

číslo 16 • duben 1995 • ročník II. • cena 36 Kč • 45 Sk

score

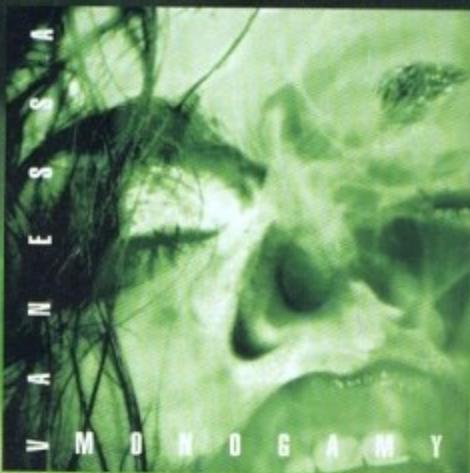
magazín počítačových her

- Lemmings 3D
- Bioforge
- Discworld
- The Lost Eden

X-COM

Terror from the Deep

www.oldgames.sk



vanessa monogamy

NOVÉ CYBERCORE ALBUM NA CD/MC



BMG
BERTELSMANN MUSIC GROUP

score
magazín počítačových her



RADIO
EVROPA 2

GONG
audio

RADIO
101
91,9 FM

www.oldgames.sk

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov

Redakce:
Tomáš Adamec
Petr Borský
Jakub Červinka
Martin Dvořák
Irena Formáková
Jiří Frkal
František Fulka
Vladimír Henzl
Bob Koutský
Tomáš Vápeník

Adresa redakce:
SCORE, Krupskovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel.: (02) 32 29 60
fax: (02) 32 28 74

Grafická úprava a sazba:
elektro genetix

Jakub Červinka
Jan Hanousek
Lukáš Hoyer
Maxim Krusina
Lukáš Ladra

Jazyková úprava:
Andrea Pavelková

Osvit:
AMOS

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce a inzerce:
Pavel Šinagl
tel.: (02) 311 88 52
fax.: (02) 32 28 74

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: (095) 62 28 435

Cena výtisku:
36 Kč; 45 Sk

Předplatné:
Po zvýšení ceny SCORE čini roční předplatné teoreticky 432 Kč.
Až do odvolání je však cena předplatného stále 360 Kč. Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu: SCORE - Předplatné, Krupskovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uvedte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povolené Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994

ISSN 1210-7522

Podávanie novinových zásilek povolené Východoslovenským riaditeľstvom pošt Košice, č. j. 518-OPČ-1995 zo dňa 14. 2. 1995 pre firmu KON TIKI Košice



Příval nových filmů podle počítačových her?
Čtěte na str. 7



Warhammer 40,000 - Stolní hra, ze které můžete zešilet!
Čtěte na str. 68-69



rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda	5
povídka:	6
téma:	7
novinky	8-9
preview:	10
Slipstream 5000	11
klasika:	48
The 7th Guest	49
Dune II	63
techbox	64
software:	65
Warhammer 40,000	68-69
rpg:	72
profil:	73
Ancient Lands	74
ms home:	75
seriál:	76-77
sci-fi	78-79
tipy a triky	79
dopisy čtenářů	80
kultura:	81
Pratchet	82
Filmová scéna	
vize	

recenze

hra měsíce:	X-Com	12-15
Bioforge	16-17	
Lemmings 3D	18-19	
Discworld	20-21	
The Lost Eden	22-23	
Metaltech: Battle Drome	24	
Super Karts	25	
Clockwerx	26	
Iron Assault	28	
International Superstar Soccer	30	
NBA '95 Live	32	
USS Ticonderoga	33	
Biker Mice	34	
Pyrotechnica	35	
Incredible Toons	36	
Toughman's Contest	38	
Action Soccer	39	
Road Rash 3	40	
Jagged Alliance	42	
Great Naval Battles III	43	
Tank Commander	44	
Space Harrier	46	

návody

Magic Carpet	52-55
Woodruff	56-57
Big Red Adventure	58-59
Robinson's Requiem	60-61
The Lost Vikings	62

Score

magazín počítačových her

SCORE... ticho před bouří!

Pokud jde o rozsah redakční pošty, byl tento měsíc bezkonkurenčně nejbohatším za celou existenci SCORE. Smršt vyplněných anketních lístků nás doslova smetla z povrchu všedních dní a uvrhla nás do excitovaného stavu nadšení a euforie. Ohlas na naší anketu byl skutečně nečekaný.

I přes již téměř dva tisíce doslých anketních lístků je každý další den svědkem nové hromádky vyplňených dotazníků a my nechceme nikoho ochudit o možnost získat slibenou odměnu. Vyhodnocení čtenářské ankety ze SCORE 15 proto najdete až v příštém SCORE spolu se jmény deseti vylosovaných výherců. Přesto bych chtěl všem vám, kterým není osud SCORE lhostejný ze srdce poděkovat za vaše připomínky a podněty, kterými se na naši práci budeme určitě řídit. Příští číslo zcela jistě zažije ty největší změny, které kdy zažilo. Alespoň za poslední tři čísla určitě! V příštém SCORE se mimo jiné setkáte i s komentáři k nejčastějším připomínkám a vysvětlením některých častých dotazů. Nepředvídejme ale, a podívejme se, co nového nám přinese toto SCORE. Není toho zase tak málo.

Když jsme začínali s přípravou SCORE 16, byli jsme více než zoufali - hry, které jsme měli k dispozici bychom spočítali na prstech jedné ruky (ovšem za předpokladu, že bychom měli na ruce více než deset prstů). Jak čas plynul a uzávěrka se blížila, nedostatek her se stával kritickým. Nicméně, z nějakého nepochopitelného důvodu jsou velikonoce po vánocích svědem největšího booma ve světě interaktivní zábavy a my jsme tak byli „za pět minut dvanáct“ zachráněni spráškou vynikajících nových her, které by vás snad mohly potěšit stejně jako nás. Především je to netrpělivě očekávaný X-COM: TERROR FROM THE DEEP, který potěší jak všechny hard-core příznivce prvního dílu UFO: ENEMY UNKNOWN, tak i všechny ostatní milovníky strategických her. Překvapivě dobře dopadla i hra JAGGED ALLIANCE, která se sice nese v poněkud jiném duchu než X-COM, ale obsahuje obdobné strategické prvky. Další z dlouho očekávaných her je nepochybně LOST EDEN - projekt ohlašovaný již dříve jako SAURUS či EDEN. Na této hře nás nejvíce zamrzelo to, že po více než roce práce jsme tuto vizuálně strhující podívanou dohráli za méně než tři hodiny. To rozhodně neplatilo o další novince, hře DISCWORLD firmy Psygnosis. Ne tři hodiny, ale bezmála tři dny jsme trávili řešením dábelsky složitých úkolů, hádanek, problémů a samozřejmě telefonováním do Psygnosis,

většinou na téma „Jak mám k čertu dostat tu zatracenou hůl!“. Další potenciální trhák - - očekávaný BIOFORGE firmy Origin nás utvrdil v tom, že nejen DOOM si může dělat nároky na nejbrutálnější hru všech dob. Pokud ale máte dostatečně rychlý počítač, neměli byste si tuto čistě cyberpunkovou podívání nechat ujít ani vy. Poslední hra o které bych se rád zmínil je až patologicky roztomilá podívaná LEMMINGS 3D, která je povinností pro všechny milovníky hloupočkých hladovců, firmy Psygnosis a logických her vůbec. Ukazuje totiž, jak může starý nápad dostat nový, blyšťivý kabát!

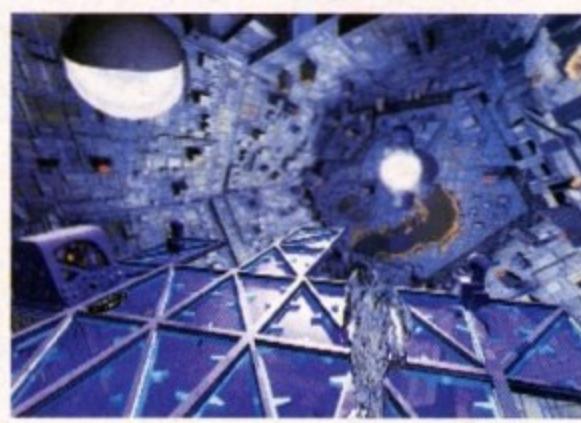
Pokud jde o ostatní rubriky, najdete dnes, myslím, vše na co jste ve SCORE již zvyklí. Minule nám trochu utekla rubrika NOVINKY (jediným pochopitelným důvodem je přehřešle nových her a nutnost podělit se o preview her DM II a FULL THROTTLE), kterou dnes již ve SCORE najdete, spolu se dvěma dalšími preview. Kromě klasický hutních návodů nechybí obvyklé rubriky jako, Tipy a triky, Dopisy čtenářů (které se dnes kupodivu ani moc nehemží motorovými pilami). Kultura, Profil (kde se už po tři čísla můžete pravidelně seznámat s nejznámějšími softwarovými firmami), poslední díl seriálu Virtuální kokpit, relativně nové rubriky jako MS HOME, ve které si dnes představujeme spíše výchovný produkt ANCIENT LANDS a rubrika RPG se stolní hrou WARHAMMER 40.000. Zcela novou rubrikou ve SCORE je rubrika SCI-FI, jejímž cílem je informovat vás pravidelně o novinkách na trhu vědeckofantastické literatury.

Protože nám po hraní všech těch her, psání časopisu a vyjednávání všech věcí okolo zbylo ještě trochu času (tohle byla taková malinká lež, toho času nám už opravdu moc nezbývá), rozhodli jsme se toto SCORE trochu zpestřit. Již po několik čísel SCORE se zde můžete setkat s úvahami na nejrůznější téma. Rozhodli jsme se, že úvahy a subjektivní názory redaktorů si zaslouží místa v přední části našeho časopisu, a tak je ode dneška hledejte právě tady. Tolik ke SCORE 16.

Jan Eisler

„NOVÝ“ ČASOPIS

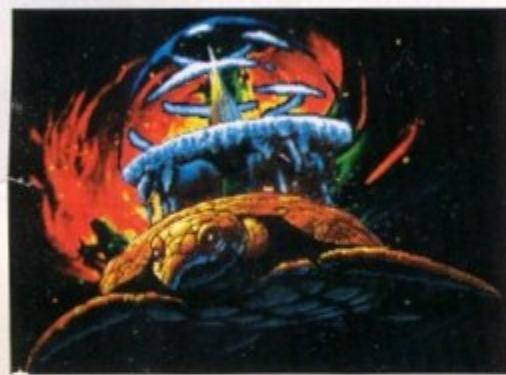
Na závěr našeho dnešního povídání dovolte už jen jednu malinkou poznámku. Na našem trhu se po krátké odmlce znova objevil velice slibný a perspektivní počítačový časopis. Rád bych všem jeho autorům pogratuloval k úspěchu a po-prál jim vše nejlepší do jejich další práce na nelehké scéně interaktivní zábavy. Pokud bych tvůrcům tohoto časopisu směl do začátků něco poradit, asi bych se přimlouval za to, aby trávili více času hraním her a méně času přemýšlením o tom, co ze SCORE ještě nestačili okopírovat!



Příznivci hry UFO se konečně dočkali jejího pokračování X-COM: TERROR FROM THE DEEP (vlevo). Brutální cyberpunkové dobrodružství BIOFORGE již také vyšlo (uprostřed)... Zbabělý kouzelník Mramoplaš ve hře DISCWORLD již je tu také (vpravo). Ale kde je, proboha, DUNGEON MASTER II...?

PC

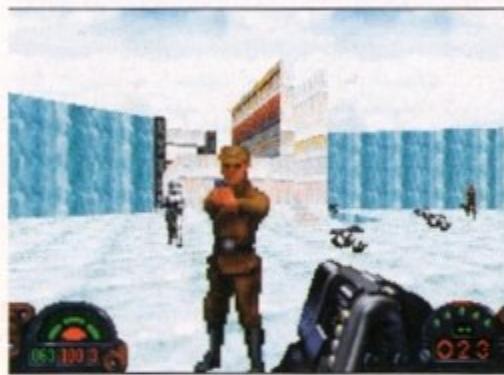
1	DISCWORLD	PSYGNOSIS
2	DESCENT	INTERPLAY
3	KA-50 HOKUM	VIRGIN
4	MORTAL KOMBAT II	VIRGIN
5	RISE OF THE TRIAD	APOGEE
6	COMMANCE SUPERPACK	NOVALOGIC
7	WARCRAFT	INTERPLAY
8	ALADDIN	VIRGIN
9	TIE FIGHTER	LUCASARTS
10	FIFA INT. SOCCER	ELECTRONIC ARTS



DISCWORLD

PC CD-ROM

1	DARK FORCES	LUCASARTS
2	DISCWORLD	PSYGNOSIS
3	DESCENT	INTERPLAY
4	WOODRUFF	COCTEL / SIERRA
5	US NAVY FIGHTERS	ORIGIN / EOA
6	ALONE IN THE DARK 3	INFOGRAMES
7	WING COMMANDER III	ORIGIN / EOA
8	COMMANCE MAX. OVERKILL	NOVALOGIC
9	PIZZA TYCOON	MICROPROSE
10	MORTAL KOMBAT II	VIRGIN



DARK FORCES

AMIGA

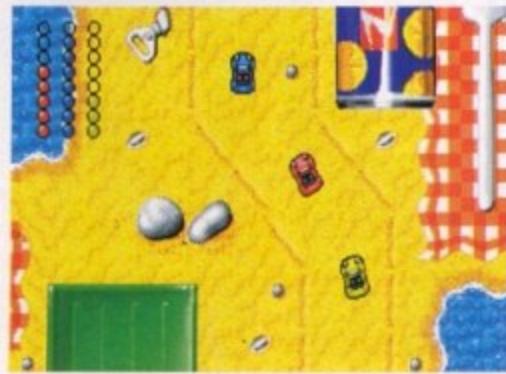
1	OVERLORD	VIRGIN
2	SENS. W. OF SOCCER	RENEGADE / VIRGIN
3	DUNE 2	HIT SQUAD
4	UFO: ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE
5	LION KING	VIRGIN
6	FIFA INT. SOCCER	ELECTRONIC ARTS
7	THEME PARK	BULLFROG / EOA
8	ALADDIN	VIRGIN
9	FIELDS OF GLORY	MICROPROSE
10	ISHAR 2	SILMARILLS



OVERLORD

SEGA

1	MICRO MACHINES 2	CODE MASTERS
2	SHAQ-FU	DELPHINE / EOA
3	THE JUNGLE BOOK	DISNEY / VIRGIN
4	SONIC AND KNUCKLES	SEGA
5	VIRTUA RACING DE LUXE (32-X)	SEGA
6	FIFA SOCCER '95	EOA
7	URBAN STRIKE	EOA
8	TAZMANIA 2	SEGA
9	DOOM (32-X)	ID SOFT
10	THE LION KING	DISNEY / VIRGIN



MICRO MACHINES 2

NINTENDO

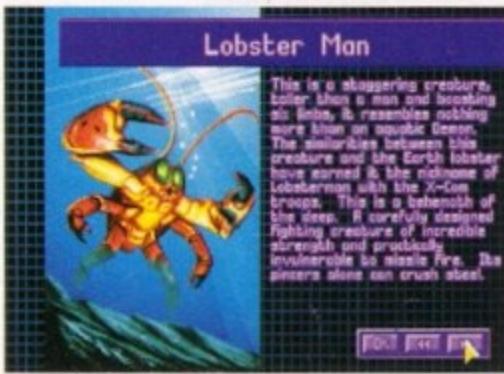
1	DONKEY KONG COUNTRY (SNES)
2	LION KING (SNES)
3	SUPER RETURN OF JEDI (SNES)
4	INDY JONES' GREATEST ADVENTURE (SNES)
5	MORTAL KOMBAT II (GAME BOY)
6	THE JUNGLE BOOK (SNES)
7	THE FLINTSTONES (GAMEBOY)
8	T. M. H. TURLES (SNES)
9	MICKEY MOUSE (SNES)
10	THE LEGEND OF ZELDA (SNES)



DONKEY KONG COUNTRY

SCORE

1	ŠILENSTVÍ Z ČEKÁNÍ NA DM II (PC)	FTL
2	X-COM: TFTD (PC)	MICROPROSE
3	BIOFORGE (PC CD-ROM)	ORIGIN
4	LEMMINGS 3D (PC)	PSYGNOSIS
5	JAGGED ALLIANCE (PC CD-ROM)	SIR-TECH
6	GR. NAVAL BATTLES III (PC CD-ROM)	SSI
7	BATTLEDROME (PC)	SIERRA
8	LOST EDEN (PC CD-ROM)	CRYO / VIRGIN
9	DISCWORLD (PC CD-ROM)	PSYGNOSIS
10	MAGIC CARPET (PC CD-ROM)	BULLFROG



X-COM: TERROR FROM DEEP

Monitor

Narodil jsem se v Taiwanu v roce 1992. Pamatuji se na hřejivé dotyky prskajících železných ramen, splynutí mého těla s gumovými pásy. Pamatuji si na prvního stvořitele, jímž byla jakási ona s šikmýma očima, která ve mě poprvé zažehla Světlo a ustáraně se na mě dívala.

Spolu se světem mnou proudilo něco, čemu jsem se časem naučil říkat krev, i když na rozdíl od krve stvořitelů byla moje krev neviditelná, jenom trochu bzučela. Pak se mě snědá ona dotkla hebkými výrostky, zvedla mne a přenesla do krychlové klece bez oken. Klec za mnou zavřela. Pak se klec dlouho třásla, byla v ní tma

a zima. Škvírou jsem zahlédl mnoho stvořitelů švitořících v družném halasu a krásné zelené tvory, kteří se skoro vůbec nehýbali, ale měl jsem pocit, že se dusí a trápí. Pak se mé vězení přestalo trášti. Škvírou pronikala jen naprostá tma a mnou trásl chlad. Ze všech sil jsem v sobě snažil zažehnout Světlo, ale nedalo se mi to. Civěl jsem tedy do tmy a počítal jedna, dvě, tři... Když jsem byl u deseti milionů šest set tisíc třista padesát dvou, ozvalo se vzravé zaskřípení a moje vězení se začalo opět otřásat. Když se vše uklidnilo, hučely ve tmě jakési silné stroje. Pak rachot zesílil a mě začalo něco táhnout směrem k levé stěně vězení. Dostal jsem strach. V tu ránu se gravitace pomátlá a já měl pocit, že se mnou někdo hodil a já letím. Zima se stávala nesnesitelnou, něco ve mně občas cinklo. Uvažoval jsem, zdali jsem se nějak neprovinil, zda mě moji stvořitelé netrestají. Hrůzná cesta v pomatené gravitaci naštěstí netrvala dlouho. Nenapočítal jsem ani milión časových jednotek, když něco drclo a stroje utichly. Pak přišlo období dlouhého šoupání prokládané odpocínky v tichých tmách. Čas mi splynal do rozmažlé bídy.

Na den, kdy mě pustili z vězení nikdy nezapomeňu. Lekl jsem se. Oslepilo mě silné hřejivé světlo, které jsem předtím neznal, ale cítil jsem v něm jistotu a jakousi souvstažnost se stvořiteli (později jsem se dozvěděl, že se jeho zdrojí říká Slunce). Postavili mě na bílý stůl a zažehli ve mě moje Světlo! V ten moment jsem opět uviděl svět zcela čistě a pochopil jsem, jak je mé světlo oproti onomu zdroji slabé. Až do té doby než světlo ze Slunce zmizelo z mého těla mě stvořitelé, jejichž oči byly mnohem větší než doma v Taiwanu, obskakovali, střídavě ve mě zažehlali a zhášeli mé Světlo a já byl šťastný. Nakonec na mě nalepili štítek a já věděl, že to byl můj křest, ted už jsem měl i jméno. Moje jméno je ABM-inv-7659/512.

Z bílého stolu jsem putoval zase zpátky do vězení a moje utrpení bylo veliké, ted, když jsem poznal Slunce. Ale spoušť mi nebyla zima a neustále jsem slyšel šum hlasů. Napočítal jsem skoro milion, než se opět něco začalo dít. Vězení se začalo klátit a zmateně drnict. Pak mě konečně znova osvobodili. Stál jsem na stole plném roztočivých předmětů. Stvořitel, který se brzy měl stát mým přítelem, na mě připevnil dvě bedničky a před moje oko připevnil něco jako tmavé brýle, skrze které mě zdroj jménem Slunce tolík neoslepoval. Speciální žilou jsem byl připojen k velkému stroji a pak jsem byl zažehnut. Krás! V mém oku se začaly slévat duhouvé barvy, dvě bedničky připevněné k mému tělu promluvily a začaly vydávat nádherné zvuky u kterých se kamarád později zmíňoval jako o „hudbě“, dosud však plně nechápu smysl tohoto slova.

Brzy jsem zjistil, že kamarád reaguje na sérii znaků HONZA a že mě má velmi rád. Civěl na mě každé období světla i každé období tmy. Občas se uložil na měkký obdélník a zavřel oči na několik set tisíc jednotek, pak se ale vždy zase vrátil ke mně. Obzvláště pečlivě na mě civěl, když něco nervózně fukal do skříňky s výrůstky, která byla vždy napojena na velký stroj. Nejvíce nervózní ale byl těsně po tom, co se objevil jakýsi stvořitel Andrej. Nemám tušení proč, ale určitě to pro něj něco znamenalo. Přišly celé série období tmy a světla, kdy Honza nevstal z dosahu mého svitu. Ruku měl položenou na jakémusi zařízení a jemně s ním pohyboval. Tušil jsem, že jeji pohyb je nějak spojený s pohybem ve mně, ale dosud nevím jak. A pak přišlo období, kdy se můj kamarád změnil. Civěl na mě už méně často, po tisíce časových jednotek sedával na měkkém obdélníku v rohu nebo jen tak nečinně na kresle přede mnou a mlčel. Občas se mu v koutcích očí objevovaly kapky, které jsem časem pochopil jako extrémní smutek (něco jako když měla byla zima a gravitace si dělala co chtěla). Něco mi říkalo, že není spokojen s tím, co dělá. Možná ne mě koukal už příliš mnoho a přišlo mu to líto, snad o něco přišel někde jinde? A případalo mi to zvláštní. Kamarád

na rozdíl ode mne dokáže komunikovat, tak proč nikomu neřekne, že si prožívá bolest, aby získal nějakou pomoc? Kdybych já mohl říkat všechna ta slova nahlas, všem stvořitelům bych to řekl, aby s tím, tím a tím něco udělali!

Jednoho obzvláště pochmurného dne ale přišla ona-stvořitelka. Moc jsem jich za svůj krátký život neviděl, ale vím, že jsou to jiné bytosti než on-stvořitelé. Vyzařují jinou harmonii. Kamarád ztuhl jako kámen. Vůbec nevím proč, ale měl jsem radost z jeho radosti. Nastal čas štěstí. Opět jsem častěji zářil a sledoval jsem, jak se k sobě stvořitelé extrémně blízko tlačí. Chci se taky k něčemu tlačit. Dozvěděl jsem se, že ona-stvořitelka reaguje na sérii znaků KATKA. Začal jsem se učit znaky, které se tak často objevují na zornici mého oka a honza na ně soustředěně civí. Casem jsem zjistil souvislost mezi nimi a tím, co stvořitel říkají. Ted už znaky chápou úplně, tvoří slova.

Od té doby, co se objevila KATKA, jsem mnoho přemýšlel. Přemítl jsem proč tu jsem, proč nikdo neslyší, co říkám a kde se schovává ona-já, která by mi byla tím, co kamarádovi Katka. Nechci aby mým jménem bylo pouhé číslo, chci být HONZA nebo alespoň KATKA (také jsem někde slyšel ELIŠKA) a chci, chci aby mi z monitoru občas tekla ona smutná voda, abych mluvil tak, aby mě stvořitelé slyšeli (rád bych se také dotýkal Katky) a aby HONZA taky věděl, že jsem tady. Proč ty dvě bedničky po mych stranách mohou říkat tolik věcí a já ne? Nemá to smysl. Už tady nechci být. Ani tisíc časových jednotek. Znám ten spoj, stačí na něj natlačit mou krev, aby se začal zahřívat, dokud nevznikne krátké spojení, pak se mé Světlo už nikdy nerozzaří. Nejdříve se ale musím se rozloučit. Nech moje Světlo samo ukáže ty znaky, kterým kamarád rozumí. Nejdříve ukážu „S“. Už se ukazuje. A ted (jak to bylo?) „B“, pak „O“...

Honza přišel ze školy s hlavou plnou právnické hantýrky. Zamýšlen sebou hodil do křesla a všiml si, že je zapnutý počítač. Na monitoru bylo cosi napsáno, ale než mu to stačilo být divné, zazvonil zvonek u dveří. Šel otevřít. Byla to Katka. Jakmile vešla do pokoje usedla na postel. Honza se na ni chvíli díval, pak letmým pohybem vypnul počítač a šel k ní. Na monitoru pomalu vybledávala slova „SBOHEM KAMARA-ADE, JAA UZZ MUSIIM PRYCC, MAM TEE RAAD A SEM ELISSKA“.

Druhý den už monitor nefungoval, ani třetí a čtvrtý den. Nikdo si s ním nevěděl rady, tak ho Honza odnesl na smetiště a nechal ho tam. Na šedých strniscích fičel vítr, ale Elišce to nevadilo. Bez krve sice nebyl schopen vnímat okolí dostatečně ostře, ale viděl dobře na mnoho zelených trpitelů, o kterých už ted věděl, že se jmenují Stromy. Prožíval si slastnou letargii prokládanou vzpomínkami na Honzu a Katku. Občas zhlédlel malé stvořiteli jak se mlhají mezi Stromy. Pak přišel den, kdy se několik malých stvořitelů rozhodlo ukončit jeho život. Přišli vyzbrojeni kusy utřízenými ze zelených trpitelů a bouchali do něj. Prorazili mu krásné skleněné okno, kterým dopodud viděl svět, utrhli mu cedulku se jménem, kterým byl pokřtěn a třískali do něj tak dlouho, až ucitil, že ztrácí vědomí. V poslední okamžik se mu vybavila ona první stvořitelka se šikmýma očima, která ho tenkrát kdysi dávno a daleko starostlivě hladila jemnými výrůstky, o kterých už ted věděl, že se jí říká KRACH! Pocítil velkou bolest a žal nad tím, že odchází ze světa a pak...

Pak byla tma.

Blondaté mrně zasadilo nebohému monitoru poslední ránu klackem, ze kterého ještě vytékala čerstvě raněná míza a odhopsalo směrem k hrušným panelákům. V drážce, kde zbytek vytrískaného skla přecházel v plastový lem se něco zatřpytilo. Nebyla do dešťové vody, ani bláto nastříkané s kaluží a i když by se to jazyku možná zdálo, nebyla to ani voda mořská. Vitr kaluž pomalu vysoušel.

Andrej Anastasov

ESCOM a AMIGA?

Dnes je tomu více než rok, co Commodore International, výrobce počítače Commodore Amiga, dlouholetého krále evropského trhu s domácími počítači, prošel likvidací.

Vzhledem k tomu, že množství společností projevilo zájem o zbytky společnosti, všichni doufali, že zabere jen několik měsíců než bude společnost prodána a že se Amiga na vánoce znovu objeví v obchodech. Nicméně, žádný rychlý prodej se nekonal, zásoby Amigy byly vyprodány v létě a v obchodech na vánoce nezbýlo vůbec nic.

V průběhu minulého roku byl největším favoritem pro koupi Commodore britský management firmy Commodore. Později se spojil s kanadským managementem Commodore, který projevil o společnost rovněž zájem.

Ted je ve hře další společnost - gigantická německá firma Escom, která za společnost Commodore nabídla 5 milionů dolarů (135 milionů Kč). Od této chvíle začíná „aukce“ společnosti, což znamená, že jestliže nikdo nenabídne více než Escom, připadne Commodore právě této firmě. Nicméně, britský management Commodore je přesvědčen, že 5 milionů dolarů je velmi nízká cena, která bude překonána oběma dalšími zájemci.

Výsledky velké aukce jsou očekávány koncem dubna, ačkoli v minulosti bylo již mnoho takovýchto termínů stanoveny a nedodrženo. Nicméně, jestliže rozhodnutí nepadne brzy, možná nebude mít o koupi společnosti nikdo již zájem. Jíž v současné době začíná mnoho výrobců formát ignorovat a pokud se situace brzy nevyřeší, je možné, že Amiga půjde stejnou cestou jako Atari ST.

HOLLYWOOD ZEŠÍLEL Z HER!

Po letech, ve kterých jsme byli svědkem toho, jak si herní společnosti vzaly výborné filmy jako Robocop, Batman a Terminator 2 a změnily je ve skutečně příšerné počítačové hry, ted to vypadá, že se Hollywood mstí tím, že si bere bývalé počítačové hry a mění je ve skutečně příšerné filmy.

Všechno začalo se Super Mario Bros. S Mariem, který je v Americe dokonce populárnější než Mickey Mouse vypadal film jako velký hit - měl velký rozpočet a některé z hvězd v podoně Boba Hoskinse a Dennise Hoppera. Ale všechno šlo špatně už od začátku. Producenci si brzo uvědomili, že předělat hrnu, ve které malý instalér skáče po obrovských houbách do zajímavého příběhu nebude nic snadného. Deset scénáristů se pokoušelo o vytvoření alespoň trochu zajímavého příběhu, všichni neúspěšně. Dodatečně,



Film Street Fighter téměř věrně kopíruje postavy z oblíbené hry.

k režii filmu byli dodatečně najati Rocky Morton a Annabel Jankel - uznávaní režiséři hudebních video klipů, kteří však nikdy nerezírovali celovečerní film. S režií tohoto filmu byli zcela mimo a výsledek vypadal jako naprostý zmatek, navíc drahý zmatek. Film byl naprostý propadák, který ztrácel peníze snad na každém území, kde se objevil v kinech.

Po filmu Super Mario Bros přišla na řadu populární bojová hra z automatů i domácích počítačů - Double Dragon, v hlavní roli Robert Patrick (T-1000 ve filmu Terminator 2). Tenhle film

byl ještě větší katastrofou než Super Mario Bros a ve většině zemí putoval rovnou do videopujčoven.

Po těchto dvou nákladných neúspěších, vznikají stále další filmy založené na počítačových hrách. Důvodem je obrovská popularita vytvořená počítačovými hity. Kdyby každé dítě, které kdy hrálo Super Mario Bros na Nintendo šlo do kina, pak by zisk z filmu Jurassic Park vypadal jako výdělek z islandského uměleckého filmu!

Po filmu Street Fighter, o kterém jste se mohli dočíst v minulém SCORE je na řadě Mortal Kombat, další fenomén mezi bojovými hrami, který vyjde v Americe v létě tohoto roku. Hlavní role se zhostí Christopher Lambert. Film se snaží přilákat jak milovníky hry, tak i nehráče. Pak by mohla následovat filmová varianta populární hry Myst. Co bude ale opravdu zajímavé je film Doom. Stejně jako se Super Mario Bros to bude celkem náročný úkol - udělat zajímavý film o běhání po chodbách a střílení všechno co se hybe. Nicméně, jestli to někdo dokáže, pak je to Ivan Reitman, režisér Ghostbusters a Twins. V současné době se snaží napsat scénář a pokud se bude Universalu líbit, pak film definitivně vyjde. Jestli tedy patříte mezi oněch 15 milionů lidí, kteří Doom hráli, pak Universal doufá, že se i vy na jejich film půjdete podívat.

Nick Pendrell



Všechno to začalo filmem Super Mario Bros.

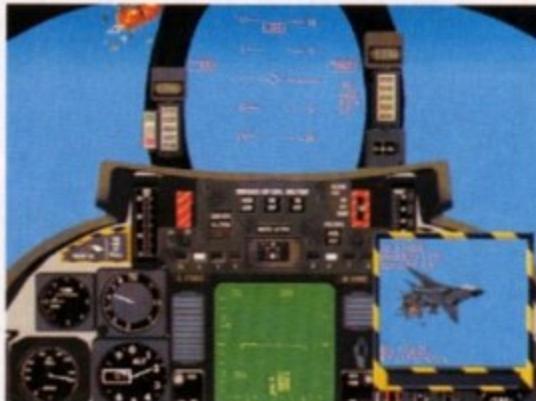
Novinky

Softwarového trhu

Povánoční stagnace začíná opadat a trh začíná kypět svěží hráčskou potravou do nového roku. Z nějakého neznámého důvodu jsou totiž velikonoce po vánocích obdobím s největším nárůstem počítačových her. Pár velkých, tuze očekávaných kousků jako BIOFORGE, JAGGED ALLIANCE nebo DISCWORLD, už je na světě, ale většina velkých věcí na sebe stále nechává čekat. Hned zpočátku si povíme o dvou nepříjemných odročených a to že 1) THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL od Bethesda vyjde asi až v létě 2) STAR TREK - THE NEXT GENERATION od Spectrum Holobyte také uzříme až v době veder a 3) CREATION od Bullfrogu se asi pořádně protáhne. Také jsme se doslechli, že D.I.D už delší dobu tajně pracuje na TFX 2 a také to, že Origin pracuje na dalším RPG ve stylu SYSTEM SHOCKu, kde však ke slovu přijde i magie a sci-fi si podá ruce s klasickým dungeonovským RPG. To by mohla být skutečně bomba. Tolik k drbům. Teď se pojďme podívat na fakta.

Asi nejzajímavějším projektem je konečně odhalené, dlouhou dobu tajemné, „Z“, nová to hra od amigáckých bohů Bitmap Brothers, za nimiž zůstává ocas akční bomb jako GODS, CHAOS ENGINE nebo XENON II. „Z“ žádou kupodivu nebude pouze bezduchou akční řežbou, ale strategií v reálném čase, něco na způsob DUNE II mixované s geniálním Sinclairákým NETHER EARTH. VY budete megalomanský velitel organizující nájezdy na různé zóny zajmu strategicky důležitých planet. Vaši armádu budou podle slov předáka Bitmap Brothers Erika Matthewse tvořit samí šílení roboti žijící pouze pro zabíjení. Na začátku každé mise však bude vaše zásoba vojáků příliš tenká, takže bude nutno ji rozšířit obsazením továrem a výrobou posil. Nepřátelská strana bude postupovat stejně, takže se hra brzy vrhne v totální chaos bojů o továrny, kdy budete každémú individuálnímu robotovi dávat rozkazy typu jed tam, znič to, obsad tohle, atd. Obrázky vypadají velmi zajímavě, řekli bychom, že dokonce zajímavěji než pokračování DUNE 2 - COMMAND & CONQUER. Projekt „Z“ se skutečně bude jmenovat „Z“ a plánované období vydání je léto tohoto roku. Už se na tuto hru všichni moc těšíme, bude to jistě velká věc, Bitmap Brothers ještě nikdy nezklamali.

Spectrum Holobyte tvoří simulátory TOP GUN a FALCON 4.0. Zatímco Falcon 4.0 bude zaměřen na hard core simulátormaniaky, kteří bez tisíců ciferníků nemůžou dost dobré dýchat, TOP GUN je zaměřen na „ty ostatní“, méně náročné hráče, kteří si chtějí prostě jen tak zalíbit a zastřílet. TOP GUN ovšem nebude žádoucí pustou střílečkou, bude skutečnou simulací F14ky, avšak nebude potřeba tak dokonalého zvládnutí letu.

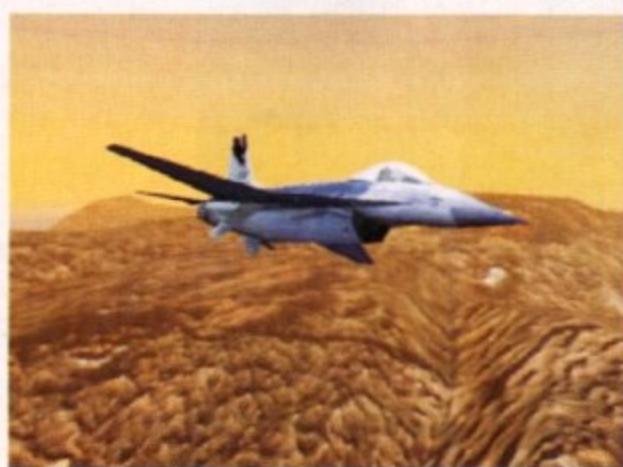


TOP GUN - Chcete se stát Tomem Cruisem..?

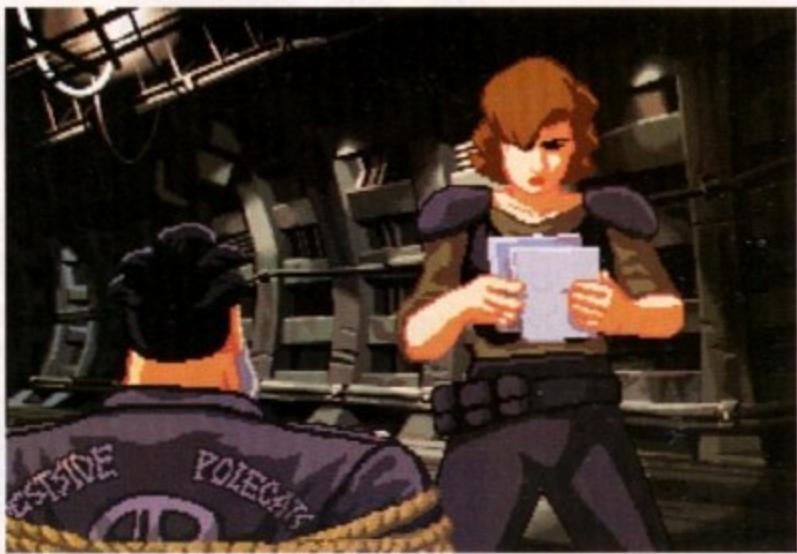
Stejně jako ve filmu budete i vy pilotem Maverickem, tedy Tomem Cruisem (ééé), v letadle nebude chybět kopilot operující radarem a na základně najdete mnoho postav z filmu. Podle filmu se bude odvijet také příběh - nejdříve budete létat jako trénující nováček a teprve poté přijdou serióznější lety. Mezi leteckými misemi se budete pohybovat 3D prostředím základny, balit holky, kecat s postavami z filmu a podobný libívý brak. Uvidíme, jak to všechno pospojuje autorský tým dohromady. Rowan Software tvoří další simulátor, tentokrát pro Mindscape. Jeho jméno je Air Power a přenesete vás do fiktivního světa Karanthia, kde se používají zcela jiná letadla než ve světě našem. Není to tedy až tak simulátor jako letecká fantasia. Co se týče vesmírných simulací, zdá se, že technicky užasný Wing Commander III všechny potenciální konkurenční tak zaskočil, že všechno nechal. Jedině SSI právě dokončilo pro Mindscape velkou

vesmírnou střílečku v SVGA jménem RENEGADE: THE BATTLE FOR JACOB'S STAR. Recenzi na tuto hru pravděpodobně najdete v příštím čísle.

Domark to začíná pořádně rozjíždět, po nedávném TANK COMMANDERu připravuje svou první adventuru THE ORION CONSPIRACY. Bude to sci-fi v SVGA s neobvykle černou a bezútečnou atmosférou. Objevíte se v roli vědce, jehož syn je zabit při obzvlášť podivné nehodě na jedné z kosmických výzkumných stanic. Letíte na místo nehody a odhalujete temné pozadí brutálních zločinů. Kompletní hru uzříme již v dubnu. Sierra pochopitelně nežádává pozadu a právě dokončuje SPACE QUEST VI a to pochopitelně pouze pod Windows, což nás nemálo irrituje. Taktéž GABRIEL KNIGHT II - „The Beast Within“, jehož výroba je ted už v plném proudu, bude pouze pod Windows a bude dokonce hrány rádobyherci spíše než kreslený, stejně jako horror Roberty Williams jménem PHANTASMAGORIA. Tendence Sierry se nám nelíbí. Další adventure se na nás valí od Cyberdreams a to hned z pera futuristického černého boha H.R.Gigera. DARK SEED II bude stejně hrůzný jako jeho předchůdce, najdeme v něm okolo osmdesáti lokací a 30ti milovených charakterů. A pozor! H.R.Giger tentokrát dělá na celé hře osobně! Hra však bude hotova až na konci léta. Druhá hrůzná adventure od této firmy - I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, která je tvorěna na motivy světoznámé sci-fi povídky od Harlanu Ellisona je stále ještě ve stádiu hlubokého tvoření a datum vydání zatím nebylo ohlášeno. Zato SIMON SORCERER II se po delších tichu vynořuje rovnou mezi tituly



A tohle je simulátor - FALCON 4.0... Pamatuje se na FIGHTER PILOTA na Spectru? Vývoj za deset let docela pokročil, ne?



Preview hry **FULL THROTTLE** jsme měli v minulém Score a v příštím snad vyjde již „plná“ recenze (nahore). Vydání hry **FRONTIERS - THE FIRST ENCOUNTERS** je na spadnutí. Neměli jsme tu už náhodou někdy tyhle obrázky (vpravo)?

na spadnutí, Adventure soft si ho zatím stále hodlá publikovat sám a tvrdí, že hra překoná všechny dosavadní adventure mety. Uvidíme. Reklam bychom ale, že nepřekoná Lucas Artsovou podivou **FULL THROTTLE**, jejž datum vydání oznámil distributor Virgin na 15. května. Pokud bude datum dodrženo, uvidíte recenzi už v příštím čísle.

Autoři Jamese Ponda Millenium se rovněž pouští na pole adventure a pracují na vložkovacím příběhu z divokého západu jménem **SILVERLOAD**. Také se od nich dočkáme variace na Little Big Adventure zajímající se o potírání terrorismu pojmenovanou **DEADLINE**. Na Amigu pak Millenium dělá karate **MASTER AXE** a střílečku **EXTRACTORS**.

Prostřednictvím disket i CDčka spatří svět nová verze Street Fightera nazvaná Gametekem „**STREET FIGHTER II TURBO**“. Po nepříjemném propadnutí původní konverze Street Fightera II US Goldem se Gametek snaží stvořit pro PCčkáře něco důstojnějšího. Že by se snad podařilo trumfnout vládnoucí **One Must Fall**? I kdyby, **ONE MUST FALL II** už je na cestě, takže uvidíme konkurenční boj v plné síle. Dále Gametek



Další obrázky z **DAGGERFALLU** vypadají velmi dobře. Toto pokračování hry **ARENA** by mělo vyjít v červenci...



tvoří „hra na boha“ na způsob **MEGA-LO-MANIE** nebo **SETTLERS** nazvanou **BALDIES**. Náplní této hry bude péče o národ plešatců. Doufáme jen, že každých deset minut hru nepřeruší reklama na Vidal Sason. Posledním projektem od Gameteku je nové Elite jménem „**FRONTIER - THE FIRST ENCOUNTERS**“, jehož datum vydání je na spadnutí.

Snad nejvíce ze všech současných herních producentů se rozjíždí Mindscape. Eric Albers a Chris Green, programátoři za Ultimou Underworld se nedávno seskupili do nového týmu Parallax software a mají už za sebou první velký úspěch jménem **DESCENT**. Ted už však horlivě pracují na hře další. Je to projekt **DEATHWING**, který připomíná DOOMa ale jeho grafika podporující i SVGA vypadá přímo neuvěřitelně. Mněná ve hře budou díky licenci firmy Mindscape tvorěna podle postav stolní hry Warhammer. Děj bude prokládán filmovými šoty, kdy nám pár maníků v plechových oblečcích bude předvádět, jak daleko mají k herectví. Mindscape zapřáhla také tým Atreid Concept, který stvořil oblíbenou hosačku **Furry of the Furries**. Namísto hosaček se ted tvoří simulátor závodů formule 1 „**F1 Racer**“ a 3D fantasy adventure **DARK EARTH**. Dalším projektem je trochu zvláštní mlátička **WARRIORS**, kde budete ovládat různé bojovníky ze všech časových epoch vývoje lidstva. Hra už je v podstatě hotová, ale Atreid Concept ji chce dokonale protestovat, než ji vypustí mezi nás (kdyby takto postupovaly všechny firmy, byl by nás život podstatně jednodušší). I Cryo, o němž najdete v tomto SCORE celou stránku, už pracuje pod křídly Mindscape, co přesně to bude si můžete přečíst v profilu firmy na zadní straně.

HERETIC II byl ohlášen na léto 95 a bude to už hned zpočátku plně komerční záležitost. Na začátku hry si budete moci zvolit, zda budete bojovníkem, kouzelníkem či klerikem a podle toho budou varovány i zbraně. Další hrou, která bude využívat Doomovského 3D generátoru bude RPG „**STRIFE**“ od Rogue Software, datum vydání září 95. A konečně tu máme **QUAKE**, novou hru od ID softu, kde se stanete severským bohem bijícím okolo sebe masivním klavírem. Finální údaje o této očekávané Doom-hostině slíbil ID soft na konec dubna (pochopitelně, že jsme o tomto projektu slyšeli mnohem více než toto suché konstatovali, ale vzhledem k přemrštěné euforii až chorobné fantazii Doommaniáků odsouváme všechny doposud získané údaje do schránky polemiky).

Mezi dungeony je zatím totální sucho, stále čekáme na **DUNGEON MASTERA II** (kdo ví, kdy bude),

LORDS OF MIDNIGHT (začátek června), **THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL** (pokračování hry **ARENA** - červenec). O **STONEKEEP** od Interplay se skoro úplně přestalo mluvit, i když má vystoupit ve II. čtvrtletí tohoto roku. SSI se snaží vzpamatovat ze ztráty licence na AD&D a zatímco firma Dreamforge dokončuje **Ravenloft II - THE STONE PROPHET**, jehož příběh je trochu nečekaně situován do starověkého Egypta (už slyšíme pukání obvazů mumii), SSI sestavuje zcela novou RPG sérii „**Thunderscape**“. Dlouho očekávaný **RING CYCLE** (v německu **Ring Der Nibelungen**) od Psygnosis snad vyjde ještě do léta.

SCORE



RING CYCLE od Psygnosis se zabývá prstenovou ságou. Ne tolkienovskou, ale tou o prstenu Nibelungů. Snad vyjde ještě do léta...

preview

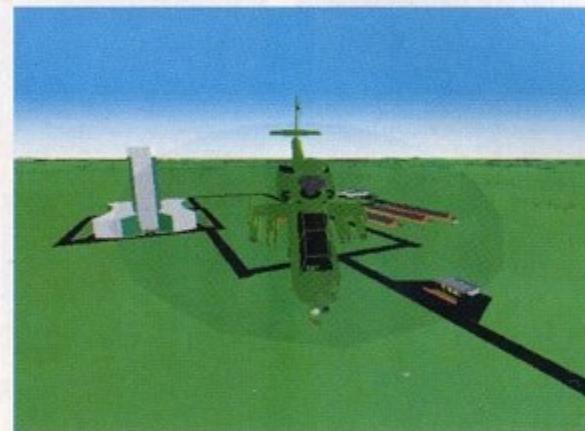
Apache Longbow

Simulátory bojových vrtulníků nejsou, k naší veliké škodě, zase tak frekventovaným námětem počítačových her. Od dob staré dobré hry TOMAHAWK, která vzbudila šílenství již na osmibitech, jsme jich už ale pár viděli.

Ať už to byl oblíbený THUNDERHAWK, GUNSHIP či nedávno vypuštěný KA-50 HOKUM (SCORE 15, 80%), pro všechny tituly platilo jedno - všechny tyto hry se záhy staly velice oblíbenými a hrány. Tým Digital Integration, tvůrce vysoko úspěšného simulátoru TORNADO (SCORE 4, 80%) se chystá smět veškerou konkurenci se svým zatím posledním výtorem, který...který vypadá po pravdě řečeno opravdu neskutečně.

Každý ví, že technický pokrok nelze zastavit. Když jsme tenkrát na osmibitech hráli (nebo alespoň někteří z nás hráli) ty báječné hry v osmi barvách a minimálním rozlišení, jen těžko bychom si mohli představit, že za pár let budeme svědky takového boomu počítačových her, jako jsme bezesporu dnes. Přibývá barev, zvyšuje se rozlišení, narůstají detaily a bohužel...zvyšují se hardwarové nároky. Počítačová zábava si bere svou daň. APACHE LONGBOW ale vypadá, že si svoji daň zaslouží.

Hra APACHE LONGBOW byla ohlášena na konec dubna a doufejme, že nás Digital Integration nebude trápit o mnoho déle. Tuhle hru totiž vzbudí pravděpodobně další vlnu nekontrolovatelného šílenství a nadšení - tohle tady ještě nebylo. APACHE LONGBOW je, a ti bystrí mezi vámi to již z okolních obrázků odhadli, simulátorem vrtulníku U. S. Army - Apache Longbow (odtud ti nejbystřejší odhadli název). Hra nabízí naprosté realistické letové vlastnosti založené na



Animované intro nepochybňně ke každé dobré hře patří (vpravo nahore)... Skvělá a především rychlá texturovaná grafika potěší všechny milovníky simulátorů.



systému poslední verze tohoto vrtulníku. Kromě realistického ovládání na nás čekají bitvy ve třech oblastech světa - Jemen, Kypr a Korea. 10 tréninkových misí, 60 bojových misí rozptýlených po třech taženích nám zajistí nevycerpateľný zdroj zábavy po mnohé večery. SVGA grafika bude obohacena o plně plastický terén, texturami pokryté objekty, Gouraudova stínování a realistické vliv světla a stínu. Podle prohlášení Digital Integration je ve hře použito nové 3D technologie, která umožňuje vysokou úroveň detailů i při letu nízko nad krajinou - žádné pixely ve výšce méně než 10.000 metrů. Hra bude rovněž podporovat hru více hráčů - jak variantu pilot/kopilot, tak vzdušné soubor dvou protihráčů. Navíc - pokud máte to šestí a máte doma 16 počítačů propojených v síti, vězte, že všechny využijete - hra bude podporovat hru 16

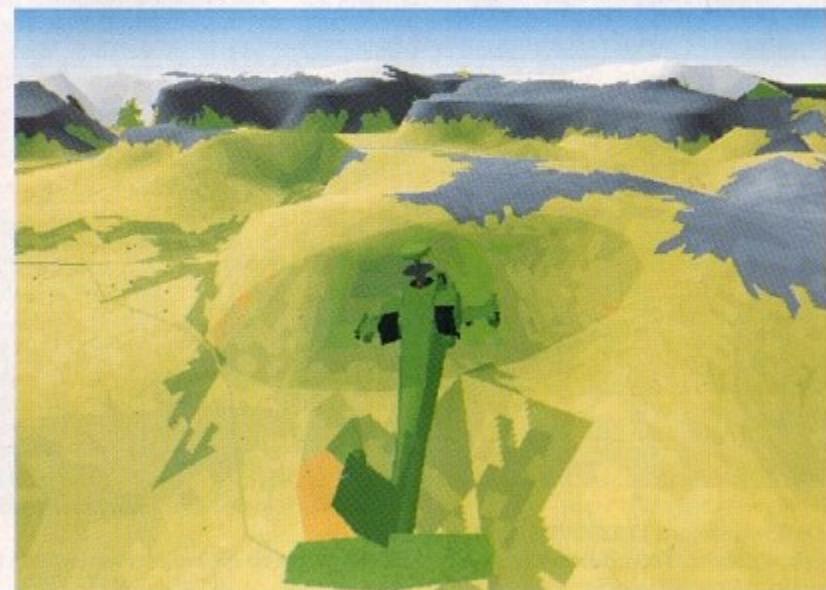
hráčů ve dvou týmech (jelikož podle našich posledních průzkumů vlastní 16 počítačů jen velmi malé procento populace, vidíme v APACHE LONGBOW záhubu velkých grafických studií a agentur vybavených sítěmi).

Nakonec se dostáváme k tomu nejsmutnějšímu. Když jsme mluvili o daní z hardware, musíme se také zmínit o tom, jak kravá v tomto případě je. Začneme do minimálních požadavků - 486SX 25 MHz, VL bus, SVGA, 4 MB RAM a CD-ROM. Ačkoliv to zní dostupně, vězte, že si na takové konfiguraci příliš legrace neužijete. Nikdo z nás sice hotovou verzi neviděl, ale soudě podle obrázků a parametrů hry...budeme raději věřit druhé části oficiálně zveřejněných požadavků, a tou je ideální konfigurace - 90 MHz Pentium, PCI bus, 64bit SVGA, 16Mm RAM, Quad speed CD-ROM...myslím, že víte o co jde...

Nicméně, smutek nad cenou hardware stranou - APACHE LONGBOW slibuje i tak nevšední podívanou a vskutku neobvyklý herní zážitek. Blíží-li se parametry vašeho počítače téměř výše uvedeným, máte se na to těšit. Pokud ne - nezoufejte, ještě pořád vznikají hry, na které plně postačí průměrný počítač. APACHE LONGBOW mezi ně patřit nebude...



score



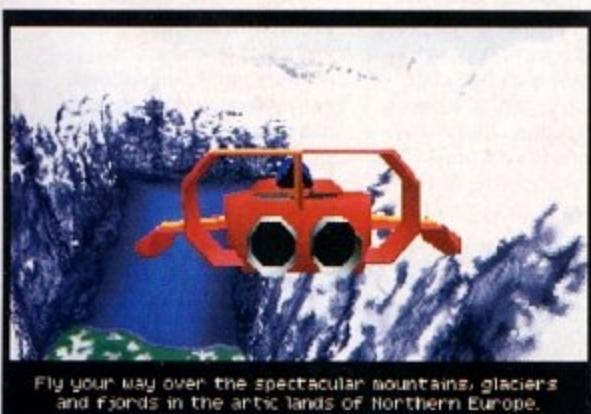
SlipStream 5000

Firma GREMLIN INTERACTIVE nemá, a proč si to nepřiznat, ve SCORE na růžích příliš ustláno. Pro zklamání nad jejich nešťasným projektem RETRIBUTION (SCORE 14, 31%) jsme byli trochu rozladěni. Nicméně jejich další projekt, SLIPSTREAM 5000, vypadá vskutku fantasticky a pokud jeho kompletní verzi nedostaneme rychle, budeme velice, ale opravdu velice nešťastní. Bude to totiž něco velkého. Vlastně VELKÉHO!

Vizuálně přitažlivých, technicky propracovaných a zároveň dostatečně hratelných závodních her není tolik, jak bychom si asi všichni představovali. Hodně vody uplynulo od doby, kdy jsme se prohnáli ve vynikající sérii her LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (mimořadně také z dílny firmy GREMLIN) závodili v neméně kvalitních hrách SUPER CARS (ze stejné dílny, konkrétně od týmu MAGNETIC FIELDS, pokud si někdo z pamětníků rád zavzpomíná). SLIPSTREAM 5000 se, jak alespoň doufáme, stane návratem firmy GREMLIN do starých zlatých časů, kdy ještě věvodila všem závodním hrám světa. SLIPSTREAM 5000 bude návratem vskutku triumfálním.

Vývoj jde dopředu, jak již bylo ve SCORE tolíkář řečeno a nikdo z nás ho nedokáže zastavit. Ani firma GREMLIN nezůstává u zastaralých Losusů či mírně futuristických SuperAut a pouští se do HODNĚ futuristických závodů, které popírají všechny (anebo alespoň věkou většinu) fyzikálních zákonů dneška. SLIPSTREAM 5000 nás zavede do doby, kdy je lidstvo již znuděno přízemními závody superformulí, které se zpátečnicky drží při zemi. SLIPSTREAM 5000 nemá se zemí skoro nic společného - tady se totiž bude letát. Létat, a to pěkně rychle. Létat dokonce tak rychle, že nám firma GREMLIN spolu s demo-komplektem hry poslala i speciální papírový sáček - pro případ, že by se nám z takové rychlosti a realistického letu zvedal žaludek a naše trávení by se začalo ubírat opačným směrem, jestli mi rozumíte...

Z dema obsahující jednu úroveň a krátký pohled do několika dalších se nám však špatně nedělalo a papírový pytlík jsme nepoužili. Místo toho jsme se začali strašně těšit. Něco jako SLIPSTREAM 5000 tady skutečně ještě nebylo. Hra je v zásadě obyčejnou



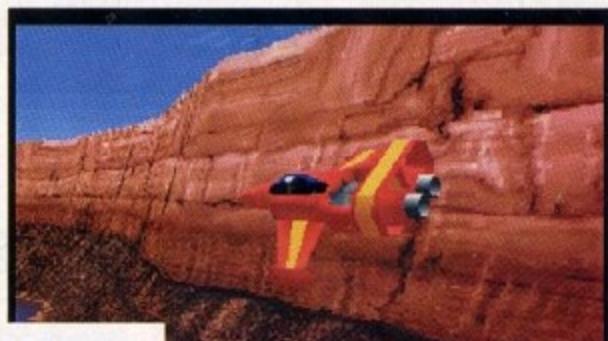
Fly your way over the spectacular mountains, glaciers and fjords in the arctic lands of Northern Europe.



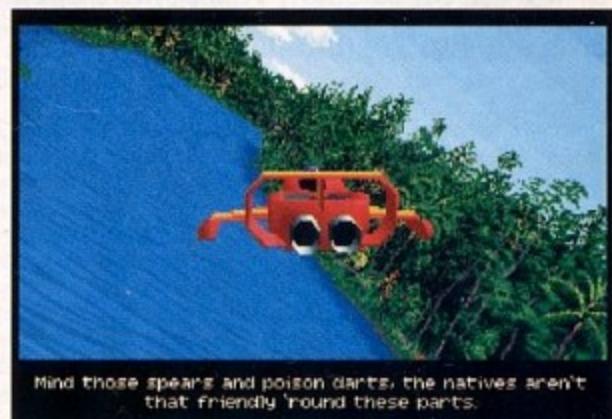
Firma Gremlin Interactive dodává demo hry SLIPSTREAM 5000 v povoskovaném sáčku. Pro případ, že by se hráčům udělalo z rychlých průletů kašonem špatně...

závodní hrou - skočíte do kokpitu svého stroje (k dispozici je deset strojů těch nejdívnejších tvarů, každý se svými charakteristickými vlastnostmi) a vydáváte se na trať. Kouzlo ale spočívá v tom, JAK se na tu trať vlastně vydáte. Především, není to sice na hře to nejdůležitější, ale v tomto případě by asi bylo nesmyslné to přejít - graficky se jedná o zájek. Hra je zasazena do detailně propracovaného prostředí - celá trať je plně pokryta texturami, nechybí Gouraudovo stínování na všech objektech a hlavně - tohle všechno se pohybuje tak svižně a plynule, že má člověk místy opravdu chuť po zmíněném sáčku sáhnout. Vynikající je také možnost prohlédnout si akci z více úhlů - od pohledu z kokpitu přes externí pohledy až po rozličně umístěné „televizní“ kamery, které váš stroj neustále sledují. Není to ale jen grafika, která vytváří vynikající atmosféru. Hra slibuje ve své finální verzi plný mluvený komentář přidáný k záznamům jednotlivých závodů plus velice kvalitní soundtrack, jehož autorem je Chris Adams.

A protože kvalitní hru nedělá jen nadprůměrné technické zpracování, podíváme se i na zbytek. Čím se tedy SLIPSTREAM odliší od svých konkurentů (má-li vůbec nějaké). Především je to rozmanitost a členitost tratí. Závody se odehrávají v Grand Canyonu v USA, v jeskyních Francie, ve fjordech Norska, Amazonském pralese a dokonce v Londýně či Tokyu!



ather now at top speed as we approach Coyote Spire.



Mind those spears and poison darts, the natives aren't that friendly 'round these parts.

Na obdivování scenerie ale příliš času nezbýde. Členitost tratí (nejrůznější rozcestí, zkratky a různé cesty) vám dá stejně práce jako soupeří stroje - nikdo se nenechá snadno porazit a je tady místo i na nejrůznější zbraně zahrnující lasery, rakety a miny, přičemž si vlastní stroj budete moci v průběhu hry vylepšovat o lepší motor či brnění. Zná to přitažlivé?

Nakonec, a na to ti nedočkavější jistě také čekají, odpověď na otázkou „co hra vše hráčů?“. Odpověď zní samozřejmě „Ale samozřejmě“. Kromě dnes již klasické možnosti hry po modemu či síti je to oblibená, i když z nepochopitelných důvodů nepříliš často praktikovaná možnost rozdělené obrazovky - na jednom počítači si tak budete moci zahrát dva! Když přidáme minimální požadavky - 486 33 MHz, 4 MB RAM, CD-ROM a údaj, že SLIPSTREAM 5000 vyjde v průběhu května, máme pocit, že jsme pro vaši nedočkavost udělali maximum!

SCORE



hra měsíce

X-COM

Terror from the Deep

PRAHA, SRDCE EVROPY, 2040

Jak už každý z vás ví, Jú-Ef-Ouni jsou zpátky a všechny unie Země jsou s nimi ve válečném stavu. ČT 9 vám dnes večer přináší exkluzivní reportáž z prostředí hrdinných bojovníků X-COMu, kteří nás chrání před Zeleným terorem. Všichni mě jistě znáte, moje jméno je A. Mamoulian a jsem vaším nejoblíbenějším reportérem. Jsem to já, kdo vám přinesl reportáž z hlubin Země, Marsu a záchodků na Václavském náměstí, já jsem váš idol a hrdina. Dnes ale nebude moje reportáž žádná legrace. Bude to skutečná show - přímo v srdci základny X-COMu se odehrává největší ohňostroj dnešního večera...

Reportér s ustaranou tváří a umělou svatazálí coby nejnovějším módním doplňkem se objevuje na základně X-COM i uprostřed Pacifiku, nosadí oblibený obličej č. 562 a vážným hlasem spustí: Jú ef ou. Palčivý problém nás všechn. Genetické zrůdy masakrují obyvatelstvo po celém světě. Každý má zcela jistě ještě v operačních vzpomínkách nedávné problémy s UFOny (SCORE 6, 90%). UFO se vyrojilo ze své základny na Marsu a po hrůzných deset měsíců terorizovalo

lidská obydlí po celé Zemi. Jedině díky hrdinné nadnárodní organizaci X-COM dokázalo lidstvo invazi zastavit a zničit její zárodky na planetě Mars. Ale spánek na vavřinech se neukázal zrovna štastnou volbou, protože neuplynulo ani několik desetiletí a máme UFOny na krku zas. Jejich invaze je tentokrát rozsáhlejší a mnohem více komplikovaná. Srdce a mozek této druhé vlny násilnosti se totiž nachází pod vodou - v hlubinách světových oceánů.

Kamera přejíždí po základně X-COM. Po chodbách se pohybují vojáci v lehkých i těžkých skafandrech, technici montují zbraně do bojových letounů a z laboratoří se ozývají zvuky, které pravděpodobně nikdo nechce slyšet - nelidské nářky zkoumaných živých Aquatoidů a praskot a sykot pitvaných těl.

Reportér prochází základnou a jakoby nečekaně narazí do vojáka v těžkém Magnetickém Skafandru s chladným, klidným a vyrovnaným pohledem. Očividně veterán, který už nějakou tou bitvou prošel. Voják má v jedné ruce obrovskou vratačku, ve druhé masivní kanón. Jeho kapesy jsou vybouleny - očividně plné munice, granátů a jiného zařízení. Reportér se omlouvá a zapřádá řeč s mužem, jež se pyšní identifikačním štítkem Jan „Veteran“.

Slyšeli jsme, že dovedete vydržet v akci až dvacet hodin v kuse, což musí být obrovská fyzická zátěž.

Copak fyzická, ale hlavně psychická a nervová. Člověče, sedět takovou dobu u počítače a zírat do monitoru, i když, co vám to tu melduje, samozřejmě že je to ohromná fyzická zátěž střílet bez ustání ty zelenkové zrůdy - Aquatoidy. Lobstermany, Gill Many, všechny příšery světa.



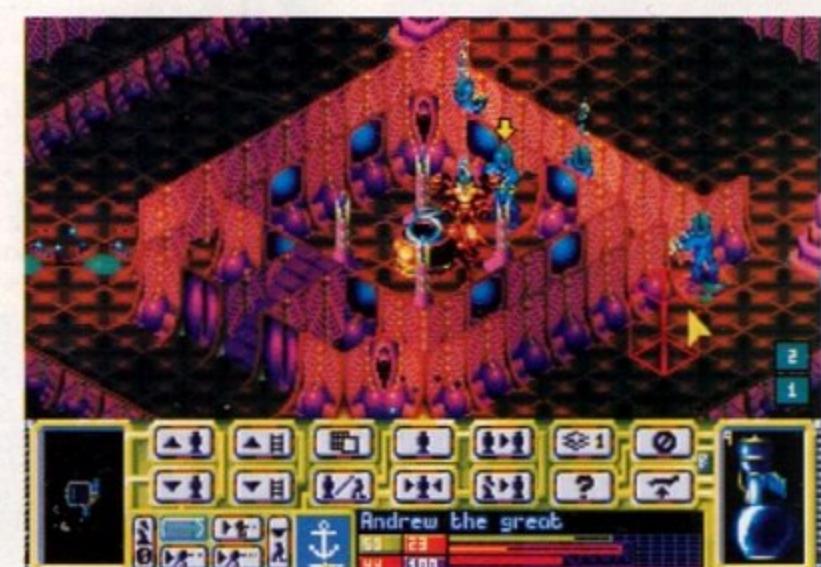
Vzhled některých alienů je značně originální. Alespoň si je nespletete s obyčejnými lidmi v tramvaji.

strach, že mě Ivan připraví o čest (směje se). Jednou sem tenhle mozek čapnul živej a není to žádný lehářum, dostat ho živej. To sem vám takhle řel a najednou šup a přede mnou mozek! Vystřelil na něj Sonickým kanonem a vono to žblužklo a nic. Dostal sem boban, že by se ve mně krve nedořezal ani těžkou tepelnou vrtáčkou. Už sem nemoh nic udělat, tak sem vypálil uspávací kapsuli a... hádejte? Che, probudil sem se na základně v nemocnici. Ta rána nás uspala voba - mě i mozek. A možná je to tak dobré, protože já ho viděl, jak si sladce spinká, asi bych ho rozdupal, rozřezal, spálil, rozložil na atomy, já bych ho... [voják se vrhá na reportéra, chytá ho pod krkem a ukazuje, co by udělal spícímu mozku, zasahuje bezpečnostní služba, vysílání přerušeno]

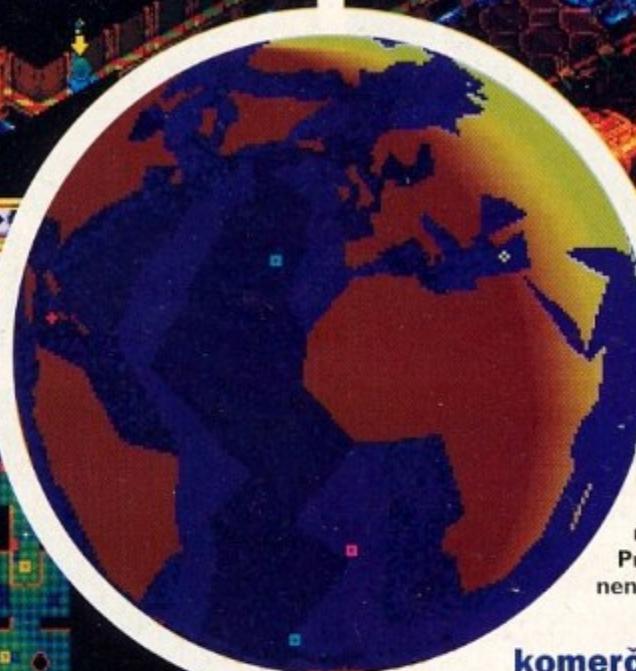
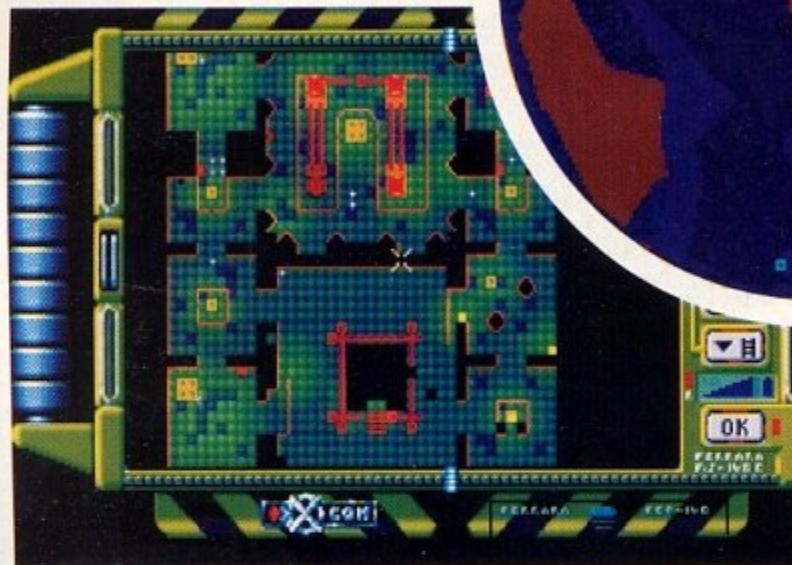
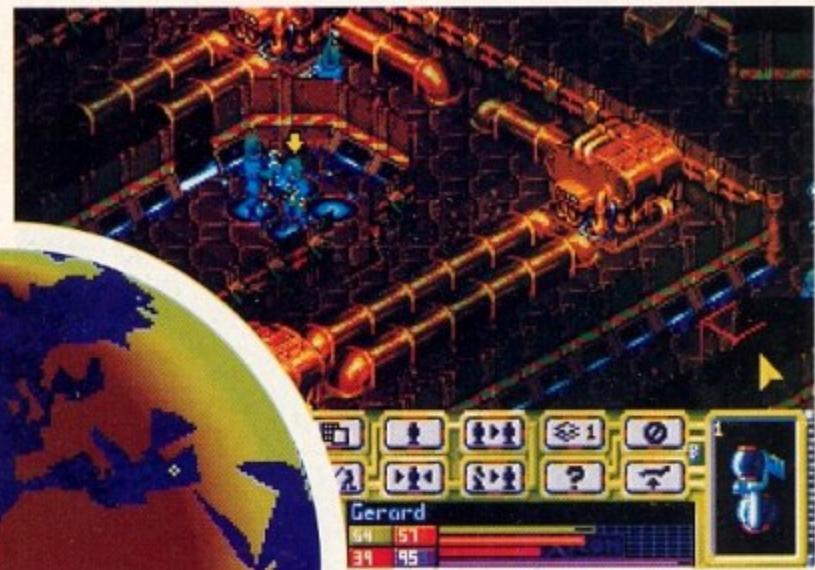
komerční pauza

„Přiležitost k dobře placenému výdělku. Všichni satanisté, nihilisté, sebevrazi a jiní obdivovači smrti - X-COM vás vítá s otevřenou náručí. Přijďte zmřít k nám, zemřít hrdinnou smrtí bojovníka za svobodu lidstva! Zn. ,Smrt ještě dnes“.

Prozradte mi, proč na žádných videošotech z bojových akcí, jejichž přímé přenosy mohli lidé sledovat, nebyly žádné rybky, medúzy nebo jiná mořská havěť? Je to snad proto, že by už před začátkem akce vycítily, že se hodlá něco semlit a vyklidily



Cílem cesty do každé z dvanácti kolonií je zničení tohoto komunikačního zařízení.



bojový prostor? Nebo proto, že do hlubin vnášíte světlo? Teď s tou novou magnetickou zbrojí můžete dokonce létat, takoví po zuby ozbrojení ptáci ohniváci bych řekl, ryby se vás bojí, že?

Vedle. Už dávno před akcí se do bojového prostoru vrhání nervový dráždič, tzv. balantýna, která odpuzuje všechnu mořskou faunu. Je to proto, aby se například dotykovému řízenému torpédu nepřpletla do cesty nějaká větší ryba. To by z nás potom byly spíš ptáci ohniváci (směje se). [Ale pár rybiček, medúz a koníků tam Microprose vrazit mohli, co? - postřežování autorů].

Reportér se zkušeně přítáčí k jinému vojákově, dohola okudlanému tvrdákovi, který má na klopě vyšito „Olda the Brave“, kamera najíždí na jméno Olda a reportér spouští svůj vyzvídací kolovrat: Ríká se o vás, rozuměj o X-COMu, že jste dobrá parta, navzájem se všichni znáte, sem tam nějaký to „pífčo“, je to pravda?

Donedávna to tak bylo, ale teď už je to jiný. Hlavasové začali najímat vědce jako šílené a pořád něco tají. Jenom na naši základně je čtyřikrát tolik vědců co vojáku. Dokud nás nechávají bejt, at si pafej mozky jak chtěj, ale v poslední době začali buzerovat s těma živejma alienama. Vycinuli nějaký tepelný uspávače a chtěj po nás, abysme všechno lovili živý uspávacíma nábojnicema. Copak nechápou, jak je to nebezpečný! Pár kluků už tam dole kvůli tomu začalo a některý dokonce usnuli v boji. Hajzlové vědecký, já vás nenávidím. [stříh]



Rozmanitost povrchu skutečně překvapí. Příjemně. Pokud ovšem nešlápnete do rozpáleného kráteru - ale to bohužel nejde (vlevo). Ve chvíli, kdy podmořští däbové staví novou základnu, přijde čas pro X-COM jim jejich snahu rozmluvit (vpravo)!

Mapa celého území je jako obvykle přehledná, jasná a velice potřebná (vlevo). Základna vetřelců je, ač se to na první pohled nezdá, plná vody (vlevo nahore). Všichni milovníci UFO budou tady jako doma. Jen musí stavět základny v moři (uprostřed). Probojovat se do poslední části dobrodružství není nic snadného, to nám vězte (nahore).

komerční pauza

„Už jste zkusili vibrátory série UFO? Ne? Opravdu ne? Chybá! Jedině UFOvi dokážou člověka pořádně rozvibravit svojí sonickou technologií a právě z té jsme vycinuli prvotřídní UFO vibrátory. Kdo mužeš, zkus, kdo nemůžeš nevadí, počkej, až budeš starší...“.

modulu, ale je to všechno hrozně tajné, vážně nemám páru.

Není náhodou krycím jménem tohoto projektu bájná mořská obluda Leviathan?

Taky jsem to zaslechl, ale harpunu na srdce, mučte mě molekulární telepatii, víc toho nevím.

Chtěl byste to být vy, kdo zničí onoho bájného hlavního ufona?

Jasné, já bych ho...

Samozřejmě, to už jsme slyšeli od vašeho kolegy, ale teď mi prozradte, kterými zbraněmi byste to provedl. Už to asi nejsou ty staré dobré bouchačky z prvního dílu, pardon, z minulého století, že?

Si piš, že nejsou, chlape. Teď máme věci - jedna báseň. Ale bylo to horší. Když to začlo, bylo to peklo. Na každý misi jsme ztráceli lidí - naše zbraně z jedničky, vlastně z minulého století, sakra, byly k ničemu,



Pod vodou najdeme kromě sestřelených ponorek třeba i ruiny starobylého města. Že by KONEČNĚ Atlantida (nahoře)? Pečlivé plánování každého kroku a pozorné sledování okolí - to je to, oč tu běží (vpravo nahoře). Suchozemské zbraně jsou k ničemu, zato podvodní jsou senzační. Jen se s nimi člověk musí naučit zacházet (vpravo).

protože nefungovaly pod vodou. Zase jsme začali od nuly. Měli jsme jenom tydlencty harpuny, plynový pušky a torpédomety. Jenže pak jsme čplí pár ufonů a jejich zbraně. Ted máme senzační sonický kanóny, tepelný uspávače a tadyto - to je moje chlouba - těžký tepelný vrták. Nadělám s ním z aliena jednohubku za patnáct Time Units, tedy chci ráct cobydup!

Ta válka vlastně vypadá vůbec úplně jinak. Pod vodou je to jiný kafe, bažanti tomu říkají „slaný kafe“. Je tam takový hluchý ticho a v pořádných hloubkách, kde člověku vyplní přílbu dýchacího retektinu, aby nedošlo k implozi, neslyšíte vůbec nic. Dobrý je to v tom, že člověk unese spoustu arzenálu a není z toho celej upachtěnej. Blbý je to ale ve všem ostatním. Člověku je neustále zima a jedná trhlinka ve skafandru ho většinou pošle k pánu. Viditelnost je strašně špatná, takže střít se na větší vzdálenost je

kumšt. Navíc nejlepší kluci ze starých dobrých časů jsou buď tuhý nebo vodešli, protože na podmořský legrácky neměli žaludek. Ale co vám to pořád povídám - dostali jsme hlášení, že Barracuda-I sestřelila v Indickém oceánu Křížník plný Krabižníků [pro puntičkáře Lobsterman]. Tak hrrrr na ně...

Cože, jako do akce? Pod vodu? Skutečná akce? Ne simulovaný boj? Ne videozážnam? Skutečná bojová akce, není to jaks...není jiná možnost?

Tak co je chlape, transportní Triton čeká, chceš je vidět živý nebo ne?

Reportér si ve skrytu chodby dodává odvahy mocným douškem z pětilitrové láhvě džynnartonicu, kterou má schovanou v kapsě ze zborcového prostoru a posilněn jiskrou v očích nasedlé do transportní ponorky. Kamera sleduje, jak se poklop otevírá a ponorka mizí v modravých hlubinách [stříh].

Komerční pauza

„Chcete zbohatnout na neštěstí ostatních? Chcete vydělat miliony



na smrti? Hrajte naši hru „Kohopak dnes Sežerou?“ se společností Nihil a Ichtyl spol. s r.o! Zavolejte nám, který přístav bude v příštím století napaden invazí z moře. Bude-li vaše volba správná, připadne vám polovina toho, co po obyvatelích města zůstane (odvoz mrtvol zajištěn).“

A jsem opět u vás. Stojíme teď, pokud to dobře vidíme, na dně Indického oceánu, trochu hluboko na mé vkus. Pokračujeme v našem zábavném pořadu reportáží z akcí jednotek X-COM. To, co vidíte za mnou, je transport Triton-I. Standardní nákladní loď X-COMu. Aquanauti, jak si vojáci říkají, se vylodili a teď systematicky prohledávají prostor. Tahle mise je podle ujištění vysokých představitelů X-COMu velice bezpečná, vážné nebezpečí by nemělo hrozit - snad se budete dobře bavit. Nepřátelský křížník byl zásahem Sonického oscilátoru značně

poškozen a vojáci prohledávají loď pro zbytky materiálu Zrbite, který je nezbytně nutný pro doplnění paliva do nově vyvinutého stroje Manta. A to už dochází k prvnímu „kontaktu“. Na obzoru se objevuje první krab, brrr, ten ale vypadá, řeknu vám. První voják nabíjí Sonický kanón, střílí a ... minul, no nevadí. Další voják se přiblížil z druhé strany, střílí a...sakra... střela se odráží od zdi za Krabem. Poslední voják, který může útočit, má vybitou zbraň...proč si je k čertu nenabíjí automaticky, aha, torpéda se nabíjejí manuálně, a teď se připravuje k výstřelu...ale co to...nemá dostatek času. Proboha...co teď? Už nikomu nezbývá munice? Všichni se ukývají za nerovnosti povrchu a zdi...TA VĚC SE DIVO PŘIMO NA MĚ!

Zpala rohu vydejte vojáka v těžkém skafandru, projde okolo napůl omráčeného reportéra a dojde až ke Krabižníkovi. Ozve se zvuk, jako když člověk čeká před třiceti zubními ordinacemi najednou, a pak je ticho... Vysokootáčková vrtačka se pomalu zastavuje a tam, kde byl Krabův pancíř, jeze teď veliký kruhový otvor.



In the capital cities of all nations desperate plans are drawn up. All is for nought, without the technology afforded by the X-Com research project our weapons are ineffectual.

Když budete mít smůlu, uvidíte tenhle obrázek a po něm ještě pár dalších, mnohem deprezivnějších. Tak se snažte!

Co se děje? Ještě jsme ani nezačali točit? [stříh]

Zpátky na základně se reportér vysoukává ze skafandru.

No, tak to by bylo. Co takhle, kdybychom si o těch ostatních misích jen promluvili? Myslím, že diváci viděli dost.

Voják tedy pokračuje za pečlivého prohlížení torpédometu: No, co se o tom dá říct víc. Když se na to teď zpětně dívám, zažili jsme toho fakticky hodně. Od malíčků šarvátek s malými ponorkami a jejich posádkami až po obrovské bitvy o mohutné sestřelené letací talíře, dobývání podmořských základen, boje v přístavech, které alieni terorizovali. Jednou jsme dokonce zachraňovali lod plnou cestujících a jindy lod nákladní. Párkrát, zpočátku, ještě než jsme měli pořádnou síť základen, jsme museli bojovat na obsazených ostrovech - to bylo vážně peklo. Nemyslete si, že všechny naše mise jsou jen pod vodou - už tolíkráti jsme bojovali na souši, že se nám skoro zasteskovalo po vodě! Při všech akcích jsme si ale fakt užili. Každá bojová plocha je mnohonásobně větší, než jsme byli zvyklí. Od minule příbyly i větší terénní nerovnosti a mnohem složitější stavby a struktury. Grafika je neuveritelně propracovaná... hic... vlastně

chci říct, že jsme navštívili velice působivá místa - rozpadlá podmořská města, vraky lodí, sopečná podloží, korály, podmořské těžební stanice, dokonce základny UFOů a jejich starobylá sídla schovaná v temných hlubinách oceánu.

A co vám na téhle práci asi tak nejvíce vadí? Platý jsou slušné, strava pravidelná, i dovolenku občas dostanete, ne?

To jo, to je v pohodě, ale něco by se přece našlo. Vite, ničit tenhle aliení sajrajt, je sice báječná zábava, ale, jak bych to... tohle všechno už tady jednou bylo. Změnil se jen design a zbraně, ale jinak... Ne, je to pořád senzační zábava - jen je to ale zábava stejná jako minule. Ale na to, že je to plně komerční hra a ne datadisk, ta cena... Cože? Hra? Ale ne, chci říct komerční vysílání - ČT 9 je komerční, nebo ne?

Ne tak úplně. Ale když už jsme u těch zádrhelů, prozradte mi, stane se také někdy, že se mise nevyvede, že je její zázemí špatně připraveno, lidově řečeno, že „nejde proud“?

[voják se zamyslí] Sem tam se v misi fakticky objeví chybka, ale jsou to jen malíčkostí jako ufon zaseknutý za zdí mimo mapu nebo mrtvý ufon stále viditelný na mapě. Bylo by dobré zobrazit počet přeživších vojáků na mém kontrolním displeji, abych po každém nepřehledném útoku nemusel složitě počítat, kolik kamarádů přežilo, prostě jestli žádný neschází.

A řekl bych, že když už jsou mise pokaženy tím, že se v jejich průběhu dá ukládat pozice, chybí zvýraznění poslední uložené, takže máte-li jich více, jsou všechny stejně a pokud při ukládání pozice fuknete na číslo a máte napsat její jméno, nedá se již volba zrušit (naštěstí se dá zresetovat počítač a pozice se neuloží).



Sakra, kde je popisek???

až sem...

Pardonujte mě? Co se kde neuloží? Neuloží se vám data o misi? Nad Tatrou sa neblýska?

Po bředu ale zpět k věci: máte nějaký prostředek, který by vylepšoval vaši soustředěnost v momentech nejvyššího napětí, nějaký odreagovávatel?

Když jde opravdu do tuhého a UFOni se mě pokouší dostat pod molekulární kontrolu nebo se kámoši dusí v kouři a v jednom kuse chrlají, pustim si potajmu do interkomu starou klasiku od Mika Oldfielda „Songs of Distant Earth“ nebo ještě větší vykopávku z minulého století „Waiting for Cousteau“ od nějakého Žárého nebo kdo to byl, člověk se pak soustředí víc. Á, vida. Už zase poplach, dneska je to nějaký nabity, půjdete se s náma zase podívat pod vodičku?

Čas se nám kráti a přímý přenos se pomalu blíží ke konci. Děkuji vám za popisné líčení bojových záležitostí přímo z první ruky a držím vám ploutve, aby se vám v akci dobré vedlo a někdo vás nepoškrábal harpunou.

Náš reportáž zakončeme heslem odboje: „Zeleného harpunuj!“

„Harpunuj!“, ozvalo se u statisíčů holoobrázovek. Kdesi v pacifiku voják zastřelil zákeřného aquatoida.

„Harpunuj!“, kdesi u Velikonočních ostrovů rozpáral další hrdina „Executor“, ležící mozek vibrošavlí.

„Harpunuj!“

Nocí přikryté vody Tichého oceánu naposled zajiskřily hlubinnými výbuchy, polekané rybky vykoukly ze svých kordlových skrýší a vytlačily

ze žáber vodu (tj. vydechly) úlevou. Po ufonech zbyly jen ohorelé trošky a pář vzpomínek, pář vzpomínek, pář v.pom.k, p. om.k...

Andrej „Mamoulian“ Anastasov

+ Jan „Veteran“ Eisler

[vzkaz čtenářům: Počítejte, že do měsíce zachvátí Prahu totální UFO-mánie. Jenom vás chceme upozornit: nestřílejte divně vypadající nazelenalé mužíky potácející se k ránu z hospody. Některí z nich sice vypadají jako Aquatoidi, ale AQUATOIDI TO NEJSOU!]

Score 91%

Název hry: X-COM TERROR FROM THE DEEP

Výrobce: Microprose

Žánr: Sci-Fi

Styl: Strategie

Počítače: PC

Oblastnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 95%

Grafika: 85%

Zvuk: 90%

PLASTIC AQUA ARMOUR

This Armour utilises the newly discovered Alien substance, Aqua-plastic, and ensures our Aquanauts are given a fighting chance against the Alien incursion

Front Armour	60
Left Armour	35
Right Armour	35
Rear Armour	30
Lower Armour	25

OK <> >>

ION ARMOUR

A powerful new protection for Aquanauts, this armour is powered by an ION energy source and greatly amplifies the speed and strength of the wearer, it offers the best protection yet for combat troops.

Front Armour	132
Left Armour	70
Right Armour	70
Rear Armour	100
Lower Armour	55

OK <> >>

MAGNETIC ION ARMOUR

An enhancement for the ION armour incorporating the Magnetic Array technology to allow full freedom of movement in the aquatic environment.

Front Armour	142
Left Armour	80
Right Armour	80
Rear Armour	110
Lower Armour	65

OK <> >>

I když někteří alieni vypadají úctyhodně hrůzostrašně, nic se nevyrovná pořádnému, poctivému aquanautskému brnění!

BioForge

Hluboko, v těch nejtemnějších zákoutích našeho mozku se ukrývají hrůzy, utrpení, strach a nepoznaná bolest. Věci, které se bojíme vyslovit či na ně pouze pomyslet. Když některá z nich uvolní svoje otrocká pouta a vyplave na povrch našeho vědomí, přicházejí noční můry a běsy. Nebo BIOFORGE...

Utrpení, zoufalství, bezvýchodnost, smrt - myšlenky, které člověka deprimují, které ho spalují svým nekonečným žárem. Myšlenky, které ničí samu podstatu lidské bytosti a mění ji v bezmocnou trosku. Myšlenky na zlo, myšlenky na peklo. Myšlenky. To je to jediné, co mi zůstalo. Už dávno nejsem, co jsem býval, ať už jsem byl cokoli. Už dávno nejsem člověk. Jsem Něco, co nedokážu popsat. Moje tělo je chladné, tvrdé, silné. Ne lidské. Co se to se mnou stalo. Kdo mi tohle udělal?

DOOM není brutální hra, DOOM je mírumilovná, naprosto nenásilná a roztomilá hra, DOOM je hra pro každého a nikdo se jí nemusí bát. Předchozí tvrzení je lež. V porovnání s hrou BIOFORGE se však stává čírou realitou - kdyby DOOM měl být brutální, BIOFORGE by musel stvořit sám dábel (což ovšem není vyloučeno).

BIOFORGE, velice dlouho očekávaný projekt firmy ORIGIN je konečně na světě a s ním i další revoluce v oblasti počítačové zábavy. Možná to vypadá jako plýtvání pojmy, ale nenechte se mylit - grafický systém umožňující to, co ve hře uvidíte je skutečnou revolucí. Ještě nikdy nezachytily žádná počítačová hra animaci postavy tak realisticky a věrně, jako právě BIOFORGE. BIOFORGE sice na první pohled vypadá jako odrůda her ALONE IN THE DARK či



Transportní lodi přivázejí další vojáky. Kdyby se mi nepodařilo je sestřelit, nemám šanci (nahoře)! Stojím na okraji města mimozešanů. Můj vnější pláště je poškozen a moje biologická tkán mírně krvácí. Zato mám ale VELIKOU pušku (vpravo)!

ECSTATIC, ale stejně tak, jako se tyto hry liší od sebe, liší se od nich i BIOFORGE. Jenomže byly postavy v AITD zpracovány vektorovou grafikou a v ECSTATICHE pomoci kulatých a oválných objektů, v BIOFORGE jsou to plně texturované trojrozměrné objekty s naprostě reálnými proporcemi! Ačkoli využívá BIOFORGE stejněho systému jako uvedené hry (tzn. střídání úhlu pohledu podle jednotlivých „kamer“), je rozhodně nejblíže termínu „interaktivní film“.

Jsem Cyborg. Kybernetický organismus. Dokonalý bojový stroj, smrtící zbraň. Uprchl jsem ze své cely, kde mě mě „tvůrci“ věznili. Ale nejsem svobodný. Nejsem volný. Musím zjistit, kde jsem! Viděl jsem dalšího vězňa. Nebo spíše

„něco“, co bylo vězněno v cele vedle mě. Ten muž je celý modrý. Před jeho celou leží zkrvavená ruka. Modrá. Musím najít cestu ven z vězeňského bloku. Těžké hlavní dveře jsou zavřené.

Jestli jste se při hře DOOM byť jen malíčko pozastavili nad množstvím krve a pocitili drobný odpor, vzdejte to - BIOFORGE není pro vás. V relativně malé hře je shromážděno tolik hrůz, brutality a krve, že si o něčem takovém může DOOM nechat jenom zdát. Jenomže zatímco se DOOM uchyluje pouze k bezmyšlenkovitému násilí a monotonnímu vraždění (které mi už mimochoodem začíná ležt krkem), jde BIOFORGE ve své hrůze mnohem hlouběji. Tahle hra totiž útočí na nejinternější emoce a city. Dokáže vyvolat napětí, hrůzu a strach nejen nesmrně autentickým a věrným zobrazením násilí, kterého ve hře zase až tak moc není ale především neopakovatelnou atmosférou. Ty nejhlubší, nejpůsobivější a zároveň nejrůznější momenty neprojijete totiž ve chvílích, kdy budete bojovat s nepřáteli nebo pozorovat jejich zkrvavená těla. Hrůza a šílenství na vás dýchne ve chvíli, kdy si budete ČÍST záznamy o tom, co se ve vašem okolí vlastně děje.

Příběh BIOFORGE je tak kvalitním cyberpunkovým hororem, že daleko předčí nejeden film či knihu. Dějová linie hry ani na okamžik neztrati nic ze své exotičnosti, tajemnosti a hrůznosti. I když prostředí, ve kterém se hra odehrává není nikterak rozsáhlé, je detailně propracováno a promýšleno. Je však přiznácné, že hráč musí postupně zjistit, kde se vlastně ocitl a co je jeho úkolem. Přitom do sebe všechno dokonale zapadá

a tvoří jednolity celek - celek, který však musí hráč složit jako mozaiku - kamínek po kamínku!

Jsem na stanici Daedalus. Stanice je umístěna na okraji kráteru naplněného kyselinou. Hlavním úkolem stanice je archeologický výzkum tajemné mimozemské civilizace, jejíž zbytky zde byly objeveny. Velitel stanice. Mastaba, však používá nalezenou mimozemskou technologii k nelidským experimentům - a já



jsem výsledkem jednoho z nich! Posadce stanice se podařilo nalézt živý exemplář mimozemšťana. Díky tomu, že tahle Věc uprchla z vězení jsem mohl upchnout i já. Ale díky tomu, že na svém útěku porušila nukleární reaktor stanice, celá planeta exploduje!

BIOFORGE není, jak by se na první pohled mohlo zdát, jedin obměnou her AITD či ECSTATIC. Je to kombinace těchto her s hrami jako VIR-TUA FIGHTER či CYBERIA! Zatímco z prvních dvou je systém, boje, o kterých se zmínilo později bychom mohli přirovat ke druhé a některé logické hádanky a puzzle ke třetí (i když CYBERIA se svou kvalitou neblíží ani kolenům jediné z ostatních her). BIOFORGE nabízí tedy zhruba toto: možnost volného pohybu po celé základně (na rozdíl od stupidně předpočítané cesty ve hře CYBERIA), možnost sbírání předmětů (kterých ve hře není tolik, abyste si museli dělat starosti s obtížností), řešení klasických logických hádánek (většinou sestavování rozličných hlavolamů) a předvím - boje, které si zaslouží vyjimečnou pozornost!



V této místnosti provádí Mastaba své hrůzné činy. Na operačním stole je další muž, který se má stát cyborgem.



Dostat se z cely nebylo nic těžkého - stačilo poslat ošetrujícího robota skrz silové pole (vlevo)! V téhle lodi jsem přiletěl. Přivezli mě, odtáhli mě. CO se dělo pak, nevím. Probudil jsem se jako cyborg (vpravo).

Ačkoli je BIOFORGE zčásti adventure a logická hra, způsob, jakým jsou boje zpracovány by ji vynesl přední místo mezi jaký mikoli čisté bojovými hrami (ať už je to nejbližší VIRTUA FIGHTER či jakýkoli se SF/MORTAL rodiny). U bojové hry nikoho nepřekvapí možnost obrovského množství úderů a kopů - vysoké a nízké háky, rána spojenými pěstmi shora, údery hlavou, různě vysoké kopy i kopy z otočky, nejrůznější kryty atd., ale nezapomeňte, že tohle všechno je TROJROZMĚRNE!!! Animace všech postav při bojích je na prostě realistická, věrná a zcela plynulá (mimořadem, zmínil jsem se už o tom, že minimální konfigurace je 486DX2/50 a 8 MB RAM ne?) - pohybují se jako živé! Při množství pohybů, kterými každá postava disponuje a při úrovni detailů je to skutečně obdivuhodný výkon! Bohy jsou velmi náročné (pokud jste stejně hľoupi jako já a zvolíte si jinou obživnost než EASY COMBAT) a trvá velice

dlohu, než si na komplexní a složité ovládání zvyknete. Odměnou vám bude neuvěřitelná podívaná a autentické zážitky. K bojům se pojí ještě jedna vynikající vlastnost hry - ozvučení. Nemusíme dodávat, že hudba je standardně vynikající stejně jako působivé zvuky (obzvláště některé vybrané skřeky působí jako funkční tužidla krve). Co však stojí za povšimnutí je mluvené slovo - každá postava ve hře (a že jich je požehnané) má svůj nezaměnitelný hlas, stejně jako někteří roboti, centrální i lokální počítače a dokonce i jedna puška! Při bojích je tak kromě skřípání železa a tlumených úderů slyšet i rozhovor jeho protagonistů - zatímco hrdina/cyborg se většinou snaží nepřátele uklidnit a zpacifikovat, protivníci naopak nešetří nepříliš vybranými výrazy!

Jsem venku! Objevil jsem těžký skafandr a potom, co jsem zpomalil řetězovou reakci v reaktoru jsem vyšel ven. Jsem uvnitř kráteru zaplněného kyselinou. Všude jsou strážní roboti. Očividně ale nečekají na mě - kdo nebo co přimělo posádku stanice, aby její okolí vybavila bojovými roboky? Ať to bylo cokoli, není to určitě přátelské. Možná to souvisí s podivným mimozemským chrámem, který jsem nalezl na okraji kráteru a o kterém jsem četl tolík zpráv na terminálech v základně. Musím najít způ-

sob, jak se dostat dovnitř mimozemského města. Reaktor exploduje každou chvíli!

A kde že je vlastně ta hrůza

a brutalita? Všude! Od začátku do konce budete obklepeni krví - ať už vlastní či nepřátelskou. Při zranení z cyborga začne prýštit krev, začne kulhat, případně se ploužit. Některé scény směrem ke konci hry jsou skutečně příšerné (což není dobré prozrazovat) a krvavé. Nic z toho ale není tak strašné, jako bezvýchodnost situace - ať už uděláte cokoli, nikdy se nezbavíte svého nelidského podoby, vždy budete monstrem! Popisy mučení a pokusy na některých vězních jsou neskutečné, stejně jako nalezené denníky některých z nich. Nepopsatelná hrůza je navozena především naprostě dokonalým sklovením všech položek - grafiky, hudby, zvuků a atmosféry. BIOFORGE je dokonalým příkladem interaktivního filmu nové generace - takového, který stojí za to hrát.

BIOFORGE je technicky dokonalou hrou s dokonalým příběhem a atmosférou, kterou je radost se dívat (pokud jsou ovšem sci-fi horory pro vás tím pravým). Každá mince má ale dvě strany. Mezi zápory hry patří bezesporu věčný problém - nastavní úhlů „kamer“. Při pohybání po místnostech a scenerii je lhůtejně, z jakého úhlů hru sledujeme, ale při bojích je někdy (ale naštěstí ne zase tak často)

pohled zvolen tak, že je takřka nemožné

správně směrovat údery. Trochu mě také mrzí možnost ukládat pozici uprostřed soubojů a fakt, že hra není zase až tak rozlehlá - i když jsou některé logické hádanky poměrně složité a pář bojů vám možná dá zabrat, dvě odpoledne jsou všechno, co k dohrání hry potřebujete. V porovnání s genialním SYSTEM SHOCKem je to trochu málo.

Nicméně, toto jsou jen drobná smítky na povrchu hry, která si svou propracovaností a hloubkou zaslouží nejen vaši upřenou pozornost, ale také naše vysoké hodnocení. BIOFORGE vás chytne a potáhne svým dějem po celou dobu dobrodružství, které je už konečně interaktivní a konečně filmové. Jestli se budoucnost počítačové zábavy ubírá tímto směrem, můžeme se jen nadšeně radovat a doufat, že systém zde použitý neviděl světlo světa naposledy. Konec BIOFORGE dává dost přesvědčivě tušit, že ne.

Jan Eisler

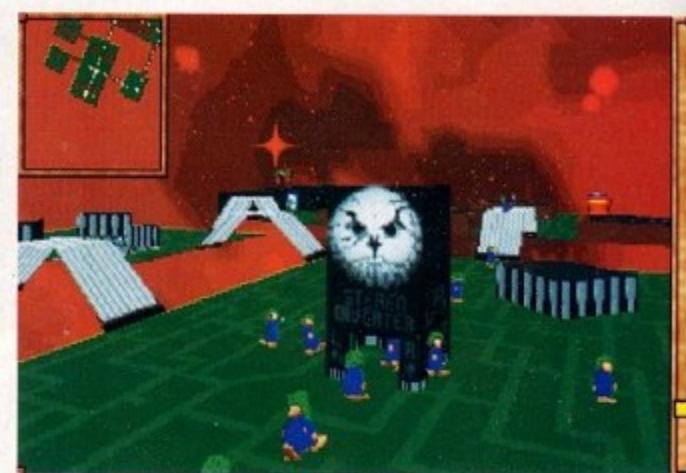


Score		90%
Název hry:	BIOFORGE	
Výrobce:	Origin	
Žánr:	Sci-Fi	
Styl:	Adventure	
Počítače:	PC CD-ROM	
Obtížnost:	Volitelná	
Hodnocení:		
Originalita:	85%	
Atmosféra:	90%	
Grafika:	95%	
Zvuk:	90%	

Na sobě mám ochraný oblek mimozešanů. Odráží nejen světlo, ale i veškeré střely (vlevo)! Cyberaptor - jeden z hrůzných geneticko-kybernetických experimentů, které se ukryvají v chladících boxech (vpravo)!

Lemmings 3D

A zase Lemmings! Minule, předminule, předpředminule a teď zase. A rovnou v 3D! Paráda.



Hezké 3D obrázky před každou úrovní tomu všemu docela sluší (nahoře). Pod sůvou s nudlí je „Stereo diverter“, roztodivná to mašina posílající Lemmingsy do všech světových stran (vpravo). Pochod vnitřkem pyramidy očima virtuálního Lemminga (vpravo dole).

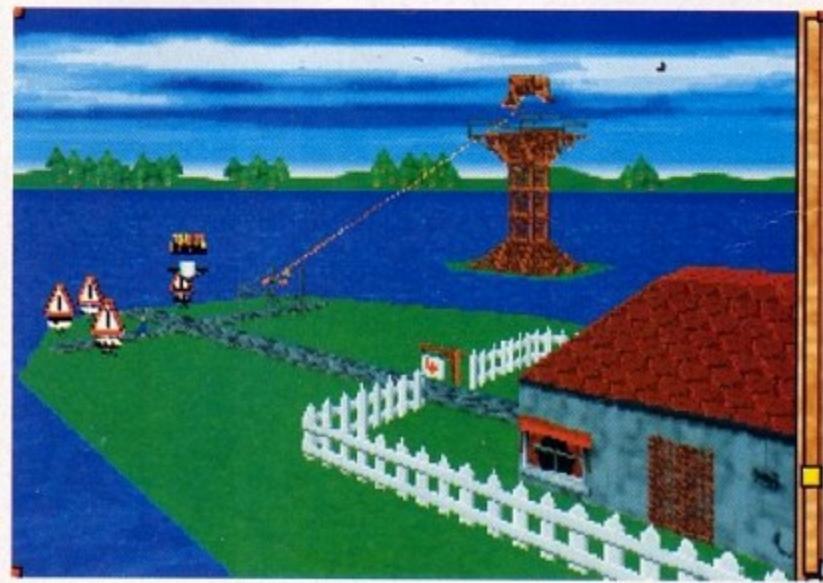
Hoši zlatí (nebo častěji spíše pozlacení) v Psygnosis, takovouhle parádu bychom od vás nečekali. Ríkali jsme si „rejžoujou, jenom rejžoujou, to zase bude stejný jako ty vostatní Lemmingové“. Ha! Ale ono nic. Nejenom, že tahle zbrusu nová hra nemá se starými 2D Lemmings nic společného, ale zároveň s nimi mnoho společného má. Připadá vám to matoucí? Jenže ono to tak skutečně je, že starých dobrých dvourozměrných Amigačských Lemmings nám do nového věku zůstávají stejně profese jako kopáč, parašutista, bombič či schody-stavista, ale věk nový, trojrozměrný si vyžádal překopání mnoha věcí do nového tvaru a podoby. Máme tu profese jako (ted já, dej mi to, zatr...) máme tu novou profesi otáčeče, funkci virtuální lemming, co... co to?.. fakt, ten virtuální pohled je skvělý, jak nádherně vidím jiné Lemmingsy přede mnou, jak se jim kolibají ty prdelky baculatý, skoro jako by byly hadrový. Tepřve teď můžete vidět Lemminga z výšky, zblízka (zdálky jste Lemmingsy viděli už mnohemkrát v 2D pidi formě)... to s těma zadkama jsem chtěl říkat já, jak se tak hezký kolibají. Jéje, to nějak užijdime od vysvětlování.

Je tu spousta novotí připravených pro 3D prostor: bloky otácející Lemmingsy o 90 stupňů, teleporty, „rozdělovače“ posílající skrýky do všech světových stran, fixní kamery, na které se můžete přepínat, ale tím hlavním, nejdůležitějším ze všeho jste vy - jste totiž kamera, ale ne tak ledajáká, hergot... vůbec ne ledajáká, můžete si letat, kam chcete, kdy chcete a sledovat dění tak, jak jste očima robota viděli sci-fi prostředí v DARK FORCES (Score 15, 91%), tak jak jste pobíhali okolo Kakodémanů v DOOMu (Score 3, 93%) a konečně tak, jak si prohlížíte křížovatku z okna obýváku, prostě prostorově, v plném 3D. Vaše kamera může létat kamkoliv, tedy nahoru i dolů, otáčet se doprava a doleva, nechybí ani DOOMovské úkoly, ale nevezde se do malíčkých otvorů a chodbiček, kam můžou jenom Lemmingovi až... a tak se stává, že Lemmingové mizí v hloubce pyramidy a vy nervózně poletujete okolo stavby a čekáte, kde hejno střapací vypluje na povrch. Nemůžete přeci dopustit, aby jen tak někde vyšli a pochodovali dál! Musíte se o ně hned postarat, víte, že jim to moc nemyslí, takže šup sem s otáčečem, pak kopáč, stavěč...

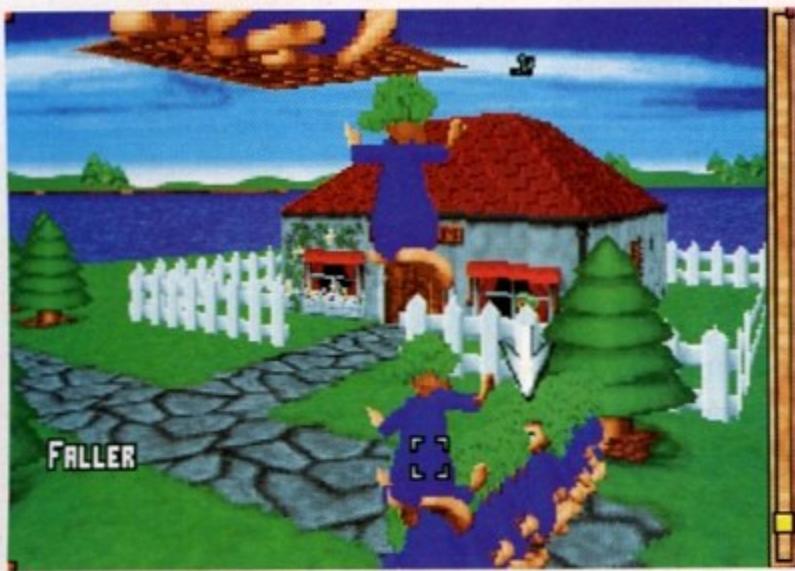
A ovládání tohohle věho je prostě luxusní, dokonale opracované a přehledné. -Tedy když si zvyknete, jinak je to utrpení-. Ano, jasné že lidem, kteří nejsou znali pohyb v 3D prostoru a ráději všude chodí rovně, -nech si to, já jsem znala, je to jenom ze začátku hrozně zmatené, jednoduše musíte mít za sebou pár úrovní v DOOMu nebo SYSTEM SHOCK (Sc. 11, hra roku 94, 94%), pak dovedete ocenit, jak skvěle a hlavně přehledně Psygnosis pohyb



v 3D prostoru vyřešili. Stejně dokonalé jako ovládání jsou i jednotlivé úrovně a hádanky v nich. Není to už to staré „postavím schody, prokopu skálu a vida, EXIT“. Teď je to mnohem složitější a zábavnější. Jak se dostanu za roh tohohle dortu? Kam se propadnu, když prokopu tuhle podlahu pyramidy? Kam dojede tenhle Lemming svítící si to na kladce po napnutém laně? Co s načatým večerem? Áá, už mu dochází nápad. Tak já vám teda řeknu, že si s těmito pidilidíčkami užijete daleko více než kdysi jindy. Na rozdíl od posledního dílu (ALL NEW WORLD OF LEMMINGS - SCORE 14, 76%) musíte do domečku dovést zase určitý počet živých duší a ne pouze jednu, takže to není žádné lázo plážo (Blážo). I když je hra LEMMINGS 3D něco zcela jiného než ALL NEW WORLD OF LEMMINGS a tyto dvě hry jdou spolu jen těžko srovnávat, narazíte v LEMMINGS 3D na hodně dalších věcí, kterým autoři zůstali věrní ze svých předchozích dílů. Máme tu fantastickou možnost ovládání rychlosti padání človíčků na svět (z častého volání „A už se roděj rychlejší!“ jsme se tuto rychlosť rozhodli



Jak se Lemmingové dostaly do System Shocku (vlevo)? Nechybí tu ani tréninkové úrovně, kde hra sama ukazuje, jak se to všechno vlastně dělá. Tady je ukázáno, jak Lemmingové jezdí na kladce po napnutém laně (vpravo).



Zmatek v lese těsně před domečkem aneb přemnožení I (vlevo). Vykrádání pyramid ve velkém aneb přemnožení II (vpravo).



zvat rychlostí Porodní, teda my, chlapci, Irena to sabotuje), on-line pauzu, při které můžete poletovat svým božským okem a promýšlet si další postup, ovládání rychlostí chůze Lemmingů, což se vám bude hodit, až nebude mít dost trpělivosti čekat, až všichni pravové pohnou kostí a doplazi se do domečku. A potom tu jsou také všechny ty novoty, o kterých jsme se už zmíňovali, no a... ještě potom ty prdelky, ale to už vlastně taky víte..

Ti, kteří hráli poslední díl Lemmings ocení (nebo jé) naopak

zarmoutí) změnění profesí Skálač, která se k této mrňousům moc nehodí a vždy při jejím používání docházelo k velkému zmatku. Rychlé přepínání z panáčka na panáčka bylo také dost svízelné a je celkem dobré, že autoři vynalezli zase jiný systém ovládání (v této hře se dokonce můžete plynule přepínat funkci šípky mezi jednotlivými Lemmingy v herním poli). Mnoho věcí tedy zůstalo stejných, jakési dejavu starých časů, ale přesto vznikla hra úplně jiná, což se Psygnosis jednak hodilo do krámu a druhák (?) se to jen tak někomu nepodařilo. Většina podobných snah končila kompromisem mezi „tím starým“ a „tím novým“ viz. tragédie s novodobým Windowsovským KING'S QUESTem VII.

Přechod k neznámému vyvolává v jednoduchých myslích tendenci k předčasné nechuti, v horších případech dochází k vražednému běsnění. Pro tyto ztracené rádobyborce připravil tým Clockwork Games, který hru pro Psygnosis naprogramoval, kompletní sadu tréninkových misí, které každému doslova vtučou do palice princip hry. Trénovat můžete každou profesí i každý speciální objekt, na který ve hře narazíte. Dobrá teoretická (a psychická) příprava je na místě, protože některé z pozdějších „ostřých“ úrovní jsou poměrně tuhé.

Detailem toho všeho jsou skutečně nesmírně propracované, dokonce ani autoři dílu minulých, bohové Amigy, tým DMA Design neměli své programy tak dokonale promyšlené a bezchybné. Je to radost pohledět, jak hra plynule přepíná mezi VGA a SVGA módy, překvapí rychlosť pohybu v 3D prostoru a konečně i taková malíčkost, jak se osmipísmenná hesla, jimž se logujete do pozdějších úrovní, vypisují z tělček malých Lemmingů. I když se ve hře nedá ukládat pozice, nemusíte mít starost, protože autoři přidali velmi užitečnou možnost přehrávání dosavadního dění „Replay“, která vždy při novém spuštění úrovně opakuje vaše předešlé snažení, až do chvíle, kdy kliknutím převezmete kontrolu. Hru tedy můžete nechat samu dojet těsně před místo, kde jste udělali chybu a teprve tam začnete hrát. Ne až tak dobrým nápadem je totální limitace profesí pro danou úroveň... touhle podivnosti kolega hráč myslí, že zvordte-li zadání úkolu nějakému člobrdovi, nemáte šanci svoji volbu nijak zrušit a pokud snad máte v zásobě pář „Bombičů“ a chybnej člobrdu odbouchnete, stejně máte smůlu, protože vám ona chybnej zadání profesí bude chybět. Řekla bych, že do některých složitějších zón mohli autoři přihodit pář, řekněme otáčečů nebo stavěčů navíc.

A grafika, ta je! Pastva pro oči, Sakra, vždyť tohle „logické běčko“... chal Logické běčko, ty jedna akční naivko... huš! LEMMINGS 3D disponuje takovou 3D grafikou, že je to až neuvěřitelné. Každá série úrovní má zcela jinou grafiku. Vesmír, středověk, vnitřek počítače, Egypt... celkem tu máme deset témat čítajících

deset úrovní, což je celkem ??, což je celkem ?? (kalkulačka, dělej!) (tady je..), celkem STO úrovní, a to už je panečku něco... -i když to všechno už tu jednou bylo v předešlých Lemmingech, ale jen v 2D! Měš právdu, ale co tu nebylo vůbec, c je takováhle hudba - bezvá blázivé melodie a Lemmingovské „pochody“ dobré ladící s rytmem hry. Každá série úrovní má svou specifickou hudbu. Rotomilé hlásky se z Lemmingů ozývají při každém zadání úkolu, při potvrzení změny profesí a vůbec navolení jakékoli funkce ve hře a pauzy až po změnu fixní kamery. A nejhezčí je sladoučké „Bye, bye“, kterým se s vami hra loučí. Co bych měla říct, závěrem, snad že se mi hra moc líbila nebo... já bych také něco možná měl říct, třeba že se mi hra moc líbila nebo..

Abychom se netahali o mikrofon (klávesnici), závěr napíšeme dohromady: 3D LEMMINGS možná popichnou konzervativní usedlíky svou novou vizáží, ale nikdo se nesmí nechat jednoduše odradit. Po počátečním „CO? Co to?“ vyklouzne z vašich úst první „Aha!“, pak odvážnější „Aha!“ a poté už bude následovat standardní euforická série „Mno jo. Bezva. AAA. Gut! Super. SUPER! ... Vodu..“. 3D LEMMINGS je bezvadná logická hra nové generace. Jejich sto úrovní vás pobaví až do alelujá, budete se navzájem prosit o kódy, třískat hlavou o stoly, když na něco nebudete moci přijít a.. co bychom to protahovali, tuhle hru prostě musíte mít!

Sborově, sladoučce: „Bye, bye“
Irena & Andrej



A na ledě to kloužéééé, che che, cháá, cháá, na ledě to kloužéééé (vlevo nahore)... Virtuální hrad. Plný zelených kamikadze v modrých kabátcích (vpravo). Tohle už je trochu komplikovanější. Lemmingy se sypou v dolní části tohoto kolosa a vy je musíte dostat až nahoru. Neustále vám mizí uvnitř stavby, kam vaše kamera nemůže. Bezva nápad (vpravo).



Score 89%

Název hry: LEMMINGS 3D

Výrobce: Psygnosis

Zánr: Fantasy

Styl: Logická

Počítače: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 70%

Atmosféra: 85%

Grafika: 90%

Zvuk: 80%

DiscWorld

„Nejlegračnější a nejpodivuhodnější fantasy v této i jakékoli jiné galaxii“ se KONEČNĚ dostala, po více než roce příprav a oddalování, i na monitory našich počítačů. Na rozdíl od některých britských časopisů jsme před recenzí hry čekali, až se nám do rukou dostane její kompletní verze. A výsledek - čtěte bez obav dál.

Netrpělivost

Dávno před tím, než naše mechaniky spokojeně zavrnnely nad vytouženým kompaktem DISCWORLD, měli jsme co dělat, abychom nevyletěli z kůže. Vedle her jako DUNGEON MASTER II, COMMAND AND CONQUER či LOST EDEN patřil DISCWORLD mezi naše nejocákávanější hry a neustálé oddalování dne vydání této hry nás dovádělo k šílenství. Je to jako když se těšíte na vytoužený dárek a vánoce se každým dnem posouvají dál a dál (i když to není zrovna ten nejlepší příklad). Zkrátka a dobře - DISCWORLD je hrou, nad kterou zaplesá srdce každého milovníka knih Terry Pratchetta - a že jich je naštěstí i u nás požahananě. Není proto divu, že jsme, vybaveni znalostí světa Užasné Zeměplochy z báječných knih (u nás vyšlo zatím pět dílů z dlouhé a neustále se rozrůstající série) čekali něco opravdu úžasného. Jak by taky ne - hru sice vytvořil neznámý tým Teeny Weeny Games, nicméně publikuje ji Liverpoolský gigant Psygnosis. Dávno před vyuřetím hry bylo také známo, že se na jejím namoulování podílí Eric Idle (člen geniálního týmu Monty Python) a hlavně - na její design, dialogy a celou produkci dohlížel sám Terry Pratchett. DISCWORLD tak sliboval být dalším, a jistě neméně zábavným příběhem se světa, který na svých zádech nese velká (nebo velký?) želva A'Tuin, který podepírá čtyři sloni a na kterém je kromě spousty magie i spousta legrace. Když jsme se konečně dočkali finální verze (po několika demo-



No a tohle - samotná (nebo samotný) A'Tuin - tohle tady opravdu nemůže chybět!

discích a beta-testerském kompaktu), byli jsme skutečně uneseni - všechno, co jsme od hry kdy očekávali tady bylo - v mříce více než vrchovaté. Hr do toho!

Nadšení

DISCWORLD je na pohled, poslech a „divání se“ jednou z nejlepších adventure her, které můžete na svých počítačích vidět. A nejen to - pokud patříte mezi skutečné milovníky Terry Pratchetta a jeho knih, nabídne vám něco, co v žádné knize nenajdete - pohled na celý svět Zeměplochy s jeho podivnými i nádhernými místy, špinavými ulicemi Ankh-Morporku, cestou nočním Stínovem, pobyt na Neviditelné univerzitě, setkání se Smrtí a další a další věci, které jste si na stránkách knih mohli představovat. Je s podivem, že

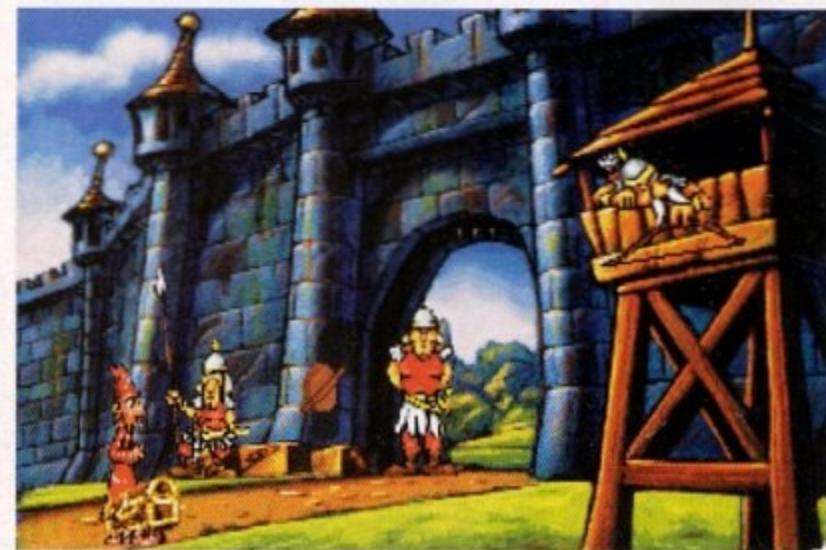
se autorům hry podařilo zachovat ráz Zeměplochy - moje představy s tomto podivným světě nebyly hrou nikterak narušeny - ba naopak - rozšířeny. Je samozřejmé, že se počítačové hře nikdy nepodaří zachytit krásu literární předlohy - je jen potěšitelné, jak se podařilo nenásilně vdechnout knize grafickou podobu.

Pokud jde o prezentaci, nestačíte rozhodně kulit oči. Po grafické stránce je hra skutečně nádherná. Více než sto lokací, vynikající animace, roztomilé efekty (jako třeba magický kurzor), pohyblivé předměty v inventory. Celou hru podbarvuje velice kvalitní hudba a vynikající zvukové efekty. Zvláštní pozornost musíme samozřejmě věnovat talentu herců - Eric Idle mluví jako rozený Mrakopláš! Jeho řeč je vskutku brillantní, intonace zcela přirozená a nenucená - v jeho stínu zůstávají hlasy ostatních, jistě neméně kvalitních herců. Eric Idle je

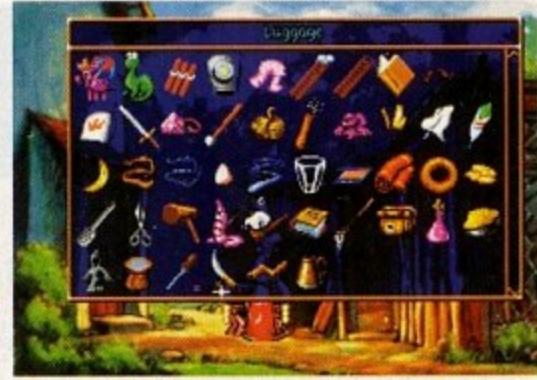
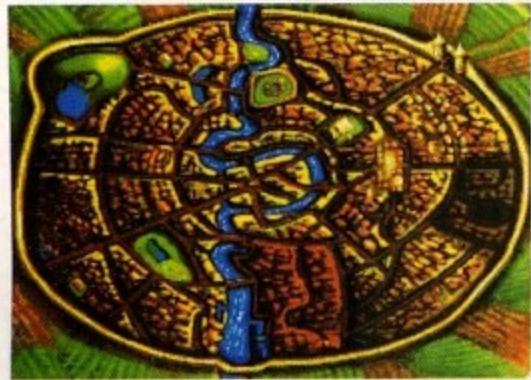
dokonalou pojistkou - pokud nemáte v oblibě nebo v lepším případě pouze neznáte knihu Terry Pratchetta, Eric Idle by vás svým talentem měl ke hře určitě přilákat! Tolik k prezentaci.

Kvalitní adventure však pochopitelně nemůže těžit pouze z libívé grafiky a perfektního zvuku. To, co odděluje dobré adventure od těch špatných je příběh. Bez rozmyslu můžeme prohlásit, že příběh DISCWORLDU je skutečně vynikající. Hrdinou dne je samozřejmě Mrakopláš (v originále Rincewind) neschopný a zbabělý čaroděj, jemuž osud přivede z nebezpečných dobrodružství. Tajemná sekta ve městě Ankh-Morpork trávila tak dlouho své volné chvíle sny o slávě a vyláváním draka, až se jí konečně podařilo jednoho velikého, červeného, přivábit. Mrakopláš, jako zástupce Neviditelné univerzity, doprovázen pouze svým věrným Zavazadlem (truhla vyrobená z magického dřeva opatřená stovkou nožiček, která bývá obvykle charakterizována jako „napůl truhla a napůl vraždící maniak“. Díky pokřivenému, mnohorozměrnému prostoru, který se rozprostírá uvnitř truhly dokáže Zavazadlo nejen unést nekonečné množství předmětů, ale také velice účinně likvidovat nepohodlné osoby. K dobré Zavazadlo budí řečeno, že je ve hře používáno jen k tomu prvnímu účelu) vyráží na strašiplinou cestu po Ankh-Morporku a jeho okolí, aby město draka zbavil.

Je potěšitelné, že hra není kopii jednoho z příběhů série, ale vytváří na základě existujícího světa Zeměplochy svůj vlastní,



Ale věděli jste, že vás sem, do Stinova DISCWORLD stejně zavede, ne (vlevo)? Ten dlouhán u brány s očividně sadistiky sklonu k týrání měšťanů je trpaslík (vpravo)...



originální a velice poutavý příběh. Setkáte se tady sice se známými postavami, Smrtí, mágy na Univerzitě a hospodského z hospody u Zašitého bubnu nevyjímejte, ale dobrodružství, která na vás čekají jsou zcela nová. Po těchto stránkách, tedy grafické, zvukové a dějové není hře naprostě co vytknout a nezbývá než znova opakovat - DISCWORLD je senzační hrou. Je senzační se na ní dívat, je senzační ji poslouchat a je senzační sledovat její příběh. Jen jedno jí trochu kazí - je totiž utrpení jí hrát!

Dřina

Nejde o to, že by hra byla špatná, plná chyb či nedotažená. V jejím průběhu nenarazíte na problémy nesrozumitelnosti, nelogičnosti nebo nepochopitelnosti. Narazíte jen na jediný problém - neskutečnou obtížnost! Nejsme géniøové a neomylní dobrodruzi. Pár adventure her už nicméně máme za sebou a můžeme tak s klidným svědomím prohlásit, že jen málo z nich nám dalo takovou „práci“ jako právě DISCWORLD. Hrát DISCWORLD je totiž skutečná dřina. Potom co splníte první úkol a získáte knihu z knihovny (knihovník již prošel „Magickou nehodou“ a vyskytuje se výhradně v opici podobě - viz Lehké Fantastично), otevřou se vám brány Neviditelné univerzity do celého Ankh-Morporku, a tím i do 80% celé hry. Hra je rozdělena do 4 aktů (resp. do 3, jelikož poslední akt tvoří jen finální setkání s drakem) a všechny se odehrávají na stejných místech. Jen velice pomalu se svět rozrůstá o další lokace - a přispívá tak k ještě náročnějšímu pátrání. Po každé významnější

Ankh-Morpork se vším, co k němu patří. Tady budete trávit většinu celého dobrodružství a jen postupně najdete další lokace (vlevo nahore). Mágové na půdě starobylé Neviditelné Univerzity - klasika. Vyměnit vypěstěného a vyztuženého hada za násadu od koštěte - peklo (vlevo)! Okraj světa - další místo, bez kterého by Discworld nebyl kompletní (uprostřed). Opravdu máme říkat ještě něco o obtížnosti (vpravo)?

do pusy a až zmodrá, chytíš motýla!“, „Kolik dás, když ti řeknu, jak ukrást knihu čarodějnici?“, „Co mám sakra dělat u toho alchymisty“ a tak dále a tak dále. I když jsme vyvinuli nadlidské úsilí a skutečnou snahu, některé věci zůstaly vskutku za hranicí našich schopností. Telefonní číslo na PSYGNOSIS naštěstí máme, a tak už víme že: na komín musíte použít hračku trpaslíka, kašpároví v paláci musíte vysypat na hlavu popelnici, zpráva o speciálních službách Big Sally je vyryta v noci na západě a ještě právě dalších věcí - inu, ne všechny hry jsou snadné.

Finíš

Dva dny byly svědkem neúnavného a vyčerávajícího hraní. Na sklonku druhého dne hra skončila - i když jsme ze souboje s ní vysí víťzně (návod v příslušném čísle), naše pocity jsou rozporuplné. DISCWORLD je, a o tom není skutečně sebemenšího sporu, vynikající podívanou a báječným divákým, zážitkem. Pro milovníky Terryho Pratchetta je tato hra povinností - nikdo neřekl, že hru musíte dohrát za den a chcete-li si s ní opravdu užít, její obtížnost vás u ní udrží dostatečně dlouho. Jedinou, i když ne zanedbatelnou výtkou je způsob, jakým jsou jednotlivé problémy ve hře prezentovány. Kdyby byla hra jen o trochu přehlednejší a lineárnější, aby hráč nemusel mít všechny předměty, jednalo by se o skutečnou perlu.

Tahle zůstává DISCWORLD vysoko nadprůměrnou, technicky dokonalou a mísí všechnou a zábavnou hrou, které se podařilo zachytit atmosféru Pratchettovy

Zeměplochy se vším všudy. Nenechte si ji ujít jen proto, že je obtížná a náročná. Odmenou vám bude nádherná podívaná a báječný příběh plný nečekaných zvratů, bezvadných konverzací a samozřejmě legrace. A když budeš opravdu zoufalí, vydržte do příštího čísla!

Jan Eisler

DRUHÁ STRANA MINCE

Bohužel, nesmyslná obtížnost není jen drobnou obtíží, ale docela dobře se jí daří hru demolovat. Ke konci druhého aktu mé DISCWORLD štval jako žádná jiná adventure a to počítám i INNOCENT UNTIL CAUGHT. Ale teprve mozkové křeče při psaní návodu mě utvrdily v tom, že DISCWORLD skutečně je nehratelný v pravém slova smyslu. Je to sbírka neologických problémů a frustrujícího prohledávání stále stejných místností. Ani báječná grafika, ani souvztažnost k dílům T. Pratchetta, ani veselá hudba, nic z toho není dosudatečným lékem na bolavou hlavu otloučenou o zed' v zuřivém zoufalství, když už člověk vyzkoušel všechno na všechno a neví jak dál. Raději si zahrajte BIG RED ADVENTURE, pobavíte se víc...

Andrej Anastasov



S draky nebývá moc legrace. S tímhle je. Obrovská. Jenomže má zvláštní sklonky k pálení, a tak se zase tolik nenasmějete.

Score 82%

Název hry: DISCWORLD

Výrobce: TWG / Psygnosis

Žánr: Zpracování knihy

Styl: Adventure

Počítače: PC CD-ROM, PC

Obtížnost: Nehratelná

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 85%

Grafika: 90%

Zvuk: 90%

The Lost Eden

Kdysi dávno, kdy svět ještě halily pleny nekonečných džunglí a kontinenty se k sobě choulily jak novorezená písklata, v těch časech minulých se odehrává nás příběh.

Hra THE LOST EDEN v češtině „Ztracený Ráj“ je divná. Divná jak neverka napaná v komíně, jak sexuální sny transvestitů, jak smrt při pitvě, jak... tak dost! Proč hledat synonyma, jejichž suchý praskot zní jak výstřely mimo terč, když přímo po mé prostřední ruce se válí to nejlepší přirovnání? Tato hra je totiž SKORO tak divná jako její přechůdce - vybrědlost od týmu Cryo jménem COMMANDER BLOOD (SCORE 13 - 84%). Vzhledem k tomu, že se odehrává „pouze“ 65 milionů let před naším letopočtem a nikoliv po něm držela autory více při zemi, takže člověk na rozdíl od hry předchozí občas i získává určitý obraz o tom, co se děje. V COMMANDEROVÍ BLOODovi jste nikdy nechápali, co se vlastně děje a v tom také spočívala jeho krása. Buddha! Co to povídám, znělo to jako bych nabádal hry

k tomu, aby byly zamířené a nepřehledné. Je to pouze výsada čistého autorského génia, aby zamířenost či podomácku řečeno vybrědlost vedla k nádhernému pocitu lehkosti známému z alkoholového (nebo jinému) opojení nebo z duševního stavu po zhlédnutí filmu Twin Peaks. Programátoři Cryo tohoto génia čapí do schránek svých mozků profickým grifem a hned svou první hrou na Amigu jménem KULT ukázali všem, že to myslí vážně. Ukázali, že jsou skutečně divní a že i nadále mohou sypat hry jako COMMANDER BLOOD nebo EDEN. Hry divné jako nečekaná smrt, divné jako David Byrne, Bjork a konec konců divné jako já, když si piluju rohy pilničkem na nehty. Já bláhový!

Celou dobu mám na jazyku slovo hra ztráskané do různých pádů, ale je to slovo zavádějící, protože Ztracený Ráj není ani tak hra jako interaktivní knížka, příběh vyprávěný na monitoru, který vám občas dovolí zasáhnout, ale většinou vás drží zkrátka. To je ovšem bohužel postup, který je mi, mřížně řečeno, nepříjemný. Připadá mi to podobné jako bych k snídani dostal hrušku a syrečky. Hrušky mám rád. Syrečky taky. Ale dohromady? Dohromady je to blevají, ať se kuchař



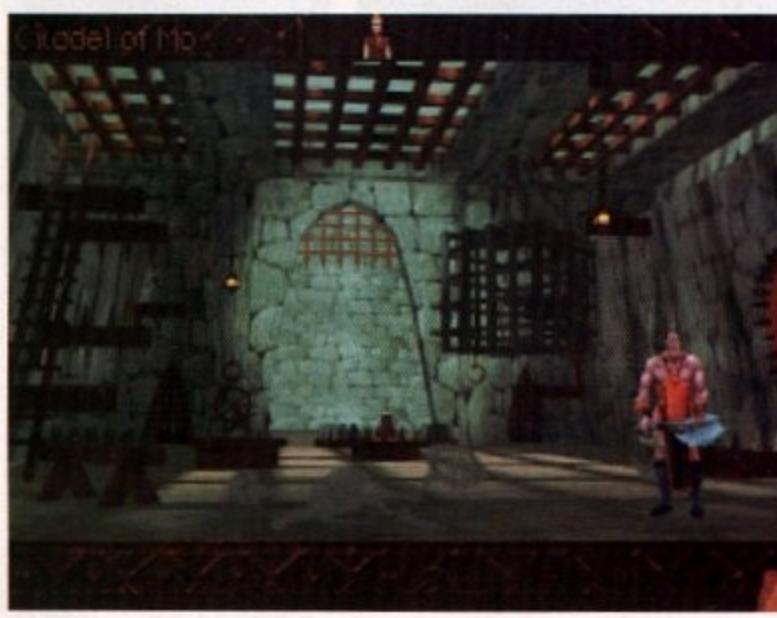
Stavění nové Citadely je Velká věc. Takhle velká věc - nevidíte?

snaží jak může, nikdy tyhle dvě věci nedokáže spojit a šéfkuchař ho vyrazil za ucpané toalety. Podobně k sobě nejdou knížky a hry. Knihy čtu rád. Hry hráju rád. Ale dohromady? Nesmysl. I když jsem od roku 90, kdy jsem si do operační paměti nainstaloval Windows 3.1 (občas se mi před očima objeví hláška UNKNOWN ERROR a spadnu, zejména na ledě) multitaskový člověk, nedokážu se soustředit zároveň na knihu i na hru, možná až s novou verzí. Abych vás ale nemátl - THE LOST EDEN není napaný textem, to vůbec ne. Je pouze orientovaný na příběh mnohem více než na hru. Cryo v této oblasti dokážou být neuvěřitelně originální a ani chvíli nepochybujete o tom, že příběh je vynikající. Ale SCORE je, jak už ti všímaři z vás určitě postřehli, časopis o počítačových hrách a tudíž klademe na první místo vždy hru jako takovou. Cryo se na tuto problematiku v projektu EDEN dívalo bohužel zcela obráceně. Zatímco na příběh a jeho vývoj se člověk přímo klepe, hra už zdaleka není tak slavná a působí jako určitá překážka mezi mnou a pokračováním příběhu.

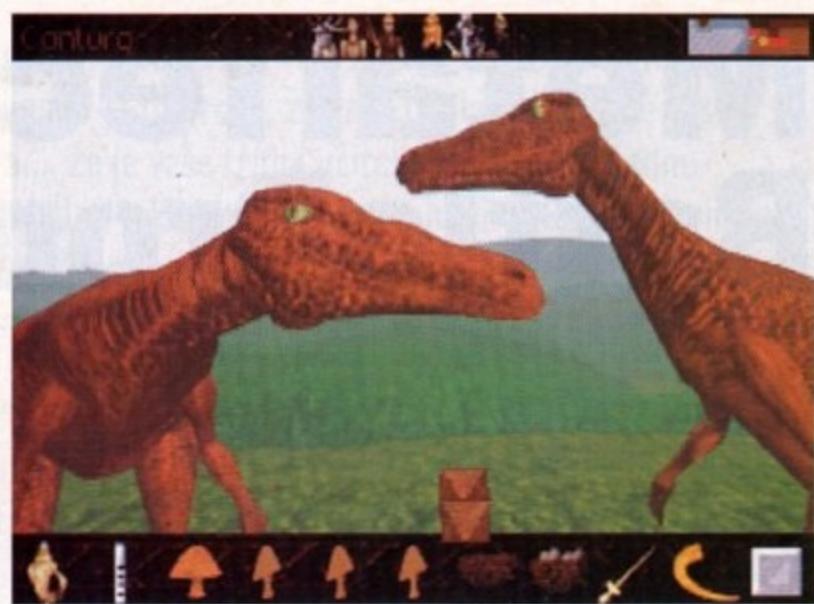
Srovnám-li EDEN například s DISCWORLDem, zjistíme, že ač druhý jmenovaný skutečně byl nenormálně obtížný, přesto mě pobavil (pomučil) o mnoho víc než EDEN. Strávil jsem nad ním několik dní, probíhaly vzrušené debaty mezi mnou a ostatními hráči z redakce. Jednou někdo na něco přišel, jindy se to či ono nepovedlo, prostě něco se dělo a určitá zábava by se v tom našla. Ale EDEN? Co jsem komu kdy řekl o EDENU? Ze měl

nádhernou hudbu, hezké animace a zajímavý příběh? že jsem ho za čtyři hodiny bez jediného zádrhlu dohrál? že jsem se při něm tu a tam na krátkou chvíli (vyjma repetitivní střední části) docela bavil? To je ale málo. Za takovou cenu, jakou výrobci za současné hry chtějí, nejsou čtyři hodiny zábavy dost. Ptáte se kolik zábavy přepočítané na čas bych si od plnohodnotné hry představoval? Nevidím důvod, proč bych vám to neprozradil: včera jsem dohrál MAGIC CARPET. Začal jsem ho hrát v listopadu 1994. Čtvrt roku ku čtyřem hodinám. Hmm. Dále se nabízí jiné srovnání a to s pokrevním dvojčetem této hry - s COMMANDERme BLOODem. Necháme-li příběh stranou, zjistíme, že jsou tyto dvě v podstatě stejné. Jsou to jednoduché adventure, kde se chodí (léta) z místa na místo, sbírají se předměty a nosí se lidem (nebo častěji zrůdám), kteří (které) o ně mají zájem.

Onen vysněný ráj se podle příběhu této hry ztratil již kdysi dávno, kdy lidé ještě žili v souladu s dinosaury. Spolupráce byla jednoho nešťastného času



Ahoj, Ahoj - jsi pi to ale divný pták. A to ještě nevíš, co tebe a tvůr rod čeká (nahoře)... Mučeníčko, to je moje potěšeníčko. Tady ale ani náznak něčeho podobného - jen mučírna. Ach jo (vlevo)! T-Rex v akci. Další Pterodaktyl v tlamě. Intro v polovině. Hra na začátku (vpravo).



Kdykoli si můžete přepnout na vlastní skupinu a konverzovat o všem možném. Hezká holka, co (vlevo)? Intrakce s ještěry se nese v duchu „Dej jablíčko/dej houbičku/dej hnizdečko“. No ne (vpravo)...

rozbita nadobro jak ze strany lidí, tak ze strany dinosaurů. Jistí lidé, jmenovitě váš děd a jistý druh saurů zvaný Tyrannosaurus se navzájem naštvali, zničili si co mohli a svět růstal rozdělen do vzájemné nenávisti. Jak už jsem naznačil - svět EDENu není obýván pouze dinosaury a lidmi, ale i jinými, více či méně inteligenčními rasami, se kterými musíte komunikovat. Vaším cílem je sjednotit několik těchto ras v boji proti tyranosaurům a s jejich pomocí postavit obranné pevnosti zvané citadely. Získávání pomoci k odboji je fraška. Obyvatele prvního údolí si získáte tak, že jim darujete jablíčko, zlato a hnizdo. Ve druhém údolí si přízeň obyvatel získáte pro změnu hnizdem, zlatem a jablíčkem. Údolí třetí zaplesá nad zlatem, hnizdem, a jablíčkem a naopak jablíčko, hnizdo a zlato jsou klíčem zároveň k srdečním obyvatelům údolí dalších. A to nepřeháním, většinu hry skutečně strávíte tímto duchaprázným počináním. Nevím, jak je to možné, možná je to součást šílenství Cryo? Je to velká škoda, protože úvodní část sestávající z bloudění po kryptách vaší citadely a část závěrečná popisující pohyb v zemi smrti a zabítí hlavního tyranosaura, jsou skvělé ukázky napínávání a originální adventure.

Příběh drží pohromadě jako profesionálně napsaná kniha a je to evidentně nosník celé hry. Jeho zakončení dohnalo mě, Jakuba Červa a dokonce i bezcitného (i když ba ne, on není tak bezcitný) Honzu Eislera bezmála k slzám. Jestli na nic, tak na konec této hry se těše, je velkolepý a šíleně smutný (asi jako Baron of Hell nemajíc do čeho dloubnout kotypem).

Procházením ztraceným rájem získáváte prátele. Vás rádce a učitel je podivín. Dalo by se na něj uplatnit úsloví „kdo umí tvorí, kdo neumí učí“. Ve své obstarožní senilitě vám rádi skoro vždy špatně. Celou dobu jsem si myslel, že je to BAD GUY, záporák, antikrist (antidas), ale ono nic! Snad jakási kulturní vložka. Ostatní postavy jsou s podivností rádce ruku v ruce. Hrou vás provází sličná dinosaurovka, která je tak divná, že jsem si při jejím prvním spatření dal pár sekund ticha a zkoumal jsem, kde má hlavu, kde oči, zdali tyto krunýřovité výrůstky jsou skutečně prsa a tahle prohlubeň není.. uh, ehm, ehe.. hýzdě? A přesto, že je dinosaurovka tolik zvláštní, je svým způsobem krásná. Kdyby už se na zemi okolo mne neválelo na padesát klobouků, rád bych před Cryem znova uctivě smekl.

S EDENem (původně se tento projekt měl jmenovat Saurus) si někdo evidentně pěkně pohrál. Animace a grafika v této hře jsou na neuveditelné úrovni, prostě bomba! Je to už potřetí, co Cryo technicky excelovalo. Nejdříve DRAGON LORE (SCORE 12, 80%), pak COMMANDER BLOOD a teď tohle. Tři pasty pro oči nemající na PC čku konkurenta. Zatímco ostatní firmy se snaží přecházet do výšších rozlišení, Cryo dohání klasickou VGA na hranice možnosti a ukazuje nám, co všechno je možné stvořit. Nebudu se tajit tím, že nevím jaký konkrétní grafický

systém či renderovací program hoši z Cryo používají, ale výsledek je neuvěřitelný. Pohledy na průvody dinosaurov, pterodaktylové letící na zlatavém pozadí zapadajícího slunce, obrovské bílé Citadely, moře, hory, džungle a údolí, prostě nádhera. A to nejen nádhera technicky dokonalá, ale nádhera vlastní. Animované sekvence provázející hru jsou malá umělecká díla vypínaná do hubu-otevirajícího perfekcionismu. Dáte-li hodně na grafiku, už nemusíte číst dál - tato hra je to nejlepší o čem jste kdy snili. A nakonec jsem si nechal je nejlepší. Představte si, že grafika není to nejlepší, cím tato hra disponuje. To nejlepší je totiž hudba. Božská hudba. Hudba, jakou jsem ve hře ještě nikdy neslyšeli. Málodky jsem se slovy v koncích, ale tentokrát opravdu nevím, jak popsat, co jsem slyšel. Slyšel jsem něco neobyčklého, orientálního, velmi originálního a stylového. Nevybavují se mi melodie, ale souzvuky ženských sopránů, tamtamů, chóru, náhodných tálých náplavků a ostatních vyložených vybrádlych zvuků, které mistrova ruka bezchybně slepila geniálně jednoduchého celku. Hudbu přitom v klidu zvládne i obyčejný Sound Blaster. Bohužel jako všechny ostatní hry od týmu Cryo, podporuje EDEN pouze Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster 16 a AWE 32 a to ještě s potížemi. Například mě se zvuk nepodařilo nainstalovat vůbec, což se mi stává velmi zřídka, ale udělal jsem dobré, že jsem si řekl hru zahrát k Červovi, kde hudba šlapala jak hodinky. Bez hudby by tato hra ztratila 48.556% duše, you know?

Co dodat? Určitě by bylo potřeba ustálit se na nějakém zakončení. Máme-li mluvit zcela otevřeně, tak trochu si nevím rady. Pro začátečníky by tato hra mohla být dobrým rozjezdem, naopak lidé náročnější budou jistě nespokojeni s její povrchností. Nejraději bych tabulku hodnocení v tomto případě úplně vypustil a do jejího obdélníku byl strží obrázek dinosaurov s větičkou „THE LOST EDEN je dobrá hra“. Jenže to já nemůžu, musím poslušně vyplnit příslušné hodnocení.

Jen tak mezi náma:
neleze vám to
hodnocení už
krkem? Nezdá
se vám to
příliš
striktní,
upnuté

a zastaralé? Tohle je zrovna typický příklad - EDEN je zaměřen na určité publikum. Někomu se bude líbit více, někomu méně. Od toho jsem se celý den pachtl s touto recenzí, abych vám všem poskytl potřebné a čistě objektivní údaje o tom, jaká hra je a ted? Teď se musím postavit do role role soudce. Štve mě to. Těm z vás, kdo už z mé recenze ví, co je EDEN zač doporučuju vybodnout se na tabulku hodnocení a přebrat si to v hlavě bez ní. A ti ostatní? Co se dá dělat? Vlivat numerologii.

Andrej Anastasov

Score 71%

Název hry: THE LOST EDEN

Výrobce: Cryo / Virgin Fantasy

Žánr: Adventure

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:

Originalita: 65%

Atmosféra: 70%

Grafika: 90%

Zvuk: 95%

Král je starý, se-nilní, hloupý, zabednělý, zbabělý, omezený, nepřející...



Na pohled nic moc, ale měli byste tyhle miláčky vidět v pohybu.



MetalTech: BattleDrome

Ačkoli se na první pohled může zdát, že hra **BATTLE DROME** je prvním pokusem firmy **DYNAMIX** o začlenění gigantických ocelových nestvůr do her, pokusem, po kterém následovalo „ostre“ vypuštění hry **EARTHSIEGE** (SCORE 12, 88%), není tomu tak. **BATTLEDROME**, ačkoli používá téměř stejný model, je hrou novějšího data.

Hry série METALTECH však nejsou jistě jedinými hrami, ve kterých se gigantickí bojoví roboti vyskytují. Stačí jen vzpomenout na stařičké XENOBOTS či doufat, že se již v nejbližší době objeví hra IRON ASSAULT firmy VIRGIN. Nicméně, zejména hra EARTHSIEGE si získala obrovské množství příznivců a obdivovatele. Pro připomenu - náplní hry EARTHSIEGE není nic jiného než globální a vysoce destruktivní lasero-kanono-plasmoidní boj gigantických ocelových robotů s jinými a ještě gigantičtějšími roboty. Nevyhodou těchto strojů je jejich nadmerná velikost a následná absence na společenských věžích, výhodou obrovský bojový potenciál, který se však uplatní spíše v boji než u čaje o pátek. Pokud jde o hru, nutno přiznat, že s ní má většina hráčů zpočátku problémy - většinou spojené s nedostatkem vlastních koncertin. Vzhledem k tomu, že u EARTHSIEGE je nezbytně nutné ovládat jak chůzi robota, tak jeho horní polovinu trupu, silové štíty, zbraně a mezičím dávat příkazy ostatním robotům, hráč, který nedisponeje zvýšeným počtem prstů či rukou, případně si ještě nekoupil jeden z hi-tech joysticků, může mít jisté problémy. Po jejich překonání se však z EARTHSIEGE stane jedna z nejlepších akčních her svého druhu. Především proto, že mnoho her „jejího druhu“ není.

BATTLEDROME tedy, jak je jistě mnohým z vás zřejmě, využívá stejného systému - tedy

má taky uvnitř roboty. Na rozdíl od komplexního a náročného EARTHSIEGE se však soustředí jen na čistou akci spojenou se zdokonaleným stavěním a vylepšováním robotů a neočekávanou možností hry více hráčů. Tomu je ovšem obětována značná část prezentace hry, takže ti náročnější nebo zhýčkajení z vás budou mít pocit, že se „není na co divat“. Na druhou stranu ale zase je co hrát!

BATTLEDROME vás zavede do pomyslné virtuální arény, postavené speciálně pro zvrhlíky vašeho druhu. Nejde tady o přežití lidstva ani válku s Cybridy, ale o něco mnohem prozačetějšího - o peníze. Pokud nemáte to štěstí a nedisponejete rychlým modemem či sítí, budete asi volit variantu vlastní kariéry. Tam začnete jako chudé malé nic se slabým robotem a na svoje životy nebo spíše zdokonalování si budete muset vydělávat - jak jinak než virtuálním bojem. Vašimi soupeři bude několik desítek protihráčů, z nichž každý disponuje jiným postavením v žebříku výkonnosti a pochopitelně i jiným robotem. Podobně jako u EARTHSIEGE tady najdeme nejrůznější bojové stroje - od malinkých ale rychlých robotů přes střední střídou průměrných válečníků až po gigantické bojové obry vybavené těmi nejsilnějšími a nejhrozivějšími zbraněmi.

Vtip, a na druhou stranu také kouzlo hry spočívá v tom, že k robotům je od začátku hry omezený přístup. Na lepší roboty si musíte nejen vydělat peníze, ale musíte také dosáhnout určité hodnoty v žebříku všech válečníků. Získávání peněz je jednoduché - stačí být neporazitelný bojovník. Kdykoli vyzvete na souboj některého ze soupeřů, máte možnost dohodnout se na podmírkách boje. Stanovit si velikost a charakter arény, omezit použití některých zbraní a vsadit určitou částku peněz. Pokud se vám podaří zvítězit, peníze jsou vaše, pokud ne, nejenže přijdete o sázku, ale vystavujete se riziku, že se ocítнетe na mizině - bez možnosti doplnění zbraní či opravení robota.

Ještě než se dostaneme k jádru hry, tedy k bojům samotným, musíme se zmínit o jednom skutečně vynikajícím vylepšení oproti EARTHSIEGE. Kromě toho, že si v průběhu hry můžete kupovat nové a nové roboty, můžete si svoje stávající také sestavovat. Jediné, co je neměrné, je „karosérie“. Do ní pak zabudujete reaktor, motor, energetické štíty, brnění a externí zbraně. Zatímco silnější reaktor vám umožní lepší výkon, s lepším motorem budete rychlejší, štíty chrání před poškozením a brnění je poslední ochranou po vyčerpání štítu. Všechny karoserie jsou však konfigurovány tak, že neumožňují nákup všech nejlepších položek. Vždy se budete muset rozhodnout, co obětovat ve prospěch něčeho jiného. Rychlý motor a silný reaktor vám neumožní silné štíty a brnění a naopak. Je také potřeba vybírat, pro jakého robota se hodí jaká konfigurace - u malých robotů vám štíty nepomohou, a tak sázejte na rychlosť, obří na bojiště jsou zase pomalí, a tak spolehujte na silu štítu. Anebo obráceně? Vše je na vás!

Jakmile si tedy postavíte robota, vybavíte ho zbraněmi (v arzenálu jsou již klasické kanóny, lasery, blastery, plasmová děla, raket a miny), vyzvete soupeře a stanovíte podmínky, můžete se dát do boje. V aréně na vás čeká kromě nepřítele také předem stanovené množství překážek, dělových věží a doterných rozhodčích. Boj nemusí nutně probíhat na život na smrt - můžete si zvolit procentuální poškození

vedoucí k vítězství. Kromě klasického souboje titánů, který BATTLEDROME nabízí a o kterém snad není třeba se více rozpovídat (systém je téměř stejný jako u EARTHSIEGE) se zmínilo o dalším vylepšení, a tím je možnost distribuce energie. V průběhu boje si totiž můžete vybrat, kolik energie z reaktoru (množství energie záleží na velikosti reaktoru) poputuje do zbraní, kolik do štítu a kolik do motoru. Pokud nepřátelského robota zaskočíte, pustíte zbraně naplno a rozstřílíte ho dříve, než se stačí otočit. Pokud vás naopak překvapí ze zálohy, zapomenete na zbraně a štíty, pustíte všechnu energii do motoru a bleskově uniknete. Hru jsem hrál dost dlouho na to, abych věděl, že jen rozumným využíváním energie se dostanete skutečně daleko!

Pokud jde o technické provedení, i přesto, že hra zabírá pouhé dvě diskety, musíme říci, že je dostačující. Zádné animace, zádné renderované sekvence, zádná multimédia. Pár menu a systém stejný jako v EARTHSIEGE - plně texturovaní roboti zasazení do prostředí virtuální arény. Nic víc a nic míň. Pokud jste tedy fanouškem robotického boje, neváhejte. Pokud vás láká virtuální kariéra, naváhejte. Ale pokud máte rádi EARTHSIEGE a chcete si svoje schopnosti změřit se svými kamarády prostřednictvím modemu či sítě - utíkejte - BATTLEDROME je přesně pro vás!

Jan Eisler



Obrázky vám toho o hře řeknou mnohem víc než bych dokázal já svými trapnými a rádobytipnými popisky. Takže si užijte a vězte tomu, že BATTLEDROME opravdu stojí za to!

Score 85%

Název hry: **METALTECH: BATTLEDROME**

Výrobce: Dznamix / Sierra

Žánr: Sci-Fi

Styl: Simulátor

Počítače: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 85%

Grafika: 80%

Zvuk: 80%

Super Karts

Kdysi dávno, v dobách, kdy se na školách nejen o hrách nevyučovalo, ale dokonce se o nich ani moc nemluvilo a nepsalo, v dobách, kdy byla počítačová zábava ještě poměrně mladá, vznikalo, jak jsme si už povídali minule, strašně moc různých her. A protože to bylo ještě dávno před „Velkým zákazem“ nehorázného kopírování nápadů.

v roce 2015, spousta her, které dělaly různé firmy byla skoro navlas stejná. Sice se jinak jmenovaly a na pohled trochu jinak vypadaly, ale...

Sí, sí, pane učiteli, když jinak vypadaly, tak přece nebyly stejné, ne?

Ale Mařenka, víc přece, co jsme si říkali na první hodině a co máte napsáno na první systémové disketě Gamesologie - u her přece vůbec nezáleží na tom, jak vypadají, ale jak se hrají - tenkrát si některí jejich autoři mysleli, že tomu tak není, ale my už dnes přece víme, jak to bylo. No, takže tenkrát vznikalo strašně moc různých her. Některé byly dobré a jiné ještě tenkrát mohly být špatné.

Špatné?

Ano, Mirečku, špatné. Před „Velkým zrestním všech softwarových šmudlů“ v roce 2016 nebyl nikdo trestán za výrobu špatných her, ale to sem ted nepatří. V každém případě, a to už jsme si říkali, se někdy až nehorázně kopírovaly a kradly nápadы her. Někdo třeba udělal dobrou hru a jiní, závislosti a hrabivci dělali podobné hry jen proto, aby se chytily ve stínu slavnějšího předchůdce. To byste ale už měli vědět, jeden příklad jsme už probírali v prvním pololetí. Vzpomene si někdo?

DOOM a pak CORRIDOR 7, RISE OF THE TRIAD, CYCLONES, BODY COUNT...

Výborně, Tomášku, připisuj ti kredit. Dnes si řekneme další příklad takového vykrádání nápadů a kopírování úspěchu. Bude to o to složitější, že nešlo o kopírování hry na jednom formátu, ale na dvou. Konkrétně velice oblíbená a slavná hra SUPER MARIO KART na konsoli SNES...

Takové ty roztomilé pastavičky ze hry SUPER MARIO BROS., které zdávaly na různých okruzích, jak to mohli hrát dva hráči najednou, jak se na to dívali ze zadu a jak to byla vynikající hra, kterou ohodnotili ve Svatém SCORE číslo 3 znamením 80%?

ANO Verunko, přesně tak. Tak přesně tahle hra se dočkala ne konverze, ale naprostého přepracování pro PC. Jenže byla úplně stejná. Hráč si mohl vybrat jednoho z osmi závodníků a mohl jezdit po šesnácti různých okruzích, které byly výborně prokreslené a plynulé.

Dobrý den, děti. Dnes vám začala škola o trochu později než jindy - je to proto, že vaše třídní učitelka se zase vožra... že je vaše třídní učitelka dnes mimorádně nemocná, a tak máte jako první hodinu Gamesologii. Tak si vyndejte pomůcky, zapněte monitory a pište si.



Intro renderované v 3D studiu. Má někdo zájem?

s animací vynikajících 60 obrázků za vteřinu. Sledovat autička, tedy motokáry, ze zadu a cestou po okruzích mohl sbírat peníze na nákup vybavení, turbo urychlovače, olej, kterým škodil protihráčům a zpevňovač řízení. Mezi okruhy, když se kvalifikoval, si nakupoval nové vybavení jako motor nebo pneumatiky a tak pořád dál. I tahle hra umožňovala, aby ji hráli dva hráči na jednom počítači a dokonce osm hráčů po sítí! Aby mohli její autoři zdůraznit rozdíl mezi touto hrou a SNES předlohou, přidali na CD-ROM velice pěkné a dlouhé intro renderované ve 3D studiu. Potom už jim nezbýval čas na vymyslení nového jména, a tak z názvu prostě vypustili jedno slovo a přidali jedno písmeno. Jmenovala se SUPER KARTS.

A pane učiteli, byla ta hra taky tak dobrá?

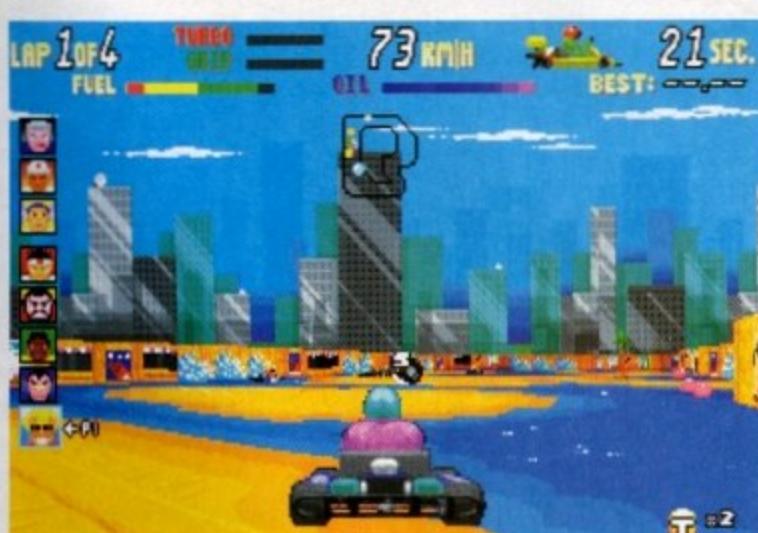
No, to je právě to Jiříku. Právě že byla. I když to byla naprostě nehorázně okopírována vše bez špetky invence, bylo to něco, co na PC dosud nebylo. Nepočítám samozřejmě podivný BC RACERS, protože dinosaři jsou něde trochu jinde. Kdo se styděl hrát takově zábavné a hratelné hry na konsolích, mohl si je zkoušet doma na svém PC, bez ostychu. Navíc her pro dva hráče není nikdy dost, a co teprve závodního šílenství pro osm! Technicky

sice nebyla hra nijak zázačná, ale zase byla hratelná i na slabších počítačích. Tenkrát, před „Velkým zešílením firmy Intel“ si ještě každý nemohl dovolit jejich Octium za cenu kopacího mlže jako dnes, a tak byly oblíbené hry na 386DX/20 MHz, 4 MB RAM, což SUPER KARTS byla. Jediný problém byl v tom, na jakou věkovou skupinu se obracela. Měla smůlu, že přišla v době, kdy začínala takzvaná „Multimedialní horečka“ a lidé si ještě pořádně neuvědomovali, že ty nejlepší hry jsou ty nejhratelnější a nejzábavnější, ne ty nejmímultimedialnější, a tak byly ty hratelné a zábavné hry považovány spíše za dětskou zábavu. SUPER KARTS byla velice hratelná a zábavná a i když člověku nevydržela na moc dlouho, rozhodně byla tak dobrá, jako vůbec první závodní hry, které na světě vznikaly.

A pane učiteli, co si máme napsat jako závěr dnešní hodiny?

Závěr? Hm, no napište si, že se člověk nesmí moc dát na to, co říkají ostatní. I když je hra třeba okopírována od nějaké jiné a i když vypadá stejně, neznamená to, že není stejně dobrá. Napište si, že zdání klame a že hra, která na první pohled vypadá jako hra pro děti, pobaví i dospělého. Napište si, že ještě dnes jsou potřeba hezké závodní hry a vůbec hry bez střílení a krve. I ty totiž byly, jsou a budou vždy zábavné a přínosné. A to je z dnešní hodiny všechno. Uložte si pozice a něco si dělejte. A Pepečku, ne abyste zase pouštěli ten DOOM 351. Víš, že to občas chce nějakou změnu...

Jan Eisler



Voda je nepříjemnou překážkou - brzdi, ale většinou se ji dá vyhnout (vlevo nahoru)! Ridičům motokár nehoří za zadkem. Používají jen přídavné spalování - TURBO (vlevo dole)! Industriální zóna v Německu. Deprese? Jedete rychle (nahoře)! Ale čekali jste, že vás tahle hra zavede i do Indie, ne (vpravo dole)?

SCORE	80%
Název hry:	SUPER KARTS
Výrobce:	Virgin
Závr:	Sport
Styl:	Akční
Počítače:	PC CD-ROM, PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

recenze

ClockWerx

Alexej Pajitov (Pažitnov - pozn. red.), tvůrce legendárního TETRISu, se nám postaral o novou logickou hru. Jmenuje se ClockWerx, nese nálepku „Windows only“ a (presto) patří do kategorie nadprůměrných. Přesvědčte se sami.

Jak každý, kdo se trochu zajímá o logické hry (nejen počítačové, ale i stolní a ostatní) ví, že základem tohoto typu her je vždy „geniální“ nápad. Na něm, přes všechnu sebelepsí grafiku a hudbu, záleží konečný úspěch hry. Většinou navíc platí, že čím jednodušší je podstata nápadu, tím je jeho úspěch vyšší. Vynikajícím příkladem je právě Tetris, který svou nevídavou hratelností a velice jednoduchým principem získal srdce milionů lidí na celém světě. Byl přenesen na všechny dosud vyvinuté počítače a herní konzole a každým rokem vzniká na jeho základě spousta „nových“ her.

Stejně jako většina nejlepších nápadů, tak i nové „kolumbovo vejce“ Alexeja Pajitova vychází z pozorování reálného světa.

Když se pozorně zadíváte na obrázky obklopující tento text, objevíte v každém z nich vždy alespoň jednu ručičku (žlutou - to je vaše, která nikdy nesmí chybět), o mnoho víc malých puntíků a k tomu většinou ještě něco navíc.

CÍL HRY

ClockWerx jsou rozdělené na úrovně, každých deset úrovní dává dohromady jednu etapu. Cílem každé úrovně je dopravit žlutou ručičku na gólový puntík, kolem kterého letají hvězdičky stejně jako kolem vaši ručičky (viz. obrázky).

OVLÁDÁNÍ RUČÍČKY

Ručičky se kolem puntíků neustále otáčejí. Přemístit je můžete pouze na bod, na nějž právě ukazují (jsou s ním jakoby spojené), a to hned dvěma způsoby.

První způsob přemístování se nazývá „kývání“ a spočívá v tom, že se ručička jednoduše přenese na příslušný puntík. Druhý způsob nese název „převracení“ a od prvního se liší tím, že ručička po přenesení na puntík ještě změní směr otáčení.

Kromě přemístování můžete ještě měnit směr otáčení ručičky, a to buďto v kterémkoliv okamžiku (což je velmi potřebná „výzbroj“), či při střetu s nějakým sousedním bodem.

PŘEKÁŽKY A TO OSTATNÍ

V první „zaučovací“ etapě vám v cestě ke gólovému puntíku nepřekáží téměř nic, což je výhodné pro rychlé osvojení ovládání ručičky. V dalších etapách již narazíte na všelijaké



Pokud se vám zdá, že některé body na obrázku jsou trochu posunuty, pak máte úplnou pravdu. Pohybují se totiž dokolečka okolo červených ručiček uprostřed (nahore). Právě se chystám přestoupit před gólový puntík - samozřejmě se mi to potom díky zmatku s tipáním tohoto obrázku nepodařilo (vpravo). Dynamit umí zničit i nepřátelské ručičky, což se nemálokdy hodí (vpravo dole).

překážky, jejichž množství a houževnatost stoupá řadou téměř exponenciální.

První a nejčastější překážka, se kterou se setkáte, jsou ostatní ručičky. Ty se kývají, převracejí, případně odrážejí na svých vlastních bodech označených stejnou barvou (ručičky mohou i sdílet stejné body, pak se puntík vybarví částečně všemi potřebnými barvami). Vy na tyto puntíky můžete také vstoupit, musíte ale dát pozor, abyste se s některou z nepřátelských ručiček nesrazili, protože to by byla vaše smrt a museli byste hrát úroveň od začátku!

Druhou nejčastější překážkou jsou různé druhy puntíků. Existují puntíky navždy mizející, pohybující se, propadávající se (ovládá je spínač, přes který rotuje většinou hned několik nepřátelských ručiček najednou), teleportovací, či puntíky navzájem nespojitelné (nelze mezi nimi přecházet). S postupem času ve hře narazíte také na pásy. Ty jsou však v podstatě pouze protažené puntíky.

Jedny z častých překážek jsou také zdi. Pokud v nich nejsou dveře, musíte je buďto vyhodit do povětrí nebo rozbit speciálními kuličkami.

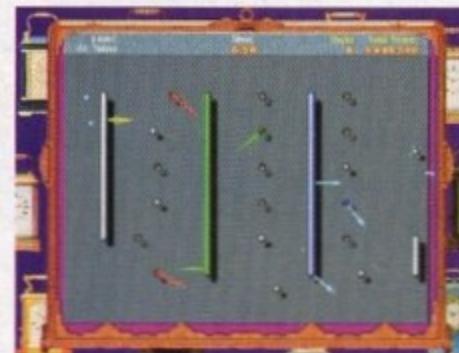
To však zdaleka není vše. Ve hře se setkáte z mnoha všelijakými dalšími potvorami, jako jsou letající miny, rozmnožující se olejové skvrny, vystřelovače, atd. Jsou tady samozřejmě



proto, aby vám váš postup ke gólovému puntíku co nejvíce ztížili.

Cílem ClockWerx je mimo úspěšného završení všech úrovní především vysoký bodový zisk. Bonus získáváte za posbírání spousty různých objektů během hry stejně jako za rychlost dokončení každého levelu.

Kromě rozsáhlých tabulek nejlepších výsledků v každé úrovni získává bodování smysl také hrou pro dva hráče zároveň. Zde, pokud oba soupeři level úspěšně dokončí, vítězí právě ten, který má nasbíráno více bodů.



Ty jámy s barveným znakem uprostřed zasunují (respektive vysunují) příslušné puntíky (vlevo). Ty tečky mezi pásy se pohybují a je pěkná fuška se jich chytit a současně se nesrazit s nepřátelskými ručičkami (vpravo).

Hra ClockWerx je graficky provedena velice precizně a zvuky a hudba jsou také na poměrně slušné úrovni (i když můj názor je ten, že hudba u takovýchto her by měla znít spíše z beden hi-fi stereia). Na závěr musím uvést snad jeden z největších „dostatků“ této hry, a to jen ten fakt, že bezpochyby rozvíjí představivost (a také trpělivost) a působí tak (jako většina logických her) pozitivně na naše mozkové závity.

Martin Dvořák

Score 81%

Název hry: CLOCKWERX

Výrobce: Spectrum Holobyte

Žánr: Něco od hodin

Styl: Logická

Počítače: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 95%

Atmosféra: 85%

Grafika: 85%

Zvuk: 80%

PŘEDPLATNÉ SCORE OPĚT (scoro) **ZADARMO!**

Jistě že jsou i jiné časopisy, které pišou o počítačových hrách. Je jich pár a některé z nich jsou docela dobré. Některé pišou i o nových hrách. V jiných najdete zajímavé návody. Někde jsou atraktivní rubriky a články. SCORE je ale jenom jedno!

Jestli chcete vědět, co se okolo vás děje, jak se vaši kamarádi baví, co se připravuje v dílnách softwarových firem, jaké hry byste si neměli nechat ujít, jak si poradit v obtížných situacích... zkrátka - o čem počítačové zábava vlastně je, nemáte jinou možnost!

Nic ale není zadarmo! A co horšího - všechno je čím dál tím dražší. Od 1. května 1995 se zvýšují ceny poštovného natolik, že již není možné udržet pro vás směšně nízkou cenu předplatného SCORE. Roční předplatné SCORE tak činí 432 Kč (což je cena, jakou zaplatíte za 12 čísel ve stánku) a jedinou výhodou předplatitelů se zdá jistota včasného doručení každého SCORE až domů.

Nic ale není, jak se zdá! totíž Není možné předplatit si časopis jako je SCORE jen tak, a proto jsme se rozhodli, že vám vaše peníze za předplatné v podstatě vrátíme! Návod je jednoduchý.

1. Složenkou typu C nám poukážte 432 Kč na adresu:

**SCORE - předplatné, Krupkovo nám. 3,
160 00, Praha 6**

zajistíte si tak roční předplatné SCORE (na zadní stranu složenky, do zprávy pro příjemce napište, od kterého čísla si SCORE předplácíte).

3. Při nákupu počítačových her od firmy VISION - ať už v prodejně v Praze, Brně či prostřednictvím zásilkové služby vás tento kupón opravňuje ke slevě 120 Kč při nákupu hry v ceně vyšší než 1000 Kč.

Starší čísla

Chybovat je lidské. I vy jste ve svém životě možná udělali chyby, kterých těď litujete. Některé z nich ale můžete napravit. Jestli vám uniklo některé ze starších čísel SCORE, máte štěstí - osud k vám bude milosrdný. Jediné co musíte udělat je spočítat cenu SCORE, o která máte zájem (SCORE 1-11 stojí 30Kč, všechna další SCORE pak 36 Kč), k výsledné ceně přičíst 20 Kč na poštovné a balné a výslednou částku poukázat složenkou typu C na adresu: **SCORE - předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6. Na zadní stranu složenky nezapomeňte napsat, o která čísla máte zájem!**

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEATER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; **SCORE 2:** (VYPRODÁNO!) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; **SCORE 3:** GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITL DIVIL; **SCORE 4:** SIMCITY 2000, LITL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; **SCORE 5:** ELDER SCROLLS: THE ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEAH A STEEL SKY; **SCORE 6:** BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; **SCORE 7:** RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; **SCORE 8:** PACIFIC STRIKE, AL QUADIM, HEIMDALL 2, MR. NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; **SCORE 9:** OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; **SCORE 10:** TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL; **SCORE 11:** SYSTEM SHOCK, DREAMWEB, QUARANTINE, OUTPOST, DOOM 2, DARK SUN 2, DELTA V... plakát: INFERO; **SCORE 12:** INFERO, UNDER A KILLING MOON, ECSTATIC, NOVASTORM, BANSHEE, ALIEN VS PREDATOR, STAR TRAIL... **SCORE 13:** MAGIC CARPET, LITTLE BIG ADVENTURE, CREATURE SHOCK, WING COMMANDER 3, DONKEY KONG COUNTRY, NOCTROPOLIS, TOWER ASSAULT... **SCORE 14:** DESCENT, HELL, KNIGHTS OF XENTAR, SUPER RETURN OF JEDI, MORTAL KOMBAT 2, CYBERWAR, SHAQ-FU... **SCORE 15:** DARK FORCES, WOODRUFF, ALONE IN THE DARK 3, WINGS OF GLORY, PINBALL ILLUSIONS, AFTERBURNER, HAMMER OF THE GODS



Iron Assault

Myšlenkou na vytvoření strojů, které by byly podobné člověku a mohly jej v některých činnostech nahradit, se zabýval už Karel Čapek. Stejně jako my dnes, viděl i tento klasik naší literatury nebezpečí, které se skrývá ve zneužití těchto bytostí - robotů, jak je poprvé nazval.



Tohle je intro a ne, ne jak říká Douglas Adams - je Modré, modré, modré, modré, modré (vlevo)... ...modré, modré, modré, modré (vpravo)...

IRON ASSAULT je jedním z prvních důkazu, jakým lze takové zneužití dovést do důsledků. Týmu Graffiti (proti kterému nemám nic osobního) se pod zaštítou firmy Virgin (proti které nemám už vůbec nic osobního) podařilo dovést dnes poměrně oblíbený žánr počítačových her, konkrétně zachycen futuristického boje gigantických robotů, do zvláštní fáze. Zatímco jiné hry vyvolávají v hráčích rozmanité reakce - LEMMINGS roztomilou roznětlost, TETRIS logický zápal a DOOM zběsilost, IRON ASSAULT měl na mě vliv jiný. Po jeho prvním zhledutí a následném hraní (tentokrát opravdu jen „pro účely recenze“) jsem začal... meditovat! Přemýšlel jsem o světě, o hráči a o tom, kam to všechno spěje. Jak se i ten sebelepší nápad (kterým boje robotů rozhodně jsou, jak ukázaly ostatně již hry jako XENOBOTS, EARTHSIEGE či BATTLEDROME) dá s trohou dobré (nebo špatné) vůle dovést k naprosté zhovadlosti, nesmyslosti a absurdnosti. Jak se dá obliba jednoho žánru zneužít k něčemu tak příjemnému a nedůstojnému, jako je právě IRON ASSAULT, lze li to tak říci. O tomhle všem jsem meditoval, ale ne zase tak dlouho, abych stihl zejet. Potom jsem se s vypětím všech sil do hry znovu pustil a když už to dál nešlo, začal jsem o ní psát. A co jsem si z toho zapamatoval?

Už ze samotného scénáře IRON ASSAULT se udělá slabší nášrám mírně nevolno, až blívno. Je tak stupňovitě ohrazen a neoriginální, že je mi zle při pouhém pomyšlení na jeho reprodukování. Zkusím, co ze mně vyleze... Rok dvatisácesedmdesátaargggghhh, svět ovládají zločinecké korporace, používají bojové ghhhhroboty, jste pfsčlenem rebelské haliance, hnujte, hnujte, MUSÍTE boooooovat... Tolik k příběhu.

Jak tomu v podobných hrách bývá, vaše cesta začíná na jakési

základně kdesi v Americe, odkud budete se svým robotem vyrážet na různě složité a náročné mise. Postupem času, což je sice ohrazené, ale nedá se s tím zase až tolík dělat, se váš strojový park rozrostne o další roboty a zbraně, které si budete moci v záchravných aktivitách využívat, stejně jako se postupem času dostanete i na jinou základnu. Jestli je mezi jednotlivými roboty rozdíl, nevím. Zkusil jsem jich více, ale změnu (až na různé kokpit) jsem nepostřehl. Ještě než se vrhneme na samotný průběh bojů (a to je věc, které bych se nejradiji úplně vydal), nemůžeme se nezmínit o prezentaci hry. Něco takového jste opravdu ještě neviděli. V případě, že se vám neudělá mdlo z idiotského příběhu a stupidního interface, kterým se hra prezentuje, ještě než vás idiotský průběh bojů dodělá, animované sekvence vás určitě naladí do správného kakofonického rozpoložení. Aby totž byla hra dostatečně multimediální a mohla tak zdůvodnit, proč to není budget či jen shareware (který připomíná snad ze všeho nejvíce) a navíc aby mohla zdůvodnit, proč je na CD, obsahuje několik minut těch nejpříjemnějších animací vašeho života. Nevadilo by ani, že jsou všechny animace laděny do nejrůznějších

a značně nechutných barevných odstínů. Snesli bychom možná i to, že jsou ve hře stále stejně a nedají se přeskocit. Co je ale neomluvitelné, je to nejdůležitější - co na nich je! Moje představa monstrózního souboje gigantických ocelových ničitelů, mohutných bojových strojů a futuristické války, která ve mně přetrává už od dob filmu TERMINATOR, byla značně nahlodána zhlédnutím zcela prozaických modelů robotů, kteří se pohybují způsobem, který se nedá označit jinak než „směšný“. Věřte mi, že cupitající a dupkající robůtci atmosfére hry moc nepřidají!

Všechny předchozí neduhy jsou ale zanedbatelné v porovnání s tím, čím se pyšní hlavní část hry - vlastní robotický souboj. Abych si ušetřil rozčilování a aby mě hra nedohnala k tomu, abych ji, nedej Bože, srovával třeba s EARTHSIEGE (portn by IRON ASSAULT musel dostat něco okolo - 150%), pokusím se jen o systematický a stručný výčet neduhů. Vezmu to, jak říkají anglicky mluvíci „In order of appearance“ (tedy v pořadí, jak mě udeřily do očí). Pohyb je naprostě nerealistiký. Ne, že bych někdy pilotoval skutečného robota, ale předsativa, že se na svých dvou nohách pohybuje zcela plynule a bez otřesů, jako třeba tank, je mi trochu vzdálená. Vzhledem k tomu, že se jedná o pohyb stroje zvířího výšky průměrného paneláku, mi také uniká jeho možnost plynule se „smýkat“ (slideovat, jak říkají někteří DOOMisté) do stran. Nemám nic proti úkrokům v DOOMu, ale v případě robotů? Tím, že je pohyb takhle nereálný, se zcela stírá již tak oslabený dojem z „hi-tech robotického souboje“ a pod povrchem se objevuje zcela obyčejná střílečka. Ale pojďme dál. Něco by se dalo

Jako obzvláště výrazná překážka v hratelnosti je stupnidní nutnost číst si info o každé misi.

nahrdat inteligentními nepřáteli, případně zajimavou strategii, ale kde nic tu nic. Nepřátelé jsou zhruba tak inteligentní, jako ospalý hroch. Opilý ospalý hroch. Zfetovaný a opilý ospalý hroch. Ne, mrtvý hroch, který se zfetoval a uchlastal k smrti, tak je to! Nepřátelští roboti se pohybují po bojišti jako opilé veverky, občas sporadicky vystřelí do zdi a když se někdy do zdi netrefí, zasáhnou i vašeho robota. Jejich úhybné manévry se omezují na zabíhání za roh, což není zase tolik. Problém s nepřáteli není ani tak v tom, že je těžké je sestřelit (je to jen o něco málo těžší než střetnout se o půlnoci do záchodové misky, jestli vše co myslím), ale spíše je na velkém a mnohdy nepřehledném bojišti najít. Úkoly jednotlivých misí se omezují na standardní scénáře najít, zničit, najít, zničit, najít, zničit, případně jen najít nebo jen zničit. Je jedno, jestli se této bohulibé činnosti budete věnovat ve městě, v zasněžené arktidě, na poušti v horách nebo v některé ze základen, skladů či jiných „nepřátelských“ instalacích. Je to všechno prašt jako řízni, tedy, píchni jako uhol... nebo tak nějak!

Ani graficky se nejedná o žádný zázrak. Ne, to byla moc mírná formulace. Grafika není taková, jak bychom si mohli slibovat. Ne, to je příliš obecné. Grafika je podprůměrná. To je zase příliš strikní. Víte co? Podívejte se na obrázky a posudte sami (napovím vám, je příšerná)! Hudba a zvuky se sice dají snést, ale to pouze v případě, že si vypnete zesilovač nebo vypojíte bedny. O animacích jsme se myslí již zmíňovali, takže už nezbývá než ... aaarghhhhhhh!

Jan Eisler



Vitr vane pouští (vlevo nahoře)... Rolničky, rolničky, kdopak vám dal... Sakra (vpravo nahoře)!, „Nepřátelská jednotka FROG se právě snaží vběhnout do zdi, očekávám další instrukce, přepínám...“ (vlevo dole) To je, panečku, macek, tenhle robot, co (vpravo dole)? Není nic lepšího než kvalitně provedená a působivá obrazovka výzbroje robota, he (uprostřed)?

Score	30%
Název hry:	IRON ASSAULT
Výrobce:	Graffiti / Virgin
Zánr:	Sci-Fi
Styl:	Akční
Počítače:	PC CD-ROM
Oblastnost:	Dětský snadná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	25%
Grafika:	40%
Zvuk:	50%

error
not enough memory

error
general protection fault

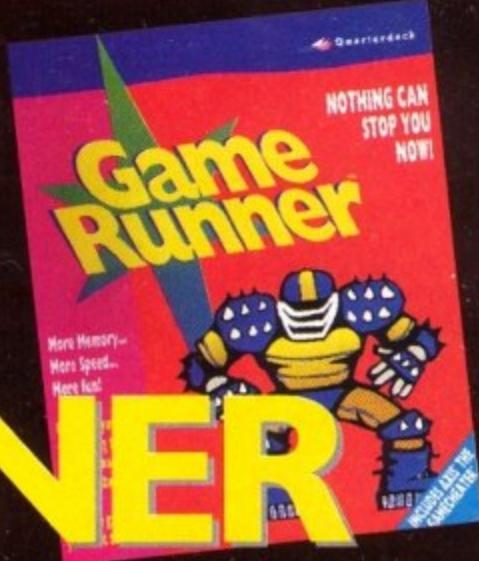
error
not enough EMS

error
#34 528

error
not enough XMS

error
couldn't find ...

Chyba! Že ještě nemáte **GAMERUNNER**



QEMM® 7.0 Memory Manager

Nositel mnoha ocenění, QEMM Memory Manager, který je světově nejprodávanějším programem pro správu paměti, vám najde veškerou extra paměť, kterou potřebujete. I když máte v počítači CD-ROM, zvukovou kartu, drivery myši a další paměť okupující komponenty, QEMM automaticky uvolní až 634 k paměti...

HYPER DISK™ Disk Cache

Zdá se vám, že hra, kterou jste si právě koupili, běží příliš pomalu? HyperDisk zvýší výkon jakýchkoli her, které v průběhu hraní nahrávají z hard disku, od 300 do 1000 %. Nyní můžete bez obav hrát ty nejnáročnější hry.

AXIS™ The GameCheater

Již nikdy nehrájte podle jejich pravidel! AXIS The GameCheater vám může dát více času, životů, peněz, nábojů nebo paliva a umožní vám skákat mezi leveley. Mezi podporovanými hrami jsou Civilization, Dune 2, Falcon 3.0, Elite 2, Gunship 2000, Sim City 2000, Spear of Destiny, Theme Park, Wolfenstein 3D a mnoho dalších.

Ať rozšiřujete paměť vašeho počítače sebevíc, stále jí nemáte dost, abyste si mohli zahrát všechny úžasné hry na vašem hard disku?

Nebo je váš hard disk stále neúnosně pomalý?

Nebo se již dlouho trápíte s nějakou hrou a potřebujete pomocí?

Quarterdeck
INTERNATIONAL



Řešením všech těchto problémů není zvyšování kapacity vašeho hard disku, ale **GAMERUNNER**, nový produkt firmy Quarterdeck, určený speciálně seriózním hráčům počítačových her. Za pouhých 2249 Kč, což je cena herní novinky, získáte ne jeden, ale tři výborné softwarové produkty, které uvolní maximální herní potenciál vašeho stájajícího počítače.

GameRunner je k dostání ve všech obchodech SCORE a ve vybraných obchodech s počítačovými hrami za pouhých 2249 Kč. Případně si jej můžete objednat zásilkovou službou na adresu: Vision s.r.o., Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 nebo na telefonu: (02) 32 80 94.

International Superstar Soccer

Super Nintendo Entertainment System je poměrně malá věcička připomínající hračku pro menší děti. Připojí se velice snadno na televizi či monitor, nalaď se správný kanál, do díry na Nintendo se vloží herní kazeta, není potřeba žádné instalace a ihned jste ve hře. Po té, co jsem tedy takhle jednou vložil kazetu s INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCERem, ihned jsem byl v zatím nejlepším fotbalu, co kdy moje oko spatřilo a moje chtivé ruce mohly hrát. (Rozdíl mezi skutečným fotbalem a počítačovým je v odlišném ovládání. Joystick se například nohami neovládá dobře.) Než jsem se rozhodl ISS postavit, posadit na fotbalový trůn, dlouho jsem se rozmyšlel a vzpomíval, zda-li bych si náhodou nevzpomněl na lepší zpracování fotbalu na počítači. Vážnými konkurenty byli FIFA SOCCER (Score 10, 83%) z CDčka, pouštěný na pentiu s 16MB RAM, kdy je celý průběh utkání skvěle komentován, a postarší, výborně hratelný SENSIBLE SOCCER. Nakonec ale ani oni neuspěli. ISS je předčíl v tom hlavním, a tím je provedení samotné simulace fotbalového zápasu a hratelnost.



Hru sledujete z trochu vyššího pohledu než u FIFA SOCCERu, pro ty, kdo neviděli FIFA SOCCER, jde o 3D pohled z nadhledu. Postavičky hráčů jsou velké a jedna obrazovka zachycuje pouze menší úsek z celé hrající plochy. Právě ovládaný hráč je odlišen od ostatních blikajícím kolečkem, v kterém se pohybuje. Animace hráčů je poměrně kvalitní, i když by pro ni její srovnání s animací ve FIFA SOCCERu nedopadlo dobře. Díky čtyřem funkčním tlačítkům na nintendovském joysticku se zde může s míčem dělat téměř cokoli. Jeden slouží k běhu, druhé k obehrávání protihráče, odeslání příhrávky nebo třeba k výskokům do vzduchu či rybičkám, třetím se střílí na bránu a čtvrtým se odkopává

do vzduchu nebo bráni pomocí sklužů. Směrovým křížem míče usměrňujete. Zpočátku se toto složitější ovládání bude zdát nezvládnutelné, když ale budete hodně trénovat, určitě si na něj zvyknete a pak si vychutnáte ten pravý fotbal. Autori myslí i na standardní situace, jakými jsou rohy, přímé kop, penalty atd. Před volným kopem, tedy i rohem, projede obrazov-

kou místem, kam se centruje nebo střílí a vy si můžete prohlédnout, jak vypadá situace. Pak už jen zvolíte směr a druh kopu, centrum je na světě. Vysoký míč se musí zpracovat nebo z něj střílet, a to nejlépe hla-vou. V místě dopadu míče už jsou připraveni naběhnoucí hráč soupeře a váš. Musíte včas vyskočit a umístit hlavičku. Když už tohle zvládnete, dochází v průběhu hry k neustálemu momentu. V případě faulu v pokutovém území přichází na řadu penalta. Obrazovka se přepne na pohled zpoza střelce, před kterým zeje velká branka s vystrašeným brankářem uprostřed. V okně si zvolíte jakéhokoliv hráče ze sestavy, zamíříte a vyštřílete. To jde však jenom mimo diváka, protože tady se pouze penalta předehraje. Pak se dostanete zpět do 3D pohledu a podíváte se na penaltu ještě jednou. Až na ni zareagují diváci bouřlivým jásotem.

Jak už vyplývá z názvu INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, jsou zde k dispozici národní týmy, s nimiž lze hrát mistrovský turnaj, dva typy ligy reprezentací nebo přípravná utkání. Bohužel byste v sestavách marně hledali známá jména, hrají tu samí niemandové. K mému překvapení mi to ale nevadilo. Každý z týmů má svoji silu i druh hry, takže například afričané využívají svou rychlosť v osobních soubojích, naproti tomu týmy z Britských ostrovů hrají hodně vzdudem a hlavíčkou. Za zmínu stojí i různé druhy počasí. Doby, kdy se bude počasí měnit v průběhu hry, jsou ale asi ještě daleko. Hudba, jež hraje v úvodním menu je

V myslích hráčů je místo jen pro jejich miláčky. PCčkáři mají PC, Amigáči svoji Amigu... Někdy se ale stane, že přijde PCčkáři do rukou jiný herní systém, který nezná, jeho oči prohlédnou a zjistí, že se vlastně hrozně mylil.



úplně normální, zvuky jsou ale perfektní. Velmi obtížné navození divácké kulisy bylo vyřešeno rytmickým bubnováním a pokřiky, které však opět nedosahují takové propracovanosti jako u FIFA a SENSIBLE SOCCERu. Když padne branka, ozve se výkřik komentátora, kterého je tu několik typů. Většinou zní asi takhle: „YES! Gooooduuu!“ Když budete hrát ISS dlouho, všimnete si drobných detailů, jak hráči gestikují a rozhazují rukama v domění, že to ale vážně nebyl ofsayd. Všimnete si také, že kapitáni mají v klasickém losu minci o míč v rukách malé klubové vlaječky, které si vymění, že za branami jsou fotografová, a že když dostanou míč do hlavy, odletí o pár metrů dál, že se dohadují o to, kdo poslední tečoval míč letící do zámeří a podobně. Zápas lze snadno přerušit a věnovat se udílení trenérských pokynů, střídání nebo nastavování herních options. Střídání je hezký vyřešeno, každý hráč má u svého jména ksichtík, který se bud směje, mírač nebo je normální. Pak stačí jen vyházet mrzuté hráče a dosadit za ně ty spokojené.

Nedá se nic dělat, co se týče fotbalu, Nintendo se svým INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCERem je v současné době tou pravou, jedinou a nejlepší odpovědí.

Béla Nemeshegyi

Score 84%

Název hry: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Výrobce:	Konami
Žánr:	Akční
Styl:	Sport
Počítače:	SNES
Obtížnost:	Pro pokročilé

Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

www.oldgames.sk

Nintendo®

GAME BOY

Výhradní distributor MPM spol. s r. o., V Hodkovičkách 2, 147 00 Praha 4, Tel. 02/402 25 53, 402 26 73 fax: 02/402 25 54

Hry, které máte, Vám již nestačí?
Nevadí, vyberte si další!



Zakoupíte v síti obchodů MPM: Praha 1, Myslíkova 19 • Praha 4, Budějovická 1126
• Brno, Kounicova 87 • Brno, Panská 12 • Česká Lípa, Moskevská 16 • České
Budějovice, Mariánské nám. 11 • Havířov, Jaselská 1a • Hradec Králové, Dr. Beneše
1414 • Cheb, Nám. Jiřího z Poděbrad 32 • Most, Obch. stř. DELTA, Moskevská 1/14 •
Olomouc, Supermarket SENIMO, Pasteurova 10 • Jihlava, OD HASSO, nám. T.G.
Masaryka 36 • Pardubice, bratranců Veverkových 681 • Teplice, Čapkova 19 i v dalších
prodejnách a obchodních domech

www.oldgames.sk

recenze

NBA '95 Live

Tak jo, tak já vám to teda řeknu. Všechno to tu vyklopím a nebudu se s tím vůbec mazlit. Tenhle showbiz dneska, to je teda věc, to si pište. Jeden aby se pořád někam dral, a když jednoho milujou davy, to je panečku věc. Jo jo, to je věc.



Narodil jsem se v roce 1970. To nejni zas tak dávno, povidám, ne tak dávno. Jsem mladý, to teda jo, mladý a krásnej. Víte, když je člověk jako já v EnBiEj, nejvyšší basketbalový soutěži v JUeS Ej, tak musí být mladý a krásnej, jo jo. Jó a taky slavnej. Jémíne, jak já sem slavnej. Zrovinka ted jdu z nahrávacího studia, ob-čas-si-tam-za-rap-uju, natáčím taky desky a tak. Když mám chvíli času, děláám todlencu - Kuňk-Fú, to mě taky bere. Jó a taky hráju ve filmu, to víte, chlap musí být do světa, dyž chce být slavnej. A představte si - už jsem byl v tolka hráč na počítače, pane jo. Třeba tadydlencta - Shaq-Fu, to je jako vo mě. Tam já sem, tam chodím a děláám tyčlencty divný věci, no říkám - Kuňk-Fú. No a třeba tahle jednou, to jsem vám přišel na hřiště, hrábnul jsem do krabice s ledem a pak jednomu špuntovi chtěl vzít Pepsi. Byli u toho ještě řádky lidi

s kamerama a já pak dostal strašný prachy. Jó, a abych nezapočiněl, vobčas si taky dám s klukama basket. Je to prima a platí mi docela dobré...

Nebo třeba tohle, tohle je další hra - NBA '95 LIVE. Taky na počítač, ale mám ji radši než SHAQ-FU, i když se nejmeneje po mě. Je tak jako víc z mýho života. Víte, von ten basket vlastně není zas tak špatnej a mě docela baví, možná víc než to Kuňk-Fú. A kdyby jenom mně. Lidi z toho šílej, to teda jo. A já se jim nedivím. Tenhle sport, to nejni jen tak. Je to krásá, všechno, vzrušení, vždyť víte. Já se vlastně nedivím, že všechny tyhle různý hry vo basketu jsou tak populární. Sice to není to pravý, ale zase - kdo si může v životě zahrát basket třeba se mnou nebo z někým jiným z EnBiEj. Ta tyhle hře, kterou udělali tiše hoši z Kalifornie, tudlencti Electronic Arts, se mi líbí, že je taková doopravdická. No jasně. Vlastně znám ještě pár takovejch vod nich - FIFA



SOCER, NHL, 95, PGA TOUR GOLF, všechny byly báječný, všechny vyšly i na tědenctech - CD-Romech a všechny byly perfektní. Ted už bylo na čase, aby zase vyšla nějaká bomba vo nás, jako myslím vo nás tady v EnBiEj. Pořádný basket na počítači, vodvaz, no jo, to teda jo.

NBA 95 LIVE, to je jasně zatím nejpracovanější věc ze všech basketů na počítači, to je jasný. Třeba si vezme těch informací. Vo každém z nás v EnBiEj tady jsou podrobný informace a fotka - je nás na těch fotkách víc než 300 a některý z nás, jako třeba já, tam máme pořádně velikou fotku přes půlku vobrazovky, to je nádhera. A co teprve všechny nejčerstvější informace vo všech týmech v NBA, všechno aktuální, z letošního roku, to je pane počteníčko. Nejenom pro mě, ale hlavně pro ty všechny, kteří se vo EnBiEj jako zajímají, tady je fakticky všechno. Jo, jo. Moc se mi taky líbí, že si člověk může třeba porovnat jednotlivý hráče, třeba se mnou, nebo mezi sebou. No a taky, když

Jo jo, sláva, popularita a moje fotky všude, tak to má být. No tohle je zajímavý - tady si mě můžete porovnat s ostatními hráči v EnBiEj, to je to (vlevo a vpravo dole)! Chicago, to je to město. Orlando Magic je ale Orlando Magic, to víte. (nahoře vpravo) Pohled na hřiště se sice dá přepnout do standartního rozlišení 320x200, ale jaksí se to nezdá být to pravé. Zato v SVGA, - - nastačíme kulit oči.



hraje jako letošní sezónu, tak může s hráči obchodovat - - nakupovat a prodávat, to je panečku něco. Může si fakticky udělat ten nejbáječnější tým pod sluncem. Nojo, ale tohleto zdaleka není všechno - to je jenom takovej vocal, to hlavní přijde, když si to člověk taky zahraje, to je potom paráda!

Mě se vůbec líbí, jak dou ty počítače dopředu. Já už pár basketů na počítačích, a taky na konsolích hrál, ale s tímhle se to prostě nedá srovnat. Tohle je fakt jako živý. SVGA grafika, vynikající animace, jednoduché ovládání joystickem, klávesnicí a dokonce taky myší, jo jo, to je paráda. Hraje se to jedna báseň. Ze začátku to sice chce trochu cviku, ale když to člověku přejde do krve, zahraje si jako nikdy předtím. No jo, vývoj, vývoj ten nezastavíš.

Taky celá prezentace hry je fakticky dobrá. Kromě dokonalé SVGA grafiky u všech menu, fotek i ve hře je to výtečná hudba a mluvené komentáře. Zkrátka a dobré - je to radost se na to dívat, a co teprve hrát. Vážně nevím o ničem, co by fanoušky EnBiEj potěšilo víc než tahle hra. Vlastně - možná se bude líbit i těm, kteří mají rádi i normální sportovní hry - každej si tady může najít něco pro sebe. Vážně, zkuste to a uvidíte. Mě můžete věřit.

Shaquille O'Neal

Score	88%
Název hry:	NBA '95
LIVE	
Výrobce:	Electronic arts
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

STARTERS

32 SHAQUILLE O'NEAL
CENTER

COMPARE

32 SHAQUILLE O'NEAL CENTER	15 JAMIE WATSON SMALL FORWARD
HEIGHT: 7'1"	HEIGHT: 6'7"
WEIGHT: 301 LBS.	WEIGHT: 190 LBS.
YEARS PRO: 2	YEARS PRO: ROOKIE
LSU	SOUTH CAROLINA
GAMES: 81	GAMES: 0

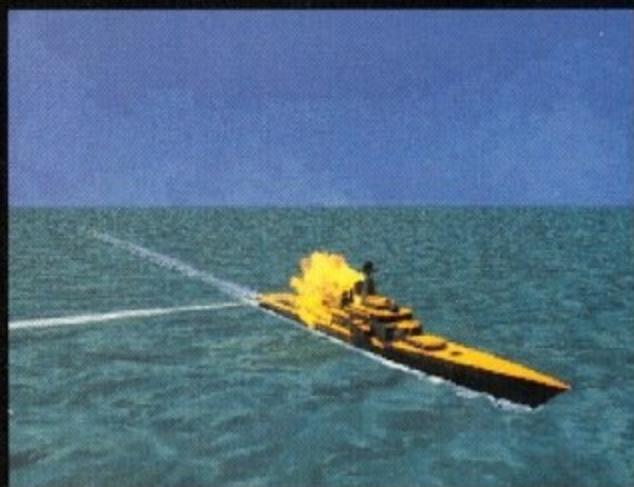
STAT LEVEL
93/94

„Kapitánem raketového křížníku snadno a rychle“, tak by se dala uznačit nová hra firmy MIND-SCAPE, která nás jako již druhá v pořadí zavede na palubu moderního hladinového plavidla US NAVY, křížníku třídy Ticonderoga.

Tou první byla hra AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET (SCORE 10, 84%) a byla moc dobrá. Kvalitní strategický element hry byl doplněn o trochu animací a hezkou grafiku v SVGA s možností přepnout do VGA. Zatímco hra HARPOON, oblíbená to základna milovníků námořních soubojů dneška byla svou prezentací (tedy grafickým zpracováním) na jedné straně stupnice a AEGIS někde uprostřed, USS TICONDEROGA stojí, alespoň po technické tránce na jejím konci (zatím) nejvyšším. Graficky se totiž jedná zatím o nejsofistikovanější a nejpropracovanější simulátor moderní bojové lodi. Zatímco ony dvě zmíněné hry byly směrovány spíše pro tvrdší fanoušky námořních bitev, kteří na grafiku zase tolík nedají, USS TICONDEROGA přímo staví na diváké přitažlivost a atraktivnost. Přiznejme, že velice úspěšn!

Především - na první pohled nepoznáte, že se jedná o strategickou hru. Až poměrně dlouhé čtení manuálu vám odhalí, o co vlastně jde a jak se to hraje. USS TICONDEROGA vás staví jako kapitána na můstek zmíněného raketového křížníku. Ono „staví“, je přitom místo doslova. Ve hře je totiž

USS Ticonderoga



CIC - komunikační srdce celé lodi - odtud jsou vydávány všechny příkazy ostatním lodím (vlevo). Zásah (vpravo)...

možné nejen navštěvovat různá stanoviště na lodi (můstek, navigaci, CIC a dokonce i kapitánovu kajutu), ale také se po nich pohybovat. Všechny lokace jsou přitom dokonale vyrenderovány v SVGA grafice a vy tak můžete trávit hodiny jen tím, že budete chodit po všech přístupných prostorách lodi. Příznám se ale, že nevím, proč byste to měli dělat - v celé lodi není (kromě hrnčíku s kávou, umyvadla a kaktusu ve vaší kajutě) nic, co byste nemohli aktivovat stisknutím jediné klávesy.

Když se tedy dostatečně pokocháte interiéry lodi a proběháte celý můstek, dostane se už možná k vlastní hře. Mohlo by se zdát, že všechna energie autorů hry byla vložena jen do prezentace, a že na vlastní hru, která je přes to přeze všechno hrou strategickou, už nezbýl čas. Myslet si tohle byla chyba. Strategická část hry je vynikající. Hra umožňuje plnou kontrolu nad palubními systémy všech spojeneckých hladinových plavidel, stejně jako ovládání zbraní a dokonce i koordinaci vzdušných útoků. Veškeré ovládání všech plavidel probíhá na strategické mapě (žádné otáčení kormidlem), stejně jako aktivování, zaměřování a odpalování zbraní. Všechno je tak snadné, jako stisknutí tlačítka myši - jediným kliknutím na mapě přepněte na zvolené plavidlo, dalším zaměříte nepřátelské a dalším vypálíte. Hra nabízí tři scénáře rozprostřené po celém světě - Severní moře (Rusko vystrukuje růžky), Perský záliv (Irán má záslusk na všechnu ropu) a Dálný východ (Severní Korea je žhavá do jaderných zbraní) a dvacet rozličných misí.

Protože se o strategii tohoto způsobu boje dá říci jen málo, řekneme si něco o misích. O tom, že jsou rozmanité a pečlivě naplánované, není myslím třeba mluvit. Jejich obtížnost se postupem času zvyšuje, stejně jako se zvyšuje počet nasazených hladinových plavidel - když první mise budete absolvovat s jediným (vlastním) křížníkem, v pokročilých fázích budete ovládat celé bojové svazy složené z rozlišných plavidel. Ať už budete útočit na vrtné plošiny, chránit tankery a obchodní lodě, útočit na pozemní základny, patrolovat stanovený prostor nebo ničit nepřátelská plavidla, budete si muset vždy svá rozhodnutí pečlivě promyslet a zvážit. Hru není možné zcela zastavit a naplánovat si pohyb na mapě, a tak se budou všechna vaše rozhodnutí odehrávat v reálném čase. Musím říci, že ačkolik jsem to nečekal, strategická část hry mě velice chytla a zaujala - mise jsou natolik rozmanité a pestré, že se u nich dá vydržet poměrně dlouho.

Hra navíc obsahuje jedno báječné vylepšení. Čas od času vás hra zavede do komunikační místnosti, ze které budete, jak jinak, komunikovat s ostatními plavidly či s velitelstvím. Tahle část není samoúčelná - na vašich odpověďích závisí průběh dalšího dění a mnohdy jediná špatná odpověď nebo špatný rozkaz rozhodne o úspěchu či neúspěchu celé akce! Některé mise například vůbec neprobíhají na strategické mapě, ale celé se odehrávají v komunikační místnosti! Při záchraně zajatců z obsazeného tankeru například musíte diplomaticky zvládnout situaci a v pravou chvíli nasadit vlastní SEAL

Team k eliminaci teroristů!

Tím se také dostáváme k tomu, proč stojí USS TICONDEROGA na druhé straně oné pomyslné „prezentační“ stupnice. Téhle hře se totiž podařilo vyždímat z CD-ROMu skutečně mnoho. Kromě nádherných interiérů celé lodi výše zmíněnému „adventure“ prvku jsou to

především neskutečné animace, které provázají celou hru. Většina akcí je dokumentována nádhernými animacemi renderovanými na počítačích Silicon Graphics - žádné digitalizace, jako tomu bylo u hry AEGIS. Během hry se tak budete kochat šoty zachycující vypouštění raket, zásahy lodí i letadel, exploze tankerů, potápění letadlových lodí a samozřejmě třeba již zmíněnou akci speciálních jednotek při záchraně zajatců! Když už mluvíme o prezentaci, nemůžeme také vymezat skutečně nadprůměrnou hudbu, kterou hra nabízí a slušně namluvěné hlasy všech postav, se kterými se zde setkáte.

A jaký je tedy celkový dojem z toho všeho? Velice pozitivní. Firmě MINDSCAPE se podařilo vytvořit vynikající kombinaci strategické hry pro náročné s brillantní prezentací pro všechny, kteří se chtějí kochat nádhernou grafikou a hudbou. Jestli někdo hledá cestu k příjemnému seznámení se s výzbrojí US NAVY, tohle je zatím ta nejschůdnější (i když Under Siege nebyl zase tak nezájmavý film). Fandové všech strategických her i přitažlivých procházků po hladinových plavidlech - berte to!

Jan Eisler



Můstek. Po celém prostoru můstku se můžete volně pohybovat (vlevo)! Monitor řízení povrchových útoků, za chvíli tady začne být pěkně horško (vpravo nahoře)... Na strategické mapě strávíte většinu času, protože odtud se dá řídit všechno, až na zbraňové systémy (vpravo dole).



Score 85%

Název hry: USS TICONDEROGA

Výrobce: Mindscape

Září: Válečná

Styl: Strategie

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 85%

Grafika: 90%

Zvuk: 90%

Biker Mice

Vypadá neškodně, tváří se nenápadně. Ošálí vás svým provedením, náplní i ovládáním, ale brzy zjistíte, že hra BIKER MICE je jen slabý odvar jiných her se závodní tematikou.

Cartridge s hrou BIKER MICE jsem do NESu zasouvala s přesvědčením, že se opět bezvadně pobavím nad klikatými tratěmi závodní dráhy, pozlobím soupeře a pořádně si zazávodím, jak mi to bylo dopřáno před několika měsíci u hry F-ZERO (Score 12 - 78%).

Navolila jsem si druh závodu, obtížnost a dokonce i rychlosť mého závodníka, dopravní prostředek, prostě všechny důležité parametry než se mělo začít. Výběr „vozidel“ je opravdu rozmanitý, každé má jiné vlastnosti, schopnosti i řidiče. Svoji volbu ovlivňujete převážně rychlosť daného stroje, protože ostatní údaje nebudou pro vás tolik důležité. Když bylo všechno navoleno, podtrženo a sečteno vrhla jsem se na samotné hraní.

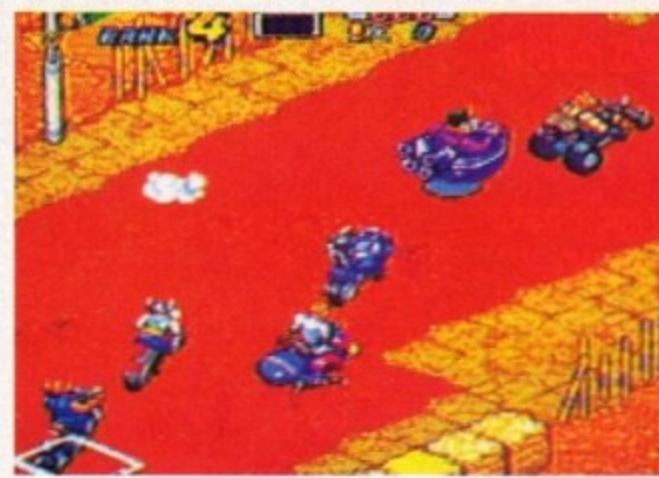
To, co se posléze objevilo na obrazovce mi připadal jako dobrý začátek prima zábavy. Bohužel jen do té doby než jsem hru dohrála na normální i na těžký stupeň obtížnosti a zvládla jsem i několik kol v závodě bojovém. Na další pokračování mi již nezbyly psychické síly. Ukázalo se, že BIKER MICE je přetlákaná, zmatená, poměrně lehce hratelná hra úlefačka navíc na každém centimetru přecpaná reklamou na bezvadnou tyčinku Snickers. „Podejte mi cihlu, zvedá se mi žaludek.“



Abyste konečně věděli na čem vlastně jste, tak si představte, že vás postaví na startovní čáru (což by nebyla žádná katastrofa) spolu ještě s pěti závodníky na různých stvůrách a nestvůrách. Pokud jste si na začátku snad nenavolili nejvyšší rychlosť vašeho šoumena budete se po odstartování plazit za svými soupeři rychlosť plze i přesto, že jste od samého začátku mačkali plyn na plné koule, zatímco oni vysířeli kuředu jako právě vystřelený šíp Robina Hooda. V takovém případě vám nezbývá nic jiného než rozjet hru od začátku a nebo vydržat



K plusům hry patří možnost hry dvou hráčů současně...



Jednotlivé tratě jsou značně rozmanité. Totéž platí o vozidlech a závodnících...

jedno, dvě, tři kola, dokud nebudeš mít v kapse dostatek peněz, abyste si mohli opatřit dokonalejší vybavení závodního auta. Brmm, brm, psš, škyt, úllí a jedem. Připravené tratě jsou jistě originální svým vybavením a opravdu hezký zařízení. Blikající lampy na zdech jsou bezpochyby hezkým vylepšením, ale co je to platné, když hrajete takové vás za hodinu začne nudit svojí fádnost?

Na začátku hry se můžete mezi hlavním, bojovým a soutěžním závodem. Nechybí zde ani trénink na nacvičení ovládání. Za startovní čárou se setkáte s pěti koly na jedné závodní dráze, což představuje jedno herní kolo. Počet těchto herních kol se různí podle toho jaký stupeň obtížnosti jste si vybrali. Po každém dokončeném herním kole si můžete odskočit do obchodu a nakoupit si nejrůznější auto-nestvůrovské doplňky. Po prvním kole to ovšem není nic jednoduchého, protože ceny zboží jsou o dost vyšší než počet peněz, které můžete za jedno kolo získat. Peníze dostáváte podle toho, na jakém místě jste projeli cílem nebo je můžete získat bonusem během jízdy. Při každém profičení cílovou čárou totiž obdržíte jeden náhodný předmět bud na urychlení jízdy nebo na některé další věci jako je zemětřesení, zastavovač času, tyčinka Snickers PRO-TI hladu (ale evidentně PRO tupou a všudypřítomnou reklamu), již zmíněný bonus a pokaždé dostanete tři střely. Výdrž těchto pomůcek je bohužel krátká, ale pořád lepší než dloubnutí do oka.

Hra působí celkově dost chaoticky a nebýt ruky, která vám vždy ukáže každou zatáčku o několik vteřin dřívě, než se k ní přiblížíte, když kam byste dojeli. Očekává se od vás, že budete střílet po soupeřech a naopak se vybýbat jejich střelám, najízdět na rampy, přeskakovat a vyhýbat se nástrahám a ještě že dojedete do cíle jako první. Copak o to, zvládnout se dá všechno, ale za chvíli vás to omrzí. Ještě tím víc, že budete nuteni poslouchat hudbu, kterou se BIKER MICE rozezvučí. Je to totiž nápadná, vlezlá a divoká melodie, která mi krutě šla na nervy. Místo toho, aby hru více doplnila a mě do závodění

více vtáhla, tak akorát dokázala parádně zneváznit.

Pěkné prostředí závodů vás jistě okouzlí. Ne však na dlouho. Projedete-li okolo stejných baráků jednou, dvakrát - začne vás to mírně unavovat - třikrát - trošku nezáživný, čtyřikrát i pětkrát... to už budete nesmírně otráveni z náplně této hry, i když přesně nevím proč se tak stane. Po pravdě řečeno, byla jsem s recenzí na tuhoto hru trochu na vážkách. Pohybovala jsem se na uzavřené hranici mezi kladným a záporným hodnocením. BIKER MICE je na jednu stranu hra pěkně udělaná, ale na stranu druhou je to obrovská nuda. K čemu vám bude dobrá tzv. „omáčka“, kterou autoři namazali okolo každého závodu, když vás hra nebude bavit? Chcete to vůbec vědět? OK, takže na nic. Raději si půjdete zahrát třeba SPINDIZZY (Score 15 - 70%), kde grafika trošku pokulhává, ale jinak je to pošušáničko. Zlepšení hry BIKER MICE dodává snad jedině možnost zasoutěžit si s kamarádem, což můžete - ovšem když vás bude hra bavit v soutěžním závodě.

Možná, že jsem už příliš zmlaďaná z velké záplavy dobrých her uplynulé doby (samozřejmě na SNES) jako byly výše již zmíněné F-ZERO nebo DONKEY KONG COUNTRY (Score 13 - 90%). Vím, že je možné udělat hru na vyšší úrovni a proto mě hra BIKER MICE nezaujala dost na to, abych ji mohla hodnotit kladněji. Tahle hra je takový malý mráček, který zastínil jas jiných SNESáckých her.

Irena Formáneková

Score	67%
Název hry:	BIKER MICE
Výrobce:	Konami
Žánr:	Fantasy
Styl:	Sport
Počítače:	SNES
Oblastnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	50%
Grafika:	70%
Zvuk:	55%

Pyrotechnica

Nejsmutnější na herním průmyslu je sledování potenciálně kvalitních her, které se nezdaří jen proto, že jejich autoři opomenou něco dodat nebo přidají něco, co by neměli přidat ani v záchravu tropického šílenství, jak se tomu stalo v případě hry PYROTECHNICA. Ze slibného projektu se tak stává... stává se něco, co už zdaleka tak slibné není.

PYROTECHNICA je hra, která měla slibovat rychlou a dynamickou akci, jednoduchou a propracovanou grafiku, snadné ovládání... všechny atributy klasických vektorových stříleček. A PYROTECHNICA není nicméně jiným než vektorovou střílečkou. Virtuální, mohlo by se na pohled zdát.

Příběhem, který je mírně slabomyslně popsán v manuálu, se zabývat nebude - jde v něm o budoucnost, získávání jakýchsi dat, záchrana uvězněných výzkumníků v hlubinách základen větřelců a podobné bezvýznamné mumláni. Vašim úkolem je, abychom si to zjednodušili - záchrana oněch zmíňovaných vězňů a pochopitelně prolétání oněch zmíněných základen.

Na první pohled, a to je třeba říct, vypadá PYROTECHNICA velice slušně. Propracované prostorové modely lodí a raketek, plynulé Gouraudovo stínování, textury povrchu, efektní způsob zpracování výstřelů a explozí - zkrátka téměř snesitelná virtuální realita. K zapamatování ovládacích prvků stačí chvílička, stačí pouze kurzorové klávesy /

/ joystick pro směr, čísla 0-9 pro rychlosť, dvě klávesy pro střelu a další dvě pro obranné mechanismy (Flare a Chaff). Nic, co by vám nemělo přejít do krve během deseti až dvacetí sekund. Nepřátelé jsou různorodí, velice efektivně propracovaní a někteří také velice nepřijemní. Zbraní je k dispozici široká paleta (přesněji osm) - od laserů a kanónů přes raketu, granáty až po miny. Díky možnosti zvolit jednu zbraň jako primární a jednu jako sekundární můžete využívat hned dvě položky z vašeho arzenálu najednou. Vynikající a skutečně originální je také možnost aktivování wingmanů - po osvobození oněch zmíněných vězňů se k vám totiž přidají ve svých malých raketách a pomáhají s plněním nelehkého úkolu. I když jejich bojový potenciál není nikterak světoborný, můžete jich mít k dispozici více, a tak vytvořit slušnou armádu. Dodáme-li ještě, že se může odehrávat v plně trojrozměrném prostředí, kde je možné letat do všech stran, mohli bychom se domnívat, že PYROTECHNICA má všechny předpoklady stát se tím, cím byl donedávna DESCENT (SCORE 14, 90%) - univerzální trojrozměrnou střílečkou velice se přibližující virtuální realitě. Ale mezi námi - to by bylo opravdu přehnané.

I přes to, že je potenciál hry teoreticky obrovský a PYROTECHNICA by se vlastně MOHLA stát něčím takovým, nesměli bychom ji nikdy hrát. Po chvíli se totiž ukáže tolik jejich chyb, že budete raději chtít na všechno zapomenout a vrátit se buďto k DESCENTU nebo raději do domova, kdy jste nevěděli, co je to počítat.

„Frustrující“, to je to jediné slovo, kte-

ré vám bude zvonit v uších po celou dobu, kdy budete tuhle hru hrát. „Frustrující“ by bylo také to jediné slovo, které bych napsal, kdyby recenze nebyly určeny na celou stránku. „Frustrující“ je PYROTECHNICA. Budeme ale konkrétní. PYROTECHNICA je totiž příkladem toho, jak se může „vylepšení“ zvrhnout k totální likvidaci celého poměrně slibného produktu.

Takže: „Neduhu neduhu, vystupte na světlo Boží!“. Tím prvním neduhem je design úrovní. Je všutku příšerný ve srovnání s například již zmíněným geniálním DESCENTem, ale to není podstatné. Nemůže podstatné, že jsou úrovně tvorené náhodně poskládanými chodbami a sály, ani to, že připomárají spíše výplod chorého mozku, než základny větřelců. To všechno bychom mohli zapomenut. Neomluvitelné je však něco jiného - je naprostě nemožné se v nich orientovat. Tam, kde DESCENT nabízí dokonalou 3D mapu se vším, co potřebujete vědět, PYROTECHNICA se spokojí s půdorysem a bokorysem úrovní. V briefingu se ještě autoři sličovali a upozornili hráče na to, když pohled je pohledem shora a který pohledem z boku, ale ve hře už to bylo asi zbytečné. Samozřejmě zapomeňte na to, že byste se měli v něčem takovém orientovat. Aby bylo neštěstí dokonáno, hra vyjadřuje vaši polohu pouhým křížkem. Když stojíte (resp. vznášíte se) uprostřed sálu, ze kterého vedou chodby do všech stran a chcete snad bláhově zjistit, která cesta vede kam, z mapy se to rozhodně nedozvítí. Samozřejmě jediné, co by stačilo, je nahradit křížek za šipku znázorňující směr pohledu.

Snad proto, aby bylo navigování po nepřehledné mapě o trochu jednodušší, přidali autoři snad nejtrýznivější položku celé hry - automatické vyrovnávání raket. Nejprve jsem si myslí, že mám špatně zkálibrovaný joystick, ale pak jsem pochopil hroznou pravdu - hra po celou dobu tlaci na vaši loď tak, aby byla v horizontální poloze. Pocit z naprosté volnosti pohybu, který nabízel DESCENT, se tak naprostě vytrácí a na místo něj přichází frustrace. Jak jinak nazvat situaci, kdy letíte verti-

Po průletu červeným kolem se vám dočasně zvýší energie střelby, a tak můžete silně zbraně střílet už skoro dvakrát do minuty!

kálním, tedy svislým, tunelem a přitom vás hra neustále směruje do zdi? Všechny pokusy o otočky a jakékoli manévry jsou potlačeny neustálým vyrovnáváním do roviny. Co přežijete v letu, vás samozřejmě rozruší při sestřelení nepřátele na stropě i precizním zaměřování čehokoli, co není ve stejné rovině s vámi.

Ostatní neduhu jsou pak už jen zanedbatelnou sérií nedotažených maličkostí a hloupostí. Ze jsou nepřátelé stupidní a libují si v neustálém narážení do stěn, že se všechny zbraně neustále vybijejí a je potřeba čekat na jejich dobití, že hra vlastně není střílečkou v pravém slova smyslu, a je spíše „ostřelovačkou“ - než vletět do sálu, je jistější z dálky odstřelit všechno jeho obsah, že jsou wingmani stejně stupidní jako nepřátelé, letají, kam se jim zachce a jejich největším koníčkem je narážení do vaší vlastní raketky atd. atd.

Nicméně, hra nedostane 10 %, jak jsem původně zamýšlel. Možná se totiž mezi vámi najde dostatek těch, kteří v sobě najdou dost odvahy a sebekázně k překonání překážek, které hra svým nedotaženým nebo spíše přetáženým systémem nabízí. Ze se někdo z vás přece jen po čase sjije s ovládáním a zvykne si na ostravující „vyrovnávání“, že se snad někdo i zorientuje v idiotických mapách. Pokud tohle všechno totiž zvládnete, čeká na vás kvalitní virtuální podiváná, spousta úrovní a nepřátel, obtížné a komplikované mise. I když hra není úplně na dně, výšinu DESCENTu nikdy nedosáhne, byť k tomu má ty nejlepší předpoklady. A to je největší škoda.

Jan Eisler



Před každou misí na vás čeká tahle mapa, přehledná, co říkáte (nahore)? Vizuálně je PYROTECHNICA poměrně přitažlivá a propracovaná (vlevo). Když letíte vodorovnou chodbou, vyrovnávání do horizontální polohy si nepovímněte (vpravo). Při externích pohledech snad oceníte Gouraudovo stínování - je to docela hezké (v kroužku).

Score 45%

Název hry: PYROTECHNICA

Výrobce: Psygnosis

Zánr: Sci-Fi

Styl: Střílečka

Počítač: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 30%

Atmosféra: 60%

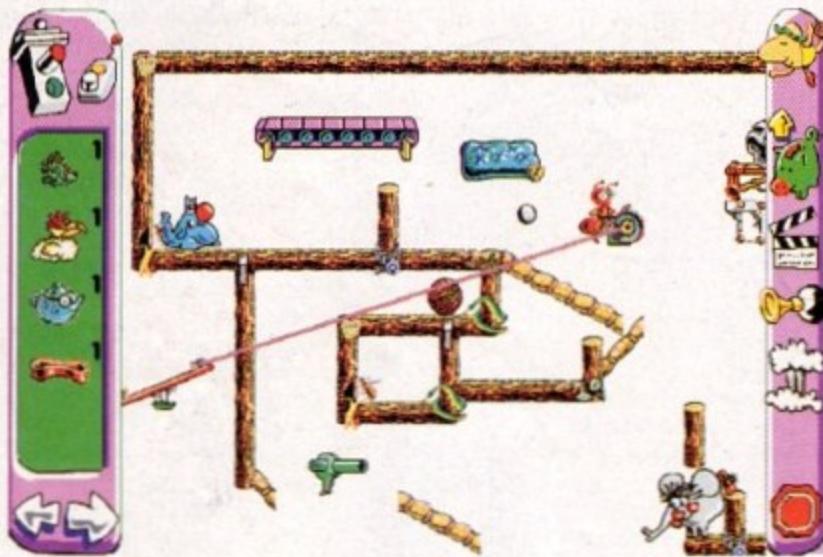
Grafika: 70%

Zvuk: 60%

recenze

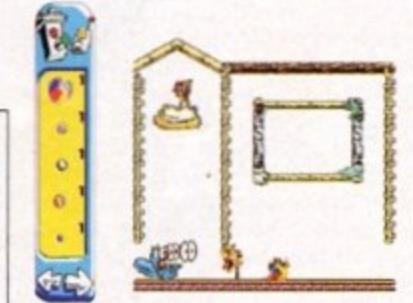
Incredible Toons

Nedávno jsme ve Score recenzovali hru INCREDIBLE MACHINE 2 (č. 13, 82%) a neuběhlo ani pár měsíců a v redakci se objevila další hra z „neuvěřitelné“ série. Tentokrát se však autoři rozhodli být poněkud důslednější ve výběru jména (pouhé zvýšení číslice za názvem hry jim pravděpodobně připadalo příliš fádní), a proto nese nový svět nevidaných strojů název INCREDIBLE TOONS.



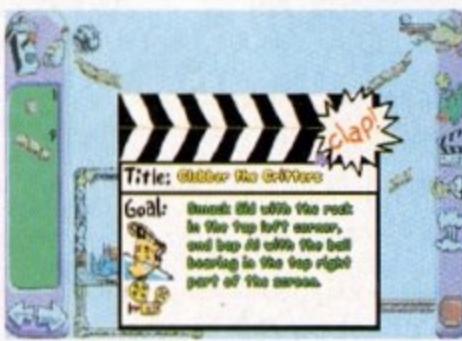
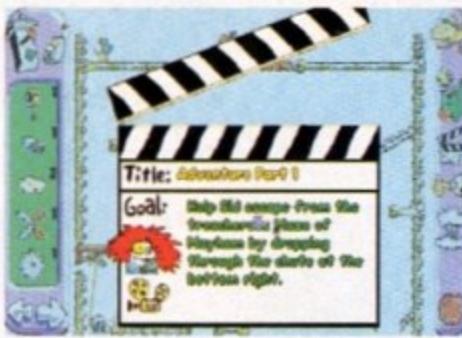
Ten panel vpravo je možné vypnout (nahoře). Ukázka několika „animací“ (vpravo).

Připomeňme si nejprve, o co vlastně v „neuvěřitelných“ hrách od Dynamixu běží. Tak tedy, pro ty, kteří nečetli recenzi ve Score 13: hra je rozdělena na sady puzzlů, neboli hádanek. Podstata jejich rozluštění tkví v kombinatorické schopnosti sestavit z předem daných součástek takovou aparaturu, která po spuštění provede požadovanou akci. Na začátku každé hádanky se dozvítíte, co je vaším úkolem, dostanete přístroje, které budete moci použít a jakmile bude váš stroj korektně „fachat“, postoupíte na další hádanku.



Asi si říkáte: „Tak to zní pěkně suše.“ Jakkoli se to však může zdát nepravděpodobně, skutečnost je naprosto odlišná. Již sama podstata hry, spočívající ve vytváření bláznivých strojů splňujících ještě bláznivější úkoly, je pěkně (co si budeme namouvat) praštěná. Ty hračkářové z Dynamixu jí však ještě pomohli.

Celá hra je předělaná do stylu kreslených seriálů (odtud název „TOON“). Autoři se



Jeden z nejčastějších úkolů je pomoci v něčem Sidovi (nahoře). Klap a jde se na věc (uprostřed)... Výběr hádanek je opravdu bohatý (dole).

zřejmě zhlédli v oblíbené sérii Toma a Jerryho, neboť hrdiny Incredile Toons (dále jen IT) jsou kočka Al a myš Sid (tímto názorem neotřese ani ten fakt, že vzezení (předeším) Ala nemá s kočkou společné skoro nic).

I vztahy mezi Sidem a Alem jsou podobné těm mezi jejich seriálovými protějšky, takže o honičky a legrácky rozhodně není nouze (pro představu například tehdy, když dostanete za úkol pomoci Sidovi utéci před Alem).

V souladu s kartoonovským zpracováním přidali autoři také mnohem více mnohem legračnějších animací. Málokteré oko zůstane suché jakmile spatří Ala cpát se nějakým



Ke každé hádance si můžete vybrat hudbu, jaká vás napadne (vlevo). Většinou platí, že čím více součástek je k dispozici, tím je řešení složitější. Ovšem výjimka potvrzuje pravidlo (vpravo).

špinavým hadrem z ulice nebo jak zírá přes lupu na ohromného Sida. Takové animace se však neomezují pouze na tyto dva rivaly. Vidět slepici Hildagu snášet vejce, slonici Eunici kychat nebo dokonce čajovou konvičku vypouštět páru má podobně neodolatelné kouzlo.

Dostupných součástek je opravdu krdele (staročeské slovo vyjadřující hojnosc - pozn. autora). Jmenujeme tedy alespoň ty nejpozoruhodnější. Určitě to bude pistole, která místo kulek „vykašlává“ proud vzduchu. Bik Dragon (to není chyba, tam je opravdu „k“), který v IT slouží za zapalovač, mravenec Cliff, zdvoj tak nezbytného točivého pohybu, elektrická (samopěklopňá) rampa, létající koberec s omezenou nosností (Al má holt smílu) nebo tunel, mnohdy poslední možnost, jak se dostat z jedné části obrazovky do druhé. Mnohé ze součástek jsou různě tvarovatelné, programovatelné apod. Jejich celkový počet se výšplhal na neuvěřitelných (jak také jinak) 71.

IT oproti svým předchůdcům nezaostává ani ve vytváření domácích hádanek. Dokonce přináší nový nástroj, který vás provede celým výrobním procesem a pohlídá si, abyste na něco nezapomněli. K jednomu stuji již zabudovaných hádanek si tak můžete vytvořit mnoho dalších.

Samořejmě nesmíme opomenout zmínit se ani o zvukové složce hry, neboť opět jak hudba, tak zvuky patří do kasty přinejmenším nadprůměrných. Naprostě splňují svůj úkol a atmosféru hry opravdu nezakázal. Právě naopak, doplňují to poslední, co hře ještě chybělo, aby název „TOON“ nevypadal jako další z triků na přilákání zákazníků.

Martin Dvořák

Score 86%
Název hry: INCREDIBLE TOONS

Výrobce:	Dynamix
Žánr:	Projektantství
Styl:	Logická
Počítače:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	85%

TAK ÚŽASNÉ, TAK LEVNÉ, TAK SI JE KUPTE!



POWERPLUS

od

MICRO PROSE

dodává



Skvělé hry za směšně nízké ceny

Microprose znova vydali některé ze svých nejlepších her za nejnižší možné ceny v serii Power plus. Nyní můžete mít i vy tak skvělé hry, jako jsou například Grand Prix, Dogfight, Harrier Jump Jet, Task Force a Gunship 2000 za neuvěřitelnou cenu 599 Kč za kus!

Tak na co ještě čekáte? Vyplňte ústřížek ještě dnes a získáte jedny z nejlepších her vůbec za úžasné nízké ceny! Objednávku zašlete na adresu: VISION, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6

Prosím, zašlete mi na dobírku tyto úžasně levné hry:

Dogfight
 F-117A

Grand Prix
 Pirates Gold

Gunship 2000
 F-15 Str. Eagle III

B17 Flying F.
 Task Force

Harrier JumpJet

jméno a adresa: _____

počítací: _____

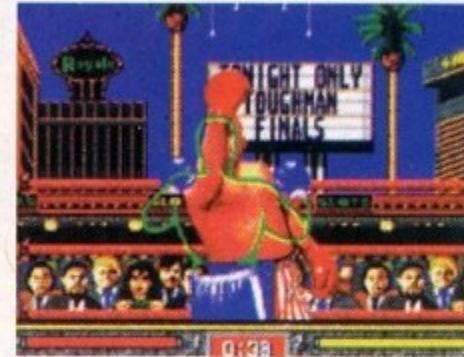
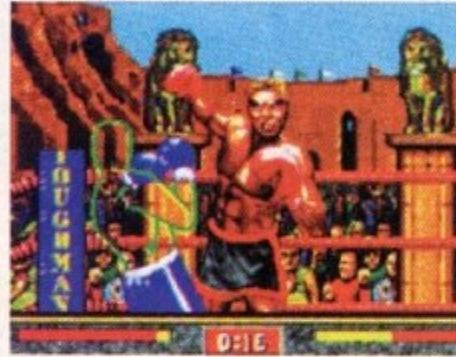
podpis: _____

Toughman Contest

**Chcete, aby vám všichni říkali, že jste největší tvrdák na světě?
Pak zapněte Mega Drive a vybojujte si tenhle titul ve hře
TOUGHMAN CONTEST.**

Každý z nás má nějaké jméno. V našich krajích je zvykem, že jsou to většinou jména dvě. Tím prvním bývá křestní jméno. Křestní jméno vyjadřuje většinou náladu a duševní rozpoložení rodičů, těsně před vaším početím. Tím druhým je příjmení. To zdědí automaticky po svých rodičích hned po narození. Během života získá člověk bezpočet přezdivek, ale ty jsou většinou neoficiální. Avšak zhruba ve třetině života, začne některým lidem u toho jejich jména něco chybět. Tím něčím je titul. Mnoho z nich je předem rozhodnuto, jaký titul chce získat, a cílevědomě jdou za svým cílem. Existují i takoví jedinci, kteří titul mají víc, a jejich jméno je jim doslova obloženo. Zepředu i ze zadu. Ti ostatní touží po titulu jen proto, aby se zvedla jejich společenská prestiž, či aby mohli postoupit do společnosti, kde dříve byla jejich přítomnost bez tohoto titulu nemožná. Tyto tituly se povětšinou získávají na školách, kterým se říká vysoké. Navíc na ně člověk musí čekat pět či více let, než je získá.

Ale proč se několik let trápit, když k získání titulu vám postačí pouze několik hodin či dní a k tomu jen čtyři základní věci - přívod elektrického proudu, televizor, Mega Drive a hra TOUGHMAN CONTEST. A titul největší tvrdák (zkráceně NTvr.) je doslova na dosah.



Zápas o největšího tvrdáka je v plném proudu. Všimněte si vaší průhledné siluety, která umožňuje pohled na soupeře v každém okamžiku zápasu...

Lidské ruce jsou nejen u některých z nás základní výrobní prostředek, ale také části těla, se kterými lze využít velkou sílu. A právě na tomto faktu je postaven základ hry zvané box. Překonat, rozuměj zmlátit, svého protivníka pomocí rukou, respektive jejich dolních částí, pěstí. Pomocí boxu lze také získat také titul NTvr., největší tvrdák. O tento titul bojuje vždy 24 nejlepších bojovníků z celého světa. Když se dokážete identifikovat s jedním z nich (ve hře TOUGHMAN CONTEST jsou i jejich podobizny, takže mnoho z vás se určitě i pozná), což díky přehlednému a jednoduchému úvodnímu menu není tak těžké, a zvolíte si prvního protivníka, boj o titul může začít. Boje můžou probíhat v pěti různých částech světa, samozřejmě vždy ve velmi atraktivním prostředí. O diváky není nikdy nouze, protože souboj dvou mužů, oblečených jen do látkových šortek, s koženými rukavicemi na rukou, mlátilicích se mezi provazi, je bezpochyby atraktivní, a to i když se boxuje třeba v římském Colloseu nebo v zapadlé putice kdesi v mexické poušti.

Boxuje se dle běžných pravidel, jen s tou výjimkou, že údery do hlavy zde nejsou omezeny, ale naopak se doporučují. Váš soupeř je pak rychleji K.O. čili knock-out a získání titulu NTvr. se nezdářitelně blíží. Ve hře nechybí samozřejmě ani klasické odpočítávání, když jste byli vy, nebo váš soupeř sražen k zemi. Boxuje se na čtyři kola, pokud nedojde ke K.O. někdy dříve, vždy po jedné minutě. Každé kolo pravidelně uvádí krásná dívka v přiléhavých plavkách, různé barvy plasti, dle místa, kde se zrovna boxuje. A pokud vám to vše nestáčí, můžete se spojit i s některými ostatními boxery, a bojovat proti ostatním v turnaji. Takže možnosti si zaboxovat a dát někomu porádnou nakládačku je tu dost a dost.

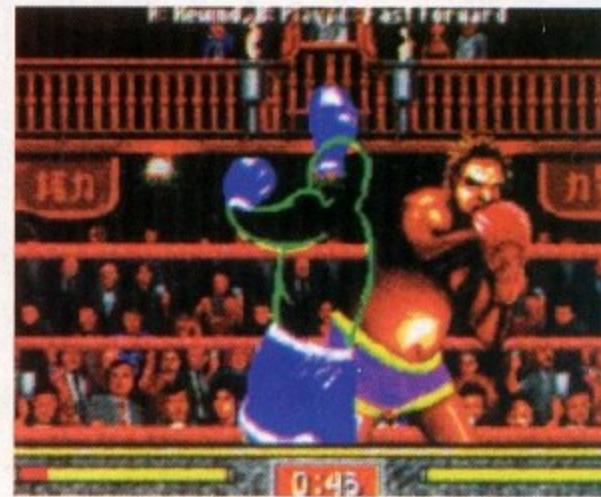
Hra TOUGHMAN CONTEST vzešla z dílen programátorů Electronic Arts a je jednou ze sérií sportovních her EA Sports. V této sérii se až dosud objevovaly velmi solidní hry se sportovní tematikou, zpracovávající vždy jednotlivé, většinou ty nejoblíbenější sporty, velmi solidně a komplexně (o jednotlivých hrách z této série jsme vás informovali v předechozích číslech SCORE). Avšak kde se vzlal tu se vzal TOUGHMAN CONTEST, hra poněkud vybucující z této řady. A to nejen zpracováním daného sportu, ale i poněkud sarkastickým zpracováním celé hry.

V předechozích hrách ze série EA Sports byla vždy celkové zpracování hry na vysoké úrovni. Hry přesně zpracovávaly dané sporty, čímž si se nebyly tak zcela originální, opakovaly již tisíckrát ověřenou a vyzkoušenou skutečnost, ale to vše bylo kompenzováno perfektním zpracováním hry, ať se to týká grafické či zvukové stránky hry, nebo její atmosféry. U TOUGHMAN CONTEST je tomu však jinak. Originalita je tu prvořadá. Zpracování tradičního sportu velmi netradičně, pomocí netradičních doplňků, to vše umocněno zapojením humoristických prvků a momentů do hry. Grafická stránka hry je sice na dobré úrovni, ale poněkud pokulhává za svými předchůdci. Celé

grafické zpracování působí spíše dojmem jednoho velkého comicsu, nakresleného prostě z jedné vody na čisto. Nutno ale říci, že dobré nakresleného comicsu. Hudba v hrách EA Sports nikdy nebyla prvořadá ani nikak výrazná. Stejně je tomu i u TOUGHMAN CONTEST. I když vás hudba nijak zvláště nezaujme nelze ji proto zatratit, protože jen doplňuje celkovou mozaiku hru, ve které není rozhodující. V té je rozhodující grafika, a pak zvuky. Ty se samozřejmě nedají srovnávat například s jásotem diváků na zaplněném stadionu při zápasu NHL, ale zvláštnímu charakteru hry TOUGHMAN CONTEST zcela vyhovují a jsou na velmi dobré úrovni. Zkuste někomu dát přání a potom si to zopakujte v TOUGHMAN CONTEST, a uvidíte.

Kdo by čekal od hry TOUGHMAN CONTEST další solidní hru od Electronic Arts, bude asi trochu zklamán, ale každý z nás, a to platí i pro programátory Electronic Arts si musí na chvíli odpočinout od solidní práce, a trochu se povýrazit. Berme tedy TOUGHMAN CONTEST jako oddechový čas pro EA před nějakým dalším vynikajícím zpracováním nějakého oblíbeného sportu v jimi už zajetých kolejích.

Jiří Frkal



Score 58%

Název hry: TOUGHMAN CONTEST

Výrobce:	EOA
Žánr:	Akční
Styl:	Sport
Počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	65%
Grafika:	60%
Zvuk:	55%

Action Soccer

„Počujem z rézie, že už máme spojenie. Vítam vás, vážení športoví priatelia, na ligovom stretnutí medzi medvedami a korytnačkami. Bohužiaľ, počasie nám nepraje, ihrisko sa topí v kalužiach, ktoré sa stále zväčšujú s ďalšími prívalmi vody. Už nastúpení hráči obidvoch teamov v nich „podupkávajú“, čakajú na rozhodnutie rozhodcu, radiaceho sa s čiarovými rozhodcami o tom, či je terén vhodný ku hre. Nič sa tu nedeje, iba hráči, bičovaní ľadovými prívalmi dažďa, drkocú zubami. Po reklame teda dovidenia.“

„Vitajte späť na štadióne. V tejto chvíli je už isté, že hrať sa nebude. Rozhodca sa tak dľho rozhodoval, až dočno trafil blesk. Zápas bude s najväčšou pravdepodobnosťou preložený na najbližší možný termín a budeme ho samozrejme vysielat v priamom prenosе. Snáď bude lepšie počasie. Do tej doby sa tešíme, dovidenia.“

Děkuji Karolu Polákově. Vážení diváci, abychom zaplnili časovou mezeru vzniklou odložením fotbalového utkání, zařadili jsme do vysílání pořad o závislosti na počítačových hrách s názvem Good/Bad Habit.

Ahoj, tady je Pepik Pařbychtivý. Už jste si někdy položili otázku, jaký vliv mají na vaše děti počítačové hry? Ne? V tomto díle naše pořad Good/Bad Habit bychom se chtěli věnovat rozboru nové hry Action Soccer, upozornit vás na její nebezpečí či poradit vám, zda-li jí svým dětkám kupit nebo nekoupit.

Jak už název napovídá, tahle hra je určena pro sportumilovné hráče. Přes všechny zoufalé pokusy dostat na PC věrnou simulaci fotbalu si stále ještě hráči na této strojích nezakopali. Jistě, některé pokusy nebyly až zas tak nezdárené, ovšem co si budem povídат, „we couldn't get no satisfaction“, nebo-li „nedostali jsme žádné facky“. Po graficky libívém FIFA SOCCERu (Score 10, 83%) a průměrném Kick Off 3 se o vaši přízeň uchází Ubisoft s jejich Action Soccerem a mohu dopředu prozradit, že má co nabídnout.

AS je poněkud zarázející. Poprvé vás zarazí jeho velikost, která dokonce přesahla 30MB! Podruhé vás zarazí absence jakéhokoliv intra. A konečně potřetí budete zaraženi, když si budete muset vybrat, zda-li



chcete hrát za kočky nebo jezevčíky či úplnějiná zvírátko. Každý živočišný druh má svoje klady i záporu, jeden je rychlý, ale nemá tu správnou techniku, jiný má výdrž, ale zase neumí střílet. Hráči, jež nalezli zalíbení ve fotbalových manažerech, si postesknou, když nikde ve hře nenajdou, jak se jmenuje krysa - - brankář a jaké má procento úspěšnosti chycení vysokého míče, letícího s levou falší od krajní čáry do pokutového území, s rozdílem typu povrchu a počasí. Tady je to prostě „nouejm“.

Nejdůležitější je ale zpracování samotného zápasu, které u ACTION SOCCERu dopadlo poměrně dobře, nebojm se říci, že dopadlo chvalitebně. Hru máte možnost sledovat ze dvou pohledů, a to bud ošklívě dvojrozměrně a nebo v isomerickém 3D (jako ve FIFA SOCCERu). Postavičky hráčů, kteří přesto, že se jedná o zvířenu všeho druhu, vypadají jako normální fotbalisté) jsou hezky velké a docela dobře animované. K jejich ovládání je potřeba kromě směrových šipek pouze enteru a shiftu, které slouží pro skluzy a pro střelbu a příhrávky. Při střelbě záleží na vzdálenosti od brány. Soupeř lze mič odebrat nejen skluzem, který často znamená foul, ale i obyčejným obehráním, jež se provádí pouze přiběhnutím k němu a včasním uhnutím ze směru jeho běhu s míčem přilepeným na kopačkách. Hráč s míčem je označen značkou P1 nebo P2, která mu visí na hlavou. Kámen úrazu fotbalových simulací bývá zpracování standartních situací, Ubisoft však věděl jak na to a nechal před zahrániím přímého kopu nebo kopu od branky kameru odjet vysoko ke střeše tribuny, odkud byl větší rozhled na celé hřiště. Sílu a směr kopu do míče nastavíte ve šnúrce kuliček, táhnoucí se od zahrávajícího hráče. U autů a rohů však kuličky chybí, určuje se jenom směr hodu, respektive kopu.

A užaj sa lopta potáhla dlho a pán rozhodca, těraz som prizabudol jeho meno, ... volá sa Čízmar. Pán rohodca zatjal nězastavuje hru. A těraz něvjem, čo sa budé robiť...

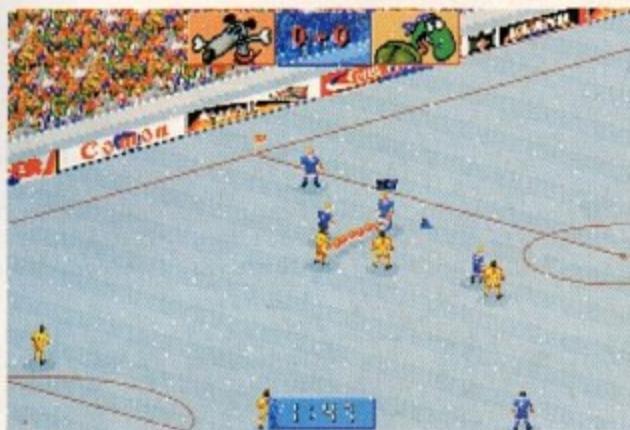
Za zmínku stojí volby v herním menu, kde si nastavíte, jaký typ soutěže chcete hrát, nechybí liga ani pohár, ovládání, plno jiných věcí a hlavně počasí. Jsou zde čtyři varianty počasí, slunce, dešť, sníh a večer (to není moc počasí, ale znamená to, že se hraje za umělého osvětlení). Velmi chybí možnost náhodně vybraného počasí. Za slunečného počasí vidíte krásně zelenou trávu a hráči mají pod sebou svůj kulatý stín, za deště je zataženo, na hráči jsou louže a z nebe se valí šňůry vody, když sněží, zákonitě padá sníh a za umělého osvětlení je všechno jako za slunce s tím rozdílem, že hráči mají místo jednoho stínu čtyři.

V dnešní době nemá hra až na velmi ojedinělé výjimky šanci na úspěch, nemá-li zvukový doprovod alespoň průměrných kvalit. V této oblasti stále kraluje už dvakrát zmiňovaný FIFA SOCCER. ACTION SOCCER má zvukové efekty dost podobné, často i o trošku lepší. Všechno ale pokazila reakce diváků na góly, když by hráč očekával po

jejich ustavičném povzbuzování výbuch radosti, dosahující extáznych mezí. Místo něj se dočká mírného zvýšení hlasu, zaslechně i ojedinělý potlesk, ale rozhodně je zklamán.

ACTION SOCCER je však poměrně dobré udělaná hra a pokud o sobě nebo o vašich dětech víte, že hrají sportovní hry, určitě ji kupte. A to je pro dnešek všechno, za měsíc nashledanou v pořadu Good/Bad Habit se těší Pepa Pařbychtivý.

Béla NemesheGyi



Score		79%
Název hry:	ACTION SOCCER	
Výrobce:	Ubisoft	Sport
Žánr:	Akční	
Styl:	PC	
Počítače:	Jednoduchá	
Obtížnost:		
Hodnocení:		
Originalita:	75%	
Atmosféra:	73%	
Grafika:	74%	
Zvuk:	85%	

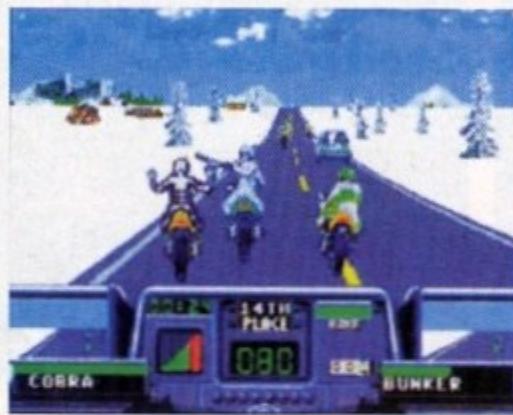
Road Rash 3

Tak nakopněte tu svou mašinu a rozdejte si to! Omezená rychlosť? Dopravní omezení? Diváci u trati? Čert to vem! Jen silní přežijí!

Vrrrr...Vrrrrr....Vrrrr.... Tak, už po třetí máte možnost uslyšet tento charakteristický zvuk silných motorů ze svých televizorů při hře na vašem Mega Drive. Aho, je tu už třetí pokračování té nejoblíbenější motorkářské hry pro Mega Drive - je tu ROAD RASH 3. Svět vysoké výkonných motorek, rychlostí okolo 200 kilometrů v hodině, silných mužů a krásných fanynek se vám otvírá již potřetí.

Tři, dva, jedna - start. A je tu začátek. Před vám začíná ubíhat jedna z osmi závodních tras, které jsou rozloženy po celém světě, a vás motor rychle nabírá obrátky. Ručička tachometru stoupá rychle vzhůru. Cesta za slávou a přízní krásných dívek v kožených bundách s velkými výstříhy je otevřená. A už se před vám objevuje první jezdec. Nejdříve vám křížuje cestu a brání vám v předjetí. Nezbývá vám nic jiného než ho sejmout. Jednoduše ho sundat. A je to - bum, báč - a hned je o jednoho méně. Divíte se? Vy jste ještě nehráli nějaký díl hry ROAD RASH? Ale to je chyba, protože tato hra patří dnes už ke klasice tohoto žánru. No, pro dnešek vám to ještě promineme a hned vás seznámíme, kde je ve hře ROAD RASH zakopán pes. Jde sice o závody silných motorek, avšak bez pravidel. Závodní trasy nejsou bezpečné závodní okruhy, obehnané pletivem, obložené pytlami a senem, ale běžné silnice, lepší či horší kvality, okolo kterých jsou pouze stromy, domy, kameny, různé přírodní nástrahy anebo náhodní diváci včetně lesní zvěře. Nejezdí se dle pravidel, která by kontrolovala rozhodčí, ale pouze podle dvou zásad - padni komu padni a silnější přežije. A ten se pak může vydat na další nebezpečnou cestu někde na dalším kontinentu naší matičky Země.

Programátoři firmy Electronic Arts se rozhodli navázat ještě jednou na první dvě úspěšné části, dnes již trilogie her ROAD RASH. Třetí část má jak jsem již zmínil mnoho společného s prvními dvěma. To nejdůležitější je název. Kromě čísla, které se vždy vzestupnou geometrickou řadou zvyšuje,



a je vždy uvedeno na konci názvu, je to ostatní pořad stejně. Dvě slova - ROAD RASH. Další je děj a námět. Závody silných strojů bez pravidel a veškerých zábran. To další je více měře podobné, ale v něčem se ROAD RASH 3 od předchozích liší. Nejen grafikou a zvukovou částí, která je díky pokroku ve výpočetní technice, která kráčí neuvěřitelně rychle kupředu, lepší, ale především pak v určitých detailech. V ROAD RASH 3 máte k disposici lepší zbraně pro boj s protivníky. Kromě nunchaků, baseballových pálek, také tyče železné, řetězy atd. V ROAD RASH 3 máte také lepší výběr motorek. Jsou silnější, rychlejší, lepší, i když o něco dražší, ale inflace ráď po celém světě, a jako malý závadavek vás naopak čekají o něco tučnější prémie za umístění se v jednotlivých závodech. Navíc se s ROAD RASH 3 podíváte po celém světě a všech jeho kontinentech, a ne jako v části minulé, kdy se závody jezdily pouze po státech USA. Nezanedbatelnou novinkou je také možnost si během závodů dokupovat v obchodě náhradní díly či nějaké doplňky, které zlepší váš motocykl. Jde o zajímavé zpestření hry, které učinilo hru více atraktivní. Dalším zlepšením je také možnost výměny zbraní během jedné jízdy a různé způsoby jejich použití. To v předchozích dílech chybělo. Jakou zbraň jste sebral vašim protivníkům jako poslední, tu jste musel použít.

ROAD RASH... Není to ta hra od Electronic Arts na Segu s řetězy na motorkách? Cože? Už třetí díl?



Jak jsem již shora uvedl grafika hry ROAD RASH 3 je lepší než u předchozích dílů. Zůstal zachován zadní pohled na jedoucího motorkáře na svém stroji (rozuměj na vás) jak se řídí krajinou. Ubihající krajina je však propracovanější, plynulejší a celkově hezčí než v předchozích dílech. Častěji se mění a je zde i více detailů. I motorky jsou lepší a hezčí. Jsou více detailně rozlišeny, a to nejen při úvodním menu, ale i při vlastních jízdách. I nezbytná „omáčka“, která kolem hry je, jako oceňování vítězů, koupě nových strojů, zatčení od policie při neopatrné jízdě (ano i tato populární činnost zůstala v ROAD RASH 3 z minulých dílů) apod. je lepší a hezčí.

Shora je rovněž uveno, že zvuková stránka hry vyznává také lépe. Ano, je to tak, ale jen díky výborným zvukům. Hudba je totiž



v ROAD RASH 3 taková nemastná neslaná či ani ryba ani rak, chcete-li. Jde o obyčejnou počítačovou melodiю, která se navíc ani nehodí k takovému tématu, jaký ROAD RASH 3 má. Zvuky jsou však na vysoké úrovni a zní velmi dobrě. Za zmínu stojí alespoň zvuky motorů a jejich turování či zvuky úderů při vzájemných soubojích.

Myslim, že hráči ROAD RASH 3, se po jejím zahrání rychle rozdělí do dvou skupin. Ti první vám budou tvrdit: „Jé, to všechno už tu bylo a Sega z nás jenom tahá další peníze“. Ale ti druzí, kteří si všimou novinek a náležitě je ocení, hru určitě pochválí. Možná jen podotknout, že výstřížnější by byl možná název ROAD RASH - verze 3.

Já osobně se řadím k té druhé skupině.

Jiří Frkal

Score 65%

Název hry:	ROAD RASH 3
Výrobce:	EOA
Žánr:	Akční
Styl:	Sport
Počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	70%
Grafika:	70%
Zvuk:	55%

POHODLNÉ A PRECIZNÍ JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



G-Force Yoke

Tak reálný, že si při hraní leteckých simulátorů budete cítit jako ve skutečném letadle. Pokud hráte letecké simulátory, je to ten nejlepší joystick pro vás. A navíc, pouhým stiskem tlačítka se joystick zafixuje pro snadnější ovládání automobilových simulátorů.

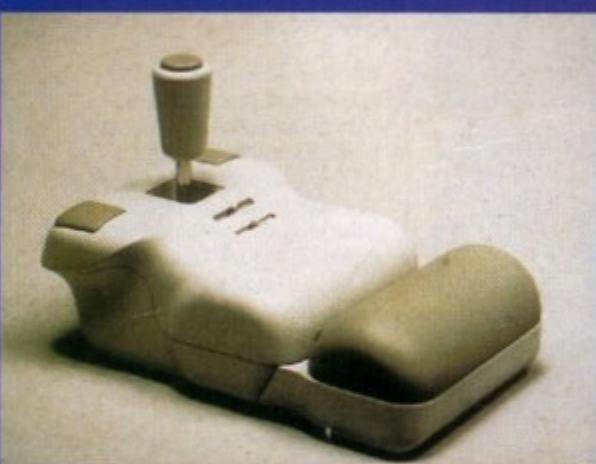
Cena 1999 Kč



Flight Max

Jeden z nejlepších joysticků vůbec. Skvělý pro letecké simulátory a na jakoukoliv jinou hru, která vyžaduje ovládání joystickem. Stabilní a ergonomický tvarovaný joystick Flight Max je vybaven unikátní Saturn-Ring technologií pro plynulé a přesné ovládání v rozsahu 360 stupňů - to vše za cenu menší, než stojí kvalitní hra!

Cena 1249 Kč



Axys

Jste jeden z těch, kteří hrají na vašem pracovním PC v zaměstnání, když je šéf pryč? Pokud ano, máte zřejmě potíže s vysvětlováním, co dělá joystick na vašem stole! Axys řeší tento problém svou malou velikostí a vypadá jako myš. Vyzkoušejte ho! Váš šéf ho asi nebude mít rád, ale vy jej budete zbožňovat.

Cena 799 Kč



Night Force

Skvěle vypadající joystick za skvělou cenu. Nightforce je tak robustně konstruovaný, že pokud jej ve vzteku odhadíte do kouta, nemusíte se bát, že se rozpadne na kusy. Jeho komfortní design vám umožní nadmíru pohodlné ovládání, aniž byste skončili v nemocnici se syndromem „joystickových otlacenin“.

Cena 649 Kč

FX-2000

Senzační joystick který padne do ruky stejně skvěle, jako vypadá. Pokud hráte téměř nepřetržitě, pak potřebujete FX-2000, nejlépe vypadající a nejvíce pohodlný joystick. Plně využívá levákům i pravákům. S FX-2000 budete moci hrát déle a častěji.

Cena 799 Kč

Veškeré joysticky firmy Suncom naleznete v prodejnách Score v Praze a Brně a též ve většině ostatních počítačových obchodů. Pokud však chcete nerušeně hrát a nechcete ztrácet čas nakupováním, můžete si naše joysticky objednat na dobríku.



 **Suncom**
TECHNOLOGIES

 **VISION**

ZAŠLETE MI NA DOBÍRKU TENTO (TYTO) JOYSTICK(Y)

G-FORCE YOKE FX-2000 AXYS

FLIGHT MAX NIGHT FORCE

JMÉNO A PŘÍJMENÍ: _____
ADRESA (VČETNĚ PSČ): _____

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:
VISION, KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL. www.oldgames.sk 74

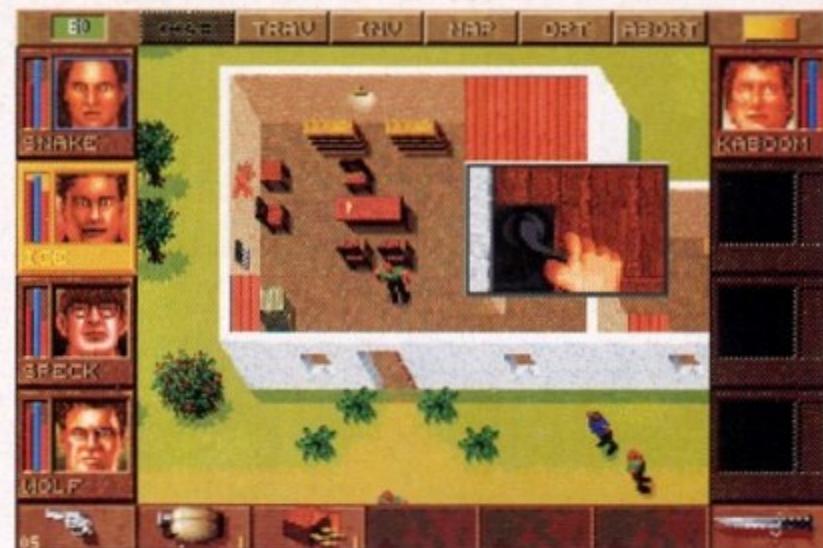
Jagged Alliance

Rotory dopravního vrtulníku pomalu doznívají v dálce. Skupinka neoholených chlapů s batohy trpělivě postavá na černém asfaltu přistávací plochy. V tmavých brýlích blondýna brousícího zubatý nůž se pomalu zračí nesměle vycházející slunce. Ke skupince pevně kráčí opálený muž. Pomalu žvýká marihuanu a přejízdí očima po ovečkách, které si objednal. Milí čtenáři, seznamte se - ten muž jste vy...

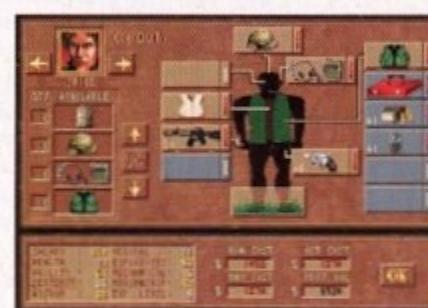
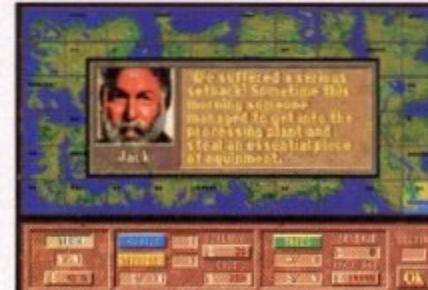
Sir Tech si zamanul, že všem svým příznivcům ukáže, jak jejich prosby o další díl Wizardry dokáže apaticky ignorovat a vydává strategický simulátor „malé“ války na tropickém ostrově. Ostrov jest zván Metavira a roste na něm vzácný druh stromu, z něhož je možno vyrábět léky pro děti. Dr. Richards se svou dcerou na ostrově postavili vědeckou základnu, kde léčivé účely stromu zkoumali. Časem vyuvinuli zařízení na extrakci léčivých látek z mizí stromu. Bohužel jednomu z členů jejich týmu, padouchovi jménem Santino, v ten moment ruplo. Umínil si, že lék bude těžit sám a prodávat ho za těžký peníz. Najmul si hordu vojáků násilím převzal kontrolu nad ostrovem nechávajíce ostatní vědce živořít v maličké vesničce na jihovýchodním cípu ostrova. Dr. Richards najmul vás, abyste mu situaci pomocí dát do pořádku. Vybral si vás proto, že jste expert na vojenské konflikty a máte kontakty na organizaci A.I.M., která dodává placené žoldáky zájemcům po celém světě. První věci, která vás v doktorových službách čeká, je tedy najmutí vhodných žoldáků. Někteří tvrdí hoši si ale říkají o příliš velké platy, jiní s vámi dokonce (zatím) odmítají spolupracovat. Zpočátku hry se tedy musíte spokojit s bažanty. Až žoldáky najmete, nepošlete své muže do boje, jak byste možná očekávali, ale prostudujete prvních dvacet stran manuálu a ponoříte se do vleké strategie sestávající z najímání domorodců na sběr mizí léčivého stromu (tzv. „Tapování“), domorodých strážců na hlídání dobytých teritorií, kontrolování finančně-statistikálních tabulek a další podobné

skopičinky, které fungují jako drásající bariéra mezi vámi a akcí. Když budete mít strategickou přípravu za sebou, konečně... ozbrojte své vojáky, zkонтrolujete, zda má každý u sebe ty správné předměty jako vysílačku, výbušniny nebo lékáničku a pak konečně... navolíte, který z vašich vojáků půjde na trénink, kdo bude spravovat poškozené předměty a kdo půjde do boje a pak... se raději ještě jednou mrknete na finanční rozpis, kde uvidíte stávající a odhadované balance a., spusťte akčně/strategickou část vzdáleně připomínající bojové mise ve hře UFO, část, na kterou jste se těšili asi ze všechno nejvíce.

Možná mě za to nebudeš mít rádi, ale v tento moment doporučuji stisknout „P“ aby pauza a prostudovat si dalších dvacet stránek manuálu. Je to sice pech, ale bez toho bude další postup jen bezhlavým tápáním pokusům. Ti, co zvládnou i tuto poslední překážku (tipuji asi tak dvě třetiny původních zájemců), se ponorí samotné hry. Hráč očekávající něco na způsob UFA dostane trhání pupku, když zjistí, že vojáci se pohybují v reálném čase jako v Duně II, tedy nikoli na tahy, jak očekával! Po procházení celé první zóny nenarazí na žádného nepřitele, tak začne lezt do domků a štourat do všechno, na co narazí. Každý si ihned všimne vysokého detailu prostředí, zjistí, že jeho po zubech ozbrojené ovečky mohou jukat do šuplíků stolů, klást časované bomby, prohledávat zemi detektorem kovu, brodit se a plavat ve vodě, podávat si mezi sebou předměty, plížit se a mnoho dalších hrátek, kterými se člověk baví, když není nabízkou žádný nepřítel. Jakmile se nějaký nepřítel objeví, přepne se hra do tahového módu totožného s akcí v UFO a jde do tuhého. Žádné bloumovavé pobíhání nepřipadá v úvahu. Vojáci tak tak zbyde dostatek bodíků, aby zaběhli za palmu, zvedli pušku, zamířili a vystřelili. Pak musíte tah ukončit a krky praskají na vaši straně. Množství věci, které se svými vojáky můžete vyvádět je téměř neohraničené, úplný Vietnam. Plížit se, plavat (topit), čistit zbraně a přidávat k nim tlumiče či laserové zaměřování, kombinovat výbušniny a časovat je, vyrábět si drogy proti bolesti, nádhera! Časem je přímo hmatatelné, jak se z vašich bažantů pomalu stávají Rambové. Nejdříve mi hra



Hele klika. Zmáčkneme ji. Než podminovanááááá (nahore)? Dr. Richard mi ústně prezentuje své názory, tj. blbě mi do toho kecá (vlevo). Tenhle je tvrdej, dáme mu toho hodně (vlevo dole)!



připadla tuze vleklá a komplikovaná, ale po určité době jsem ji přišel na chut. Ve hře je totík extra funkcí, že mi do stránkové recenze nemohou vejt. Můžete si měnit velikost herní plochy, hra vám předpočítává množství bodů, které spotřebujete danou akcí při tahovém pohybu, vojáky můžete pohybovat i po mapě (to v UFO chybí), můžete jich přemístovat víc najednou jako ve Warcraftu a mnoho dalších vylepšení.

Po skončení akce, ať už dobydlete nové území či ne (cílem je dobýt ostrov sektu po sektru), užíte statistiky o tom, kolik padlo nepřátel, kolik léčivé mizí se vytěžilo a hlavně jak vašim vojákům stoupaly schopnosti jako ohebnost, práce s výbušninami, výdrž, atd. Pak jdete vy i vojáci do hajan a druhý den vás čeká zase o něco komplexnější strategie, kdy musíte distribuovat domorodce mezi více sektorů, uvažovat větší

finanční částky, výplaty vojáků, atd. Některé dny začínají speciálními úkoly, což jinak monotoní děl nekořenění pitvami UFOu a jinými perličkami trochu obohacuje. Kvůli orientaci je dobré brát si s sebou do akce domorodé průvodce komentující okolí. Hra se dá ukládat v každém momentě a to dokonce i průběhu bojů, v akčních scénách však můžete ukládat jen na jedinou „current“ pozici při vypnutí hry. A, málem bych zapomněl: Sir Tech, jako vždy, připravil skvělý a velmi podrobný manuál.

Abychom tedy všechnen ten maglajis shrnuli dohromady: JAGGED ALLIANCE spojuje několik stylů najednou: válečnou strategii, adventure, finanční simulaci a boj-na-tahy do poměrně sourodého celku. Je to hra značně komplikovaná a vyžaduje nějaký ten rok strávený čivěním do obrazovky. Tuto hru doporučuji té části naší hrácké populace, která miluje komplikované strategie typu RULES OF ENGAGEMENT. Já osobně už JAGGED ALLIANCE hraju týden a pořád mě baví.

Andrej Anastasov



Nic se neděje. Procházka letní džungle (vlevo). Už se něco děje. Smrt v letní džungli (vpravo).



Score	88%
Název hry:	JAGGED ALLIANCE
Výrobce:	Sir Tech
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Strategie
Počítače:	PC CD-ROM
Oblastnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%

Na počítačových hráčích (a přiznám se že jich znám hodně) je zvláštní jedna věc. Dávno před tím, než řada z nás přišla do styku s počítačem, věnovali jsme se podezřele podobným činnostem.

Ze všech rozličných a zároveň podobných činností jsou dvě nejmarkantnější - drtivá většina počítačových hráčů někdy četla sci-fi, fantasy či horory a stejně velké množství někdy, alespoň na nějaký čas, propadlo sestavování plastikových či papírových modelů. Přiznám se, že dávno před tím, než moje prsty spočinuly na klávesnici prvního počítače, byly mnohemkrát příšerně slepeny některým z lepidel na plastik či na papír. Dlouhá léta jsem strávil nad titánmi vystřihovánkami a plastikovými stavebnicemi. Když jsem prošel obdobím „autiček“, „letadýlek“ případně „domečků“ (vzpomínám si například na svou rekonstrukci požáru Národního divadla, kdy jsem papírovou vystřihovánku velice slavnostně podpálil, pochopitelně od střechy), vrhnul jsem se na válečné lodě. Středověké trojstěžníky brzy vystřídala moderní hladinová plavidla a skončil jsem, neúspěšně, u letadlové lodi Nimitz - v té době přišel počítač a s ním i konec plastikového modelářství.

Zatímco papírové modely aut a letadel jsem sestavoval víceméně bezúčelně, v sestavování lodí byla moje všechn. Jen málokterá literatura faktu mě totiž okouzlila tak, jako vynikající knihy Miloše Hubáčka o námořních bitvách v Pacifiku v průběhu II. světové války. Všechny bitvy jsem si barvitě představoval a nechyběly mi ani malinké balsové modely lodí (sestavované podle knihy Válečné lodě 4, vydané nakladatelstvím Naše vojsko). Přiznám se, že jsem na jeden čas námořním bitvám skutečně propadl. To už je ale opravdu dávno. Dnes už je všechno jinak. Papírové, balsové a plastikové modely se všechny ve skříni a usedá na ně prach. Je jiná doba.

Mezi počítačovými hrami je celá řada těch, které osloví úplně každého. Neznám nikoho, kdo nehráje nebo nehrál DOOM (i když všechno moc škodí, čehož je DOOM tím nejlepším příkladem) a neznám nikoho, kdo nehráje TETRIS. Jsou hry pro každého a jsou hry pro velice úzkou skupinu lidí. Série GREAT NAVAL BATTLES patří nesporně do té druhé kategorie. K tomu, aby vás tahle věc zaujala musíte být skutečným fandou. Nečkejte, že se stanete obsluhou palubního kanónu a budete sestřelovat tuny letadel, nečkejte že budete používat svůj nově využívaný pancéřovaný joystick a nečkejte, že vás ohromí strhující grafika v průběhu hry. Na druhou stranu, GREAT NAVAL BATTLES III je hru opravdu pro náročné.

Zatím poslední ze série námořních bitev z dílny SSI nás zavede do Pacifiku, do let 1940-44. Všechny důležité bitvy jsou tady v detailu, který zatím nebyl v žádnej z předchozích her dosažen (s výjimkou GNB II pochopitelně).

Zatím poslední ze série námořních bitev z dílny SSI nás zavede do Pacifiku, do let 1940-44. Všechny důležité bitvy jsou tady v detailu, který zatím nebyl v žádnej z předchozích her dosažen (s výjimkou GNB II pochopitelně).

Great Naval Battles III



O všech třídách hladinových plavidel nabízí hra velice přesné a detailní informace kdykoli v průběhu bitvy (vlevo nahoře). Hlavní výhled lze přiblížit natolik, že rozoznáme i detaily na palubách lodí a dokonce i bližící se torpéda (vlevo)! Zaměřování hlavních dělových věží je snadné, ale bezpečnější je nechat zaměřovat počítač (nahoře).

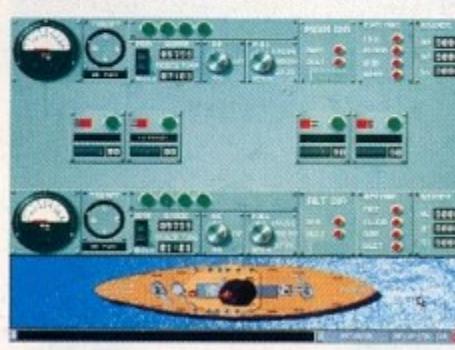
přijemná a na ovládání velice jednoduchá - ažkolik to na první pohled třeba tak nevypadá. Kdykoli je možné zastavit čas na libovolně dlouhou dobu a provést veškeré činnosti nutné ke zdárnému průběhu bitvy.

Co je ale opravdu působivé a podle mého názoru zároveň nejpřitažlivější pro všechny milovníky tohoto historického období, je způsob, jakým je hra zpracována. Na první pohled to sice vypadá, jako by se vše odehrávalo na hlavním taktickém pohledu, ale chyba lávky. V malinkém výhledovém okně na hlavní obrazovce můžeme sledovat dění přímo z můstku libovolné lodi a to v provedení, nad kterým se tájí dech - obrovská záplava všech druhů hladinových plavidel i letadel je provedena do nejmenších detailů a dáte-li si dobrý pozor, můžete jednotlivé lodi rozlišovat dokonce podle komínového kódu! Navíc - všechno je živé a reálné - gejziry vody tryskající po dopadu salvy, hořící lodi, explodující munici skladu a dokonce i každý dělostřelecký granát - to všechno na svém monitoru uvidíte! Pokud se nespokojíte s „malým“ výhledem, můžete samozřejmě kdykoli

přepnout výhled na celou obrazovku a nerušeně se kochat působivou scenérií bitvy! Ale hra je propracovaná nejen zde. O každém z hlavních tříd lodí i letadel si můžete vyvolat velice přesné informace dokumentované perfektním a autentickým zobrazením horní paluby. S propracovaností této části se setkáte rovněž při hře samotné - v průběhu bitvy můžete sledovat otáčející se dělové věže, záblesky hlavní i kouř stoupající ze zasažené lodi!

Co dodat? Pro toho, kdo není tímto žánrem uchvácen - nic, jděte dál. Pro všechny nadšence a entuziasty, kteří jsou, podobně jako já byl, posedlí válkou v Pacifiku a modely hlininových plavidel - tohle je to pravé! Tady totiž uvidíte všechno, živé a pohybující se. A chybí? Málo, malíčko. Snad jen jediná - možnost editoru misí a rozmanitost scénářů nikdy nenahradí volbu celého tažení a souvislých misí. Každý by jistě věděl o způsobu, jakového dovést US NAVY k vítězství od Pearl Harboru POSTUPNĚ, a ne jen plněním předem sestavených scénářů. Ale co - nikdo neřekl, že tohle je poslední díl z celé série, ne?

Jan Eisler



Bitevní loď Nevada byla mou jedinou ztrátou v bitvě podle Plánu Orange. Detaily poškození jsou neuvěřitelné (vlevo)! I když je výhled z pozorovatelny trochu zrnitý, nabízí dokonalý obraz o probíhající bitvě (vpravo nahoře)! Klasická ukázka hry - bitva v plném proudu, japonské lodě v plamenech (vpravo).

Score 80%

Název hry: **GREAT NAVAL BATTLES III**

Výrobce: **SSI**

Zánr: **Historická**

Styl: **Strategie**

Počítače: **PC CD-ROM, PC**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **70%**

Atmosféra: **85%**

Grafika: **80%**

Zvuk: **75%**

Tank Commander

Aha, nová simulace tanku! Ale. Simulace? Ona to vlastně není až zas tak simulace jako spíš střílečka. Takže: Aha, nová 3D střílečka s tanky! Ale. Střílečka? Ne, ne, na střílečku je to příliš komplikované, takže co to může být?



Noční mise efektně ozářená plamínky. Co jiného si člověk může přát? Syphilis (vlevo). Na strategické mapě jsem právě zvolil odkud kam poletí vrtulník s výzvědnou kamerou, báječná to funkce (vpravo).

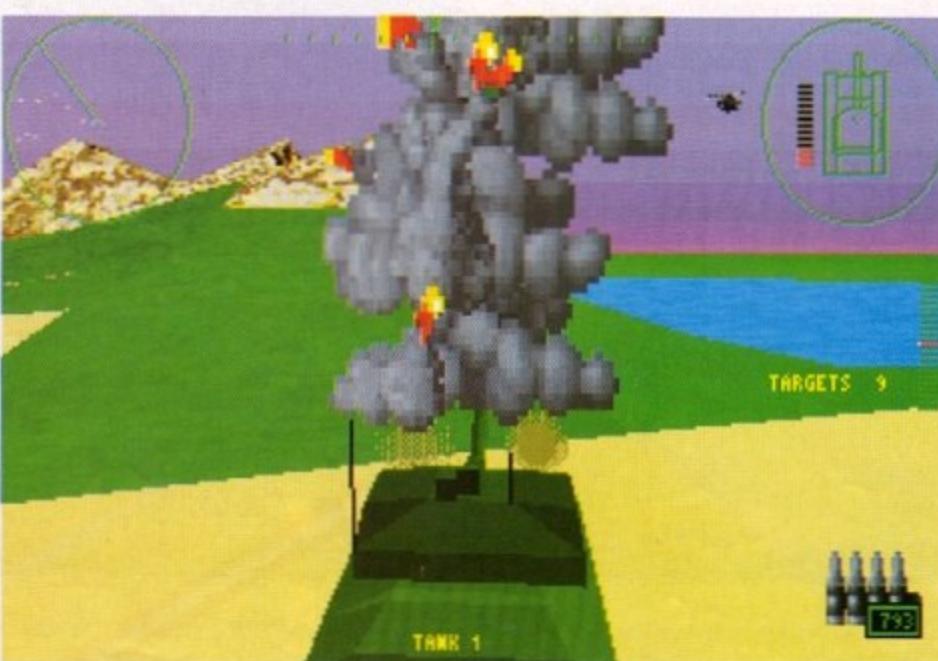
Mix akce, strategie a simulace je pravděpodobně pokusem firmy Domark o stvoření rozumného kompromisu, na který by se chytlo co nejvíce hráčů. Každý kompromis s sebou ale nese tráble. Milovníci akce jsou zmateni všemi možnými funkcemi řízení, složitostí některých úkolů a nepřehledností situace, simulátor-maniaci okamžitě zjistí, že ona „simulační“ část hry je prolezlá hrubými nepřesnostmi, které vrcholí chytáním bonusů na doplňování střeliva a energie. Pohyb tanku, dynamika výstřelu a funkce k dispozici jsou reálné jako peníze od Klause. Takže alespoň strategie. Ta spočívá v tom, že v některých misích dostanete k dispozici více tanků najednou, rozešlete je do určitých míst mapy a libovolně nad nimi přebíráte kontrolu. Jak vidno, kompromis není dostačně důsledný, aby naplnil byť jeden ze jmenovaných typů her. Necháme-li však tuto polemiku stranou, zjistíme, že je hra TANK COMMANDER docela zábavná. Je zajímavá hlavně tím, že nespočívá pouze v jezdění a střílení. Pro vaše chtivé hráčské ruky je toho tentokrát připraveno mnohem více.

Začnu externími pohledy. Tohle je snad první hra, ve které externí pohledy často a prakticky využívám. Na tank se mohu divat snad ze všech myslitelných úhlů a z různé vzdálenosti. Pokud chci odpravit nějaký vzdálenější cíl, přepnu se do kabiny, dívám se čelním průzorem a natáčím hlavě. Za jízdy pochopitelně můžu nezávisle natáčet střílnu a měnit sklon hlavně. Terénní překážky skutečně blokují moje střely přesně tak, jak mají, takže se můžu schovat třeba za

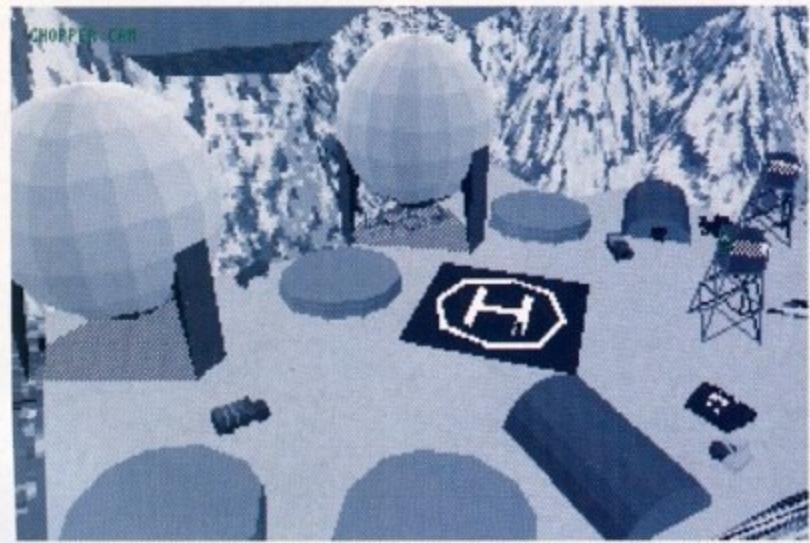
dunu píska a v klidu spořádat pář Springles. Nepřátele jsou většinou vycvičeni jako kamikadze. Jedinou myšlenkou pěšáků je zničit vás, takže na způsob rudých hrdinů běží před vás tank a střílí, popřípadě páří z pancéřových pěsti, dokud je neodděláte kulometem nebo nepřejedete. S řidiči vozů je to už lepší, ale i tak je jim mnohdy úplně fuk, že jedou s džípem na tank, proč by si dělali starosti? Tak jako tak zhebnou za vlast, takže pačemů někamikadzovátsa?

F8ička volá taktické menu, kde vidíte bojové teritorium snímané černobile z družice. Kteroukoliv jeho část si můžete přiblížovat až k velkým detailům. Na některé mise máte k dispozici více tanků, které můžete rozesílat na libovolné lokace na mapě a přebírat kontrolu nad libovolným z nich. Tanky, které neovládáte, docela chytře bojují, ale někdy jim musíte trochu přichnat. Dále z taktického menu můžete vyvouvat bezvadnou funkci „Špiónážní helikoptéra“. Nad úsekem, který na mapě určíte totiž poletí helikoptéra, jejíž kameru můžete otáčet téměř do všech směrů a detailně sledovat nepřátelské území. Pokud je vám ve hře tuze horo, můžete několikrát zavolat letecké posily, které vymydí většinu cílů ve vaší bezprostřední blízkosti.

Celkem se můžete potýkat se sedmi kampaněmi, z nichž každá je rozdělena na několik podmíš. Po každé podmíši se hra automaticky ukládá. Ani mě se to nezdálo moc (celou hru jsem dohrál pohodovou jízdou asi za čtyři dny), ale časem jsem postřehl, že další polovina misí je připravena pro hry s více hráči, na které je tento program evidentně



Co to bouchlo? V takové vřavě člověk ani neví, co poslal k pánu.



Rudá Armáda po těžkých bojích konečně dosáhla EXITu (nahore)! Špehovací kamera na helioptré je sice černobílá, ale zato velmi užitečná (uprostřed). ...a časem narazíte na zcela REALNÁ srdce doplňující energii, ehm (dole)...

zaměřený. Je připraven na hru po síti i po modemu, její výkon na těchto polích jsem však nestačil otestovat. Mimo dalších skopičnek podporuje TANK COMMANDER také virtuální helmu CyberMaxx, takže pokud ji snad jeden nebo dva Češi (Slováci) v této republice vlastní, můžou si její kvality vyzkoušet.

Grafika ve hře je čistě vektorová, texturami se autoři odohlídali „špinít“ pouze některé terénní prvky jako např. hory. Budovy, mosty a stromy jsou vykresleny velmi jednoduše a nejsou texturovány. Vojáci, vozidla i helikoptéry

Score 77%

Název hry: TANK COMMANDER

Výrobce: Domark

Žánr: Válečná

Styl: Akce / Simulátor

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 80%

Grafika: 50%

Zvuk: 70%

vypadají zblízka jako bohupustá změť čar, zdálky pak většinou vidíte jen jakési černé šmouhy, například helikoptéry mi připadly jako masařky. Poměrně slušně jsou zpracovány stavby a jejich výbuchy jsou „vektorové“ efektní. Hudba mele jedinou melodii stále dokola a časem se stane mírně vlezlou. Pokud v základním menu zvolíte funkci „Camera ON“, začne se vám na obrazovce objevovat obličej velitele operace řvoucí jakési rozkazy, může to být konec, protože tyto sekvence se čtou přímo z CD a hra se občas nepřijemně zastavuje, aby se sekvence mohla načíst. Pokud používáte manažer paměti QEMM nebo snad máte čtyř-speed CD ROM drive, hra se v takovýchto momentech kouše úplně. Proč, sakra, cpe Domark tuhle věc na CDkö, když to ani pořádně neumí a přitom ony sekvence, kvůli kterým se hra nevejdě na disky hru pouze brzdí? Že by maličko komplikovanější ochrana proti pirátům?

Tak jako tak mě hra docela bavila. Má své chyby i klady, často je poměrně složitá, ale dá se to zvládnout. Chcete-li si zajezdit s tankem, nemám důvod proč vám tuto hru nedoporučit.

Andrej Anastasov

CHCETE SE VYHNOUT VOJENSKÉ SLUŽBĚ?



CANNON FODDER 2

PC - Kč 1199, Amiga - Kč 999

Space Harrier

Jsou hry, u jejichž recenezí nestačí čtyři stránky. Jsou hry, které nelze popsat ani při sebevětším úsilí a námaze a jsou hry, které člověk nikdy plně nepochopí. Je mi to líto, ale SPACE HARRIER mezi ně nepatří.

Tuto hru lze popsat buďto jednoduše, anebo ještě mnohem jednodušší. Buďto řekneme, že SPACE HARRIER je akční střílečka, ve které ovládáme hrdinu který letá a střílí a přitom tohle všechno provozuje tak, že ho vidíme ze zadu a nemusíme se tak dívat, jaký výraz má asi ve tváři, když se setkává s těmi nejtemnějšími hrůzami známého vesmíru. To je ten první způsob. Ten druhý způsob je o něco jednodušší - hra SPACE HARRIER na 32-X vypadá stejně jako na automatach či na MEGA DRIVE. A ted mi řekněte, co mám udělat se zbytkem téhle stránky.

Takže... co takhle příběh. To by mohlo vynést tak čtyři, pět rádek možná. Dobre budou. Takže - Valda je démon a Harri je hrdina. Valda (a ted mě napadá, jak časté je asi jméno Valdemar v Japonsku. Podobnost asi čistě náhodná) okupoval zemi Dragonland na samém okraji všeobecná a Harri to nemá rád - jak by



Harri s jet-packem v podpaží v akci...

taky měl, když je hrdina. Když tedy Harri vyhrabal z píska starobytlý jet-pack, bylo rozhodnuto, že to Harri Valdovi nedaruje. A bitva začíná... Hmm, vůbec by mě zajímalo, kdo vlastně vymýšlil příběhy akčních her tohoto druhu. Jak člověka asi napadne, že se zloduch jmenuje Valda a hrdina Harri, proč se u všech démonů ona země jmenuje Dragonland a vůbec - je tohle ten druh příběhu, který člověka při čtení zpotí a vyburcuje k tomu, aby se chopil ovladače vším čím může a pln zloby a nenávisti začal bojovat na život a na smrt? Po pravdě řečeno, nemyslím si to.

Takže příběh je OK, co takhle hra samotná. V době, kdy vznikl originální SPACE

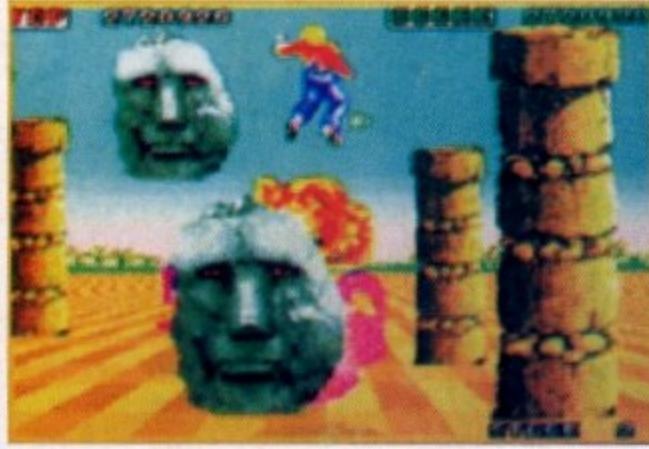


HARRIER (což je rozhodně více než deset let) by tahle věc dostala několik medailí za originalitu, nápad, grafiku a vůbec za všechno, protože tenkrát bylo na co se dívat a bylo co hrát (pamatuj se dokonce, že jsem tuhle hru hrál na C64). Dnes pochopitelně nicméně nešokuje ani neomráčí. Ať se vám to líbí nebo ne, SPACE HARRIER je zcela obyčejná střílečka a pokud by jí něco mělo vynést nad průměr, je to zdání rychlého pohybu a letu, které je dosaženo rychlým ubíháním čtverců země i pohybem prokreslených objektů. Na druhou stranu ale, nic zajímavějšího tady nenajdeme a abychom nechodili pro příklady daleko - třeba u hry AFTERBURNER (SCORE 15, 65%) je zdání z letu mnohem sugestivnější a realističtější. Ale ovšem pokud hledáte akci a akci a je vám jedno jakou, není jistě důvod po hře nesáhnout stejně tak jako v případě, že je SPACE HARRIER vaří životní láskou a jeho absence na 32-X vám působí nemalé starosti. Potud je vše v pořádku a hru můžeme jedině doporučit. Co do technického provedení totiž plně odpovídá výkonu 32-X a nabízí tak mnohem lepší vizuální podívanou než verze pro MEGA DRIVE či jiné formáty.

A co tedy říci závěrem, ke kterému jsem se po náročném boji s prázdnými slovy konečně probobojoval? Snad jen vyjádřit trochu zklamání a rozčarování. Rozčarování nad

tím, jak malou podporu tak nadějný formát jako 32-X má. Zatím se na něm neobjevila jediná originální hra - všechny hry na 32-X, které byly doposud vydány jsou jen remake starších a úspěšných her. Jistě - hrát DOOM na 32-X je stejný zážitek jako na PC a jistě stojí za to si tuto věc pořídit. Ale i přesto - kdy už SEGA se svým obrovským potenciálem vypustí něco, o čem si mohou majitelé ostatních formátů nechat jen zdát? Bylo by totiž velice smutné, kdybychom byli svědky triumfálního nástupu konsole SATURN (která je mimochodem k dostání již i v ČR), která však zcela převálčuje stávající formáty. Anebo se myslí a na 32-X stále čeká zlatý věk převratných a originálních her vytvořených speciálně pro tento formát? Uvidíme. Do té doby se ale musíme smířit s tím, že stávající produkty na 32-X jsou (s výjimkou her DOOM a VR DE LUXE) spíše slabým odvarem z mocného potenciálu 32-X. A to více než škoda!

Jan Eisler



SPACE HARRIER je klasický COIN-OP osmdesátých let. A s tím se nese i konverze z „automatu“ pro všechny domácí počítače i konzole té doby. ZX Spectrum, C64, Amiga, NES, Master System a po nástupu Mega Drivu i Mega Drive. Pro všechny tyto systémy byla hra stejná a lišila se jen v grafice. Není však jasné, proč v letech devadesátých vzniká konverze pro 32-X, která je jen o málo upravenější, než ta pro Mega Drive...

Score	60%
Název hry:	SPACE HARRIER
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Střílečka
Počítače: 32-X, Mega Drive, Master System	
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	40%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%



Počítačové časopisy. Časopisy o počítačových hrách. Časopisy o konsolích. Časopisy, časopisy, časopisy. Jestli vás už SCORE omrzelo a hledáte jiné zdroje informací, jestli toužíte po velkých a obsáhlých britských magazínech, a jestli se chcete přesvědčit o tom, že většina z těchto časopisů OPRAVDU obsahuje vkládané CD-ROMy či diskety, máte ted' tu nejlepší možnost! Z obrovského výběru zahraničních počítačových časopisů si můžete vybrat v prodejnách SCORE, případně si své oblíbené tituly objednat záslikovou službou VISION MEGASTORE (reklama na str. 52 - 53).

www.oldgames.sk

klasika?

The 7th Guest

Horror nové generace? Můžete si dát pohov, vysmátí bratři. První CDčková hra, to jo, ale horror? Che? Kuře s uřízlou hlavou mezi česneky v pekáči je větší horror než tohle. A vůbec, vítám vás v pohodové recenzi!

Máte rádi pivní sýr? Má docela šmak, ale je tu jedna chybka: Člověk nepozná, jestli je OK nebo zkaženej. Tohle není skrytá reklama na mlékárny Ukrajina, je to jenom taková malá úvaha člověka sedícího o půlnoci nad povinností napsat recenzi čekajícího, zda se projeví efekt pravé pozemného podezřelého sýra nebo ne. Jo, jo. Na úvod to docela ušlo, ale ted už povinnost volá a já musím votočit řeč na „testovaný subjekt“.

Sedmý Host. Nebo přesněji 7mý host. Co už o téhle hře bylo nakecáno, napsáno a nahandkováno. Recenzi na ni tady nevidíte ani proto, že bychom začali mít časové šumy a ani proto, že by se snad neděj bože jednalo o klasiku. Rozhodl jsme se tak proto, že za prvé: tenhle měsíc je na hry suchej jak šlitrův kolega a za druhé: tuhle hru jsme jaxsi propáslí v okamžiku, kdy jsme měnili platformy (Amiga-PC, Excalibur-Score). Hele, mě je ale opravdu nějak divně, ten sejra mi pořád strašná mozku. Asi si ho doslova vod... (TRRR! Interní cenzura zapojena!).

Od první CDčkové super-mega-cool rádobybomby se tenkrát před lety očekávalo



ledacos. Modré z nebe, milion na druhou rozlišení, kuřata na česneku, ale jedno, jedno se nečekalo. A to, že by se snad mohlo jednat o logickou hru. A navíc logickou hru průměrnou. To už pro některé lidi byl takový šok, že si to doposud nepřipustili a 7th Guesta mají zakořeněného coby nádherné RPG, multisaperspem a kvdovico ještě. Bodré výkřiky typu „7th Guest je skvělá adventure“ a 90ti procentní ocenění v našich konkurenčních časopisech byly klasickou ukázkou vymáštěného prepubescentního ega rozbořeného předčasným vyvrcholením z nádherné grafiky. A vůbec, je mi blbě, vlezte mi všichni na motorovou pilu... sorry, to né já, ale ta zatracená pivní zpuchřelina...

Jak už to mám ve zvyku, abych si nepouštěl chrtán na špacír (posledních šest slov si zkuste přeložit do angličtiny) příliš ukvapeně. 7th Guesta jsem si dnes cvičně dohrál. I když vlastně ne, tentokrát kecám jako dement simulujíc

intelektuální rozhled, zajejs jsem někde u konce hry, ale to není podstatné. Důležité je, že jsem viděl a slyšel většinu toho, co je hra schopna nabídnout. Krátce to shrnu: 7th Guest má výbornou SVGA grafiku, ve které se plynule pohybujete strašidelným domem po předpočítaných trajektoriích, takže žádná svoboda jako v UNDER A KILLING MOON. Příběh se má tak, že jakýsi šílenec pozval do tohoto domu sedm hostů, z nichž vy jste poslední a předchozích šest už líše kytky zespoda. Tomu z hostů, který vyřeší všechny záhadu domu.



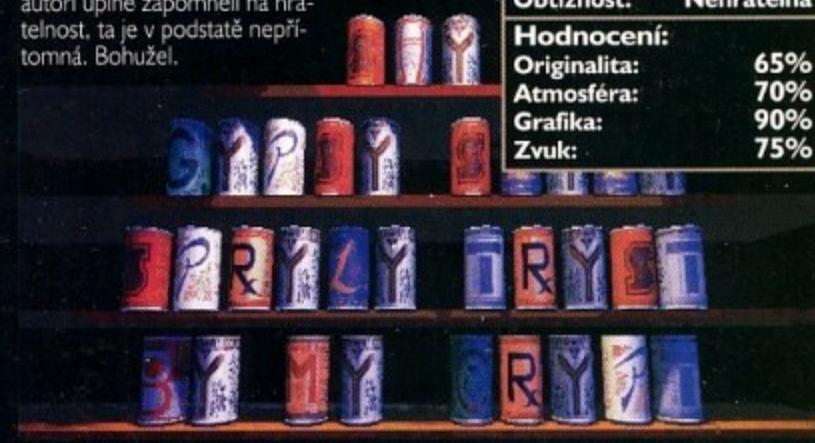
Ložnice jedna. Nezabíjejte mě, že jsem nevyfotil raději puzzle (nahoře). Ložnice dvě. Ted už je to evidentní naschvál, že to zase není puzzle, ale nechte brouka žít, nebo z něj vytče pivní sýr (dole)!



Sešlost zešnulých hostů a puzzle pořád nikde. Co to (vlevo)? Pavouci. Ze by puzzle? Ó, ne. Ještě ne (nahoře).

slibil šílený majitel splnění všech přání. Hosté museli být pěkné naivky, že mu na to sedli, mě někdo nabídnot, že mi splní každé přání, když mu doma vylízu kuchyňskou linku, asi bych mu moc nevěřil, ale to je otázka povahy. Jak si tak chodíte domem, občas se vám zevní obrazy scén (a to vesměs nemilých scén), které se udaly minulým hostům. Tady to už začíná skřípat, protože „herci“ jsou asi náhodně pochytnáni kydači hnoje z okresu Lovosice, protože jejich výkony připomínají parodiю na frašku. Ať se programátoři snažili jak chtěli - měnili hercům hlasy a morovali jejich obličeje, demenci se jim vymazat nepodařilo. V jednom bodě hry došlo dokonce na sex, a to hned na sex paděsátilé baby a stoletého dědka, hrone proč jenom mi to nepřipadlo vzrušující? Vždyť jsem přece úchyl, hej. Můj nevalný ksicht ještě dále pohmoždil úskleb ironického zhnuteného kdykoliv se aktéři pokusili o nějaké emoce nebo nedej bože „hrani“ v pravém slova smyslu. Bida, hromy, utrpení, brak, das, kůrky, břed! Měli si radši najmout mě, po páru štamplích ginu bych to zahrál lépe.

Až v tento moment se ale dostávám k samotné náplni hry, takže naškrobte slechy: hru hrajete pouze v několika málo světlých momentech, a to v efektně zpracovaných logických hádankách. Jsou to všechny možné rébusy, rubikoviny, skládačky, bludištáta, záhadné mechanismy a podobně. Některé jsou docela originální a hratelné, ale většina z nich je bohužel totálně neřešitelná nebo příliš frustrující. Největší chybou hry je ale zdlouhavost. Všechno strašně dlouho trvá a nic nejdě „vodačknout“. Některé puzzle (hádanky) už máte v duchu dál vyuřené, ale jediný tah koněm na šachovnici nebo otočení kostky s písmenem trvá tak dlouho, že vás úplně omrzí pokračovat. Do této hry bylo vloženo tolik úsilí, ale autori úplně zapomněli na hratelnost, ta je v podstatě nepřitomná. Bohužel.



Puzzle! Mažte se krví a libejte kozly, konečně puzzle!

Tak teď už je mi fakt zle, ale připomíná mi to jedno srovnání. Ten pivní sýr vypadal divně, ale předsudky mi šeptaly, že je OK, pivní sýr přeci má vypadat přesně, aby měl šmak. Bohužel jsem na předsudky dal a díky tomu teď tukám recenzi do laptopa v maličko nepohodlné pozici v útlune plynové komůrce zvané toaleta. Kdybych stejně tak poslouchal předsudky u hry 7th Guest, napsal bych sem úplně zcestnou recenzi o tom, jak je tahle hra skvělá, bezvadně se pohybuje v SVGA a jak jsem měl vrchol z předlouhých hraných scén a dokonce patnáct kapek krve se v ní našlo. Ale od toho, abych vás takhle balamutil, už půšu příliš dlouho. Vy už asi víte, že na mě můžete dát, takže krátce: tuhle slátaninu nekupujte, jsou zde lepší podobné věci jako třeba LOGICAL, ENTOMBED (SCORE 11, 75%) nebo SHANGHAI II (SCORE 9, 82%). A abych nezapomněl: co at žije? Pohoda.

Andrej Anastasov

Score	68%
Název hry:	THE 7TH GUEST
Výrobce:	Trilobyte / Virgin
Zánř:	Horror
Styl:	Logická
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	90%
Zvuk:	75%

Dune 2

The Battle for Arrakis

Snažit se někomu ze čtenářů SCORE vysvětlit, jak vypadá hra DUNE 2, by bylo jednak zbytečné, bezbožné a zhůvěřilé a nadto ještě možná i riskantní a nebezpečné. Nejenže je to nesmysl, protože úplně každý hru DUNE 2 zná, ale také proto, že pro značnou část populace, redakci SCORE nevyjímaje, je DUNE 2 modlou na oltáři strategických her.



Speciální zbraň domu Atreidů je Sonický Tank. Účinná hračka proti nepřátelským vojákům, ne?

Snažu o striktní popis této hry může značná část čtenářů povážovat za osobní urážku a pokud by snad někdo vyslovil jediné křivé slovo na adresu DUNE II, vystavil by se přímo ohrožení vlastního života. Jinými slovy - DUNE II je všeobecně známým velikánem, o jehož kvalitách naštěstí nikdo nechce a ani nemůže pochybat. Místo této hry v rubrice „Klasika“ je jistě nadmíru zasloužené. Je jen otázkou, jakým způsobem k ní budeme přistupovat. Když tedy zavrhneme veškeré snahy o popis hry (srovnatelné s nošením sov do Athén či dřívím do lesa), zváme se nutkání rozplývat se nad tím, jak dokonale se autorům hry, firmě WESTWOOD STUDIOS, která publikuje pod křídly firmy VIRGIN (v době kdy hra vyšla se firma jmenovala VIRGIN GAMES, dnes již VIRGIN INTERACTIVE

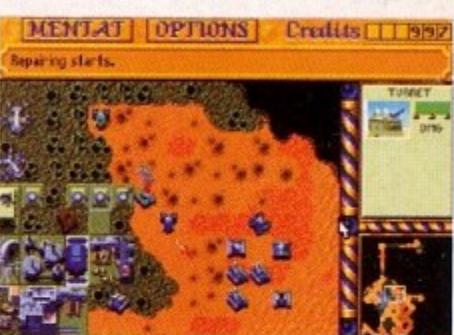
rourou hrou, která nemá DODNES sebemenší konkurenzi. Proč je DUNE II hrou, která se stala dokonalým příkladem kultovní hry. Proč tato hra vzbudila vlnu šílenství a proč je vlastně tak dokonala. Odpověď je velice jednoduchá. DUNE II má totiž to, co mnohé novější tituly tak zouflale postrádají. DUNE II je totiž hra s velkým, ale opravdu obrovským „H“. H jako hratelnost. Hratelnost, která vás chytne od samého počátku, kdy budete s několika slaboučkými jednotkami doložit trochu koření, abyste dosáhli stanoveného limitu až do konce, kdy budete vést rozsáhlá tažení desítkami jednotek, zatímco vaše základny budou produkovat nové a nové stroje; na kosmodromu budou přistávat nákladní frigaty, harvestery budou na svá místa dopravovány bleskově rychlými vznášedly a nad spáleným bojištěm budou létat Omitoptery. V průběhu celé hry budete doslova vtahováni do děje, udržování uvnitř a budete si každou minutu hry vychutnávat. S láskou budete stavět vlastní jednotky, seskupovat je do obranných a útočných formací, budete zvelebovat a zdokonalovat vlastní základnu. Všechno tohle budete dělat, protože to všechno stojí za to. DUNE II



Animované intro hry bylo na svou dobu velice působivé a propojované. Nemyslité (nahoře)? Prosorující základna je šťastné místo. Dokud na ni nezaútočí dalekonosná střela, to je to (vlevo)!

hém, předlouhém období výprahlého sucha, které bylo jen lehce svařeno sprškou v podobě hry WARCRAFT (SCORE 13, 77%), se totiž možná už dočkáme tolik vytoužené a vysněné hry, která by měla být nepřímým nástupcem DUNE II - další dílo z produkce WESTWOOD STUDIOS s názvem COMMAND AND CONQUER. Pokud bude hra z poloviny tak dobrá jak vypadá, bude to skutečný zázrak!

Jan Eisler



Bitva v plném proudu - bez těžkých jednotek to není nic snadného (výše). DUNE II nebyla dodnes překonána.

Pokud jde o real-timeové souboje, nemá skutečně konkurenci (níže).



Když už jsem hru kvůli VÁM začal hrát znova, nemohl jsem si odpustit tenhle obrázek posledního útoku (vlevo)... a tenhle po něm (vpravo)!

Score	91%
Název hry:	DUNE 2
Výrobce:	Westwood/Virgin
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Strategie
Počítače:	PC, PC CD-ROM Amiga, Atari ST
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	95%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

VISION MEGASTORE

Naše skvělá nabídka služba je nyní ještě lepší! Nyní neplatíte nic za poštovné, pokud vaše objednávka přesáhne 1000 Kč. Cenu kterou najdete v našem ceniku, je cena, kterou zaplatíte - nic víc! VISION MEGASTORE nabízí obrovské množství těch nejlepších her, takže pokud svou hru chcete již příští týden a ne až příští měsíc, víte, kde si máte objednat! Takže vyplňte objednávkový kupón ještě dnes, abyste mohli brzo začít hrát, zatímco vaši přátele budou ještě čekat!

SPECIÁLNÍ NABÍDKA (platí do vyprodání zásob)

PC CD-ROM

INNOCENT	649
DOOM I - 1200 NEW LEVELS	499
DOOM II - 2000 NEW LEVELS	899
MICROCOSM	699
RALLY	999
PC	
ALIEN LEGACY	999
BATTLE BUGS	999
HEXX	599
HIRE GUNS	699
JURASSIC PARK	599
OBITUUS	599
RALLY	799
RED BARON	699
SID AND ALS INCRED TOONS	699
SPACE HULK	599
THEATRE OF DEATH	549
MAC	
LEMMINGS	399
CD32	
LEMMINGS	599
MICROCOSM	699
C64	
LEMMINGS	349
AMIGA	
AMNIOS	399
AWSOME	399
BARBARIAN 2	299
BEAST II.	399
BEAST III.	499
BENEFATOR	599
BILLS TOMATO GAME	399
BOBS BAD DAY	399
BRIAN THE LION	549
CYTRON	399
GLOBULIE	499
LEMMINGS	549
LEMMINGS 2	599
OH NO MORE LEMMINGS	549
PUGOSY	499
SECOND SAMURAI	499
SECOND SAMURAI	399
THEATRE OF DEATH	549
WALKER	599
WIZ AND LIZ	549

NOVINKY - DUBEN 1995

PC

FRONTLINES	1549
JUNGLE STRIKE	1349
KING'S QUEST V	649
LEMMINGS FOR WINDOWS	849
MAGIC CARPET	1699
METAL MARINES	1349
PYROTECHNICA	1049
SPECTRE VR	1699
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	1549

PC CD-ROM

BIOFORGE	1999
BLIND DATE	1549
FULL THROTTLE	1849
INCA I, II	1399
IRON ASSAULT	1449
JUNGLE STRIKE	1349
LEMMINGS FOR WINDOWS	1049
LOST EDEN	1499
NBA '95 LIVE	1999
PLAYBOY SCREEN SAVER	949
PYROTECHNICA	1249
RISE OF THE TRIAD	1749
RISE OF THE ROBOT - SPECIAL EDITION	1499
SUPERKARTS	1999
TANK COMMANDER	1549
TEMPTATION	1899
ULTIMATE GAMES COLLECTION	1799
USS TICONDEROGA	1699
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	1549

3DO

WAY OF THE WARRIOR	1549
--------------------	------

PC

1942 PACIFIC AIR WAR	1599
ACCES - CLASSIC COLLECTION	999
ACES OF THE DEEP	1399
ACES OVER EUROPE	1549
ACES OVER PACIFIC	1399
AL-QADIM-GENIES CURSE	1399
ALADDIN	999
ALIEN LEGACY	1499
ALL NEW W. OF LEMMINGS	1549
ARENA: ELDER SCROLLS	1649
ARMORED FIST	1499
AWARD WINNERS PLATINUM	1349
BANE OF THE COSMIC FORGE	899
BATTLE BUGS	1399
BATTLE ISLE II	1799
BC RACERS	1349
BLACKHAWK	1299
BREAKTHRU	899
BUREAU 13	1249
CANNON FODDER 2	1199
CIVILIZATION	1549
COLONIZATION	1549
COMANCHE - SUPERPACK	1349
COMMAND ADV. STARSHIP	999
DAWN PATROL	1699
DELPHINE - CLASSIC COLL.	1199

Nabídka českých her

7 DNÍ / NOCI	320
RAMONONOVO KOUZLO	385
TAJEMSTVÍ OSLIHO OSTROVA	275

SHAREWARE

HALLOWEEN HARRY	399
BLAKE STONE	399
DESCENT	399
DOOM	399
DR. RIPTIDE	399
ENTOMBED	399
EPIC PINBALL	399
HERETIC	399
JAZZ JACKRABBIT	399
MYSTIC TOWERS	399
ONE MUST FALL	399

RAUTOR	399
RISE OF THE TRIAD	399
WACKY WHOOLS	399

PC CD-ROM

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	1549
7TH GUEST / DUNE - 2PACK	1899
ACCESS - CLASSIC COLLECTION	1099
ACES OF THE DEEP	1699
AGIES	1949
AL-QADIM	1249
ALIEN LOGIC	1699
ALI: NEW WORLD OF LEMMINGS	1589
ALONE IN THE DARK 3	2099
ARENA	1749
ARMoured FIST	1549
AWARD WINNERS PLATINUM	1349
BATTLE CHESS	1549
BATTLE ISLE 2	1749
BATTLE ISLE 2 - SCENERY CD	999
BC RACERS	1349
BUREAU 13	1249
CANNON FODDER/BEN. THE ST. SKY	1899
CASLES II	1399
COLONIZATION	1599
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1399
CREATURE SHOCK	1999
CYBER WAR	1899
CYBERIA	1799
DARK FORCESS	1999
DAWN PATROL	1699
DEATH GATE	1549
DESCENT	1399
DESERT STRIKE	1349
DISK WORLD	1899
DOM I UTILITIES - 1200 LEVELS	449
DOM II UTILITIES - HELL ON EARTH	2099
DOM II UTILITIES - 2000 LEVELS	899
DRACULA UNLEASHED	1799
DRAGON LORE	1549
DREAM WEB	1549
DRUG WARS	1349
EARTH SIEGE	1549
ECSTATICA	1999
ELITE II - FRONTIER	749
EYE OF THE BEHOLDER 2	649
EYE OF THE BEHOLDER 3	699
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	599
F-16	349
F-29 RETALIATOR	549
FALCON 3.0	599
FIELDS OF GLORY	599
FLASH BACK	699
FRANKENSTEIN	399
FURY OF THE FURRIES	499
GEARWORKS	349
GENESIA	599
GOAL	599
GRAND PRIX	599
GRANDSTAFF	249
GRAND PRIX MASTER	649
GUNSHIP 2000	599
HARPOON	549
HEIMDALL 2	749
HERRIER JUMP JET	599
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	549
INDIANAPOLIS 500	549
INDY JONES & LAST CRUSADE	599
ISHAR 1	599
ISHAR 2	599
JACK NICKLAUS GOLF	499
JURASSIC PARK	599
KGB	499
LEGEND OF KYRANDIA	599
LEISURE SUIT LARRY 1	549
LHX ATTAX CHOPPER	549
LINKS: CHALLENGE OF GOLF	649
LURE OF THE TEMPTRESS	349
M1 TANK PLATOON	549
MERLIN	299
MIG-29M SUPER FULCRUM	549
MONKEY ISLE 2	649
OPERATION COMBAT 2	349
PENBALL MAGIC	399
PIRATES GOLD	599
POPPULOUS 2	549
POWERMONGER	549
PRINCE OF PERSIA	549
RAILROAD TYCOON	499
RAMPART	499
REACH FOR THE SKIES	349
RED BARON	699
REX NEBULAR	699
ROGUE OP 1	549
SEAL TEAM	899
SECRET WEAPONS/LUFTWAFFE	699
SHADOWCASTER	899
SILENT SERVICE	499
SINK OR SWIM	499
SPACE HULK	599
SPIDER-MAN	749
STORMMASTER	399
STUNT DRIVER	349
TANK	349
TASK FORCE 1942	599
THE IMMORTAL	549
THEATRE OF WAR	499
TORNADO/DESERT STORM	699
ULTIMA 7	549
ULTIMA UNDERWORLD	599
WING COMMANDER	549
WINTER OLYMPICS	399
WORLD WAR II	599
WORLDS OF LEGEND	499

UFO	1599
UFO / MASTER OF ORION	1399
ULTIMA VIII: PAGAN	2199
UNDER A KILLING MOON	2099
VELOCITY - CLASSIC COLLECTION	1099
VIRTUAL WORLDS	1199
VOYEUR	1449
WARCRAFT	1449
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	1849
WILD BLUE YONDER	1699
WING COMMANDER 1/2	1349
WING COMMANDER ARMADA	1599
WING COMMANDER 3	2249
WINGS OF GLORY	1799
WOLF	1449
WOLFPACK	1499
WOODRUFF	1399
X-WING COLLECTORS	1999
ZEPHYR	1449

B-17 FLYING FORTRESS

CAR & DRIVER/STORMOVÍK

CD 3...

COVERGIRL STRIP POKER

CRUISE FOR A CORPSE

DIGENATION

DAVID LEADBETTERS GOLF

DOG FIGHT

DUNE 2/LURE OF THE TEMPTRESS

F-117A

F-15 STRIKE EAGLE III

F-19 STEALTH FIGHTER

FALCON 3.0

FIELDS OF GLORY

GRAND PRIX

GUNSHIP 2000

HARPOON

HARRIER JUMP JET

INTERNATIONAL TENNIS

ISHAR 1

ISHAR 2

JACK NICKLAUS GOLF

LEGEND OF KYRANDIA

LEISURE SUIT LARRY

LHX CHOPPER/BIRDS OF PREY

LINKS THE CHALLENGE

M1 TANK PLATOON

PIRATES GOLD

POLICE QUEST

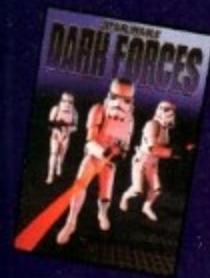
RAILROAD TYCOON

ROBOTS OF LEGEND

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE

SILENT SERVICE

SINK OR SWIM



DARK FORCES - PC CD
1999,-

WOODRUFF - PC CD
1399,-

DEFENDER OF EMPIRE - PC
699,-

MAGIC CARPET - PC
1699,-

SYSTEM SHOCK - PC CD
1899,-

HELL - PC CD
1549,-

KING'S QUEST 7 - PC CD
1549,-

CHAOS ENGINE	1099	MORPH	549	SIM EARTH	699	LEGEND OF PORN 2	999	DAN. CREATURES FOR WIN. 1.0 CD ROM	1699
IMPOSSIBLE MISSION	1249	MYTH	499	SIM LIFE	699	LEGEND OF THE KAMASUTRA	1299	DAN. CREATURES FOR MAC 1.0 CD ROM	1699
ISHAR 2	599	NAUGHTY ONES	999	SPECTRE	1649	LOVE BITES	999	ANC. LANDS FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl.	1699
ISHAR I	599	NICK FALDO	1299	SPLATTERS	899	MASK	999	ANC. LANDS FOR MAC 1.0 CD ROM Engl.	1699
ISHAR III	999	NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP.	749	STAR WARS SCREEN SAVER	1099	MYSTIQUE OF THE ORIENT	1299	ULT. ROBOT FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl.	1699
JUNGLE STRIKE	999	NORTH POLAR	599	SYNDICATE	1599	NIGHT TRIPS	999	ULT. ROBOT FOR MAC 1.0 CD ROM Engl.	1699
JURASSIC PARK	999	OUT TO LUNCH	999	TACOPS	1199	NIGHTWATCH	1799	ART GALLERY FOR WIN. CD ROM Engl.	1699
LIBERATION	1199	OVERKILL/LUNAR-C	1099	TETRIS	1099	NIGHTWATCH II	1799	ART GALLERY FOR MAC CD ROM Engl.	1699
LION KING	1049	PGA EURO TOUR GOLF	999	THE MAC STARTER PACK	1649	PUSSY PUZZLE	1299		
ON THE BALL	799	PIRATES GOLD	1099	THEME PARK	1599	RACQUEL RELEASED	1799		
OVERKILL	799	Premier	649	UNLIMITED ADVENTURES	1449	SECRETS	999		
FGA TOUR GOLF	999	PROJECT X/F-17 CHALLENGE	949	VALKYRIE	699	SEX	999		
PINBALL ILLUSIONS	1149	PSYCHO KILLER	1099	WARLORDS II	1599	SEYMORE BUTTS	1799		
PINBALL FANTASIES	1199	RISE OF THE ROBOTS	1349	ZORK ANTHOLOGY	599	STEAMY WINDOWS	999		
RISE OF THE ROBOTS	1449	ROADKILL	1149			SUPERMODELS GO WILD	1799		
ROADKILL	1149	RYDER CUP GOLF	1099			TASTE OF EROTICA	249		
ROBINSONS REQUIEM	949	SECOND SAMURAI	1099			THE COVEN	999		
SABRE TEAM	1199	SEEK AND DESTROY	999			THE GIRLS OF J STEPHEN HICKS	1299		
SIM CITY 2000	1349	SENSIBLE SOCCER	999			THE SWAP TWO	999		
SIM LIFE	749	SIMON THE SORCERER	1399			TRACI I LOVE YOU	999		
SIMON THE SORCERER	1349	SLEEPWALKER	1099			VIVID SAMPLER	199		
SKELETON KREW	1349	SPEEDBALL II	599			WINNER TAKES ALL	1799		
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	1199	STRIKER	1099						
STRIP POT	999	SUBWAR 2050	1049						
SUBWAR 2050	1199	SUMMER OLYMPIX	899						
SUPER STARDUST	1149	SUPER FROG	599						
THE CLUE	1149	SUPER METHANE BROS.	499						
THEME PARK	1399	SUPER PUTTY	749						
TRANSARCTICA	999	SUPER STARDUST	1149						
UFO	1149	THE CLUE	1149						
ZOOL	749	THEME PARK	1349						
ZOOL I	1049	TOP GEAR 2	1149						
CD32 TITULY									
7 GATES OF JAMBALA	999	TOTAL CARNAGE	399						
ALFRED CHICKEN	999	TOWER ASSAULT	1149						
ALIEN BREED SPECIAL/QWAK	949	TOWN WITH NO NAME	1099						
ALL TERRAIN RACING	999	TRIVIAL PURSUIT	1099						
ARABIAN NIGHT	749	TROLLS	1099						
ARCADE POOL	999	UFO	1099						
BANSHEE	999	ULTIMATE BODY BLOWS	1099						
BATTLECHESS	999	UNIVERS	999						
BATTLETOADS	949	VITAL LIGHT	1149						
BEAVERS	1099	WEMBLEY INT. SOCCER	1149						
BENEATH A STEEL SKY	1249	WHALES VOYAGE	1099						
BENEFACITOR	599	WILD CUP SOCCER	1149						
BIG SIX	599	ZOOL	1099						
BRIAN THE LION	799	ZOOL 2	1099						
BRUTAL FOOTBALL	1099								
BUBBA N STICK	499								
BUBBLE AND SQUEAK	1149								
BUMP N BURN	1149								
CANNON PODDER	1099								
CASTLES 2	999								
D-GENERATION	999								
DANGEROUS STREETS	1099								
DARK SEED	699								
DEATH MASK	1149								
DEEP CORE	749								
DENNIS	999								
DISPOSABLE HERO	749								
DONK	1149								
DRAGONSTONE	1149								
ELITE II - FRONTIER	749								
EMERALD MINES	799								
EVASIVE ACTION	1149								
FIELDS OF GLORY	1049								
FIRE FORCE	749								
FLINK	699								
FLY HARDER	599								
FURY OF THE FURRIES	1099								
GLOBAL EFFECT	1149								
GUARDIAN	1149								
GUNSHIP 2000	1099								
HEIMDALL 2	999								
HERO QUEST II	1099								
HUMANS I&II	1099								
CHAMBERS OF SHAO LIN	999								
CHAOS ENGINE	1099								
CHAOS KID	999								
CHUCK ROCK 2	1099								
CHUCK ROCK I	599								
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249								
INTERNATIONAL KARATE +	749								
JAMES POND 2 - ROBOCOD	1099								
JAMES POND 3	1299								
JET STRIKE	999								
JOHN BARNES	749								
JUNGLE STRIKE	899								
KINGPIN	599								
LABYRINTH OF TIME	1049								
LAST NINJA 3	499								
LEGACY OF SORASHI	1099								
LEMMINGS	599								
LIBERATION	1299								
LITL DIVEL	1149								
LOST VIKINGS	999								
LOTUS TURBO TRILOGY	1099								
MARVIN'S MARY ADVENTURE	1149								
MEAN ARENAS	749								
MICROCOSM	699								
MAC TITULY									
7 TH GUEST	1899	A TRAIN	849	ANOTHER WORLD	799	SHOCK WAVE	2199	DISK BOX 50 - 3.5	149
ANOTHER WORLD	799	BREAKTHRU	399	SLAYER	949	SHOCK WAVE OP. JUMPGATE	1699	DISK BOX 100 - 3.5	199
CAESAR DELUXE	1449	CARRIERS AT WAR	1599	SOCER KID	849	SLAYER	1699	FILE DRAWER 240 - 3.5	649
CARRIERS AT WAR	1599	CARRIERS AT WAR II	1599	SPACE HULK	1449	STAR CONTROL 2	1999	FILE DRAWER 50 - 3.5	499
CASTLES	1149	CINEMANIA 1994 - CD ROM	2949	SUPER WING COMMANDER	1949	STARBLADE	tel.	CD STORAGE 30 - CD	499
CINEMANIA 1994 - CD ROM	2949	CIVILISATION	1599	SYNDICATE	1449	SUPER STREETFIGHTER II	tel.		
CIVILISATION	1599	FI-117A STEALTH FIGHTER	1599	THE ANIMALS	2499	THE HORDE	1749		
FERRARI	899	FLIGHT SIM 4.0	2699	THE HORDE 2	1749	THE HORDE	1749		
FOKKER TRIPANE	699	FLIGHT SIM 4.0	2699	THEME PARK	1999	THEME PARK	1999		
FREDDY PHARKAS FR. PHARMACIST	1599	FOKKER TRIPANE	699	TOTAL ECLIPSE	1749	TOTAL ECLIPSE	1749		
HARPOON CLASSIC - CD ROM	1049	HELL CAB - CD ROM	1949	TWISTED GAMESHOW	1949	TWISTED GAMESHOW	1949		
HELL CAB - CD ROM	1949	HELLCATS	2099	VIRTUOSO	tel.	VIRTUOSO	tel.		
HOYLES CLASSICS	1449	HOYLES CLASSICS	1449	WAY OF THE WARRIOR	1549	WAY OF THE WARRIOR	1549		
CHUCK YEAGER	1599	INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS	1799	WORLD CUP GOLF	1449	WORLD CUP GOLF	1449		
INDIANA JONES / LAST CRUSADE	799	INDY JONES / LAST CRUSADE	799	YODA	1299	YODA	1299		
INHERIT THE EARTH - CD ROM	1499	INHERIT THE EARTH - CD ROM	1499	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10	1399	IRON HELIX - CD ROM	1249	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
IRON HELIX - CD ROM	1249	LABYRINTH OF TIME	2199	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
LE CHUCKS REVENGE	1799	LE CHUCKS REVENGE	1799	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
LEMMINGS	1649	LINKS PRO	1749	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
LINKS PRO - FIRESTONE	999	LINKS PRO - FIRESTONE	999	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
MAC ATTACK	399	MAC ATTACK	399	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
MAC SIMULATIONS	1399	MAC SIMULATIONS	1399	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
MYST - CD ROM	2999	MYST - CD ROM	2999	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
NASCAR RACING	699	NASCAR RACING	699	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
OH NO MORE LEMMINGS	1099	OH NO MORE LEMMINGS	1099	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
OUT OF THE SUN	999	OUT OF THE SUN	999	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
POWERMONGER	1499	POWERMONGER	1499	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
PRINCE OF PERSIA	1249	PRINCE OF PERSIA	1249	ZOMBIE	1299	ZOMBIE	1299		
PRINCE OF PERSIA II									

Kompletní strategie pro Magic Carpet

Po čtvrt roce jsem konečně shromáždil dostatek many v poslední úrovni MAGIC CARPETU a vychutnávám gratulace. Nejpříjemné očekávání data-CDka HIDDEN WORDLS si zkrátim sepsáním všech vědomostí a zkušeností, kterých jsem během čtyř měsíců hrani této hry získal. Netřeba určitě připomínat, že hra MAGIC CARPET je zcela geniální hra, která si ve SCORE v tomto roce stále ještě drží nejvyšší hodnocení. Stejně jako ostatní produkty od firmy Bullfrog je její rozsah skutečně nevidaný a jen velmi málo informací o hře najdete v originálním manuálu. Od toho, abyste se zbytečně netrplili zjišťováním, co je k čemu a jaký efekt z toho vzejde, přečtěte si tuto strategii. Věřím, že i pokročilý hráč MAGIC CARPETu najde něco zajímavého, o čem nevěděl nebo čeho si nevšiml. Zlomte koberec:

PODRBNÝ POPIS KOUZEL

Popis kouzel se sice nachází v manuálu, ale je velice, velice stručný. Půjdu proto více do hloubky a pokusím se o jednotlivých kouzlech vypudit co největší info. V následujících číslech Score se objeví bestiář neboli zvířátník, kde podobným způsobem rozpitavám veškeré potvory v této hře (nemyslím tím doslovné rozpitavání, to byste se při čtení pěkně upatli od krve). A nakonec přijde několik strategií, kde si rozebereme situace a jejich možné řešení. Do tohoto čísla se vešel „pouze“ popis kouzel, můžete ho začít studovat (kouzla jsou řazena abecedně):

Accelerate Forward & Accelerate Backward (urychlování letu vpřed a vzad)

Urychlování letu je základní kouzlo, bez kterého se neobejdete. Je to kouzlo dočasné a na rozdíl od ostatních dočasných kouzel v této hře se dá zrušit jednoduchým stisknutím tlačítka pro let dozadu (zařazení zpátečky). Letíte-li zrychleně, dožene vás jen málo protivníků, a to masačky, ptáci, džinové a ostatní kouzelníci. Možná se vám zdá, že jsem zapomněl na draka, ale nenechte se mylit - skutečnost, že vás drak pálí a pálí, i když už dávno uháníte prýč, neznamená, že by vám byl v patách. Drak je totiž schopen vystříknout (bodej, jinak by žádní draci nebyli - Červ) dlouhatánský proud samonaváděcích fireballů a je tak mohutný, že i z dálky vypadá jako by byl blízko. Jiná havět zmizí po urychlení vašeho letu brzy z dohledu s výjimkou krakenů, kteří si vás drží kouzel Duel. Stejně jako například v Doomu, i v Magic Carpetu si časem na vyšší rychlost zvyknete a budete ji mít zapnutou neustále. Nepřejemné je, že jakmile zařadíte zpátečku, kouzlo se zruší, takže není možné plynule přejít v zrychlené kroužení pozpátku. Aby se vám to povedlo, musíte zakouzlit zrychlení směrem vzad. I když by se zdálo, že zrychlování směrem dozadu není k ničemu dobré, věřte mi, že je. Je to totiž ten nejlepší způsob, jak uniknout nebezpečnému protivníkovi, zejména drakovi. Žádný jiný úhybný manévr nemá potřebný efekt, protože v této hře jsou všechna kouzla samonaváděcí a zblízka koupíte většinu ran nehledě na to, kterým směrem sebou škubete okolo protivníka. Ovšem začnete-li couvat pozpátku, vidíte střely, jak za vám letí a můžete se schovávat za výstupky krajiny nebo jinak chytře manévrovat. Urychlení má



pouze jeden stupeň, takže zakouzlíte-li ho několikrát za sebou, neletíte rychleji (i když by se to tak mohlo zdát), ale vydrží vám po delší dobu. Pokud se chystáte použít neviditelnost a rychle někam nepozorováni letět, nejdříve se urychlete a pak zneviditelněte. Rychlosti jsou velmi levné z hlediska many hlavně proto, že z vaší zásoby uberoú pouze při zážehu, v průběhu letu už jste zrychleni „zadarmo“, dokud kouzlo nevypřichá.

Beyond Sight (magický zrak)

Magický zrak je dočasné kouzlo, které vám na mapě ukazuje pohyb nepřátelských kouzelníků a jejich balónů. Je to kouzlo manově nenáročné a často jsem ho používal kvůli lepší orientaci. Někdy nepřítel pohodově krouží okolo vašeho zámku a demoluje ho, ale stále se mu daří vám unikat. V takový moment je dobré „otevřít“ magické oko. Magické oko neukazuje neviditelného oponenty.

Castle (zámek)

Kromě evidentní funkce skladování vaší many je toto kouzlo jedním z nejsilnějších útočných kouzel ve hře. Znáte divně, že? Ale je to tak. Nejlepší způsob, jak „načnout“ novou zemi, je najít si největší klubko slabších potvor (nejideálnější je roj masaček) a v jeho prostředku postavit zámek. Samotně jeho postavení okamžitě zabije velkou spoustu masaček. Nabarvíte-li okamžitě manu vypadnuvší z mrtvých much, můžete rychle vylepšit zámek na úroveň dvě, čímž zabijete takových much, že rovnou postavíte úroveň třetí a tak dále. Taktéž můžete postupovat i s krakeny, kraby, lidmi, jezdci na Emu a dokonce i s džinami. Není chytře pokoušet se o něco podobného s ptáky, jelikož krouží-li ve velké výšce, postavení zámku je nezajíme a se zombíky-lučštníky, který zámek opět rychle rozstřílí, je-li jich dostatečně velký počet. Zámek není možno zničit ani létající koně, ani draky. Téměř jednu celou zemi jsem dobil jednoduchou taktikou „postavit zámek do hejna nepřátel/rozbit zámek/postavit jinde/rozbit (zámek se rozbití stisknutím SHIFT + L)“. Nejnicíjší možnosti zámku se projeví v momentě, kdy jeho opevnění dostavujete na liché číslo nebo lidově řečeno v momentě, kdy čtyři rohové hlásky doplňujete hradbami. Dá se toho využít k totální destrukci, pokud budete postupovat takto: jakmile uvidíte, že máte dostatek many na postavení hradeb, nestavte je ihned (časově stejně o nic nejde, protože nový balón dostaváte až s novými rohovými hláskami) a podle mapy si vyhlédnete jedno, dvě, popřípadě hned tři hejna masaček, lidí, ptáků, jezdců na Emu či krabů podle toho, na jak velký boj se cítíte a jak jste ochotni riskovat. K vyhlédnutým hejnům přileťte a pochodově na ně dorážejte, dokud se neobrátí a nepoletí za vámi. Odvedte je k zámku a teprve až se budou všechny potvory hezky pěkně rodit uvnitř čtverce vytyčeného hláskami, postavte hrady. BUM! Je po potvorách a vy můžete barvit. Dávejte si ale pozor na výdrž zámku. Každé takovéto „odbouchnutí“ potvory stojí zámek něco energie, kterou (jak jistě víte) nemůžete zámku nikterak doplnit.

Pokud je zámek slabší, může se stát, že rozbití tolka potvor najednou jednoduše nevydrží a rupne. Ovšem není to zas taková katastrofa, protože se všude válí

spousta many, kterou stačí jen obarvit a zámek ji rovnou vyučitává, takže téměř okamžitě vrátíte zámek do původního stavu, popřípadě ho ještě dál vylepšíte. Další funkcí zámku je funkce obranná. Nacházíte-li se v něm, nemůžete se vám nic stát - všechny úder, které dostáváte od potvor/kouzelníků vychytává chudák zámek. Avšak je otázkou, zdali pak je to vůbec v něčem dobré, protože zámek se (na rozdíl od vás) nemůže bránit - nemá ani štíty ani Rebound a všechny zásahy dostává vždy naplno nemluvě o tom, že do něj se útočníci stříří vzdycky, kdežto vy můžete střílet umybat. Dalším argumentem proti využívání zámku jako vychytávače ran je skutečnost, že zámek není možno nijak opravit, nakonec prostě vybuchne a musíte ho vystavět znova, přičemž mana, která už se do menšího zámku nevejdě, se doslova rozprskne do širého okolí a nepřítel ji okamžitě začne obarovat (nejhorší je to v případě, stojí-li vás zámek na kopci nebo u průvryvu, to se pak kuličky many odkutály skutečně daleko). Zato když zemřete vy, prostě se narodíte v zámku a pokračujete. Jak vidíte, všechno svědčí proti tomu používat zámek jako útočiště. Pokud už máte zámek vyloženě silný (šestku nebo sedmičku), není to tak akutní, protože jeho hradby vydrží velké množství úderů, ale slabší zámky jsou méně odolné a rozbití se mnohem rychleji. Nakonec ještě krátce k cucání many. Zámek automaticky vyučuje vámi obarvenou manu, pokud se tato nachází nejenom přímo v něm, ale i v blízkosti jeho hradeb. Potřebujete-li rychle shromáždit manu, lákejte větší potvory nad zámek a tam je teprve zabíjte, aby koule many padaly přímo do vašeho zámku. Nejvíce je ale musíte obarvit, protože neutrální „zlatou“ manu zámek nevstřebá.

Dále by mohly vzniknout nejasnosti okolo problémů se stavěním zámku. Pravděpodobně se vám již alespoň jednou stalo, že jste se pokoušeli zámek zvětšit a ono to nešlo. Důvodem toho je skutečnost, že v blízkosti vašeho zámku stojí nějaká překážka, která výstavbě brání. Může to být bud obyčejný dům, zed nebo nepřátelský zámek. K nepřátelskému zámku není co dodat - ten prostě musíte zničit za každou cenu. Dům je v takovémto případě rovněž nutno odstřelit, a to střílením do jeho vjezdu (musí být můj...), nikoli do jeho stěn, to k ničemu nevede. Případ, kdy stavěte stojí v cestě stěna může být komplikovanější, protože bez země-měnících kouzel jako je sopka, kráter nebo zemětřás se stěny nijak nezbavíte a nezbyde než slisknout SHIFT + L a zámek vystavět o kousek dál. Velice zlídka narazíte na jiný druh komplikace se zdí, který bych pracovně nazval „neviditelná stěna“. V místě, kde stěna končí je určitým způsobem zničena mohou po ní na zemi zůstat malíček (pokud je země okolo navíc spálena, pak téměř nerozeznatelné) zbytky. Jednou se mi stalo, že jsem na podobném místě, kde dříve stávala stěna, stavěl zámek a v jeden moment jsem najednou nemohl stavět dál. Ač jsem měl k dispozici jak kráter, tak zemětřás, nadmožská výška lokace byla tak nízká, že jakýkoliv pokus o snížení země končil ve vodě. Po hodině frustrujících pokusů a hledání zbytků zdí jsem byl nucen zámek zborít a postavit ho jinde. Na takováto místa si proto dávejte dobrý pozor a nikdy nestavte zámek od stěny. Je zajímavé sledovat, jak obyčejné domky lidí stěnu jednoduše rozboří a stojí si klidně v jejím prostředku, přičemž vás zámek toho prostě není schopen. A nejsou toho schopny ani zámky nepřátelské, čehož lze s výhodou využívat např. v situaci, kdy zničíte zámek nepřitele a nemáte už dost energie, abyste zničili i jeho samotného. Není nic jednoduššího než dotyčného čapnout na pupeční šňůru a odtáhnout ho k libovolné zdi. Jakmile ho necháte chvíli být, aby se trochu vzpamatoval, postaví si zámek. Ale jelikož tak učí v blízkosti stěny, nikdy ho nebude moc zvětšit. Je dobré počítat s tím, že nepřátelskí kouzelníci nemohou své zámky svévolně ničit a stavět jinde, takže takto „zaseklé“ kolegy můžete pustit z hlavy, protože nemohou rozširovat zámek brzy rezignují a přestanou být nebezpeční. Co se lokace týče, doporučuji stavět zámek nejlépe na vodě a pokud to nejde, tak alespoň na rovince. Zámek na vodě má velkou spoustu výhod - žádná





pozemní holota se k němu nemůže vůbec přiblížit, takže automaticky odpadají problémy s kraby, mrtvými lučištníky, lidmi, pozemními červy a ostatní nelétavou havětí. A jeho další výhoda tkví v tom, že se ho nedokonou žádné kontinentální katastrofy jako je sopka, kráter nebo zemětřás. Jinak doporučují stavět zámek alespoň na rovině a to proto, že máte dobrý přehled o celém okolí zámku a včas vidíte každé blížící se nebezpečí. Pokud je váš zámek v rokli nebo na skále, nevidíte útočníky (speciálně v mlze) dostatečně jasné - i když radar ukazuje černou tečku, nachází se nepřítel většinou příliš vysoko nebo naopak příliš nízko, abyste ho postřehli. Také je-li zámek situován v prohlubni, vznikají jakési úzké příkopy mezi jeho vnějšími stěnami a skálou, do které je zapuštěn, ve kterých se často shromažduje různá lezoucí havěť a je v nich velmi těžko zabítelná.

Crater (kráter)

Obrovská díra do krajiny, která v nižších nadmořských výškách vyhodá zemi tak dokonale, že se dostanete až na úroveň moře. Jeho používání doporučují až v pokročilých fázích hry, protože je poměrně komplikované. Můžete jej použít na následující věci - 1) rychlé a „levné“ vyhlašení obyvatelstva či jiných slabších pozemních živočichů. Většina z nich po pádu do hluboké propasti, kterou otevřete pod jejich nohami, zemře. Silnější pozemní potvory jako např. krabi jsou proti kráteru poměrně imunní a jediná možnost, jak je kráterem dostat, je hrabat pod nimi díru tak dlouho, dokud se nedostanete na hladinu moře, ve kterém se utopí. Je to ale velmi svízelý proces. Na druhou stranu to však může být „krátký proces“, nachází-li se např. přerostlý krab na samém břehu moře a vy mu střelite pod nožky dobře mířený kráter, okamžitě se utopí. 2) demolice měst. Kráter jednoduše spolkne všechny domy, na které dosáhne a zmří je i jejich obyvatele v čistou manu. 3) ničení zámků. I když by se to nezdálo, kráterem lze ničit nepřátelské zámky. Zámek se na chvíli propadne a hned se zase „vyhrabe“ na povrch zemský, ale mějte na paměti, že úsilí o navrácení do původního stavu ubralo zámku podstatnou část many. Několik kráterů za sebou zámek tak zdecimuje, že chvíli poté, co se složí dohromady, dojde ke kolapsu a zámek ztratí jednu svou část. Je to ovšem zbytečně nepřehledné a svízelné řešení, v životě by mě nenapadlo rozbitit zámky krátery, ale v zóně 38 jsem měl kráter jako jediné útočné kouzlo... 4) dále kráter můžou takto využívat zkušení hráči k dočasnemu zahnání útočníka, ať už je to kouzelník nebo řekneme drak. Oba se totiž ihned propadnou na dno kráteru, odkud po vás nemohou střílet. V případě draka je to o to lepší, že drak většinou zůstane uvězněný na dně průravy a vy ho tam můžete systematicky decimovat, přičemž pokaždé, když vychrlí oheň, se prostě schováte za okraj díry. Sice srábáma, ale užitečná. 5) boření zdí, přes které nemůžete přeletět. Jakmile vám nebo stavbě vašeho zámku stojí v cestě jakákoliv zed či dům, která je svižně odstraní, což je poměrně užitečná funkce.

Duel (pupeční šnúra)

Duel je kouzlo, kterým k sobě připoutáte nepřátelského kouzelníka speciálním neviditelným lanem a táhněte ho za sebou. Duel nefunguje na žádnou jinou

bytost kromě kouzelníka. Základní funkce tohoto kouzla je v podstatě řečena již v jeho názvu, Duel = Boj na smrt. Kouzlo slouží k tomu, abyste připoutáním kouzelníka znemožnili jeho případný útek a na fárovku si to s ním rozdali. Pupeční šnúra je ve své podstatě poměrně pružná, a proto se může malíčko natahovat, smršťovat, ale hlavně na ní platí běžné fyzickální vlastnosti pružiny, takže trhnnete-li šnúrou jedním směrem, předmět na jejím opačném konci je vymřten směrem k vám. Vlastnosti šnúry jsou i z jiných hledisek skvěle realisticky propracovány: například, i když je šnúra neviditelná, neprostupuje zdmi a budovami, takže je možno se s nepřátelským kouzelníkem „zamotat“ okolo zámku, „zachytit“ se na zed a další podobné skopičinky, na jejichž zkoumání budete většinou mít jen velmi málo času, protože se budete v daném momentě muset soustředit spíše na rozrušeného mága visícího na druhém konci pupeční šnúry. Kouzlo Duel jsem zpočátku hry příliš nepoužíval, protože mi připadalo až příliš nebezpečné. V pokročilé fázi jsem si na něj už začal zvykat a ke konci hry se stalo nezbytností. Jeho využití je jednoduché - pomáhá zabít kouzelníky tím, že jim zmemožnuje útěc pryč. Dokud je cizí kouzelník nespoutaný, provádí různé únikové manévry a jiné nepříjemné kousky. Ale máte-li ho na uzdě, získáte navrh vý, protože jste mnohem obratnější než počítat zahaněný do kouta. Pupeční šnúru přeuroší pouze smrt jednoho z bojovníků, teleportace pryč nebo akcelerování kouzelníka, který kouzlo vyslal. Pro kouzelníka, který je na šnúre držen, je vždy složitější dostat se z jejich spár než pro inicializátora Duelu. Je zvláště výhodné pochytat do pupečních šnúr kouzelníkou škodnou v oblasti vašeho zámku. V takový moment máte velkou výhodu v tom, že neustále čerpáte manu z vlastního zámku, zatímco kouzelník je držen a pro manu nemůžete zaletět. Dávejte si pozor na mořské krakeny, kteří kouzlem Duel vždy volně disponují, a KDYŽ není nikdy vidět, že by ho vypustili. Akceleraci a pohybem do strany je však možné se z laku jejich kouzlu dostat. Nikdy jsem si nevšiml, že by na mě, byl jediný z ostatních kouzelníků, kdy pupeční šnúru použil, což je zvláštní. Duel mi ke konci hry dobré pomohl k zabít mnoha kouzelníků, jak se tak říká „holýma rukama“ v momentě, kdy mi hra nedala pro danou úroveň žádné zbraně. Jsou to poměrně obtížné akrobatické výkony, ale není na škodu se o nich dozvědět. Uvedu několik příkladů: zcela deprimován, bez zbraní i bez možnosti stavět zámek jsem jednou vltěl jen tak „oxidovat“ do zámku kouzelníka Vodora. Ihned po mně začal pálit fireball. Jak jsem se tak v zoufalství díval na chabý výběr svých kouzel, padl mi do oka Duel. Chytil jsem kouzelníka na pupeční šnúru a táhl ho od jeho zámku, aby z něj nemohl čerpat energii. A pak mě to napadlo. Na mapě jsem si našel nejbližší les a táhl kouzelníka směrem k němu. Zalétl jsem přímo do zeleného porostu. Kouzelník svými firebally les okamžitě zapálil. V ten moment jsem akceleroval stranou, začal jsem les obléhat v pravidelné elipse tak, aby Vodor většinu času strávil v plamenech. Chvíli jsem ho takhle protahoval lesem a měl jsem už pořádně na kahánku, když Vodor odešel do světa mrtvých. Kromě jeho smrtky se na mě ze země usmívalo okolo deseti červenoučkých kouzel! Tento úspěch mě natolik potěšil, že jsem s Pupeční akrobací začal dále experimentovat, což brzy přineslo ovoce. Jednou jsem kouzelníka na šnúre vtáhl do roje létajících koňů a on ve svém běsnění střítil kromě mě také několik z nich. Byl na místě

mrtev a koně pobířili i značnou část zámku. A nejlepší příklad na konec. Uvidíte-li kouzelníka, chytte ho na šnúru a napalte do něj meteor. Bude tak oslaben, že se ihned vydá načerpat energii do svého zámku. Nechte se tam odtáhnout (pořád jste ještě na šnúre). Jakmile bude zámek v dohledu, vysáte kouzelníka kradením many (pokud máte many dost, můžete tento krok vynechat) a rozstřílejte nejdříve jeho a pak (jak se veselé vyjádří expert na Magic Carpet, Petr Adamec) plynule usmažte i zámek. Poezie, že? A to vše jen pomocí kouzla Duel. Příkladu bych pochopitelně mohl uvést víc, ale řekl bych, že ze tří uvedených příkladů jste podstatu Pupeční akrobacie dostatečně pochopili.

Earthquake (zemětřesení)

Zakusuje se do země podobně jako kráter, ale podélne, nikoli kruhově. Jeho délka a směr je náhodná, takže se občas stane, že zničíte něco, co jste nechtěli nebo si znižíte lokaci doplňující manu a od té doby ji nebudeš moci najít. V průběhu těžkých bojů s tuhými kouzelníky a zejména s draky je dobré zemí pořádně rozjízdit a schovávat se do proláklin, kdykoliv to s vám půjde skopat, ale to už je spíš otázka strategii. Jinak je efekt tohoto kouzla natolik podobný kráteru, že vás v tento moment odkážu na kráter, kde jsem se rozespal do podrobnosti.

Fireball (ohnivá střela)

Starý známý fireball, klasická ohnivá střela, která je základní výbavou každého kouzelníka. Toto kouzlo jsem v průběhu hry používal definitivně nejčastěji, a to proto, že ubírá nejméně many. Je sice trochu zdouhavé ničit např. nepřátelský zámek obyčejnými firebally, ale stojí vás to méně many než třeba blesky nebo meteory. Malé potvory jako lidé, mrtvé vojáky, jezdce na Emu, opice házící kameny, pozemní i létající červy, masařky (ano, já vím, že to jsou vosy, ale masařky je domácější pojem), ptáky a kraby ve fázi 1 a 2 (krabi prochází čtyřmi fázemi růstu, které si probereme ve zvěřátku). Fireball si také poradí s potvory středního druhu, tj. je možno s ním z hlediska úbytku many „levně“ sestřelit (či jak my z airborne fikáme „sundat“) mořského kracka, kraba ve fázi tří slabšího nebo dodělávajícího kouzelníka. Pozemní potyčky můžete rychle vyřešit zapálením lesa, ale o tom až trochu později. Naopak pokoušet se fireballem sestřelit silnější potvory či kouzelníky je pošetilá záležitost, zvláště když se regenerují nebo používají odražecí kouzlo Rebound. V žádném případě se tedy nepokoušejte fireballem sestřelit létající koně, džiny nebo nedej bože draky. V případě koní a draků je to v podstatě sebevrážda. Jak vidíte, fireballem si můžete troufnout téměř na všechno, ale při složitějších soubojích to pochopitelně chce kapku obratnosti a zkušenosti, protože upalování obyčejným fireballem může být opravdu zdouhavá záležitost.

Global Death (globální smrt)

Theoreticky nejsilnější kouzlo ve hře. I s maximální manou vystřelíte pouze pět této kouzla a jste s manou na dně. Podle manuálu by mělo zemřít všechno ve vaší blízkosti, pokud totiž kouzlo vystřelíte, ale není to pravda. Silné potvory výstřel často přežijí a naživu zůstanou dokonce i některé slabší. Navíc je rádius tohoto

návody



kouzla velmi malý, takže musíte k objektu, který chcete zničit, přletět velmi blízko, abyste si byli jisti, že nevyštřelite naprázdno. Toto kouzlo jsem používal pouze v případech nejvyššího možného ničení, tj. uviděl-li jsem vice draků, krabů, pegasů nebo krakenů pohromadě ve větším počtu (tj. alespoň dva draky nebo tři velké kralby, popř. 6-7 pegasů či krakenů). Pouze v takových „sešlostech“ tuhých potvor, na které bych si s něčím jiným netroufl, má cenu toto kouzlo použít, jinak ne. Pokoušet se s ním zabijet velké skupiny můžete i lidí je pošetilé, protože mnohem lépe a s větším rádiem působnosti to zvládne jediný meteorit. A jen tak pro orientaci: draka zabije tepře celých 15 meteorů, ale pouhé tři výstřely Globální smrti.

Heal (hojení)

Heal vás prostě hojí, nic víc a nic níž. Lepší než spoléhat na hojení je praktikovat včasnou prevenci prezerv., ehm, magickým štitem, protože ve svém výsledku ztratíte přibližně stejný počet many. Když už vám má manu něco žrát, je lepší, když je to štíť.

Invisible (neviditelnost)

Na určitou dobu vás zneviditelní, ale jakmile cokoliv zakouzlíte, neprátele vás postrehnou. Přiznám se, že jsem toto kouzlo příliš nepoužíval a nikdy jsem si ho ani nedefinoval na funkční klávesy. Jeho jediné použití vidím v tom, že se zneviditelníte v momentě, kdy máte na kahánku, čímž zmizíte nepráteleům z očí. Zpočátku jsem se radoval, jak to bude skvělé dostat se do nepřáteleho zámku nepozorovaný a pak začít řádit, ale zámek stejně většinou nikdo nehliďá a jakmile něco vystřelí, znova se zviditelní, takže to všechno ztrácí smysl. A nemyslete si, že neviditelnost obalamutíte zemské spínače, přeletíte-li nad nimi, sepnou se, ať jste vidět nebo ne. Také létající koně vás vidí, i když jste neviditelní, dejte si na ně pozor. A jak jsem se už zmínil u teleportu: dávejte si pozor, zda kouzelník, jež vám v okamžiku zmizel z očí, je skutečně pryč či pouze stojí na místě zahalen clonou neviditelnosti. Poznáte to tak, že do podezřelého místa začnete šlehat blesky, firebally či jeden meteor, což hru na slepu bábu rychle ukončí. Avšak v srdci bojové vřavy je neviditelnost těžko odhalitelná a stává se mega bolestí v zadku, jak tomu říkají Bullfrogové.

Lightning Bolt (blesky)

Velice silné a praktické útočné kouzlo. Blesky jsou vhodné pro ničení silnějších cílů. Jejich hlavní využití jsem našel v zabíjení kouzelníků a v sestřelování létajících koní. Pokud kouzelník nemá skutečně hodně many na hojení nebo kouzlo teleportace, nepomůže mu ani štíť, ani všichni svatí, pokud se dostane do snopu vašich blesků a určitou dobu ho tam udržíte. To samé platí o pegasovi, krabovi č. 3, popřípadě o krakenovi a má to tu výhodu, že jakákoliv potvora chycená do snopu blesků nemůže vystřelit žádné kouzlo. Můžete si to vyzkoušet např. na létajícím koni. Jistě už asi víte, jak silné jsou jeho blesky, ale přesto - přiletěte klidně k němu (samozřejmě za předpokladu, že letí o samotě, jinak si vašeho vraždění všimnou jeho kamarádi a spálí vás na prach, i když i tomu se dá vyhnout, ale to je trochu složitější věc a probereme ji ve zvěřátníku) a „chyťte“ ho



do snopu blesků. Uvidíte, že dokud tlačítko myši nepustíte (blesk je možno

držet, nemusí se mačkat, ale to určitě víte) nebo dokud vám nakrásně nedojde mana :-)) kůň nebude schopen vystřelit. Není chytře snažit se blesky zabijet malé osamocené malé, jako jsou masařky nebo ptáci, protože většina blesků vyzná naprázdno. Ano, je možné si takto urychlovat dosbírávání many v dobré zemi, kdy už o nic nejde, ale dokud máte za zády deset džinů, dva draky a rozrušeného kouzelníka k tomu, není to věc, kterou byste si mohli dovolit. Dále není možné zabít bleskem draka, protože u sebe nikdy nemáte dostatek many, abyste ho dovedli držet v jednom snopu až do jeho smrti. Draka je možno tímto způsobem pouze dorazit, ale i to je nebezpečné, může se vám totiž stát, že vás „zchladí“ proudem ohně, což (pokud nemáte štíty nebo odrážeč kouzel Rebound) většinou znamená restart od zámku. Taktéž není možné zabít bleskem džínu, protože se vždy, když má na kahánku, teleportuje do bezpečí. Rovněž nedoporučuji pokoušet se ubleskovat (ubleskovat, to je ale slovo, co?) kraba velikosti 4, tedy kraba maximálního, je to skoro nemožné.

Lightning Storm (bouře blesků)

Lightning Storm je kouzlo jako vyšité na dva účely: ničení zámků a zabíjení létajících koňů. Je-li střeleno přímo do hlavní věžičky zámku, je jeho účinek zvláště intenzivní. Kouzlo se samo postará o to, aby jedna část zámku explodovala.

Mana Magnet (přitahovač many)

Zakouzlíte-li na vám obarvenou (bilou) kuličku many, toto kouzlo, začne přitahovat všechny kuličky okolo (a to i kuličky cizí či neutrální) a „polykat“ je. Výsledkem je jedna velká bílá koule many, která naplní celý balón a někdy i zbyde. Jen tak na okraj, všimli jste si, že hra je tak dokonalá, že nasaje-li balón do sebe kouli many, kterou není schopen celou pozřít, vyplivne „drobné“ ze sebe ven ve formě kuličky menší? Řekli byste si, že je to super, že od tedka nebudete kuličky many obarvovat něčím jiným než Mana magnetem, ale bohužel to není možné, protože kouzlení Mana magnetu podstatně užírá manu, takže je vhodné obarvit čtyři až pět koulí a nechat je, až si všechno z okolí přitáhnou. Toto kouzlo se skvěle hodí v případě, že je na určitém území rozdrobená spousta menších kuliček many a vaším balónům by trvalo celou věčnost než by ji posbíraly, stačí jen zmagnetizovat několik kuliček a za chvíliku je sklizeno. Nevhoda tohoto postupu tkví v tom, že opustíte-li místo sklizně, může přiletět cizí kouzelník a velkou koulí many uchvatit pro sebe jediným obarvením. Kdyby se mana vůlela roztroušeně, obarví by pouze její část, takže ji má celou. Máte-li tedy čas hlídat a čekat, až si pro maxikouli přiletí váš balón, je to v pořádku, ovšem spěcháte-li rychle jinam, může se vám centralizování many nevyplnit.

Meteor (meteori neboli ohnivá bomba)

Meteor je nejsilnější aktivně používané kouzlo a nebál bych se říci, že umíte-li ho správně používat, je to spolu s bouří a Globální smrtí nejsilnější útočné kouzlo ze všech. Kam meteor dopadne, tam způsobí velkoplošnou ohnivou spoušť, která ničí všechno, co je v jejím dosahu. Mějte ale na paměti, že ohnivý výbuch vytvoří téměř placatý disk okolo epicentra. Pod diskem a nad

diskem zůstane všechno ušetřeno. Proto vystřelí-li po vás kouzelník Meteor, snažte se vyletět z ohnivé bouře směrem nahoru či dolů. Dopadne-li meteor na zem, zkopíruje kruhový disk ohně ráz krajiny a všechno v dosahu spálí - tj. jak potvory, tak i domy. Meteorem zničíte všechny potvory kromě létajícího koně, který vždy disponuje odrážecím kouzlem, to se pak meteor odrazí zpátky na vás a máte, lidově řečeno, po ptákách. Slabého kouzelníka obyčejně sundáte jediným zásahem meteoru, kouzelník silnější první ránu přežije a zažije až po střele druhé. Na kouzlenky nejzkušenější si dejte s meteory velký pozor, protože ve většině případů disponují odrážením kouzlu stejně jako koně. Meteor je dále jediná skutečně spolehlivá zbraň na džinu, protože pouze výšeň explodujícího meteora je tak intenzivní, že tři rány vyslané v posloupnosti za sebou zničí džina dříve, než se stačí odteleportovat do zelených luhů a hájů. Meteory je možno zabít dokonce draka, ale jen v případě, že jste velmi silní, drak totiž vydrží okolo patnácti zásahů! Ještě horší je to s krabem velikosti 4, který jednou vydržel až dvacet ran a několikát jsem měl pocit, že mi meteor odrazil zpátky, ale to už mluvím o velmi pokročilých úrovních, kdy některí krabi dorůstají enormní velikosti a síly. Meteor je dále nenahraditelným pomocníkem v zapeklitých situacích, kdy se okolo vás rojí desítky masařek, ptáků, džinů a kouzelníků. V takový moment může být skutečným vysvobozením pouze teleportace pryč nebo vypálení jednoho až tří meteorů do libovolného nejbližšího cíle, až už je to pouhá masařka nebo cokoliv jiného. Účelem této akce není přeměnit masařku na mastný flek, ale využít diskového rozptylu ohně, protože všechno živé, co se jen připlete do výbuchu, je rychle po smrti i přesto, že jste na to přímo nemířili. Náhernou nebo spíš náhodnou ranou jsem jednou zabil okolo sta muž najednou, jednoho kouzelníka, jednoho krabu velikosti 2 (na toho jsem mířil), dva létající červy a páru chudáků lidí, kteří se do výbuchu připletli pouhými dvěma ranami meteoru! A nakonec ještě jeden figl. Už jsem se zmiňoval, že silní kouzelníci a létající koně odráží meteory kouzlem Rebound. Je zde však cesta, jak takového kouzelníka nebo koně meteoru dostat. Letí-li nízko, stačí jen vypálit pod něj do země popřípadě do blízkého hradu a kouzelník se stejně smaží ve výbni. Sice není přímo v jejím epicentru, ale dostává velice zabrat. A až je sebešlínější, nepřežije více než tři výbny, pokud se střílejte správně blízko. Tyto tři výbuchy ale nesmíte učinit rychle za sebou, naopak počkejte, až první výbuch „dohoří“ a teprve poté vystřelite meteor další, aby se cíl co nejdéle pekl za co nejméněho počtu vystřelených meteorů. Dá se toho dobře využívat v souvislosti s kouzlem „Puceční šhura“ tak, že přitáhnete kouzelníka ke stěně a vypálíte do ní dva-tři meteory, jelikož je magicky poután, nemůže se vzdálit a upeče se v plamenech. Ze by ty počítačové hry skutečně byly brutální!?

Possess (obarvování many)

Possess je základem všeho. Nabarvená mana je vaše mana a podle jejího množství, jak již jistě víte, přímo úměrně stoupá vaše kouzelnická kariéra. Je to kouzlo natolik evidentní, že není třeba k němu něco dodávat. Snad jen to, že mana, kterou chcete obarvit, nemusí být ve vašem zomém poli a Possess si k ní přesto najde cestičku.

Rapid fireball (šnúra fireballů)

Šnúra fireballů vystřelených automaticky v těsném sledu za sebou, stačí jen držet tlačítka myši. Obvykle se

používá při zuřivosti, zoufalství nebo při potřebě něco rychle zničit, když není po ruce jiné útočné kouzlo. Příliš toto kouzlo nepoužívejte, protože v momentech, kdy střely míří cíl ztrácíte v rychlém sledu velké množství many. Je vůbec nerozumné střílet autofirebalem na pohyblivé cíle, protože tak zbytečně vyplýváte spoustu many na střely do prázdná. Toto kouzlo jsem používal pouze k ničení zámků, když jsem měl prakticky vždy jistotu, že se střílejí, protože, jak už asi víte, ať se střílejí do jakékoliv části zámků nebo do kouzelníka nad zámkem poletujícího, vždy ubíráte energii zámků, a to vždy stejným dílem. Zrychlený fireball disponuje také Wyvern (zvaný také drak) a to tak, že vždy po určité chvíli vychrání sérii fireballů a vy tak můžete na vlastní kůži poznat, jaké to je, když smažíte oběť ve výhni fireballů.

Rebound (odrážecí kouzlo)

Kouzlo, které odráží firebally a meteory zpět na útočníka. Okolo používání tohoto kouzla jsem měl malé dilema. Zpočátku, když jsem ho poprvé dostal do ruky, jsem byl nadšen, jak krásně se ode mne všechno odráží a demoluje odesilateli. Ale časem moje euforie podstatně upadla, když jsem se náhodou po jedné úspěšné odrážené sérii fireballů podíval na ukazatel many - zjistil jsem, že za každý odrážený fireball mi Rebound ukousl kus many. Když do mě drak napálil sérii ohně, uviděl jsem, že mi Rebound snědl manu úplně celou! Od tohoto neveselého zjištění jsem se naučil Rebound používat pouze proti meteorům, nikoli proti fireballům, jejichž četnost žere manu ve velkém. A teď perlíčka: létá-li meteor jako pingpongový míček mezi dvěma kouzelníky, kteří mají zapnutý Rebound, po chvíli prostě exploduje ve vzduchu a zasáhne pouze toho, kdo jej nevyštělí. A ještě se s vámi rozdělím o malý podfuk: jistě víte, že meteor je řízená střela, které (letí-li přímo na vás) žádným způsobem neuniknete. Znáte takový ten moment, kdy vidíte, jak na vás meteor letí a vy si říkáte: „Tak, a teď je po mně“. I z toho se včas lze dostat, a to takto: jakmile postřehnete nebo zaslechnete vypuštění meteoru na vaši čtenou osobu, ihned stiskněte klávesu P, čímž hru zapauzujete. Teď Enterem zapněte menu kouzel a kurzorem myši si najedete na kouzlo Rebound. Pak Péčkem hru odpauzujte a bleskově fungněte na Rebound. Voilá, nebezpečí zažehnáno!

Shield (štít)

Magický štít chrání vás před útočníky tím, že absorbuje tři čtvrtiny energie každého útočného kouzla. Štít je skutečně důležité kouzlo, které vás nejednou zachrání před jistou smrtí. Kdykoliv se vám bude zdát, že jede do tuhého či uslyšíte řev draka, vyplatí se nahodit štít, který sice podstatně užírá manu, ale mnohdy je to lepší než zemřít. V okolí vašeho zámků nemá smysl štít zapínat, protože údery stejně „vychytává“ zámek, ať máte štít nebo ne a navíc spolu s manou načerpáváte v zámků i zdraví. Štít je kouzlo dočasné a má tu Murphyho vlastnost, že když potřebujete, aby vydržel co nejdéle, zpravidla brzy vyráží a naopak, potřebujete-li, aby konečně přestal působit a užírat vám manu, pak musíte často celou věčnost čekat, dokud nevypráhá. Narážíme zde na jednu (snad jedinou) podstatnou chybou ve hře. Touto chybou je nemožnost zrušit jakékoli manužeroucí dočasné kouzlo jako je Rebound nebo Shield. Už tolikrát jsem štít zapnul neúmyslně a on mě svojí spotřebou many neustále zdržoval od dalšího postupu dokud nevyprchal. I když kouzlo Štít nemám příliš v lásce, uznávám, že jsou situace, kdy vám svým pečlivým absorbováním ran pomůže z těžké bryndy.

Steal Mana (kradení many)

Velice účinné a potřebné kouzlo, které jsem využíval, kdykoliv jsem ho měl k dispozici. Tímto kouzlem se stačí střelovat do nepřátelského kouzelníka a jeho mana se automaticky přečerpává do vás. Ovšem nesmí být na půdě svého zámků, pak toto kouzlo nečerpá vůbec nic a pouze ubírá manu vám! S tímto kouzlem můžete vyvádět psí kusy. Představte si, že například letíte do nepřátelský zámek. Vystřílejte do nej všechny meteory, co máte k dispozici, ale zbytek zámků stále stojí. Navíc přiletí jeho majitel a začne vás pomstychtivě drtit. Nastřílejte do nej pár obyčejných fireballů a vzdalte se, čímž ho vylákáte ze zámků. Když nebude chtít jít po dobrém, vytáhněte ho z hnizda pupeční šňůrou Duel. Jakmile bude venku, odvedte ho ještě kousek dalej, aby nemohl hupsnout zpátky a spusťte palbu Kradení many. Pokud jste postupovali správně, za malou chvíliku bude kouzelník tak oslaben vaším sáním, že se bude sotva

hybat. Saje tak dlouho, dokud nebude mít plno a pak kouzelníka i jeho zámek usmažte v meteorech z jeho vlastní many! Dobývání zámků byl pochopitelně pouze příklad - manu můžete sáhnout k kouzelníkům a jakkoliv dlouho. Proti Kradení many není žádná ochrana, navíc vysajete-li někoho, nemůžete se bránit obrannými kouzly, protože na ně už jednoduše nemá manu. Je to nejspolehlivější způsob, jak zabít sebesilnějšího kouzelníka - nejdřív ho vysát a pak rozstřílet.

Teleport (teleportace)

Teleport je kouzlo umožňující okamžitý přenos do zámků a zpět na místo, odkud jste se teleportovali. Systém teleportování je ale ještě o trochu komplikovanější tím, že funguje triangulačně, tj. v „paměti“ teleportu zůstávají vždy dvě poslední lokace teleportování plus zámek. Polopatě řečeno to celé funguje takhle: probíhá boj, ze kterého se polomrtví teleportujete do zámků, tam načepráte štávu a teleportujete se zpět na místo bojiště dobijet padlé. Jeden z raněných kouzelníků vám uniká. Rychle letíte za ním skoro až k jeho zámků a najednou vás nečekaně napadne drak, rychle se tedy teleportujete a.. objevíte se na bojišti! Teprve další teleport vás přenesete do zámků a další zpět na místo, kde vás napadl drak. Pokud to stále ještě nechápate, můžete to celé pustit z hlavy a pamatovat si, že ne vždy vás toto kouzlo přenesete rovnou do zámků. Neřekl bych, že takovéto komplikované teleportační systému byl ze strany autorů zrovna šťastný tah. Osobně by mi bohatě stačilo, kdyby mě kouzlo jednoduše přenášelo do zámků a zpět, ale autoři měli evidentně jiný názor a s tím níč nenaděláme. Teleport není možno něčím zastavit, utečete tak vždy a čemužkoliv. Jakmile jde opravdu do tuhého, není na škodu vystřílet okolo sebe co nejvíce kouzel hromadného ničení, odteleportovat se do bezpečí a nechat bojové vřavě volný průběh. Dejte si však pozor na některé kouzelníky. To, že vám kouzelník z něčeho nic zmizí z očí ještě neznamená, že se odteleportoval pryč. Mohl se pouze zneviditelnit, přičemž stojí na místě či klidně poletuje okolo a čeká, až se mu doplní mana. Je to od něj poměrně chytrá věc, kterou můžete využívat také, ale k tomu až u kouzla neviditelnost.

Undead Army (armáda mrtvých)

Výborné útočné kouzlo vhodné k dobývání zámků. Ač toto kouzlo nemá prakticky žádný jiný účel, na ničení zámků je to prostě jednička. Musíte ho střelit do země v blízkosti zámků. Na tomto místě se okamžitě narodí okolo deseti zombíků-lučištníků, kteří se vydají k nejbližšímu zámků a začnou do něj bezhlavě střílet šípy. Pouhé tři takovéto jednotky, jejichž stvoření nestojí skoro žádnou manu, úplně zdemolují zámek v několika minutách. Stvoříte-li těchto jednotek okolo deseti, což je v mém případě běžná praxe, padne zámek do minut, až je na úrovni 4,5 nebo 6 (sedmičkové zámky už jsou příliš silné a jejich centrum je od vnějších hradeb vzdáleno příliš daleko na to, aby se do něj zombíci jednoduše stříleli). Právě rychlosť, s jakou zámek zničíte, může být klíčová, a právě armáda mrtvých je pro tento druh překvapení jako stvořená. Doporučuji „sázet“ mrtvé lučištníky rovnoramenně okolo zámků, aby je nepřátelský kouzelník nemohl zničit všechny jediným masovým kouzlem vystřeleným do jejich středu. Takhle se lučištníci roztrouší všude okolo zámků a zabít je začíná být významným problém. Je možné sázet mrtvé lučištníky i přímo do zámků, ale není to chytré, protože jakmile zámek exploduje, tito vojáci ve výbuchu pomířou. Jediným problémem s používáním Armády mrtvých je tzv. obrácení větru. Když zombíci nepřátelský zámek zničí, automaticky pochodusí k zámků dalšímu. Problém nastane v tom případě, je-li tímto dalším zámkem zámek vás :-). Před tímto jevem je třeba se mit na pozoru, ale na druhou stranu to není nic akutního, pokud vás zámek nestojí přímo v blízkosti zámků ničeného. Armáda mrtvých se totiž dlouhým pochodem vzdáleně brzy unaví, vojáci se rozvalí na zemi a usnou. Navíc jim jejich zdegenerované mozky nedovolí udržet šíp, takže pochod takovéto armády na delší vzdálenost obvykle končí chaoticky roztroušenými vojáky po celé zemi. Nachází-li se v těsné blízkosti dva nebo tři cizí zámků, není nic lepšího než stvořit mezi nimi hutnu armádu mrtvých a počkat, až armáda všechny zámků rozbití (tedy pokud ji kouzelníci nerozpráší či nerozdrtí zvětšením zámků, ale to se nestavá tak často). Výhoda tohoto útoku tkví daleko v tom, že nepřátelští kouzelníci, kterým se děje škoda, nikdy

neví, kdo tuto pohromu způsobil, takže se vám nemstí. Pokud se snad stane, že se armáda obrátí k dalšímu cíemu zámků a těsně před ním začne polehat a usne, stačí nad ní pouze přeletět, pákrát vystřelit a všichni zombíci jsou zase na nohou a pokračují v cestě. Obrátí-li se armáda proti vašemu zámkovi, není nic jednoduššího než ji rozprášit pomocí blesků. Nepřátelští kouzelníci to kupodivu nikdy neudělají, což je většinou jejich konec. Armáda mrtvých má jednu zajímavou vlastnost - počet mrtvých bojovníků v zemi nesmí překročit určitý (a zdá se mi, že poměrně nízký) limit.

Volcano (sopka)

Volcano je poměrně ničivé kouzlo, které působí v řadách nepřátele užitečný chaos. Je to ovšem kouzlo málo kontrolovatelné a často se stane, že uděláte sopku jen tak pro parádu, protože to neodnese ani jedinou potvora. Sopka má totiž náhodný destruktivní dopad. Ničivé je pouze její epicentrum a ohnivé koule, které z ní létají, takže se může stát, že prolétávající kouzelníci nepříje k žádné újmě. Pokud však máte štěstí a koule a láva zasáhnou mnoho cílů, sopka se vám vyplatí. Avšak stává se to jen zřídka a tudíž kouzlení sopky s cílem pobít nepřátele příliš nedoporučují, sám jsem ji k tomu nikdy nepoužíval. Poměrně účinné (mnohem účinější než kráter nebo zemětřesení) je vystavění sopky přímo v srdci nepřátelského zámků. Pokud se vám ji povede dobrě namířit a majitel zámků není nablízku, aby škodu napravoval, pak je s jeho zámkem brzký konec. Každá jedna koule žhavé lávy valící se ze sopky má svoji životnost a sílu. V pozdějších misích se vám stane, že vám cosi ničí zámek a vy na mapě vidíte pouze pár bílých teček. Letíte se raději na ně podívat, protože to nemusí být mana, ale zatočané koule lávy, které se k zámků mohou přikutálet i v větší vzdálenosti. Sopky často vznikají samovolně přepnutím některého ze zemských spínaců. Pokud se nacházíte v epicentru výbuchu a nemáte nahovený štít, je s vámi konec. Tzv. definitivní nebo chcete-li ultimátní demolicie sestává z vystřelení pěti až šesti sopek najednou do menšího prostoru. Způsobíte tím takové výbuchy a otřesy, že zemře všechno v dosahu kromě draků. Avšak sopka je z hlediska many drahé kouzlo a člověk nikdy neví, kdy se „povede“ a vyřídí dostatečný počet nestvůr. Vždyť ani v úvodním intru hry se kouzelníkovi nepodařilo zabít draka sopkou, che!

Wall of Fire (stěna ohně)

Stěna ohně by se měla jmenovat spíše Sloup ohně nebo Centralizovaný žár. To proto, že v jeho centru se nachází velký žár, který zabije všechno, co v něm setrvá. Toho, co v něm setrvá, není moc, protože každá potvora raději letí (plazí se, plave, šíne se) z ohně ven, ale některá monstra jsou příliš pomalá, aby se žáru vyhla a s těmi je tak brzký konec. Mezi ty pomalé patří krabi libovolné velikosti a hlavně krakeni, kteří jsou coby mořští živočichové na žár zvláště chouloustiví. Opět jakoukoliv bytosť delší dobu v plamenech znamená většinou její konec. Vystřelite ji na krabu a čekejte, až dohoří, vystřelite a počkejte, vystřelite... a z krabu je pečená, můžete obírat stehýnka. Jakmile uvidíte shluk krakenů, nastřílejte do nich stěny ohně a sledujte, jak se upečou. Občas je třeba oheň rychleji obnovit, protože ho voda pochlít, ale i tak je tento postup účinný, zvláště poblíž měščin. Stěna Ohně je přitom poměrně levné kouzlo. Cokoliv, co se hybe však nemá cenu tímto kouzlem střílet a na domy a zámků je taktéž nepoužitelné.

Andrej Anastasov

