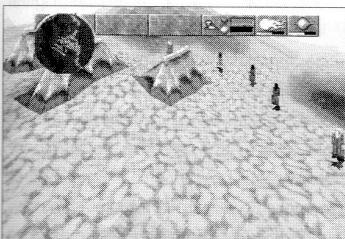
Bullfrog - 1996

No a je to tady, milí saturňáci (že by i saturňáky?.. ehm). Veleslavné a veleopěvané dílko s názvem MAGIC CARPET je tady. Asi se sluší prohodit alespoň pár slov o firmě Bullfrog, která má Magic Carpet „na svědomí“. Tato firma existuje již docela dlouhou dobu a za své hvězdné kariéry se jí podařilo vyprodukovať několik opravdových trháků. Manž se zmíním například o hře POP-ULOUS - skvělý strategii, ve které jste v roli boha ovlivňovali osudy mnoha a mnoha lidí a zápasili s ostatními bohy o nadvládu nad světem. Nebo se přímo nabízí válečná strategie s podivným názvem POWERMONGER - téměř geniální, děsivě rozsáhlá a parádní strategická hra, která se nesmazatelně zapůsala do mnoha hráčských srdců.



První souboj s nepřijemným drakem.

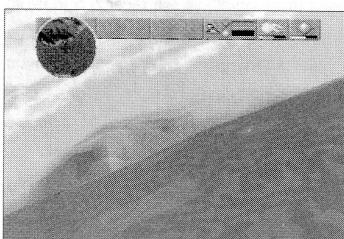
Všechny produkty Bullfrogu měly jeden společný rys. Byly neuvěřitelně komplexní, skvělé hrátky a naprostě precizně dotažené do konce. Proto jsem se velice podivil, když jsem se dozvěděl, že tato populární firma vydala tak zvláštní hru jako je MAGIC CARPET. Mělo se údajně jednat o simulátor letu na létajícím koberci. „Létajícím koberci?“ smál jsem se „to je ale pitomost - to by Bullfrog nikdy nevydal“ - a jak se ukázalo, samozřejmě jsem se spletl. Ovšem tak daleko od pravdy jsem ale nebyl.



Nějaké stavby a pohybující se lidé.

MAGIC CARPET rozhodně není jenom nějaký „simulátor letu na koberci“. To je základní omyl mnoha lidí, kteří do hry moc ne-

pronikli. MAGIC CARPET je totiž zvláštní titul. Let na koberci samozřejmě obsahuje, ale je to vlastně - a to především - velké strategické dobrodružství skombinované s nádherně graficky provedenou akcí.



Jé kopec a je docela vysoké.

Kouzelník, kterého ovládáte, žije ve zvláštním světě. Ve světě magie, ohromujících kouzel a mnoha roztodivných živočichů. Panuje ale chaos, který jenom pomáhají nevědomky šířit navzájem proti sobě bojující mocní mágové. Vaším úkolem je nastřádat dostatečné zásoby magické energie a celý tento rozráždáný svět sjednotit.

Nejcennější věcí je MANA - kouzelná energie, kterou obsahuje prakticky každý živý tvor. Po jeho smrti Mana zůstává a na vás je, shromáždit co nejvíce této vzácnosti, jejíž pomocí bude možné ostatní zlé mágy (a nejen je) srazit na kolena a triumfovat.

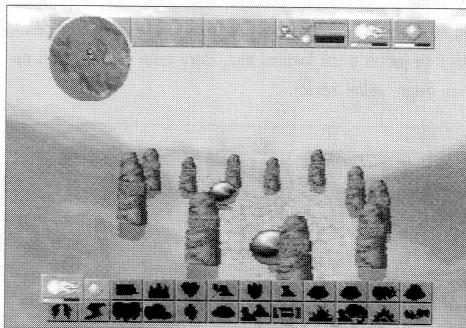
Možná že námět zní zvláštně, a on také MAGIC CARPET také tak trochu zvláštní je. Opravdu lahůdkou je prohánět se na kouzelném koberci po celé zemi a sledovat po hybu a život. Když například letíte nad městem, je slyšet hluk ulic a hlasité dohadování obchodníků, často také zvuk boje, nebo úteků. Každá postava ve hře si jde tak nějak po svém, a tak se vám může docela dobré podařit sledovat obchodníka, který táhne z jednoho města do druhého za ziskem, nebo bojovníka na válečné výpravě. Prostě nádhera.

Na vás ale je, abyste tento život začali přímo ovlivňovat. Je proto nutné postavit si co nejdříve domovský hrad, shromáždit všechnu nevyužitou MANU, nalézt nová kouzla (kterých je opravdu velikánské množství - od kouzел bojových a obranných až po super ničivé jako je Sopka nebo ohnivá stěna) a použít je proti nepřátelům, jejichž agresivita a dovednost s každým levelem zákonitě stoupá. Setkáte se tak s kouzelníky, draky, červy, duchy, krakeny a Trolly - a to ještě samozřejmě není

všechno. Aby vaše cesta vedla ke zdárnému cíli, je potřeba strategicky uvažovat a plánovat další postup - je přece jasné, že se s jednoduchým fireballem nepostavíte třeba drakovi, ne?

Fakt je, že první věc, která každého hráče vyděsí, je absolutní zmatek. Já jsem na tom byl úplně stejně. Opravdu chvíli trvá, než si člověk osvojí poměrně náročné ovládání a hru si trochu ošahá. Garantuj vám ovšem, že jestli „přežijete“ první problémy, Magic Carpet se vám bohatě odmění v podobě skvělé a napínavé hry.

MAGIC CARPET je opravdu unikátní kousek. Nejenže se jedná o naprostě atypický styl hry, ale daří se v něm skloubit, několik na první pohled neslučitelných, žánrů. O rychlosť po hybu nemusíte mít na Saturnu absolutně strach (jinak tomu bylo u některých hráčů na platformě PC - MAGIC CARPET na slabších konfiguracích opravdu rychlostí neoplýval) vše je báječně plynulé a svížné, grafika detailní do nejmenších podrobností. Taktéž zvukový doprovod je skvělý - při zásahu hladiny zabublá voda, při požáru lesa oheň veselé praská, nepřátelé vydávají děsivé zvuky.



Kuličky MANY, které čekají na toho, kdo je sebere první.

Magic Carpet mohu rozhodně doporučit. Celá hra pro mne vychází jako jednoduchá rovnice - musíme nejprve investovat čas na pochopení vnitřních vztahů a základností, abychom na oplátku dostali skvělou zábavu a dobrý pocit ze hry. Co říkáte, neláká vás nasednout na kouzelný koberec a prolétnout se ve světě úžasných kouzel?

sir Danny

Opravdu vás láká nasednout na kouzelný koberec a létat ve světě kouzel? Pokud ano, je MAGIC CARPET pro vás tou nejlepší volbou, ale pokud ne, vyberete si určitě něco jiného z pestré nabídky titulů pro Segu Saturn. Je sice pravda, že je MAGIC CARPET absolutně originálním projektem, má pěkné intro, na svoji dobu převratnou a revoluční 3D grafiku, skvělé zvuky, perfektní hrátkost a navíc je ve verzi pro Saturna již pevně zabudován datový disk. Tedy celkově vynikající hra, ale nic pro mě.

Orientační prodejní cena: 1560,- Kč

bojová

VIRTUA FIGHTER REMIX

AM2 - 1996

Vposlední době ve mně začíná sítit pocit, že náš časopis zasáhlá horečka jménem Virtua Fighter. Minule recenze na Virtua Fighter 2, v tomto čísle Virtua Fighter a VIRTUA FIGHTER REMIX (v příštím čísle by se tu měl nacházet exkluzivní rozhovor s hlavním tvůrcem série Virtua Fighter) a příště



Jeden z perfektních obrázků na CG Portrait Collection.

tě Virtua Fighter Kids (když bude přát štěstí a budou dodrženy termíny, možná vám představíme i fantasticky vypadající Virtua Fighter 3). Opravdová záplava, ale co se dá dělat, když se jedná o tak kvalitní titul, který nám všichni, kteří nemají Segu, velmi závidí.



Opakování rozhodujícího úderu je velmi efektní.

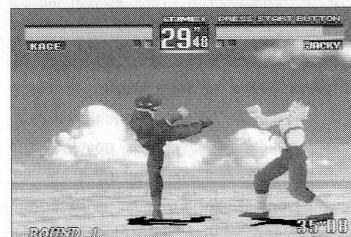
V tomtoto čísle se vracíme až k samým kořenům této, dnes již legendární, ságy a není to pouze nostalgie z naší strany, chceme celé zdejší herní obci ukázat, jak to vlastně



VIRTUA FIGHTER REMIX je v současné době asi opravdu jen ideálním titulem pro doplnění vaší Virtua Fighter kolekce. Také vám radím, kupte si VIRTUA FIGHTER REMIX, v žádném případě nemůžete prodělat! Ale pokud nejste opravdoví fanoušci a toužíte „pouze“ po špičkové 3D bojové hře, není to nic pro vás. V takovém případě si kupte Virtua Fighter 2 a již nic jiného nepotřebujete. Možná je také dobré počkat na Virtua Fighter 3, či nějakou jinou 3D bojovou hru, kterých se chystá docela dost.

Orientační prodejní cena: 1560,- Kč

s prvním Virtua Fighter bylo a je. Víceplat-formové herní časopisy, které zde vycházejí, minimálně dvakrát uvedly, že Virtua Fighter vznikl až a pouze na Segu Saturn, což je velký omyl. Sir Danny vám tento omyl jasné osvětlí ve své recenzi a já proto jen ve zkratce podotknu, že první Virtua Fighter vznikl pro 32X, což je nadstavba klasické 16-bitové konzole Mega Drive, a na Segu Saturn byl vydán až mnohem později. Navíc to byla jen čistá konverze, takže vlastně vůbec nevyužívala obrovský potenciál této herní konzole.



Souboj právě začal a byl zasazen první úder.

Aby toto bylo napraveno, vydala firma Sega o něco později titul, o kterém je tato recenze. Je to VIRTUA FIGHTER REMIX. Tato vylepšená verze se od té původní liší v několika podstatných věcech. Je na Segu Saturn, tedy již žádná cartridge, ale CDčko [navíc ještě jedno speciální CDčko - CG Portrait Collection], a všichni bojovníci jsou potaženi slušivou texturou (navíc obraz je již konečně full-screen).

Vše ostatní je stejně, což znamená 8 bojovníků, různě graficky provedené arény a 3D souboje. Mimo klasického Option pro bojové hry zde naleznete možnost absolvovat celý turnaj proti počítači, či libovolné souboje dvou lidských hráčů (v nich většinou bratra porázím - pozn. Oscar). Jak již jsem řekl, vše při starém, a proto se zaměřme na jedinou podstatnou změnu v samotném provedení, a to na grafiku. Díky nanesení pekenných textur již postavy nevpadají jako hranaté vektorové krabice, ale blíží se skutečným lidem. Grafika VIRTUA FIGHTER REMIX stojí asi přesně uprostřed mezi Virtua Fighter a Virtua Fighter 2.

Co je možná ještě zajímavější než grafika, je již jednou zmínovaný CG Portrait Collection, což je extra CDčko obsažené v originálním balení, na kterém najdete

SATURN

Počet hráčů

2

věk

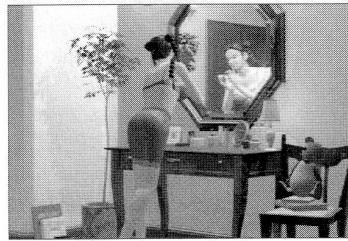
5+

86%

%

nádherné obrázky všech bojovníků, ukazující jejich život ještě předtím, než začali bojovat. Uvidíte, kdo čím byl, a mimo obyčejné podívání, zlepšující vaše vědomosti a vlastní pocit ze samotné hry, je možno tento CD disk velmi dobře využít jako kvalitní prezentacní video. Obrázky si můžete nechat přehrát automaticky, náhodným výběrem či se na ně podívat podle vlastní chuti. Pokud vše necháte na vašem Saturnu, je možno ještě stanovit, v jaké rychlosti se budou obrázky zobrazovat. Další dobrou funkcí je zvětšování a zmenšování daných obrázků.

Jaké má tedy VIRTUA FIGHTER REMIX postavení v sérii Virtua Fighter? Proč vlastně vznikl? Jeho hlavním cílem bylo zaplnit prázdné místo na trhu, které se vytvořilo s příchodem Segy Saturn, kdy původní Virtua Fighter byl jen pro nadstavbu 32X a chystaný druhý díl měl ještě daleko k dokončení. Bylo třeba netrpělivé hráče něčím uspokojit, aby se jednak dobrě prodával Sega Saturn a aby se také vhodně zvedl zájem o chystaný druhý díl. Na VIRTUA FIGHTER REMIX si tvůrci také vyzkoušeli jak sílu Saturnu, tak nové texturovací techniky, které potom tak úspěšně aplikovali do druhého dílu.



Další z nádherných extra obrázků.

Pro všechny milovníky série Virtua Fighter je koupě VIRTUA FIGHTER REMIX přímo povinností, protože to je to samé, jako když faounci 2D bojové ságy Mortal Kombat vlastní všechny díly, i když jen ten poslední je nejlepší. Velmi dobré vám radím, doplňte si svoji sbírku, protože VIRTUA FIGHTER REMIX se brzy stane unikátem a za nějakou dobu zmizí asi úplně navždy. Rozhodujete se proto rychle, protože se jedná o jedinečnou šanci a dobrý kup pro všechny milovníky 3D bojových her.

Key

SATURN

počet hráčů
věk

85%

1

12+

SHINING WISDOM

Sonic! Software Planning - 1996

Vítejte u této dosť netradičně pojaté stránky a dvou recenzí na jednu a tu samou hru. Proč dvě naprostě odlišně vyznívající recenze na jednu hru? Copak není možné mít jednotný názor? Již pro minulé číslo napsal sir Danny recenzi na hru SHINING WISDOM, kterou nyní vidíte pod touto mojí. Proč byla stažena těsně před tím,



Rozhovor z úvodního intrá.

než druhé číslo Sega News šlo do tiskárny? Sir Danny se hrou zabýval velmi dlouho, protože je velkým příznivcem klasických

RPG, ale ač se sebevíce snažil, výsledný dojem byl záporný. Já si jeho schopnosti a názoru cením a ve své podstatě se s ním v tomto případě shodují. Tak proč je tu vlastně tato divná stránka?



Tak vypadá vlastní hra. Nic moc, že?

Pravdu je, že se mi dostalo do rukou 5 recenzí z pěti věhlasných západních herních časopisů a celková hodnocení hry SHINING WISDOM se pohybovala od 80 do 93 procent, což je více než zarážející, když si podrobň přečtete recenzi, kterou

napsal sir Danny. Jak to tedy vlastně je? SHINING WISDOM (jen tak mimochodem se jedná o nepřímé pokračování vynikající RPG ságy Shining Force, tak zářící na konzoli Mega Drive, ale výraznější podobnost lze najít snad jen v názvu a ve výrobci, což je opět firma Sonic! Software Planning) je dokonalým představitelem herního stylu, který je velmi populární v Japonsku a v USA, takže se dá říci, že ze světového pohledu se jedná o výbornou a rozhodně nadprůměrnou RPG hru.

Ale když se na SHINING WISDOM podíváme pohledem zdejšího hráče (a ten právě vystihuje recenze, kterou napsal sir Danny), uvidíme absolutně nepřitažlivou hru, mající sice zajímavý a značně členitý děj, jenž nám ale vůbec nic neříká. Tady již nejde o to překousnout nevlídný úvod a trpělivě se dopracovat k nádherné perle. SHINING WISDOM je vytvořen pro lidí s úplnějinou mentalitou, než je v této oblasti, a proto je opravdu třeba SHINING WISDOM hodnotit tímto zvláštním způsobem.

Vé světě úspěšná hra, u nás velký propadák. Je to mince, která má opravdu dvě strany.

Key

SATURN
počet hráčů
věk

59%

1

12+

SHINING WISDOM PODRUHÉ

Hry, jako je LANDSTALKER nebo STORY OF THOR, mají po celém světě obrovské množství příznivců. Tak nějak se mezi ně sám počítám. V poslední době si na jejich množství asi nikdo nemůže stěžovat.

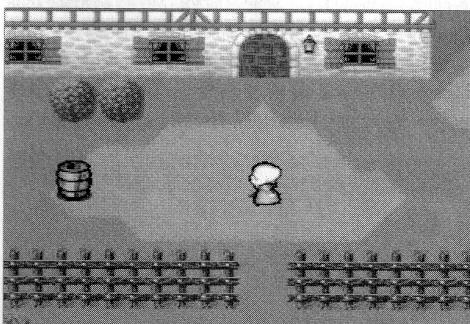
Je opravdu z čeho vybírat. Byl jsem proto velice zvědav, co se vylíkne ze hry SHINING WISDOM, která sklidila v některých zahraničních časopisech poměrně vysoké hodnocení.

Bohužel, alespoň pro mne, se jednalo o velké zkľamání. Dějová linie postupuje od začátku poměrně typicky. Otec hrdiny, kterého ovládáte, byl velice slavný a uznávaný rytíř. Zahynul ale a na vás, jako jeho synovi, je vydát se po jeho stopách, získat slávu a zvítězit nad zlem. Vaše první kroky povedou do velkého města, ve kterém začnete postupně zjišťovat, co je nového. Za zmínku stojí například možnost (vlastně nutnost) komunikace - na velké množství otázkách totiž můžete odpovídat ano - ne, a tak utvářet jakýsi svůj děj.

První z věcí, které v mých očích hru srážejí k šedému průměru, je grafika. Dost dobré nechápu, proč vypadá jak vypadá. Nutno totiž podotknout, že se nejedná o žádné grafické veledílo. Zpracováním by se totiž mohla směle zařadit mezi výborné - ale ovšem pouze na MEGA DRIVU. Na SATURNU mi to totiž připadá opravdu velice, velice málo. Když uvážíme, jak skvěle hry tohoto typu mohou vypadat - vezměme například takový STORY OF THOR 2, zůstává nad tím potom rozum slát. Nevadilo by ani, že postavy jsou titerné až dětsky infantilní, ale vadí, že grafika není plná detailů a různých udělátek. Není to prostě ono. Když se totiž seštíkáte s nějakou příšerou, která by měla budit patřičný dojem, spíše se kysele pousmějete.

Také ovládání není nějak zvláštní. Zbraní, je sice velké množství, ale jsou mrňavoučké a mají malý dosah - soupeři se špatně zasahují. Takto bychom mohli ještě nějaký čas

pokračovat. Není to myslím nutné. Shining Wisdom asi osloví opravdu pouze skelní příznivce tohoto typu her, konečně jedná se o pokračování veleslavné série. Musí se ovšem pře-



Další obrázek ze hry, který jen potvrzuje má slova.

kousnout grafiku, která za mnoho nestojí. Na druhou stranu, pakliže by vám toto nevadilo, nutno přiznat, že se v pozadí hry rýsuje poměrně originální příběh. Holt není všechno zlato, co se třpytí.

sir Danny

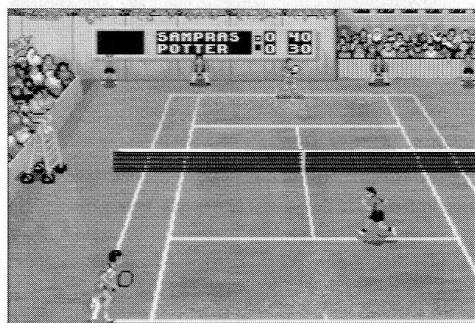
sport

SAMPRAS TENNIS 96

Codemasters - 1996

Všech možných druhů sportů již bylo na počítače uděláno v dost a dost. Je proto s podivem, že tak populární hra - jakou tenis bezesporu je - se dočkala tak malého množství opravdu kvalitních zpracování. Ale neházejte flintu do žita, jeden z těch absolutně nejlepších (zejména pak na MEGA DRIVE) - Sampras Tennis - je tady.

Jak se již jednou KEY zmínil, nejsme velkým příznivcem sportů na herních platformách. Moje averze možná pramení ještě z doby ZLATÝCH začátků, kdy hra se sportovní tématikou znamenala výhradně bleskurychlý pohyb ovladačem z jedné strany na druhou. Občas se ale objeví titul, který mne upoutá a Sampras Tennis mezi ně rozhodně patří.



Pete má šanci získat první bod v úvodním setu.

Je asi zcela zbytečné zabývat se pravidly tenisu a vysvětlovat někomu, o čem Sampras Tennis je, že? Rád bych se proto soustředil spíše na technickou stránku tohoto vskutku povedeného díla. Máte dajem, že stále jenom mluvím v superlativech? Je to pravda, protože tohle zpracování tenisu mne vžádne chytlo. K dispozici je několik hráčů, mezi nimiž samozřejmě nesmí chybět ani veleznamý Pete Sampras. Na výběr je několik různých módů hry. Máme zde vyžívací turnaj - hra jednotlivců, které se mohou zúčastnit až čtyři hráči; Turnaj - soutěž pro 4 - 8 hráčů v systému K.O.; Světový turnaj - Mecka každého ostříleného tenisty. Ač se zpočátku mohou zdát zápasy velice jednoduché, postupem doby značně přituhne - hráč po každém zápase obdrží heslo, po jehož zadání může přijít bez problémů pokračovat tam, kde skončil. Nechybí samozřejmě ani vol-

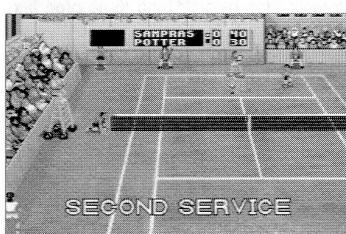


Hrál jsem spoustu tenisových simulací, a to snad na všech herních systémech, které existují a existovaly. Pouze na PC jsem žádný zajímavý tenis nepotkal, ale to je již o něčem jiném. Dlouhou dobu jsem považoval za nejlepší tenisová počítačová zpracování Great Courts II a Tiebreak CDTV na Amige. Nyní se žebříček mojich hodnot trochu změnil, a to v samotném cele, protože na první místo se dost nečekaně vyšplhal zde recenzovaný SAMPRAS TENNIS 96, nejlepší to tenis.

Orientační prodejní cena: 1560,- Kč



v této hře je tenhle problém vyřešen. Ve volbě options přímo ve hře jde totiž nastavit, kterou „kamerou“ zápas budete sledovat - jestliže tedy postava přeběhne na druhou stranu, přepne se kamera a všechno je jako dřív. Hrát je samozřejmě možno na různých druzích povrchu.

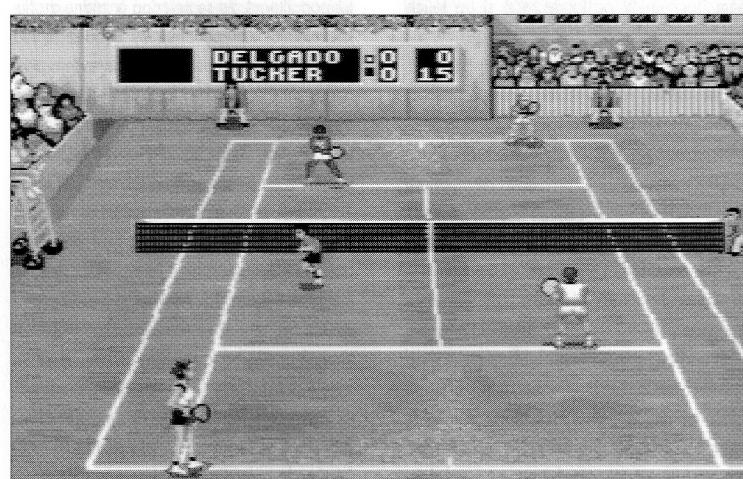


Grafika a zvlášť animace je dokonalá.

Poslední bonbónek, který jsem si schovával na konec, věz v samotné herní cartridge. Ta v sobě má totiž zabudované konektory pro dva další joysticky!!! V praxi to tedy znamená, že nemusíte shánět žádnou rozvodovku, ale je možné zahrát si se svými kamarády „live“ čtyřhru. Osobně tuto „malíčkost“ považuji za perfektní nápad.

Shrnutu a podtrženo. Sampras Tennis 96 je zatím nejlepší zpracování tenisu na MEGA DRIVE. Pokud jste milovníci antukových kurtů a máte chut si zahrát, když třeba na kurtech prší, nemáte nad čím uvažovat. A pakliže nejste jako já velcí fanoušek sportů, alespoň si vyzkoušejte zahrát Samprase s kamarádem - nebudeste zklamáni.

sir Danny



Zahrát si pochopitelně můžete zahrát i čtyřhru a všimněte si prosím postavy sběrače ve středu kurtu.

MEGA DRIVE

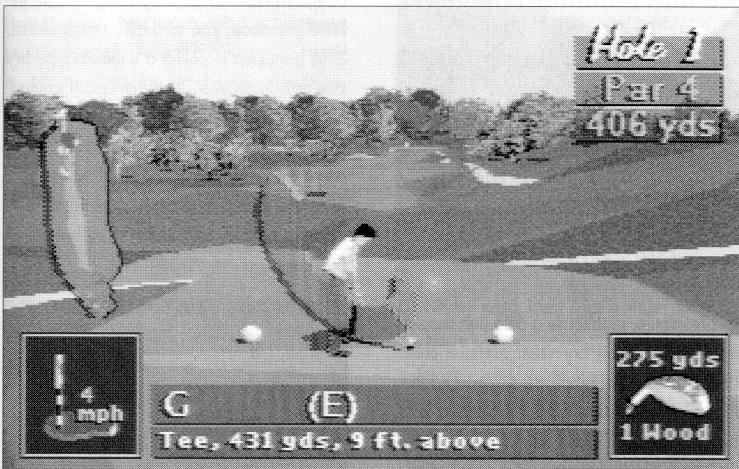
počet hráčů
4
věk
7+
90%

PGA TOUR 96

EA Sports - 1996

A máme je tu zase. Ptáte se koho? Tak schválňe: jsou z Kanady, programují pro jednu velkou softwarovou firmu, všechny hry, co vydali, jsou sporty a všechny jsou naprosto dokonalé. Takže víte? No samozřejmě.

ga Drive a PGA TOUR, než aby se trmácela na zdravém vzduchu a tahala vozík s holemi. Takže doufám, že jsem vás už přesvědčil o pro a proti počítačových sportů a tedy k samotné hře.



Situace na greenu těsně před odpálením prvního míčku. To vše v naprostě fantastické 3D grafice.

Řeč nemůže být o nikom jiném než o EA Sports pracující pod křídly Electronic Arts. Určitě jste na svém Mega Drivu hráli nějaký sport a jestli se vám líbil, určitě měl na krabiči červeno-modré logo EA Sports. Takže po všech těch FIFA fotbalech, NHL hokejích, NBA basketech přichází PGA TOUR 96.

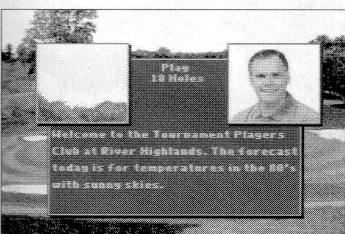
PGA TOUR 96 je zpracováním golfu, který je po fotbalu snad nejčastějším sportem na počítačích a konzolích vůbec. Zatímco fotbal, hokej a podobné sporty si ve skutečnosti můžete lehce zahrát, s golfem to bude horší. Asi málokdo z vás je členem golfového klubu, správcem hřiště, nebo má své vlast-

PGA TOUR 96 vám nabízí zahrát si na Spyglass Hill, Sawgrass a River Highlands. Jestli vám tyhle názvy nic neříkají, pak vězte, že nejste sami a že to jsou tři světová hřiště



Tajný favorit G nastupuje do hry.

pro golf (až někdy potkáte - třeba v metru - profesionálního golfistu, určitě se ho zeptejte). Takže po volbě hřiště tu máme nastavení obtížnosti, typ hry - jako jsou turnaje, trénink jednotlivých jamek, úderů, patování ... úvodní menu prostě nenechá nikoho na pochybách, že hru programovali skuteční odborníci. Nakonec vás čeká poslední povinnost - zápis vašeho jména - a to je další lahůdka. Cartridge se hrou je vybavena takzvaným SAVE SLOTEM, který zajistí po ukončení hry uložení vašich dat. V praxi to znamená, že kdykoliv se ke hře vrátíte, počítač přesně ví, na kolik úderů jste tu-kterou jamku zahráli a s kterými údery máte problémy.



Trocha informací o jednotlivých jamkách.

ní hřištětko na zahrádce vedle bazénu a tenisových kurtů. A to nemluvím o tom, co by vás stála kompletní sada golfových holí a míčků. A čím horší hráč - tím více míčků. No prostě. Většina z nás si raději koupí Me-



A toto je situace po prvním (velmi slabém) odpalu.

A jak se to celé hraje? Hlavním úkolem je samozřejmě dopravit míček do jamky na co možná nejméně úderů. Aby se vám to povedlo, musíte vzít v úvahu výchozí pozici, umístění jamky a překážek (zahrávat míček z kroví nebo hlubokého píska není zrovna legrace), směr a sílu větru (asi vás nepřekvapí taková „samozřejmost“ jako je nárazový boční větr) a spoustu dalších „vychytávek“. A budete určitě rádi, ož se po deseti-dvaceti úderech dostanete na green a zakončíte efektním „doklepnutím“ do jamky.

Ani zpracováním nezůstává PGA TOUR pozadu za dalšími EA Sports produkty. Na krabici se dočtete i to, že PGA je první 16-bitovou hrou s trojrozměrným zpracováním krajinu. Krajina je krásně plastická, všude spousta detailů - kolem je spousta stromů, keříků, pěsinek a míček vám může spadnout i do všudypřítomných jezírek a potůčků. Na obzoru se rýsuje okolní kopce a v dálce je vidět i budovy golfového klubu. Zvuk je také perfektní, poznáte podle něj druh terénu, z kterého odpalujete, i místo přistání míčku - žbluňkne do kroví nebo zachrastí při pádu do vody (nebo obráceně?). Uslyšíte i hlas komentátora a nadšené ovace diváků. Vidíte, že PGA TOUR 96 prostě nemá chybou.

A to jsem se nezmínil zdaleka o všem, co vám tahle hra nabídne. Mohl bych psát o tom, že postavy golfistů byly digitalizovány podle skutečných hráčů, a potom dosazeny do počítačem vyrobené krajině, o možnosti opakovat nepovedený úder, replay a spoustě dalších věcí. Ale bylo by to k ničemu. Mnohem lepší bude, když si PGA TOUR 96 seženete a všechno si to vyzkoušete na vlastní kůži.

Trapper

Golfová simulace mě vždy velmi lákaly, ovšem v celém svém počítačovém životě jsem našel pouze jednu, která mě opravdu zaujala. Možná si nyní myslíte, že to je zde recenzovaný PGA TOUR 96, ale je tomu jinak. Nejlepším golfem pro mě byl a kupodivu stále Greens od firmy Micropose, existující na Amigu. Ovšem zde recenzovaný golf je pro mě jasnou dvojkou!

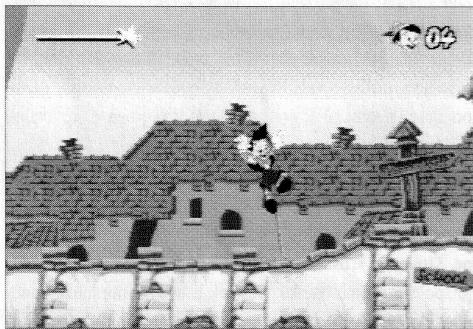
Orientační prodejní cena: 1560,- Kč

arkáda

PINOCCHIO

Disney Interactive - 1996

V prvním čísle časopisu Sega News vyšla jedna velice oslavná recenze. Na mušku si vzala skvělého Donalda in Maui Mallard. Tvůrcem této výborné hopsačky nebyl nikdo jiný než slavný Disney INTERACTIVE. Tato firma se zejména v poslední době - ve zcela uzavřeném světě her na MEGA DRIVE - začíná stávat opravdovým pojmem. Dá se totiž říct, že téměř každá hra, kterou tento tým vyprodukuje, je opravdu něco. Jedno z jejich nejposlednějších děl (hry od Disneye se opravdu dají označit jako umělecká dílo) se jmenuje PINOCCHIO. Jedná se právě o toho slavného Pinokia - chlapce s dlouhým nosem a spoustou problémů. U nás se tito američtí kreslení hrdinové ještě nestáčeli tak docela uchytit a dostat do toho správného podvědomí, ale garantují vám, že téměř každý Američan bude vědět, o kom je řeč. Konečně v žádném disneylandu Pinokio nesmí chybět.



Nejenom ptáci umí letát. Teď se o to snaží i Pinocchio.

Tvůrci Pinockia se v jeho posledním počítačovém zpracování přidrželi staré známé náplně hry - prostě hopsačky. Jestliže jsem ale v prvním čísle o Donaldovi napsal, že se nejedná o hopsačku ledajakou, platí to samé v případě Pinockia.

Snad nejkrásnější věc na celé hře je opravdu kouzelná grafika. Je skutečně velice těžké popsat, jakou parádu autoři pro hráče připravili. Všechno je totiž do nejmenšího detailu propracované, všechno výborně sladěné. Na postavičkách je k rozeznání každá titěrost, ale nejen na postavičkách hlavních hrdinů, ale i na „kulisech“, lidech a zvířatech, které se přiběhem jen mihou. Na tom je právě vidět, jak vážně se k práci autoři postavili. Mohu proto s naprostým klidem tvrdit,



PINOCCHIO je další z řady nádherně kreslených arkád, vytvořených velmi úspěšnou firmou Disney Interactive. Nádherně zpracovaná dobrodružství legendární pohádkové postavičky Pinockia určitě zaujmou nejednoho majitele herní konzole Mega Drive. PINOCCHIO se svojím zpracováním řadí k úplně špičce a nejvíce mi asi připomíná v prvním čísle recenzovaný Donald in Maui Mallard, který mi ale přišel barevnější.

Orientační prodejní cena: 2090,- Kč

MEGA DRIVE

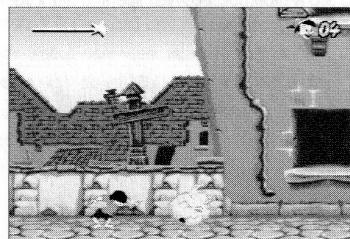
počet hráčů

1

věk

5+

90%

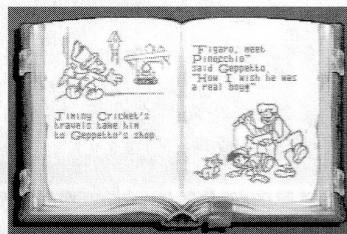


Pinocchio a... [nevím co to je, ale je to pěkné].

ké skvěle animované. Je skutečně zarážející, co všechno postavy dovedou. Postavička hlavního hrdiny ke všemu na chvíli nepostoji - přešlapuje, rozhlíží se a dělá jiné skoپíčny. Jako by autoři hry všem ostatním chtěli dokázat, že naprogramovat takovou nádhru není ve skutečnosti zase tak těžké a jestli ano, tak potom ne pro ně. Výsledek tohoto „chlubení“ (jestli se to tak dá nazvat) je pro hráče samozřejmě velkým plusem.

Hra je rozdělena do několika pestrých levelů. Celou dobu nebudeste ovládat pouze Pinockia, ale v určitých scénách převezmete velení i nad malým Jiminy Cricketem - taktéž známou komiksovou postavou. Pinockia čeká předlouhá a obtížná cesta. Nejprve ze všeho musí najít cestu do školy, do které ho poslal Geppetto. Následovat bude bitva na lampě ve velké výšce. Poté na vás čekají ještě mnohá dobrodružství. Budete tančit na jevišti, pátrat po Ostrově potěšení a následně

se z něj snažit uniknout. Překonávat velké vzdálenosti, vznášet se ve velkých výškách, jezdit jako o závod v krkolučných zákrutách. Poznáte mořský svět a mnohé další věci. Na setkání s vámi čeká velké množství báječně propracovaných postav, z nichž některé pomohou, jiné se budou snažit ublížit. Zvuk a muzika je pěkná a k tomuto typu hry více než dostačující. Taktéž ovládání je snadné a velice rychle přejde do krve. Proč dálé pokračovat. Hra Pinockio je jedna z těch, o kterých by se toho dalo napsat moc a moc. Je to ale zbytečné, protože si zaslouží, aby se na ní podíval každý sám a kochal se její nádhерou.



Knihu, která vás uvede do děje.

Pinockio je určen stejně jako Donald spíše pro mladší hráče, ovšem jeho pěkné zpracování ho tak nějak zobecňuje a zpřístupňuje všem věkovým vrstvám. Dohráli jste už Donalda a chtěli byste v podobném duchu pokračovat? Pak je pro vás Pinockio skvělou volbou. Jedná se totiž o jednu z nejlepších her svého druhu.

sir Danny



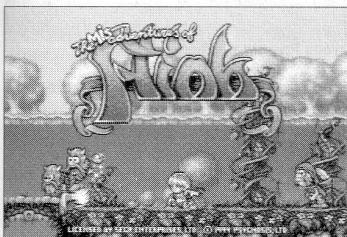
Na své cestě potkáte mnoho různých bytostí. Bohužel ne každá bude zrovna vaš kamarád.



THE MISADVENTURES OF FLINK

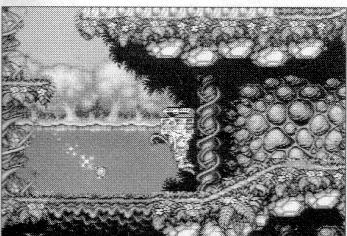
Psygnosis - 1994

Před mnoha a mnoha lety vznikla na počítačovém systému Amiga hra jménem The Lion Heart, což byla sice jen obyčejná, tuclová arkáda, odehrávající se v klasickém fantasy prostředí, ale přesto se na ní dodnes nezapomnělo. Proč? Jedením slovem to byla a je grafika. Nádherně ručně prokreslené prostředí, nepřátelé, váš hrdina, to vše nemělo jedinou chybíčku. Když ještě připočteme fantastickou animaci a fakt, že se tato hra plně rozeběhla na staré dobré Amize 500, je možno již jen smeknout před dovedností programátorů.



Flink vstupuje razaně na scénu.

Proč tento zvláštní úvod, když je zde recenzována úplně jiná hra a navíc se jedná o časopis výhradně zaměřený na Segu? Je to jednoduché, zde recenzovanou hru THE MISADVENTURES OF FLINK mají na svědomí lidé, kteří vytvořili již zmíněný The Lion Heart, což je na výsledném produktu více než dobré vidět. Ale ještě jednou k Amize. Právě na Amize CD32 (což je již výkonnější typ Amigy, výhradně používající CD disky) vznikl před dvěma lety právě zde recenzovaný FLINK a dlouhou dobu zde všichni žili v domnění (priznám se, že já i celá redakce Sega News také), že to je hra, která existuje



Pěkná bedna. Třeba se bude hodit. Vezmu si ji.

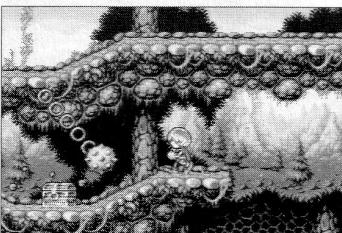
výhradně a jen pro Amigu. Jaké bylo naše překvapení, když se FLINK objevil v nabídce Segy, a to pro klasický Mega Drive, pro který byl vytvořen legendární firmou Psygnosis dokonce ještě o něco dříve než na Amigu!

Flink je malý chlapec, žijící v době kouzelných soubojů na ostří meče, obrovských monster, temných armád, velkých bitev, a proto vůbec nepřekvapí, že jeho největším snem je stát se mocným kouzelníkem, což ale není ani trochu jednoduché, když ještě navíc musí zachránit svoji zemi před zlem.



Cást mapy světa, který budete muset projít.

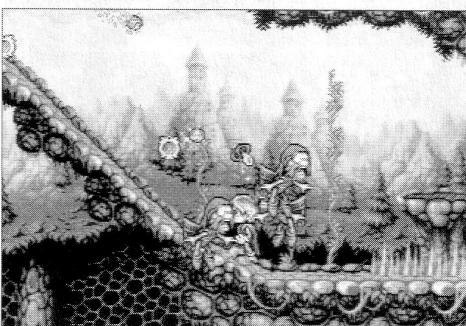
FLINK jako hra nepřekvapí příběhem ani svým obsahem. Je to klasická 2D arkáda, kterých jsme na Mega Drive viděli a ještě uvidíme spoustu. FLINK není originální jako celek, FLINK obsahuje „jen“ spoustu neoféřílných nápadů. Vše začíná nad detailně prokreslenou zemí, zoufale čekající na záchranu. Již v tomto okamžiku vás ohromí jak dokonalá grafika, tak délka cesty, čekající jen a pouze na vás.



Kouličko, kouličko, zdalipak mě bacíš?

Hra sama je rozdělena na jednotlivé úseky, a to ve velmi pestrém sledu. Někdy jste postaveni před logické problémy na způsob Shadow of The Beast, jindy zase do tvrdé akce, či časové tísň, kdy sebemenší zdržení znamená jistou smrt. Velmi zajímavá je též likvidace nepřátele, kdy je možno omráčeného protivníka uchopit do rukou a rychle, než se probere, jím mrštit na cíl, který chcete likvidovat. Zlo se dá ale likvidovat i jednoduchým skokem, kamenem, truhoul, chytrostí či kouzly. A kouzla se k nepřátelům váží velmi důležitým způsobem, protože po jejich zničení zůstává speciální energie, bezpodmínečně nutná pro provozování magie.

Mezi další vaše činnosti patří například plavání, šplhání, jízda na padajících listech, proplování lávových úseků, souboje s extra strážci, zmenšování sama sebe a především kouzlení, které je hlavním kořením hry. Během vaší cesty začnete nacházet magické recepty, které ovšem nejsou přesné a ne vždy se vám podaří sestavit správnou magickou formuli, což má za následek dvě věci. Jednak se Flink stane obětí nějakého nepěkného magického žertu a za druhé vypořebujete nutné příslady, takže pokud budete chtít kouzlo namíchat znova a především správně, je třeba se vrátit třeba o 10 levelů zpět a potřebnou příslu najít. Možná to vypadá, že tento prvek hru zdržuje, ale je tomu právě naopak. Je to originální prvek, který hře dodává tu pravou šfávu.



Flink a duo vytříštěných (nepřátelských) domorodců.

Originalita je jedna věc, stejně tak i špičková hrátelnost, ale co vás nejvíce přitáhne, je dokonalá grafika a animace. Tak fantastický prokreslená a detailní prostředí přinesl snad jen geniální Rayman pro Segu Saturn. Je to prostě nádhera, spíše by se dalo říci, že se jedná více o umělecké dílo než počítačovou hru. A zvláště pokročilejší lokace jako vesnice či lávová hora, to je vážně pastva pro oči.

FLINK je alespoň pro mě tou nejlepší 2D arkádou, jaká kdy kde vznikla.

Key



FLINK je naprosto špičková arkáda. Super bomba. A to prohlašuji, i když jsem FLINKA nikdy nehrál, pouze jej s velkým obdivem sledoval [on jej totiž hrál pouze Key]. Neuvěřitelná grafika, originální nápadů, skvělá hrátelnost. To vše mě ohromovalo jak na Amize CD32, tak nyní na Mega Drivu. Vynikající hra, u které nejvíce překvapuje, že jak na Amize, tak ve světě Segy stojí tak trochu stranou, či ve stínu podstatně horších a přesto známějších arkád. Hlavním konkurentem FLINKA byl v jeho době The Lion King a Aladdin, slavné firmy Disney Interactive, což byly sice krásné hry a mnoha lidem se líbily, ale jinak byly podstatně horší, než FLINK.

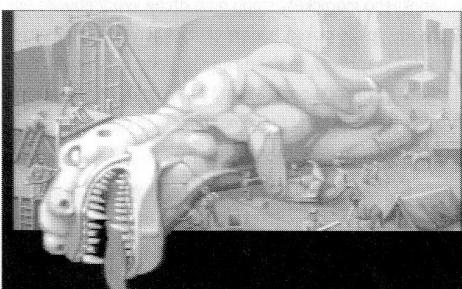
Orientační prodejní cena: 1560,- Kč

akční

CHAOS ENGINE

Micropose/The Bitmap Brothers - 1993

Psal se rok 1993 - rok, kdy na herním trhu jasne dominoval skvělý počítač AMIGA. Byla to právě ta doba, kdy tento model prožíval „zlatou éru“. Vyšlo tehdy mnoho a mnoho výborných titulů. Jedním z těch, které se do povědomí hráčů zapsal téměř natrvalo, byl právě CHAOS ENGINE. Tehdy mu předcházela velká a nákladná reklamní kampaň, která se samozřejmě bohatě vyplatila, protože CHAOS ENGINE byl trhák.



THE RESULTS WERE SOON DISCOVERED
Tradiční obrázek, který zná snad každý.

Jistý potrhly ale geniální vědec prováděl zajímavé pokusy s časem. Po dlouhé době výzkumu se mu podařilo sestavit stroj, který měl možnost přímo ovlivňovat časovou kontinuitu. Tento objev byl revolučním zvratem snad ve všech oblastech lidské vědy. Archeologie získala nový rozsah, paleontologie a mnohá další odvětví nabrala zcela nový směr - nyní se přece mohly všechny předchozí domněnky potvrdit „na vlastní kůži“.

Ale vzhledem k tomu, že byl stroj geniálně sestrojen, brzy přerostl svému tvůrci přes hlavu a převzal kontrolu všech svých funkcí. Svět se začal měnit. Z lidského rodu se tak postupně stávala smečka divokých a hrůzných mutantů. Ale nebyly to pouze lidé, kdo se měnil. Také zvířata a hmyz včetně ostatních forem života doznala radikálních změn. Situace se vyhrotila - je zapotřebí strašné rádění zastavit. Co říkáte, motivuje vás tento příběh k nějaké akci?

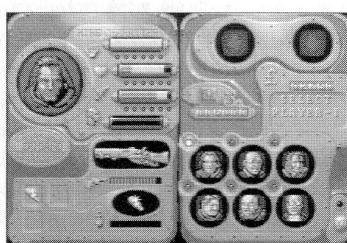
Jak jsem již napsal, CHAOS ENGINE byl - a pro mnohé z nás určitě je - velký hit. Tak vysoké popularity se mu

CHAOS ENGINE byl dlouhá léta považován za naprostu originální hru pro počítačový systém Amiga. Že je tato hra v naprostu stejně podobě k dostání i na Mega Drive, to bude pro mnoho amigistů velká rána a jak se tak ohlížím do minulosti Segy a porovnávám tituly obou systémů, určitě to nebude rána poslední. CHAOS ENGINE je špičková střílečka, jež těží především z možnosti hry dvou lidských hráčů najednou. Díky tomu se s původně obyčejné akce stává velmi přitažlivá zábava a strhující podání, jež jen málokoho nechá úplně chladným.

Orientační prodejní cena: 1560,- Kč



všem doporučuji - přece jenom když hrájet s kamarádem, společně se radíte, jak dál, společně se „kryjete“, tak je to něco docela jiného). Paklaje totiž hrájet sami, druhou postavu ovládá sám MEGA DRIVE. Zajímavý nápad, ne?



Svého favorita si vybere určitě každý.

Co se týče ovládání, mám pocit, že tady snad nikdo nenarazí na žádné problémy, protože ač se původně jedná o hru na AMIGU, zdá se, že je přímo stvořena pro konzolový ovladač.

CHAOS ENGINE je perfektní střílečka s výbornou grafikou. Obtížnost je tak akorát na hraně zvládnutelnost - postupem času je samozřejmě obtížnější a obtížnější, ale pře-



Dvojice našich hrdinů v souboji s divnými monstry v tradiční bitmapové grafice.

(nebo také nenajdete). Ze slabého bojovníka tak můžete vytvořit (a časem také vytvoříte) dábelsky silný a téměř neporazitelný „bojový stroj“. Každá postava má navíc ještě jednu specialitu - třeba dynamit, mapu či lékárníčku.

Celou hru je možné projít pouze ve dvou POSTAVÁCH (pozor nikoliv ve dvou HRÁČÍCH což jde samozřejmě také - vřele

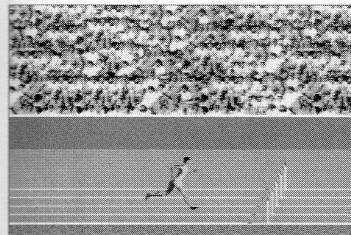
ce nikdo nečeká, že se takováto hra projde během jednoho odpoledne, ne? Když tedy vezmeme v úvahu, že se nejedná pouze o bezduhou střílečku, ale je potřeba se občas zamyslet nad tím „kudy a jak dál“, je CHAOS ENGINE opravdu povedené dílo, které by nemělo uniknout žádnému fandovi tohoto typu her.

sir Danny

OLYMPIC SUMMER GAMES

US Gold Sports - 1996

Amáme tu ďalšiu hru se sportovní tématikou. Jedná se o oficiální licencí opatřenou letní olympiádu, pořádanou letos v Atlantě. Takže kdo z vás se nestočil zúčastnit (ať už jako divák, nebo jako sportovec), má asi poslední šanci. K dispozici je deset, pěvážně atletických disciplín.



Tradiční disciplína 110 metrů překážek.

kých, disciplín. Zaběhněte si 100 metrů sprint, 110 metrů překážek, vysypete si písek z bot po skoku dalekém a trojškoku, zaskočte si do výšky i o tyči, hodíte diskem, napodobíte Honzu Železného v oštěpu a nakonec si zaštílíte z luku a brakovnice.



Zajezdit si na motorku jste na Mega Drivu mohli už několikrát - ať už to byl Hang On nebo série Road Rash. Programátorem firmy Domark to ale asi nestačilo, a tak na závodní trať vyrážejí se svojí Kawasaki ZXR750R. Ale nečekujte souboje motocyklových gangů jako v Road Rash. Tuhle hru si



Takto to vypadá při hře jednoho hráče.

bere za cíl přiblížit vám závody silničních motocyklů - čeká vás 15 světových závodních okruhů a zajezděte si i v Brně! Kromě tratí máte na výběr čtyři obtížnosti, nastav-

Jak probíhá samotná hra? U většiny disciplín budete střídavě mačkat dvě tlačítka, čímž docílíte rychlosti až třetím tlačítkem hodíte, skočíte nebo přeskocíte - hlavně nepodlezte! Výjimku samozřejmě tvorí střelba, kde šípkami míříte a pak přesně střílíte. Díky možnosti tréninku jednotlivých disciplín se je brzy naučíte ovládat a můžete se pustit do vlastního soutěžního klání. Hrát můžete až v osmi hráčích a medaili vám pomůže získat volba obtížnosti - na EASY budete „na bedně“ snad vždycky.

Grafické zpracování je na vysoké úrovni. Nejvíce asi připomíná skvělý FIFA Soccer 96. Vše (kromě střeleckých soutěží) sledujete z izometrického 3D nadhlídku (uff.. doufám, že jsou tu někde kolem obrázky) a všechno vypadá opravdu skvěle. Postavičky sportovců opravdu připomínají sportovce, vrhají krásné stíny, připomínající stíny sportovců a svou animací připomínají takové ty lidi, co jezdí na olympiády a soutěží tam mezi sebou (někdo

mi říkal, že se jím říká sportovci, ale nikomu to radší neříkajte). Všude v okolí sportovišť se pochlakují rozhodčí, ostatní závodníci - no krása.



Předstartovní napětí před začátkem královské disciplíny.

Ke zvukům nemám žádné výhrady, jenom hudba, hrající během soutěží mi trochu vadila, ale naštěstí se dá vypnout.

Olympic Summer Games Atlanta 1996 jsou vydařenou hrou a díky možnosti hry více hráčů a volitelné obtížnosti vydří na hodně dlouho.

Trapper

KAWASAKI SUPERBIKES

Domark - 1995

ní motocyklu, volbu počasí a podle něj i pneumatik a samozřejmě možnost trénovat jednotlivé okruhy nebo se zúčastnit celého mistrovství. To probíhá klasicky. Nejdříve v tréninku odjedzte několik kol a poté se kvalifikujete do vlastního závodu, ve kterém získáte (a nebo taky ne) nějaké ty bodyky do celého mistrovství. Takhle se postupně projedzte přes všechny tratě a získáte mistrovský titul. Nic víc, nic méně.

Vlastní závod vidíte očima jezdce - před vámi jsou řídítka vaší Kawasaki a ubíhající trať. Na vrchním okraji obrazovky sledujete otáčky motoru, zařazenou rychlosť, celkový čas a čas na jedno kolo. Grafické zpracování je na slušné úrovni; okolo tratí je spousta tribun, reklamních panelů a na blížící se zatačku vás kromě mapky okruhu upozorní cedule se šípkami. Myslím si, že na grafice by šlo ještě něco vylepšit, ale na druhou stranu je zase vše rychlé a plynulé. Během závodu

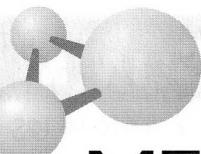


A takto se vám obrazovka rozdělí při hře s kamarádem.

budeťte doprovázeni kvílením motorů, pískáním pneumatik a v úvodním menu uslyšíte nějakou tu hudbu.

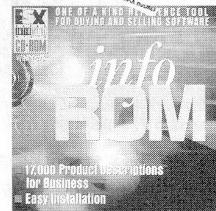
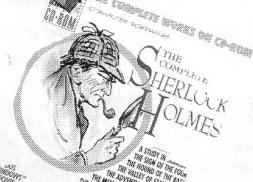
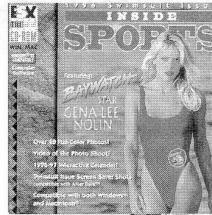
Takže pokud vám chybí závody motorek, kupte si Kawasaki Superbikes. Určitě se zapoňte, než zvládnete nástrahy všech tratí a až vás omrzí jezdit proti počítací, zahrájte si ve dvou. Ano tuhle hru můžou hrát proti sobě i dva hráči - obrazovka se přepůlí, a potom teprve začíná ta správná zábava. A pokud nenávidíte závody motorek, tak proč jste četli tuhle recenzi?

Trapper



MEDIASYS Interactive

Hráského 2231, 148 00 Praha 4
tel/fax: 79 50 551, 79 35 220
<http://www.sos.cz/mediasys/>



VÁM NABÍZÍ: Video CD tituly CD ROM tituly MPEG dekodéry

V prodejnách :

Popron, Jungmanova 30, Praha 1
Arnomusic, Nám. míru 7, Jindřichův Hradec
Video Center, Žitná 28, Praha 2
Pyramida, Bílinská 1, Ústí n. Labem

SEGA BAZAR

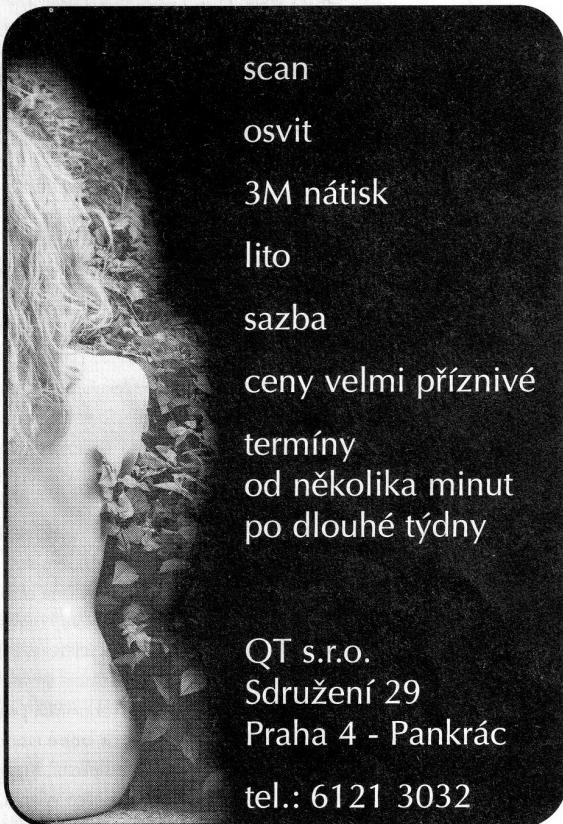
PRODEJ

• Prodám hry na Sega Mega Drive II: ZOMBIES za 900,- Kč (původní cena 1500,- Kč) a super hru NBA'96 LIVE za 1900,- Kč (úplně nová s českým obsahem - původní cena 2200,- Kč). Zašlu na dobírku

Ivo Jankových, Dr.Kachníka 62, Nivnice, 687 51

• Prodám Sega Mega Drive II + zdarma hru LAST BATTLE. Dále prodám hry: SONIC 2, LION KING. Vše za 5200,- Kč. Možno koupit i jednotlivě.

**Tomáš Kunert, Rousínovská 27, Brno, 627 00,
tel: 05/45217818**



scan

osvit

3M nátek

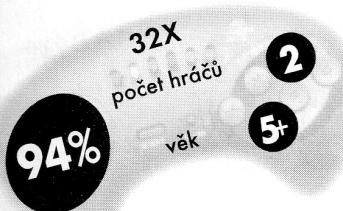
lito

sazba

ceny velmi příznivé

termíny
od několika minut
po dlouhé týdny

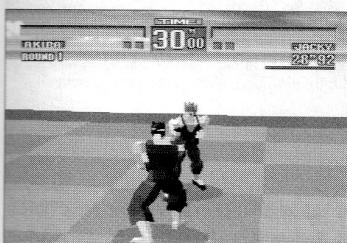
QT s.r.o.
Sdružení 29
Praha 4 - Pankrác
tel.: 6121 3032



VIRTUA FIGHTER

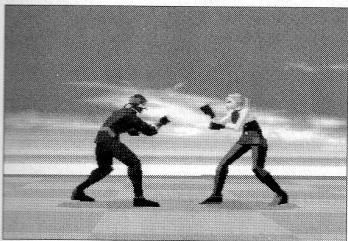
AM2 - 1995

Vedle Sonica je tuší VIRTUA FIGHTER jednou z nejčastěji citovaných her poslední doby ve spojenosti se SEGOU. Můj a názor celé redakce jste si konečně mohli přečíst v minulém vydaní Sega News [VIRTUA FIGHTER 2 je prostě bomba!]. Měl jsem proto velkou radost, když jsem se dozvěděl, že slavný VIRTUA FIGHTER existuje také na 32X, zajásal jsem a už jsem pro něj běžel. Jak verze na 32X dopadla?



Konverze vypadá lépe než originál.

Abych byl zcela upřímný, zpočátku jsem byl tak trochu zklamán. Došel jsem k závěru, že grafika zase není až tak skvělá a muzika taky není až... Nevzal jsem ovšem v potaz jednu věc. Já totiž VIRTUA FIGHTERA na 32X viděl až poté, co jsem již dlouhé hodiny trávil nad Saturnem a VIRTUA FIGHTEREM 2. Proto takové „zklamání“. Opak je totiž pravdou, přátelé. VIRTUA FIGHTER na 32X je perfektní. Vezměme to ale od začátku. Potom, co jsem byl tak trochu vyveden z míry, jsem si usmyslel, že se vyrazím couknout na tu úplně původní „automatovou“ verzi. Světe div se! Neváhám totiž říct, že VIRTUA FIGHTER je na 32X mnohem lepší než jeho automatová předloha, a to jak po grafické stránce, tak po stránce zvuku a ostatních efektu - tím pádem i celkové hratelnosti.

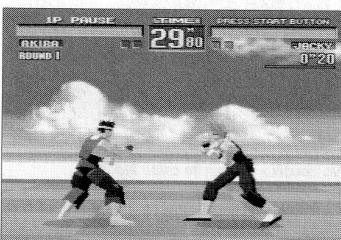


Průběh jednoho souboje z intrá.

Co ale všemu nasadilo korunu, to mě mělo teprve potkat. Vzhledem k tomu, že moje sebevědomí bylo již značně nahodlané, sehnal jsem si - jen tak pro zajímavost - první díl

VIRTUA FIGHTERA i na SATURNA - a málem došlo k další mrtvici. Ona je totiž verze na Saturna téměř dokonale totožná s verzí na 32X. Překvapka se prostě dějí. Nyní můžu s úplně klidným svědomím říct, že VIRTUA FIGHTER na 32X je stejně dobrý (ne-li v některých aspektech ještě lepší) jako jeho ostatní kolegové.

Postavy jsou již tradičně dotvořeny polygonovým stínováním. Grafika na vysoké úrovni - jedna z nejhlavnějších deviz VIRTUA FIGHTERA tak samozřejmě zůstala zachovaná. Taktéž přes 700 různých pohybů a hmatů zůstalo tak, jak má být. Je asi pravděpodobně naprosto zbytečné popisovat, proč se vlastně VIRTUA FIGHTER stal tak populární, ale přece jenom pro doplnění - bylo to hlavně díky revolučnímu zobrazení souboje. Všechny bojové hry do té doby



Jacky a Akira před začátkem souboje.

byly jenom a pouze 2D (typickým příkladem je třeba Mortal Kombat). Nyní se ovšem otevřela naprosto nová dimenze zobrazení - byl tu navíc třetí rozměr. Ano, je pravda, že určité pokusy o tento typ grafiky tu byly už v minulosti, ale vzhledem k malému výkonu tehdejších herních strojů se jednalo pouze o zoufalé pokusy. Sega ale nenechala nic náhodě a nový styl grafiky spatřil světlo světa. Konečně odkud myslíte, že čerpaší inspiraci všechny ty Toshinden a Tekkeny? Samozřejmě že od Segy. Okolo soupeřících postav jaksi „rotuje“ kamera, která souboj snímá - výsledek můžeme vidět všichni, prostě ok.

V prvním dílu VIRTUA FIGHTERA je k dispozici osm různých bojovníků. Je zde Sarah Bryant a její bratr Jacky (oba zkušení v stylu Sekken Do), Lau Chan a jeho dcera Pai s jejich speciální variací Kung Fu, Jeffry McWild (mistr téměř zapomenutého bojového stylu starých řek nazývaného Pancratium), profesionální wrestler Wolf Hawkfield



Přeskocí Akira Jackyho, nebo mu přistane na hlavě?

a konečně ninja Kagemaru s dáelským bojovým stylem ninjutsu. Co říkáte, stačí vám osm různých postav? Já se domnívám, že ano.

Zapomenut nesmím ani na možnost hry ve víceru lidech. Jednak jde hrát proti kamarádovi, jednak je možné uspořádat velký turnaj, kterého se může zúčastnit až osm různých lidí. Zábavu s jiným člověkem snad již nemusím ani nastriňovat.



Jednou jsi dolé, jednou nahore. Tak už to chodi.

Co povídět závěrem. Dle mého soudu je VIRTUA FIGHTER nejlepší karate na 32X, které je v současné době k dispozici. Jestliže sháníte kvalitní bojovou hru s moc pěknou atmosférou a grafikou na profesionální úrovni, nemáte jinou možnost, než jít a VIRTUA FIGHTERA pořídit.

sir Danny

VIRTUA FIGHTER je určitě nejlepší bojovou hrou pro 32X nadstavbu, jak napsal sir Danny a já nemohu jinak, než s ním souhlasit. Je sice pravda, že když si zahrajete Virtua Fighter II na Saturnu, již vám první díl na 32X nebude připadat tak atraktivní, ale než takto začnete soutědit, je třeba si nejdříve uvědomit, že 32X není Saturn a že to je již pěkně dálko, co tato hra vznikla. Navíc se jedná o průkopníka 3D bojových her, který stejně jako Doom v 3D akčních hrách znamenal určitý přelom a velmi změnil trendy a směry ve světě počítačových her.

Orientační prodejní cena: 990,- Kč

strategie

DUNE

Cryo - 1993

80%

MEGA CD
Počet hráčů

věk

1

12+

FRANK HERBERT - DUNA. Dnes již klasické dílo světové SCI-FI literatury. Velice slavné a oslavované, ale také zárovně kritizované a odsuzované. Panu Herbertovi se totiž s Dunou podařilo něco, o čem se mnoha tisícům ostatních autorů může pouze zdát. Vytvořil zcela nový svět. Svět se všemi svými zákonitostmi a provázáností. Není divu, že se po jisté době kniha stala bestsellerem a získala si miliony nadšených čtenářů po celém světě. Frank Herbert se konečně sám pro svoji Dunu tak nadchnul, že později pokračoval v událostech, které v prvním dílu pouze nastínil, a rozváděl je do zajímavých podob.



Písek, písek, nic než písek a... hlavní palác.

Předpokládám, že mnozí z vás knihu četli. Jestliže je tomu tak, sami jistě dobře víte, o čem mluvím. Jestli jste se ale ke knize ještě nedostali, dovolte, abych se pokusil nastínit její stručný děj.

Lidstvo, tak jak ho známe dnes, již prakticky neexistuje. Lidské pokolení proniklo do celého vesmíru a postupně ho zkonzolizovalo. Obrovský problém ovšem samozřejmě byly nezměrné vzdálenosti, které od sebe jednotlivé světy dělily. Ovšem tato situace trvala do dne, kdy byl na malé písčité planetě kdesi ve vesmíru nalezen zvláštní druh velice silné drogy - halucinogenního prostředku. Tato planeta dostala název Arrakis nebo také DUNA, jak jí začali říkat její noví obyvatelé. Téměř náhodou bylo zjištěno, že lidé, kteří přežijí požití této drogy, získají nadlidské schopnosti. Jsou poté

schopni jistých velice složitých výpočtů a hlavně komunikace v hyperprostoru - čímž dokáží naprostě přesně a jistě korigovat cestu vesmírných korábů. Pro lidskou civilizaci v tomto stádiu se tyto vesmírné mezigalaktické lety staly nutností. Nejdůležitější planetou ve vesmíru se proto stala právě planeta Arrakis, protože ten, kdo vládl touto drogovou (nazývanou prostě „koření“) měl skutečnou moc a mohl diktovat své podmínky. Z roztroušených planet postupem času povstalo mocné Mezigalaktické impérium. Právě v této době začíná děj knihy. Na planetu Arrakis totiž císař vyslal dva různé šlechtické rody. Rod Atreidů a rod Harkonenů.



Na začátku se dozvítě celou legendu.

Hlavní hrdina knihy se jmenuje Paul a je synem hlavního vůdce celého rodu Atreidů. Oba dva rody spolu ovšem nežijí v míru. Naopak. Oba rody ke všemu od císaře dostaly striktní rozkazy ohledně těžby koření a prostě ten, kdo bude úspěšnější, planetu ovládne. Na planetě ale také žijí iž zabydlení domorodci, kteří si říkají Fremen. Oni sami vědějí nejlépe, co život na planetě obnáší. Mezi Fremeny koluje legenda, že se jednoho dne objeví spasitel, který dá Duně také vytouženou vláhu. Bude to Paul Atreid a podaří se nakonec podlít Harkonneny porazit? To je již jen a pouze na vás.



Vás (nepříliš mile vyhližející) otec.

Celá hra se nese v duchu jakési kombinace mezi adventurou a strategií. Ocitáte se

Viděli jste Dunu jako film? Skvělá podivánka, že? Že se vám nelíbila? To by mě vážně zajímalo, proč je tomu tak, když to byl naprostě originální film se skvělými speciálními efekty a hvězdným hereckým obsazením. Možná patříte mezi desítky miliónů diváků na celém světě, u kterých tento film propadl. Přitom je to vlastně skvělý film, který byl asi špatně načasován a přišel do kin v nevhodné době. Stejně tak tomu bylo i v případě stejně pojmenované hry, o které je tato recenze. Originální, zajímavá a dobré provedená hra, která je téměř neznámá.

Orientační prodejní cena: 730,- Kč

v roli Paula Atreida, před kterým stojí nelehký úkol: přesvědčit fremenské obyvatelstvo ke spolupráci a následné válce proti Harkonnenům, pronikat hlouběji do tajemství



Konečně změna. Místo písku jsou tu skály.

celé planety a souběžně s tím plnit tvrdé a stálé vyšší císařské normy ohledně těžby koření. K vítězství nevede jednoduchá cesta a každého hráče čeká velká spousta starostí. Budete těžit „koření“, postupně získávat více a více fremenských spojenců, objevovat nová území pro těžbu - a to i za pomocí svého létajícího stroje - a nakonec vést vleklou ale doufejme, že víťznou bitvu. Na vaší cestě potkáte mnoho cizích postav s různými charaktery. Mnozí z nich vám i aktivně pomohou. Budete muset přeskupovat armády a dokupovat vybavení, abyste vůbec přežili.

Hra Dune je opravdu zvláštní délka. Někdo tvrdí, že nepovedené, někdo, že nedostížné. Osobně se řadím spíše ke druhé skupině. Duna je totiž dobře udělaný mix mezi klasickou adventurou a strategickým uvažováním. Překvapí pěkné animace a perfektní hudební doprovod doplněny mluveným slovem. Grafika rozhodně nezklame. Ovládání je také OK.



Jeden z tajemných Fremenů.

Páte se mě, jestli si Dunu pořídí, nebo ne? Zeptám se asi tak. Líbil se vám alespoň trošičku děj knižního příběhu, máte rádi sci-fi, záhady a strategii? Potom neváhejte - Duna je přece jenom jistota.

sir Danny

MEGA CD
počet hráčů

85%

1
věk
12+

SHINING FORCE CD

Sonic! Software Planning - 1995

Majitelé herní konzole Mega Drive si jistě velmi dobře pamatují na strhující dobrodružství skupiny udatných bojovníků, jež mezi lidem proslula pod jménem Shining Force. Krvavé souboje s přisluhovači zla a nакonec i se zlem samotným, s Temným Drakem, jenž vládl kraji dluho a mocně, ale dobro nakonec zvítězilo a on byl poražen. To



Tato postava vám poví úvodní příběh.

to se odehrálo ve dvou vynikajících RPG/strategiích Shining Force a Shining Force II a jejich úspěch byl po celém světě natolik veliký, že se firma Sonic! Software Planning, ve spolupráci se Segou, rozhodla vydat speciální verzi pro Mega-CD, nazvanou SHINING FORCE CD, obsahující to nejlepší z celé série.

šem smrtící uvnitř. Po jejím otevření princezna usnula spánkem zdánlivě věčným, což způsobilo chaos v celé zemi, velmi podporovaný zvěstmi, že to byla jen malá předehra před novým vpádem dábelských monster z temné strany.

V této těžké situaci nebylo ani trochu snadné zachovat chladnou hlavu, a přesto se to podařilo princezniným rádcům, kteří se pokusili postavit armádu schopnou čelit zlou. Ovšem veškeré snažení se rovnalo jedné velké nule. Nikdo nebyl ochoten podniknout nebezpečnou cestu a zbavit princeznu strašného prokletí. Ale jak už to bývá, naděje umírá poslední, a proto se jako ono pověstné stéblo vynořuje na scéně skupina hrdinů, a do jejího čela se stavíte právě vy. Přichází nová Shining Force!

SHINING FORCE CD obsahuje 3 originální příběhy sestavené do jednoho obrovského celku. Zvolíte vlastní jméno, obtížnost, vstoupíte do první kapitoly a již se začíná odvít děj, do kterého vy nemůžete vůbec zasahovat. Již to je zvláštní. Je to, jako když sledujete film, ale v tomto případě se nejedná o stupidní interaktivní film. Jen je vlastní

A jak že vypadá taková bitva? Vaše skupina se postupem času rozrostne až na 12 různorodých postav (válečníci, rytíři, kněží, kouzleníci či lukostřelci), proti kterým bude vždy stát až několik desítek nepřátelských a velmi pestrých monster. Souboje jsou programovatelné, což znamená na kola, a v každém kole mají všechny postavy po jednom tahu. Co vaše postavy ale budou dělat, záleží jen a pouze na



A toto jsou jejich nepřátelé a protivníci.

vás (pokud tedy nesvěříte jejich ovládání pod ochranná křídla počítače). Můžete se posunout o několik políček, zkoumat okolí, prohlížet vlastní, či nepřátelské pestré charakteristiky, používat, vyměňovat či zahazovat různorodé předměty, využívat služeb magie a samozřejmě bojovat. Všechny předcházející akce se odehrávají na zmenšeném území dané lokace a všichni bojující jsou znázorněni ve slušné grafice jako malé postavičky. Stejně tak i samotné prostředí je dobře prokresleno.

Jakmile však dojde k boji, pohled se přepne a uvidíte velké 2D postavy a jejich vzájemný souboj, ve kterém si vzájemně ubírají své životní body. V tomto duchu proběhne celá bitva, posune se děj, je vám umožněno doplnit výzbroj a výstroj, vylečíte či oživíte členy své skupiny a znova se vrháte do bitvy nové. Velmi oceňují, že příjemnou grafiku doplňuje výborná a především tematická hudba.

SHINING FORCE CD není klasická RPG ani strategie, což ale ani trochu nevadí, protože zábava to je prvotřídní.

Key



Tak to jsou oni. Nová Shining Force v plném parádě a v průběhu jednoho z dlouhých a náročných bojů.

Dark Dragon byl poražen a do kraje se opět vrátil pokoj a mír. Tento klid trval mnoho let a na slavné bojovníky se již téměř zapomnělo, když tu náhle došlo v královském paláci k události, jež znova oživila časy hrdinů.

Princezna Anri byla poctěna zvláštní náštěvou, která ji doručila ještě podivnější dárek. Černou skříňku nádhernou zvenku, ov-

jádro hry založené na něčem jiném než ostatní klasické RPG. Sledujete děj a to až do okamžiku, kdy dojde k bitvě, což je vlastně to, o co tu jde. Bitvy, bitvy a bitvy jsou hlavní náplní hry (čeká jich na vás více než 50). A když ještě podotknou, že jedna taková bitva trvá od 30 minut po několik hodin, je vám určitě více než jasné, že je na co se těšit.



RPG je velmi široký a svým způsobem značně zavádějící termín, pod který se dá schovat téměř cokoliv. Opravdu klasická RPG vznikala na konci 90 let a jejím tvůrcem byla americká firma SSI, vycházející z předloh původních stolních her a především s oficiální licencí na všeobecně známý fantasy svět. Pak je tu ještě Dungeon Master, jako hlavní představitel RPG proudu, nazvaný Dungeon. SHINING FORCE CD je také RPG, které se ale nedá zařadit vůbec nikam a přesto se skvěle hraje.

Orientační prodejní cena: 1320,- Kč

arkáda

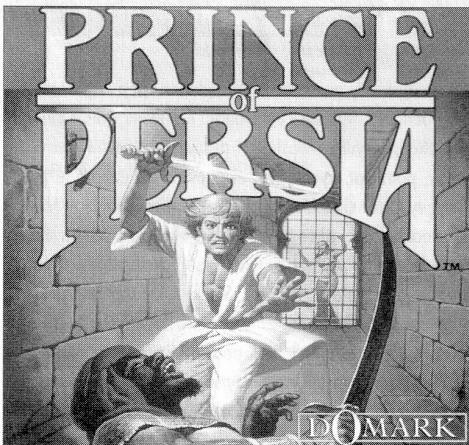
PRINCE OF PERSIA

Broderbund Software - 1992

Stalo se snad již dobrou tradicí, že jedna z her recenzovaných na GAME GEARU v každém čísle je výnátek z mého „zlatého fondu“. V tomto čísle se jedná o hru PRINCE OF PERSIA.

Rád bych všem připomněl, že je to „TEN“ Prince of Persia, který tak dlouhou dobu kraloval všem hrám, obzvláště na PC platformách, a je pravděpodobně jednou z her, které se zasloužily o to, že počítačové hry - a to na všech platformách - hrají taklik lidí.

Samotná hra byla na tehdejší dobu fantasticky zpracovaná ve všech směrech a také poměrně rozsáhlá. Jen samotný hrdina byl rozpracován do mnoha animačních oken, výsledkem čehož bylo, že se postava Prince pohybovala téměř jako ve skutečnosti. A o cože ve hře šlo? Námět byl vskutku více než pohádkový: zlý vezír unesl princevou lásku a té dal hodinu na rozmyšlenou. Bud' bude jeho ženou, nebo změrou. Prince nemohl dělat nic jiného, než se vydat na strastiplnou a nebezpečnou cestu plnou nástrah a urputných soubojů, aby se nakonec utkal se samotným vezírem a po jeho porážce se setkal svou milou.



V roce 1992 vyšla tato slavná hra i na GAME GEARU. Světe div se, ona sice byla ještě lepší, než původní verze na PC. Jediná věc, kterou bych si dovolil vytknout, je velice složitě ovládání.

PRINCE OF PERSIA je dnes již klasická akční plošinovka. Čeká vás dlouhé putování po sklepenech ale i trůnních místnostech, plno nebezpečných pastí, ale i hodně promyšlených soubojů. Taktéž logických problémů je tak akorát.

sir Danny



pinball

SONIC SPINBALL

Sega - 1993

Víte, co je to Flipper? Ne? Tak flipper je vlastně asi jeden z nejranějších předchůdců automatových her a heren. Jedná se vlastně o automat na drobné, ve kterém jde pouze o jedinou věc - a to udržet co nejdéle na hrací ploše vystřelenou koulí pomocí odpalování dvěma nebo i více zárážkami a nahrát co největší score. A cože má celé tohle povídání o Flipperech spočívané s hrou SONIC SPINBALL?



Autoři našeho starého dobrého Sonica si totiž řekli, že příznivců dobrého flipperu je na světě víc než dost - stejně tak jako příznivců Sonica. Proč tedy tenhle postřeh nezkombinovat? Stalo se. Výsledek je právě hra SONIC SPINBALL. Připadá vám to divné? Abych se přiznal mně zpočátku také. Ale výsledek se ukázal jako zajímavý nápad. Hned ze začátku manuálu na mne vyložen křičel nápis „ROBOTNIK STRIKES AGAIN“. Ano, Sonic musí opět nastoupit proti známému nepříteli a utkat se s ním přímo v srdci gigantického flipperu. Probojovat se skrze něj není žádná legrace, protože stačí pouze jedna malá chyba a můžete začít od začátku. Provázet vás bude již typická grafika na vysoké úrovni spolu se slušným zvukovým doprovodem.

Abych se přiznal, se závěrečným hodnocením si nevím moc rady. Abych totiž vyložil kartu na stůl, SONIC SPINBALL mne moc nechomamil. Možná je to proto, že se počítačových flipperů v poslední době rodí jako hub po dešti. Na druhou stranu Key se nad tímto pinballovým Sonicem přímo rozplýval, takže posudte sami, kdo má pravdu.

sir Danny



střílečka

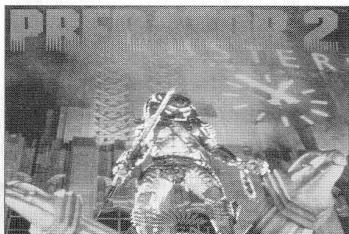
PREDATOR 2

Probe - 1992

Je to už nějaký ten pátek, co měl kinech přemířu film PREDATOR. Velký Arnold v něm hrál člena speciálního týmu vojenské předpadevé jednotky, která byla vyslána kamsi do pralesa, aby znova získala (jak se později ukázalo) tajné dokumenty. Cestou ovšem skupina narazila na džábelského zabijáka odkudsi z vesmíru, který jen tak pro svůj rozmar lovil lidské trofeje. Nakonec se ale podařilo PREDATORA zlikvidovat.

Tím ovšem příběh neskončil. Za nějakou dobu po tomto střetu se další příslušníci stejného rodu, jako byl původní zabiják, sléfli na Zem, aby zde lovili a zabíjeli. Do cesty se jim postavil jediný muž. Byl to poručík Harrigan, který vytvářel sledoval cizí návštěvníky až nakonec - při výuce mezi policií a drogovým gangem - predátora dostihl a došlo k finální konfrontaci.

Náplň hry je prakticky totožná. Vy jako policista v L.A. musíte projít celou válečnou zónou města a nakonec porazit zákeřného predátora.



Predátor II je totiž pouhou bezduchou a neváhám říct stupidní střílečkou bez jakéhokoliv ducha nápadu a originality. Výsledek by snad ještě nemusel být tak strašný - konečně her toho typu je velká spousta a ne vždy špatných - ale k slaboduchému námětu si přičteš špatné ovládání, grafiku, která za mnoho nestojí, a máte téměř dokonalý obrázek celé hry. Situaci nezachrání ani vícero zbraní, jejichž užitek bývá zpravidla k ničemu. Se značným sebezapřením jsem se přinutil hru chvíli hrát - ale povím vám, není o to stát.

sir Danny

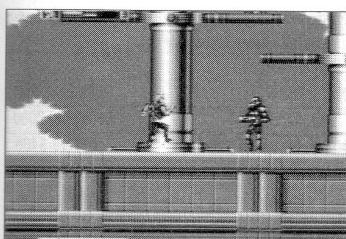


arkáda

WOLFCHILD

Core Design- 1993

Zločinecká organizace Chimera byla vždy velmi nebezpečná, o čemž se olympijský atlet Saul Morrow přesvědčil na vlastní kůži. Jeho matka a brat Paul byli brutálně zavražděni, otec Kal unesen neznámo kam. Nikdo, ani sám Saul nevěděl, proč k tomu došlo. Až když se začal probírat otcovou vědeckou prací, narazil na tajný projekt, nazvaný pracovně Wolfchild. Cím více se do dané problematiky ponořoval, tím více se odkrývala pravá podstata věci. Projekt Wolfchild umožňoval proměnu obyčejného člověka na monstrum, vládnoucí velkou silou a nadpřirozenými schopnostmi. Ovšem projekt měl jednu vadu, a to obrovskou bolest, kterou v sobě přeměna skrývala. Žádný živý tvor ji dosud nepřežil, ale Saul neměl co ztratit a moc dobře věděl, že proti únosům ve své normální podobě nemá žádnou šanci. Proto vstoupil do transmutační komory a spustil proces přeměny. Vzápětí iž byl...



Saul se právě řítil na svého nepřítele.

WOLFCHILD je legendární 2D arkáda distribuovaná známou společností Virgin Games (v té době to ještě byly Games, ne Interactive) a naprogramovaná též známou firmou Core Design. WOLFCHILD jsem osobně znal z Amiga, kde se mi velmi líbil, ale to byl 16-bit, a dosti jsem se obával, jestli hra převodem na 8-bit neutrpí, ale byl jsem mile překvapen. Dobrá grafika, na poměry Master System veliká postavička a především obrovská plynulost, jež je možná ještě o chloupek větší než na Amize!

Key



arkáda

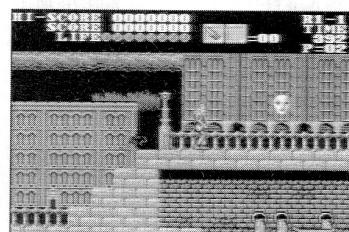
MASTER OF DARKNESS

Sega - 1992

Hrabě Dracula je opravdu věčný (To už tak upříle většinou bývají). Tedy pokud je někdo nezlikviduje. - pozn. Oscar). Nejenom že vzniká velké množství filmů s touto postavou, ale stejně je to i ve světě počítačových her. Ovšem ve filmu je těch lepších zpracování jako šafránu, což je u her obdobně a možná ještě horší, protože si osobně nevzpomínám na žádnou hru s Draculou, jež by mě nějak výrazněji zaujala.

MASTER OF DARKNESS má pěkný název a též přitažlivý obrázek na krabičce, ale samotná story již tak úchvatná není. Dr. Ferdinand Social se díky zjevení dozvídá o obrovské síle, která se chystá zničit jeho rodnou zem, ovšem on musí zachránit nejen Anglii, ale především svojí unesenou přítelkyni (Anglie jistě ráda počká. - pozn. Harley). Jen on může zabít hraběte Draculu.

Tento příběh mě opravdu „nadchl“ a i když je MASTER OF DARKNESS graficky zpracován zhruba na stejně úrovni jako THE FLASH, příšel mi podstatně méně zábavný, protože původní



Doktor Social v ulicích Londýna.

příběh hraběte Draculy zná snad úplně každý a tento navíc nemá s knížní předlohou skoro vůbec nic společného. Je opravdu lepší si ve 2D plošinovce skákat s neohrozeným a super rychlým Flashem, nežli ovládat jakéhosi doktora Socialia (navíc má ještě tak hrozné jméno) a likvidovat údajně děsivá monstra v ještě děsivějším příběhu.

MASTER OF DARKNESS je čistý šedý průměr. Nic víc a nic méně.

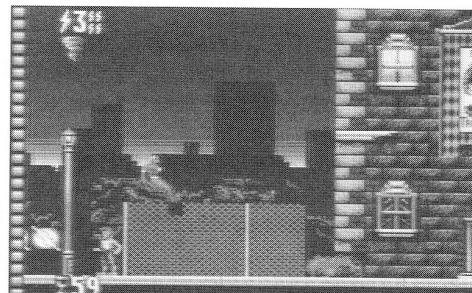
Key



arkáda

THE FLASH

Sega- 1993



Flash právě přistává po skoku z horních patér budovy.

Díváte se rádi na televizi? Máte rádi napínavé seriály? Rádi vidíte, když dobro vítězí nad zlem? Pokud ano, tak určitě znáte seriál Flash, který se v této době promítá ve zdejší státní televizi. A kdo že je vlastně Flash? Jednoduše řečeno to je obyčejný policejní chemik, jenž po nehodě získal zvláštní schopnosti super rychlého pohybu, který dokáže kontrolovat jen pomocí speciální červené kombinézy, mající na hlavě dvě pěkná křídélka. Nechci zde vyslovovat svůj názor na tento americký sci-fi seriál, jen bych rád tímto úvodem řekl, že hra THE FLASH byla vytvořena právě na základě tohoto seriálu.



Před Flashem leží spousta symbolů k sebrání.

Elektronický kouzelník Trachmann a zákeřný Mr. Trickster společně kontrolují zločin v Central City a pouze Flash, díky své obrovské rychlosti, může překazit jejich dábelské plány. THE FLASH je dobré provedená 2D arkáda, která má vše, co mají klasické arkády mít. Hodně levelů, nepřátel a především velké množství plošinek na pořádné skákání. Celkově potří THE FLASH k tomu lepšímu, co Master System nabízí, ovšem výrazně zalibit se může pouze tomu, komu se líbí i samotný televizní seriál.

Pro ostatní hráče se jedná sice o celkem dobrou, ale jinak nic neříkající 2D skálačku, a asi dají přednost spíše nějaké jiné.

Key



Speciální pohyby

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Dokončení

12. SINDEL

Fatality 1: Běh. Běh. Blok. Blok. Běh + Blok (0)
 Fatality 2: Běh. Běh. Blok. Běh. Blok
 Animality: Dopředu. Dopředu. Nahoru. Vysoký úder pěstí
 Friendship: Běh. Běh. Běh. Běh. Nahoru
 Babality: Běh. Běh. Běh. Nahoru
 Pit Fatality: Dolů. Dolů. Dolů. Dolů. Nízký úder pěstí



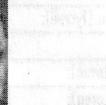
18. SONYA BLADE

Fatality 1: Zpátky. Dopředu. Dolů. Dolů. Běh
 Fatality 2: Držet blok + běh. Nahoru. Nahoru. Zpátky. Dolů.
 Animality: Uvolnit blok + běh (6)
 Friendship: Držet nízký úder pěstí. Zpátky. Dopředu. Dolů. Dopředu.
 Babality: Uvolnit nízký úder pěstí
 Pit Fatality: Zpátky. Dopředu. Zpátky. Dolů. Běh
 Dolů. Dolů. Dolů. Dopředu. Nízký kop
 Pit Fatality: Dopředu. Dopředu. Dolů. Vysoký úder pěstí



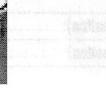
19. ERMAC

Fatality 1: Běh. Blok. Běh. Běh. Vysoký kop (blízko)
 Fatality 2: Dolů. Nahoru. Dolů. Dolů. Blok (zásah)
 Animality: Držet nízký úder pěstí. Zpátky. Zpátky. Dopředu.
 Friendship: Dopředu. Uvolnit nízký úder pěstí (nepotvr. kombinace)
 Babality: Dolů. Zpátky. Zpátky. Vysoký kop neznámý
 Pit Fatality: Běh. Běh. Běh. Nízký kop



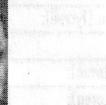
20. SHEEVA

Fatality 1: Držet vysoký kop. Dopředu. Zpátky. Dopředu. Dopředu.
 Uvolnit vysoký kop (0)
 Fatality 2: Dopředu. Dolů. Dolů. Dopředu. Nízký úder pěstí (0)
 Animality: Běh. Blok. Blok. Blok. Blok (blízko)
 Friendship: Dopředu. Dopředu. Dolů. Dopředu. Vysoký úder pěstí
 Babality: Dolů. Dolů. Dolů. Zpátky. Vysoký kop
 Pit Fatality: Dolů. Dopředu. Dolů. Dopředu. Nízký úder pěstí



21. SHANG TSUNG

Fatality 1: Držet nízký úder pěstí. Dolů. Dopředu. Dopředu. Dolů.
 Uvolnit nízký úder pěstí (0)
 Animality: Držet vysoký úder pěstí. Běh. Běh. Běh. Uvolnit vysoký
 úder pěstí
 Friendship: Nízký kop. Nízký kop. Běh. Běh. Dolů (3)
 Babality: Běh. Běh. Běh. Nízký kop
 Pit Fatality: Nahoru. Nahoru. Zpátky. Nízký úder pěstí



22. MILEENA

Fatality 1: Zpátky. Zpátky. Zpátky. Dopředu. Nízký kop
 (plná obrazovka)
 Fatality 2: Dolů. Dopředu. Dolů. Dopředu. Nízký úder pěstí
 Animality: Dopředu. Dolů. Dolů. Dopředu. Vysoký kop
 Friendship: Držet vysoký kop. Běh. Běh. Uvolnit vysoký kop
 Babality: Dolů. Dolů. Zpátky. Dopředu. Vysoký úder pěstí
 Pit Fatality: Dolů. Dolů. Dolů. Nízký úder pěstí



14. SMOKE

Fatality 1: Držet blok. Nahoru. Nahoru. Dopředu. Dolů (6)
 Fatality 2: Držet běh + blok. Dolů. Dolů. Dopředu. Nahoru.
 Uvolnit běh + blok (1)
 Animality: Dolů. Dopředu. Dopředu. Blok (4)
 Friendship: Běh. Běh. Běh. Vysoký kop (6)
 Babality: Dolů. Dolů. Zpátky. Zpátky. Vysoký kop
 Pit Fatality: Dopředu. Dopředu. Dolů. Nízký kop



15. CLASSIC SUB - ZERO

Fatality 1: Dolů. Dolů. Dolů. Dopředu. Vysoký úder pěstí
 Babality: Dolů. Zpátky. Zpátky. Vysoký úder pěstí
 (nepotvrzená kombinace)
 Pit Fatality: Dopředu. Dolů. Dopředu. Dopředu. Vysoký úder pěstí



16. CYRAX

Fatality 1: Dolů. Dolů. Dopředu. Nahoru. Běh (0)
 Fatality 2: Držet blok. Dolů. Dolů. Nahoru. Dolů. Uvolnit blok.
 Vysoký úder pěstí
 Animality: Nahoru. Nahoru. Dolů. Dolů.
 Friendship: Běh. Běh. Běh. Nahoru
 Babality: Dopředu. Dopředu. Zpátky. Vysoký úder pěstí
 Pit Fatality: Blok. Blok. Běh. Blok. Běh



17. SUB ZERO

Fatality 1: Zpátky. Zpátky. Dolů. Zpátky. Běh (3)
 Fatality 2: Blok. Blok. Běh. Blok. Běh (0)
 Animality: Dopředu. Dopředu. Nahoru. Nahoru
 Friendship: Nízký kop. Nízký kop. Běh. Běh. Nahoru
 Babality: Dolů. Zpátky. Zpátky. Vysoký kop
 Pit Fatality: Zpátky. Dolů. Dopředu. Dopředu. Vysoký kop



MULTIPLAY ADAPTOR

Pro Segu Mega Drive

Od té doby, co vznikla první počítačová hra, tu byla tendence zapojit do jejího průběhu najednou pokud možno co nejvíce hráčů. Ono je sice zajímavé si hrát sám a u některých her tomu ani jinak nejde (adventure, RPG, logické hry), ale když si vezmeme na mušku sportovní hry, autičkové či dokonce hry bojové? Je sice zajímavé hrát NHL 97 proti počítači a určitě není jednoduché jej porazit, ale ještě zajímavější je hrát jej proti lidskému protihráči, u kterého nikdy nemůžete vědět, co vlastně v následující sekundě udělá. A co třeba takový Virtua Fighter 2? Zkoušeli jste jej někdy hrát ve dvou? Pokud ano, iž jste asi nikdy nehráli tuto hru jinak a pokud ne, věřte mi, že se vážně jedná o jedinečný zážitek. Ve dvou vás hra stále a stále bude překvapovat. Někdy budete dřívě vrtět, protože druhý nebude danou hru zvládat, jindy tomu bude přesně naopak. Občas budete oba stejně nemotorní a budete se radovat s každé nové věci, s každého nově objeveného pohybu či úderu. A i když už budete oba mistři, vaše souboje budou mít tu nejvyšší úroveň a bude se zdát, že již nic nového nepřekvapí, vždy se něco takového najde.

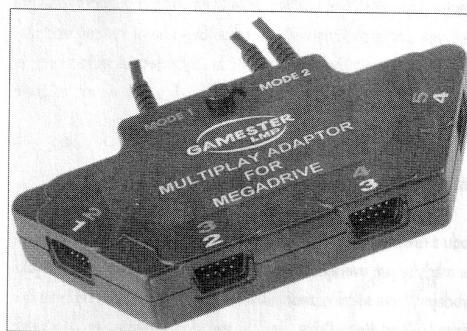
Jenže v posledních letech si výrobci her uvědomili, že by možná nebylo spatné, kdyby se najednou do hry zapojilo více hráčů, než jeden. Hlavním krokem kupředu je v tomto směru mezinárodní počítačová síť Internet, kde se již pomocí počítačů, modemů a především rychlých telefonních linek začínají odehrávat gigantické letecké bitvy desítek

lidských pilotů, můžete se zúčastnit šachového klání doslova stovek šachistů či se ponoriť do nějakého skvělého fantasy RPG dobrodružství. Umíte si vůbec představit, jaké to je, když se potulujete rozsáhlou krajinou jako neohrozený a především samostatný hráč a nikdy nemůžete dopředu předvídat, co bude vzápětí následovat?

Ano, Internet toto nabízí a podle všech předpokladů se stane zábavou budoucnosti a nabídne samozřejmě ještě mnohem více. Ovšem zatím je to pro naše trochu příliš drahou záležitost a i hry, které se tam provozují, ještě nejsou plně doladěné. Programátoři se na Internetu zatím spíše jenom učí. Proto se vrátíme na zem a podíváme se na hry pro více hráčů než jsou dva, které již dlouho a bez problémů fungují. Na jejich vzniku a též i prudkém rozvoji má hlavní podíl počítačová platforma PC. A také 3D akční hra Doom. Tato hra byla vlastně první, která výrazněji umožnila a především proslavila hru po síti, což jednoduše znamená, že se kabelem propojí různě velký počet počítačů, kde pak každý patří jednomu lidskému hráči. Je to vlastně Internet v malém. Ovšem ani toto si běžný člověk většinou nemůže dovolit. Zesířovaný PC se hlavně objevují ve velkých firmách, školách, nebo prostě tam, kde se počítače využívají ve větší míře. Nějakou větší síť má doma asi jen málokdo.

Proto existuje ještě jednoduší řešení a to propojení pouze dvou počítačů, nebo herních konzolí, jako například Sega Game Ge-

ar a Sega Saturn (i když zde se na první hru, která propojení umožní, zatím čeká a podle všech známek by to opět měl být Doom, nyní pod oficiálním názvem Final Doom). Ale to je také jen pro dva hráče, tak jaká výhoda (až na malé výjimky, jako je například hra Super Skidmarks, na počítačovém systému Amiga, kterou na dvou počítačích může hrát až 8 lidí!)? Určitě jste si už všimli, že je někdy dosti nepříjemné, se s kamarádem tísnit u jedné televize, což odpadá při propojení, kdy má každý svojí vlastní obrazovku.



Tak to je on - MULTIPLAY ADAPTOR - v plné své kráse.

Ale jak to teprve musí vypadat, když se u obrazovky tísí lidí 5? Ano, je to možné a to na vašem starém dobrém Mega Drive. Když si koupíte zařízení jménem MULTIPLAY ADAPTOR, najednou si můžete zahrát až 5 lidí, což je věc unikátní a žádánou jiný systém ji nedokáže. MULTIPLAY ADAPTOR je oficiálním zařízením pro VŠECHNY hry firmy Sega, které podporují hru několika lidských hráčů a co více, je plně kompatibilní s podobným zařízením všeobecně známé firmy Electronic Arts, které mělo dva zásadní nedostatky. Hlavním záporem byla podpora pouze her, vyrobených touto firmou a značná nefunkčnost u her jiných. Druhý nedostatek se projeví u všech majitelů herní konzole Multi-Mega, kam tento adaptér jednoduše nejde připojit. Důvod? Adaptér firmy Electronic Arts je krabička, která se přímo nacvakne na oba porty Mega Drive, do kterých jsou normálně zapojeny ovladače. To znamená, že u Mega Drive, který má tyto porty v jedné rovině vedle sebe, to jde bez problémů, ale u Multi-Mega, mající porty na sešikmených stranách, jednoduše nemáte šanci. Je tu vlastně ještě jeden rozdíl. Adaptér firmy Electronic Arts je na 4 joysticky, MULTIPLAY ADAPTOR jich zvládne o jeden více, takže 5.

MULTIPLAY ADAPTOR se pro normální Sega hry s podporou více hráčů připojuje dlouhým kabelem do portu číslo 2 a pokud budete chtít hrát nejakou hru firmy Electronic Arts, použijete další dva kably, které připojíte do obou portů, což vytvoří stoprocentní simulaci již několikrát zmínovaného adaptéra této firmy. MULTIPLAY ADAPTOR je doslova povinným vybavením každého majitele herní konzole Mega Drive a pokud jej ještě náhodou nemáte, doporučují ihned zakoupit!



Tento obrázek názorně demonstrouje, kolik joysticků můžete pomocí MULTIPLAY ADAPTORU připojit.

Key

Orientační prodejní cena: 990,- Kč

MIRDLOVA LISTÁRNA

Poprvé se seškáváme u Mirdovy Listárny, určené vašim připomínkám, návrhům a přání. Ještě těž vznikne samostatná rubrika, rádici všem zkrachovalým existencím, jež zakysli v nějaké hře, to se teprve ukáže. Záleží to vlastně jen na tom, jestli takovou rubriku chcete a jestli ji vaše dopisy dokází naplnit. Zatím jich není dostatek. To samé platí o Mirdově listárně, která se bude rozrůstat v závislosti na množství a především kvalitě vašich dopisů. Proto příste a posílejte nejen své připomínky, ale také různé cheaty, mapy, návody, které jednou pomohou zkvalitnit nás i vás časopis a jednou asi velmi potěší mnoha jiných zoufalých hráčům. Ještě bych vás rad požádal, aby jste ve svých dopisech vždy uváděli, jakou Sega herní konzoli vlastníte, protože nikdy nemůžete vědět, jakou hru vyhrajete. A pokud nebude v dopise uvedena konzole, ke které by jsme hru měli vybrat, může se vám také stát, že cenu dostane někdo, kdo tento údaj uvedl...

Vážený Oscare, Keyi, sire Danny, Králi, Gobline a Harley,

Velice se mi líbí váš časopis a také jsem si ho předplatil podle návodu z druhého čísla. Byl bych velmi rád, kdyby jste otevřeli dopisáru a kdyby jste uveřejňovali ceny her, protože když volám do nějaké prodejny, ozve se mi záZNAMNÍK a toho se těžko zeptám na cenu Daytona USA na Mega Drive. Jinak se mi zdá, že většinu recenzí věnujete hrám na Saturnu, i když mě vaše recenze totálně přesvědčila kupit si hru Toy Story. Nejvíce se mi líbí Ultimate Mortal Kombat 3.

Váš čtenář Milan Smělý - Klatovy

Je dobré, že si Sega News předplácíte, a to opravdu ve velikém množství. Ale je ještě určitě mnoho z vás, kteří váhají především z toho důvodu, že se jim časopisy ztrácejí z poštovní schránky. Je pravda, že tento nedostatek nemůžeme řešit či dokonce vyřešit my, to je záležitost pošty a obyčejného lidského svědomí. K předplatnému mohu jen říci, že od příštího čísla, kdy Sega News začne pravidelně vycházet v barevné, bude o předplatné takový zájem a nával, že vyřizování vašich žádostí asi nepřijde iž tak rychle a nejednou budete muset čekat. Proto vám doporučuji přestat váhat a přeplatit si nás časopis co nejdříve.

Dopisára byla otevřena právě v tomto číslu a stejně tak jsme začali uvádět prodejní ceny her a hardware. Hra Daytona USA existuje pouze na Segu Saturn, ve verzii pro Mega Drive není.

Z Milanova dopisu dále velice jasně vyznívá dosud utlumený fakt, že i Sega, stejně jako dráve Amiga, obsahuje složitě a velmi rozvrstvené frakce, které se navzájem nemají příliš rády. Již od prvního dopisu se nám tu začíná rozrůstat souboj dvou hlavních větví. Majitelů Mega Drivu, kterých je u nás nejvíce, a vlastníků nového Saturnu, před kterým stojí slabná budoucnost. Jak tento konflikt bude pokračovat, to si opravdu nikdo v této chvíli netroufá odhadnout, ale co je více než jasné, že v Sega News se budou vždy recenzovat všechny dobré hry a je úplně jedno na jakou Sega herní konzoli. My uděláme maximum, ovšem hlavní díl leží na samotných tvůrcích, kteří jsou zodpovědní za to, na kterou konzoli bude co vyrobeno.

Hra Toy Story je opravdu vynikající a jsme velmi rádi, že se podle našich názorů a hodnocení řídíte při výběru her. To je také vlastně hlavní důvod existence Sega News. My se neprohlašujeme za časopis životního stylu, naším hlavním posláním je ukazovat vám cestu v součas-

ném složitém světě počítačových her, usnadnit vám rozhodování při koupì, což celkově znamená, že se tak budou dál vyrábět nové a kvalitní hry, bude vycházet vás oblíbený časopis a vy zase budete mít co hrát. Je to věčně začarovaný kruh.

Ultimate Mortal Kombat 3 se nám také velmi líbí a určitě nejen Milana, ale všechny majitele konzole Mega Drive potěší, že právě nyní vychází verze právě pro jejich miláčka a podle všech známek je až na grafiku úplně stejná, jako Saturn verze.

Čau Sega News,

Předně bych vám chtěl říci, že by jste můj dopis měli otisknout a to už jenom ze soucitu, jelikož jsem asi pětkrát psal do zhnuseného Score, které už nedává recenze na Segu (kromě páru cukků stránek o Saturnu) a oni můj dopis nikdy neotiskli. Jinak jste skvělý časopis už jenom kvůli tomu, že existujete. Máme pro vás několik návrhů a dotazů:

- 1: Proč nemáte své stránky v barevném provedení?
- 2: Měli by jste (alespoň u hardware) udávat přibližné ceny.

3: Přestože je Score hnusné, kdysi mělo perfektní hodnocení her (jedná se o tabulku z prvního ročníku časopisu Score, rok 1994, hodnotící originalitu, atmosféru, grafiku a zvuk) Mohli by jste se tímto časopisem motivovat (jen v tomhle, jelikož jsem četl páry dopisů ve Score a to bylo jen samé Sega - Fuj, PC - Super. Snad proto přestalo Score dávat Segu, ale to je jiná...)

4: Na veletrhu Hit - Praha jsem dostal leták a tam bylo, že v Sega News budou hitparády. Nejsou. Také by jste mohli dávat návody na hry.

5: Mohu kombinovat CD z Mega CD a ze Saturnu?

6: Máme mimo jiné hru Desert Demolition a chtěly bych, aby jste mi napsali páru cheatů.

7: Mohli by jste zvětšit počet stran a dávejte moc cheatů (alespoň 4 strany), jelikož jsou kořením her. Jste super časopis.

Motto: Buďte lepší než Score

Sonic ze Studénky

1: Barevné Sega News bude již příště, od prvního čísla roku 1997.

2: Ceny jak software, tak hardware již uvádíme.

3: Doufáme, že se vám naše graficky nově provedená tabulka líbí a co se týče obsahu, nemáme v plánu zvlášť hodnotit grafiku či zvuk. Je to velmi zavádějící a proto se budeme vždy držet jen celkového hodnocení.

4: Je pravda, že v prvním číslu Sega News měly být hitparády, ale již se nám tam prostě neveslily.

Omlouváme se a již od minulého čísla jsou stabilní součástí časopisů. Pokud nám pošlete kvalitní a úplný návod na hru, otiskneme jej.

5: CD z Mega CD a Saturnu kombinovat nelze a to ani jedním směrem. Systémy jsou příliš odlišné.

6: V příštím číslu máme pro vás připravené malé překvapení, co se cheatů týče, takže se tam snad najde i hra Desert Demolition.

7: Dvě strany cheatů jsou plně dostačující, ale pro příští číslo tomu bude jinak.

Ahoj redakce!

Konečně vychází časopis pro hry na Segu. Pořád tomu nemůžu uvěřit a netrpělivě očekávám další číslo. Mé připomínky k časopisu:

1: Doufám, že další čísla budou celobarevná!!! Na černobílých obrázcích toho moc vidět není.

2: Myslím, že bylo dobré u hardware i software uvádět ceny (alespoň přibližně).

3: O grafice, hudbě a zvucích je již něco napsáno v recenzi. Uvádějte u her i obtížnost, protože když má hra dobrou grafiku i hudbu, přeci jenom může kazit dojem ze hry snadná obtížnost.

4: Zavedte rubriku, kde budete radit těm, kteří nemohou s nějakou hrou hnout.

5: Doufám, že bude Sega News vycházet častěji, nebo bude mít více stran.

Jste super a doufám, že od příštího čísla bude Sega News i v PNS.

S heslem: Ať žije Sega! se loučím.

PS: Mohli by jste přidat i nějaký ten plakát, protože nemám co dávat na stěnu.

Martin - Segaman

1: Barva bude již od příštího čísla.

2: Ceny jsou uváděny již v tomto číslu.

3: Obtížnost je věc velice relativní a u většiny her se dá nastavit od úplné jednoduchosti, až po absoluň nehratelnost. A i každý jednotlivý člověk si obtížnost představuje trochu jinak, takže my zůstáváme jen v celkovém hodnocení.

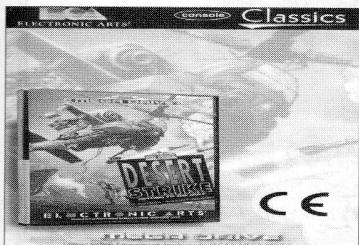
4: Rubrika, rádci všem, kteří nemohou pohnout s nějakou hrou bude zavedena tehdy, až o ní budeme větší zájem a my budeme mít dostatek problémů na řešení. Zatím tomu tak není.

5: Sega News má již nyní více stran, příště jich budeme mít ještě více a co se periodicity týče, Sega News je pravidelný měsíčník.

Díky různým technickým zdržením se Sega News objeví na novinových stáncích pravděpodobně až od příštího čísla. Zařazování plakátů musíme ještě zavážit, protože o ně zatím není masovější zájem.

SPECIÁLNÍ VÁNOČNÍ NABÍDKA

Je prosinec. Zima tak jaksi nesměle klepe na dveře a spolu s ní se blíží i nejčekávanější svátky v roce - Vánoce. Vánoce jsou svátky klenutu a míru, a proto se na ně těšíme snad všichni. Nejvíce se asi těší děti, protože čas vánoční je zpravidla časem nadělování dárků svým blížním. Vybrat pěkný a hodnotný vánoční dárek není ale jen tak. Proto se firma DDC rozhozila vám tu situaci trochu ulehčit a připravila pro vás speciální vánoční nabídku dvou her, které si můžete u ní za zvýhodněné ceny objednat. Musím vás ale upozornit, že tak bu-



Desert Strike - Return To The Gulf

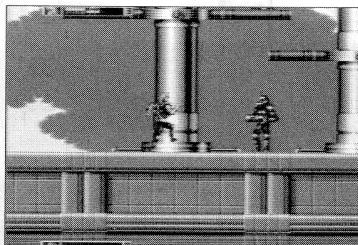
dete muset asi učinit neprodleně poté, co si koupíte Sega News. Předpokládá se totiž (na základě předchozích zkušeností) značný zájem, a tak ,chcete-li mít nějakou z nabízených her pod vánočním stromečkem, nesmíte váhat. Myslím, že nyní nastal čas podívat se, jaké ž hry jsou vlastně nabízeny. Nebojte se, nejsou to žádné propadáky, kterých se v DDC nemohou zbavit, ale jedny z nejlepších titulů, které byly pro Mega Drive a Master System kdy vytvořeny. Jen tak na okraj. Mega Drive a Master System byly zvoleny proto, jelikož jsou mezi uživateli [zvláště mladšími, kterým je nabídka především určena] nejrozšířenější. Teď však již k nabízeným hrám.

První je určena majitelům Mega Drivu a pomalu ji považují za zbytečně představovat. Je tak skvělá, že její obliba překročila hranice Segy a její konverze vznikly na všechny možné herní platformy. Její úspěch si také (naprostě logicky) vynutil i několik pokračování, které byly stejně dobré (někdo tvrdí, že i lepší) než díl první. I v současné době je pro Segu Saturn připravován zatím poslední díl této populární série. Naprosté vyprodání zásob prvního dílu a neutuchající zájem ze strany zákazníků, přinutilo firmu Electronic Arts vydat ho znova v reedici a právě toto nové vydání je prvním titulem z naší nabídky. Dámy a pánonové, v edici Elek-

tronics Arts Classics přichází sám velký
DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF.

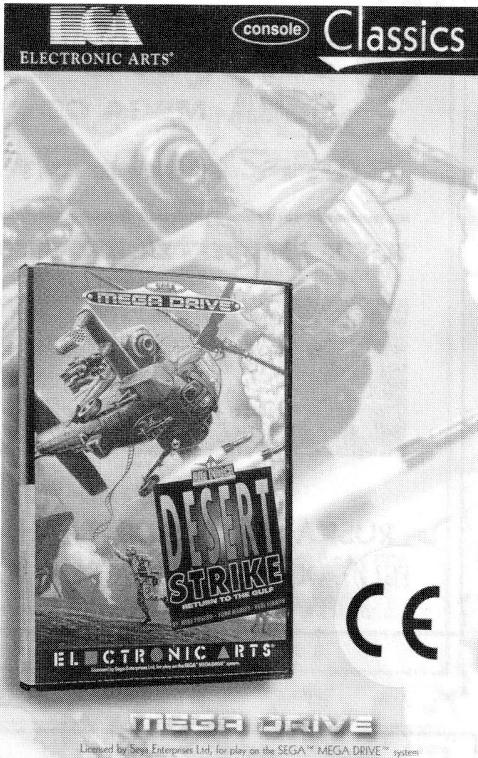
Děj hry je tradiční. Na Středním východě se vlády v jednom ze států zmocnil šílený diktátor generál Kilbaba a (jak je tradičním zvykem všech diktátorů a šílenců v podobných situacích) okamžitě začal připravovat plán na ovládnutí (nebo snad zničení, ono to kolikrát vychází nestejnou) světa. Proti jeho snahám stojí (poněkud bezradné a nerozložné, ostatně jako vždy) mezinárodní společenství. Naštěstí jste tu ještě vy a se svým vrtulníkem AH-64 Apache. Právě na vás bude ležet hlavní odpovědnost za zastavení nebezpečného diktátora. Cesta k cíli povede přes zničená vojenská zařízení, jáderné reaktory, chemické továrny, tanky, děla, letadla a další vojenskou techniku. Nebudete však jen ničit, ale budete muset také zachraňovat vlastní zajaté vojáky a jiná rukojmí používaná jako živé štíty. Samozřejmě že se vás nepřítel bude snažit zničit, ale kampak na vás, že? Máte před sebou 27 rozsáhlých misí plných napětí, nebezpečí a akce. Neváhejte! Záchrana světa opět závisí jen na vás.

Druhou hru určenou tentokrát pro majitele Master Systemu (a že jich je v u nás opravdu požehnaně) nebudu představovat radši vůbec. Bude totiž lepší, když vám řeknu pouze, že se hra jmenuje **WOLFCHILD**. Blíží a daleko podrobnější informace (než bych vám zde mohl napsat já) o ní totiž najdete v recenzi na straně 33, kterou pro vás připravil Key.

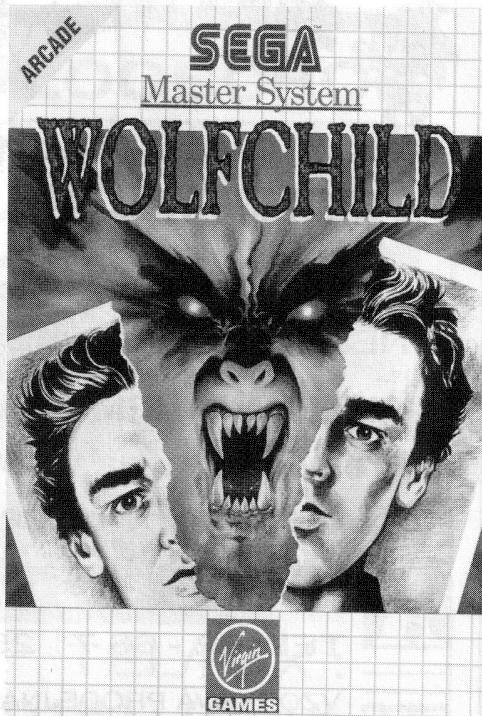


Wolfchild

Závěrem to nejdůležitější. Kde a za kolik si můžete uvedené hry objednat. Takže cena her, v níž je zahrnuto poštovné a balné, je následující: **DESERT STRIKE** stojí **1400,- Kč** a **WOLFCHILD** dostanete za **800,- Kč**. Své objednávky posílejte prosím na známou adresu: **DDC Agency s.r.o., Výletní 401, 142 00 Praha 4.**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE™ system



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM,
MASTER SYSTEM II, and MEGADRIVE with Master System Converter

První a největší BAZAR HER

ceny bezkonkurenční

SEGA SATURN

novinky

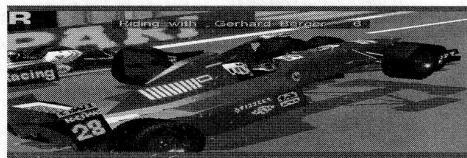
SEGA MEGADRIVE

použité ale jako nové

SEGA MEGA CD

SONY PLAYSTATION

NÁKUP - PRODEJ - ZÁSILKOVÁ SLUŽBA



RUSKÁ 88 105 00 PRAHA 10
TEL/FAX - záZNAMník : 73 57 412

Videohry

**SEGA, NINTENDO, PEGASUS,
PLAYSTATION, BELGAME a
GT 3300.**

V našich prodejnách firmy ZLATÝ TYGR s.r.o. dostanete kompletní vybavení těchto herních systémů (přístroje, ovladače, obrovský výběr her a různé další doplňky). Naši prodavači Vám rádi poradí při vašem nákupu.

Zveme Vás do našich prodejen:

OD SLUNÍČKO (DĚTSKÝ DŮM)

NA PŘÍKOPĚ 13, PRAHA 1
tel. 24 21 60 73 linka 212



OD BÍLÁ LABUTĚ

NA POŘÍČÍ 23, PRAHA 1
nová prodejna právě otevřena



HOLEŠOVICKÁ TRŽNICE

NEJEN TO NEJNOVĚJŠÍ,

ALE MNOHEM VÍCE

Přesvěchte se na vlastní
oči. Je zde vše co nenaj-
dete nikde jinde !!!



TEL: 02 - 66 71 25 46



VZORKOVÁ PRODEJNA DDC

CINEMATON

Zásilková služba CINEMATON.

Zásilková služba
CINEMATON,
zasílá na dobírku,
herní systémy SEGA,
avšak vždy spolu s hrami,
Dále originální videokazety a CD.

PROSÍM PIŠTE

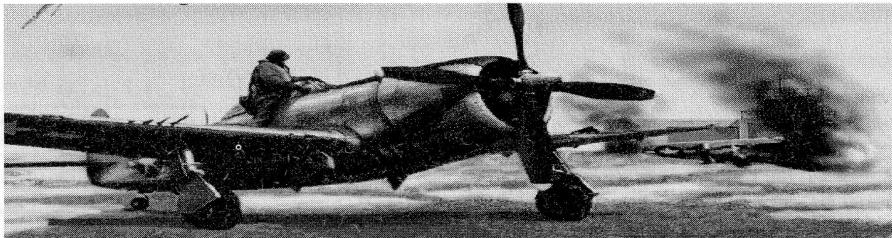
na adresu :

DVOULETKY 63 100 00 PRAHA 10

AUTORIZOVANÝ DISTRIBUTOR TV HER A PRODUKCI FI. FAT BOY RECORDS V BRNĚ A JIHMORAVSKÉM KRAJI

■ VELKOOBCHOD / MALOOBCHOD

**Brno a jihomoravský kraj
DEPOTENT - TROJANECKÝ
VESELÍ nad MORAVOU
TEL/FAX : (0631) 322 678**



SEGA SORTIMENT * GARANCE * PROFESIONALITA

AUTORIZOVANÝ DISTRIBUTOR TV HER A PRODUKCI FI. FAT BOY RECORDS V ZÁPADOČESKÉM A SEVEROČESKÉM KRAJI

■ VELKOOBCHOD / MALOOBCHOD

**Západočeský a severočeský kraj
firma - OZÓN**



SEGA

TEL/FAX :
(0181) 97 16 21

PŘEDPLATNÉ

Vážení čtenáři, těší nás, že si ve zvýšené mře začínáte předplatet náš časopis. Je to podle nás ten nejlepší způsob, jak si zajistit bezproblémový příspěk SEGA News. Časopis je totiž distribuován hlavně v prodejně sítí Segy a právě pomocí předplatného. O jeho šíření v distribučních sítích jiných firem (PNS, Transpress) vedeme v současnosti jednání, ovšem jelikož se jedná o časopis zaměřený na (z hlediska distribučních společností) úzkou skupinu lidí, není o něj ze strany těchto společností velký zájem. Doufáme však, že s příchodem celobarevného časopisu se to změní. Avšak být před-

platitelem není všechno. Budete s časopisem dostávat speciální nabídky, jako i možnost přednostně zakoupit za výhodných podmínek některé novinky a další Segy předměty, které nejsou normálně v prodeji.

Celoroční předplatné pro rok 1997 činí pouhých **420,- Kč** (12x35,- Kč) a předplatit si časopis není nic složitého. Stačí poukázat patřičnou sumu složenkou typu "C", kterou vám rádi dají

na každé poště, na adresu: **DDC Agency s.r.o., Výletní 401, 142 00 Praha 4** a do zprávy pro příjemce napsat od jakého čísla si časopis předplácíte, případně co ještě platíte (např. něco ze speciální nabídky pro předplatitele či starší čísla, která si rovněž můžete objednat, přičemž cena jedno číslo činí **40,- Kč** - v ceně je zahrnuto poštovné a balné) a další údaje, které budete považovat za důležité.

C poštovní poukázka na Kč 420 h		Kč = 420 = h	C Kč = 420 = h	Kč = 420 = h
slovny <i>Citristaduacet</i>				Zúčtovací data plátce:
Konst. symbol	Příjemový: 44	Výdejový: 45	Adresát: DDC AGENCY S.R.O.	Adresát: DDC AGENCY S.R.O.
Adresát: DDC AGENCY S.R.O.	VÝLETNÍ 401	VÝLETNÍ 401	VÝLETNÍ 401	VÝLETNÍ 401
VÝLETNÍ 401	PRAHA 4	PRAHA 4	PRAHA 4	PRAHA 4
142 00	142 00	142 00	142 00	142 00
Odesílatele: JAN VOCÁSEK	Odesílatele: JAN VOCÁSEK	Odesílatele: JAN VOCÁSEK	Odesílatele: JAN VOCÁSEK	Odesílatele: JAN VOCÁSEK
VOCÁSKOVA 24	VOCÁSKOVA 24	VOCÁSKOVA 24	VOCÁSKOVA 24	VOCÁSKOVA 24
PRAHA 8	PRAHA 8	PRAHA 8	PRAHA 8	PRAHA 8
180 00	180 00	180 00	180 00	180 00
Okrašení razítko		Podaci číslo		Denní razítko
				Ústřížek pro příjemce
				Kontrolní listek
				Podaci listek
				Pečlivě uchovávejte!

BEZPLATNÁ SOUKROMÁ INZERCE

Bezplatná soukromá inzerce - SEGA bazar

Příjmení a jméno



Ulice (č.p.)



PSČ, Město



Telefon - Fax



Prodej



Koupě



Výměna



Ostatní



označte křížkem řady, které mají být otištěny

Otištěn bude pouze nekomerční inzerát týkající se přístrojů SEGA, software a příslušenství k nim

Podpis

Pro usnadnění vašeho života, jsme se rozhodli zavést v časopise bezplatnou čtenářskou inzerci. K podání bezplatného inzerátu slouží kupón, který se nachází vlevo. Pokud si tedy chcete podat inzerát, kupón vystrihněte, vyplňte a pošlete na adresu redakce. Ve vlastním zájmu pište čitelně a tiskacím písmem (nečitelné inzeráty nebudou otištěny). Pokud je váš inzerát na více kupónech, kupóny ocíslujte a pošlete společně v jedné obálce. Nezapomeňte označit rubriku, do níž inzerát svým obsahem patří a vaše osobní údaje, které si přejete zveřejnit.

Zdarma budou zveřejněny pouze inzeráty nekomerčního obsahu, týkající se konzolí firmy Sega, software a příslušenství k těmto konzolím.

SEGA

popron
multimedia

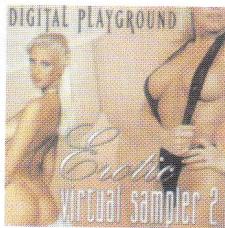
PC

Jungmannova 30, 110 00 Praha 1
tel.: 02/24 21 19 82, fax: 02/24 22 57 46

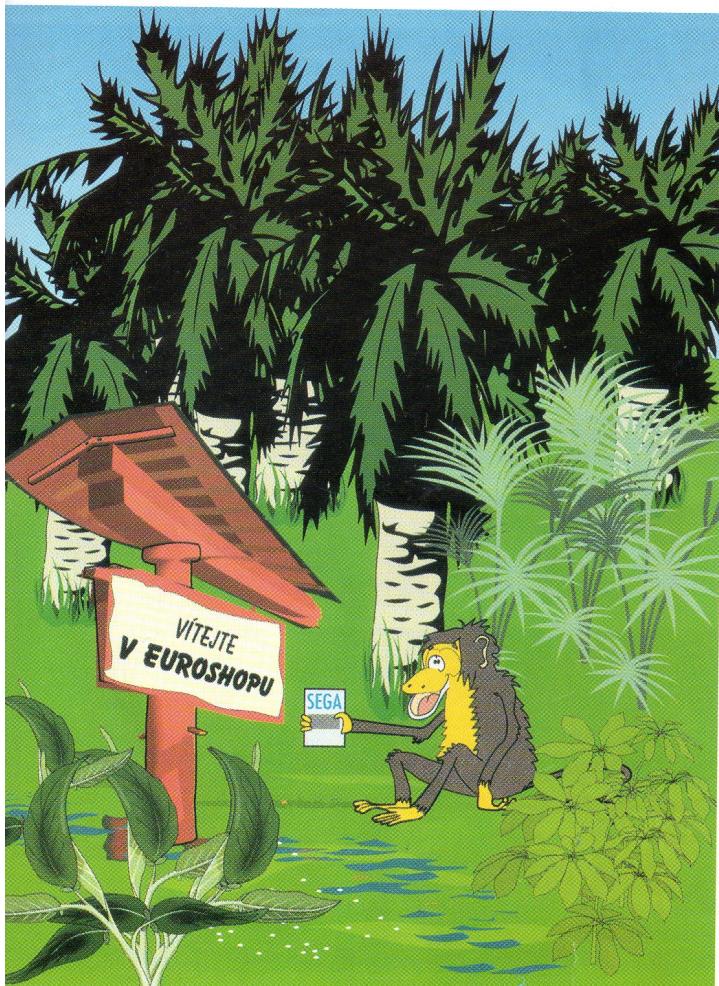
SEGA SATURN



VIDEO CD



PRODEJNÍ DOBA
PO - SO 9³⁰ - 19⁰⁰
NE 10⁰⁰ - 18⁰⁰



SEGA
Mega Drive II



SEGA
Mega CD II

Zboží zasíláme i na dobbírku. Pro velkoodběratele výrazné rabaty!
Katalog na vyžádání zdarma.



SEGA

SATURN PLANETA HER

SATURN

- 1/ SUPER RYCHLÁ KONZOLE
- 2/ DOKONALÁ TECHNOLOGIE
- 3/ ABSOLUTNĚ JEDNODUCHÁ OBŠLUHA
- 4/ MOŽNOST PŘEHRAVÁNÍ CD VIDEO
- 5/ FOTOGRAFICKÁ KARTOTÉKA
- 6/ VELKÝ VÝBĚR PRÍSLUŠENSTVÍ
- 7/ BOHATÁ NABÍDKA HER
- 8/ PŘEHRAVÁNÍ HUDEBNÍCH CD V REŽIMU "SURROUND"

A MNOHEM VÍCE, PŘESVĚDČTE SE SAMI. NEBUDETE VĚŘIT SVÝM OČÍM.

HIT ROKU 1996

NESKUTEČNÁ CENA - POUHÝCH

8.998,- Kč

SEGA

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
GRAPHICS

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
EXTENDED
GRAPHICS

COMPACT *
disc
DIGITAL VIDEO

PhotoCD™

