

číslo 1
říjen 1996 • 30 Kč

SEGA News A

JEDINÝ SEGA MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE



**DAYTONA
USA**

RAYMAN

**DONALD
IN MAUI
MALLARD**

**ULTIMATE
MORTAL
KOMBAT
3**



**VIRTUA
COP**



**DEFCON
5**

Novinky

KOLIBRI



**TOY
STORY**

**Tipy
&
triky**

SEGA

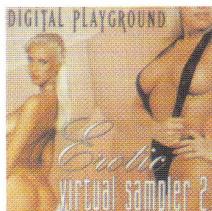
popron
multimedia

PC

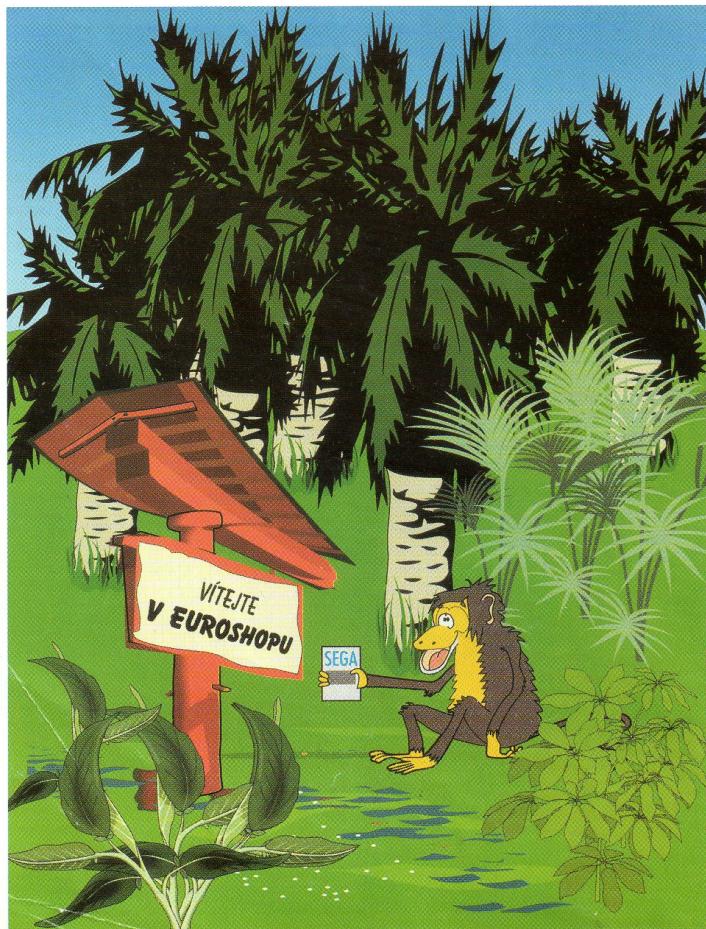
Jungmannova 30, 110 00 Praha 1
tel.: 02/24 21 19 82, fax: 02/24 22 57 46

 **SEGA SATURN**


VIDEO CD



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



SEGA
Mega Drive II



EURO SHOP Ostrava

Místecká 258, tel./fax: 069/350904
nabízí
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA CD
SEGA SATURN
+ velký výběr her



SEGA
Mega CD II

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

Vážení přátelé,

doufám, že vše dobře dopadlo a vy držíte v rukou první číslo nového časopisu určeného všem majitelům a příznivcům kouzelných mašinek s nápisem Sega. Možná se někteří z vás nyní ptají k čemu další časopis o hrách, když je jich na našem trhu již dostatek. Ano, herních časopisů je u nás opravdu dost a jejich úroveň je slušná. Všechny se však snaží věnovat všem herním platformám, přičemž v jejich obsahu dominuje logicky PC. Žádný z takto zaměřených časopisů nemůže obsáhnout danou platformu v takové míře, jako časopis specializovaný. Vždyť si vzpomeňte, pokud tyto časopisy čtete, kolik recenzí her pro Segu jste v nich třeba za poslední rok našli. Na jejich spočítání vám budou stačit prsty jedné ruky, a to je přece sakra málo. Vždyť Sega patří k nejrozšířenějším domácím herním systémům a počet her pro ní převyšuje všechny ostatní platformy. Nehledě na to, že velká část vychvalovaných a očekávaných herních titulů pro PC či Amigu, existuje pro Segu již dálno a mnohdy v lepším provedení. Na západě od našich hranic má Sega důstojné místo na trhu a počet specializovaných časopisů je značný. U nás je však zatím přehlížena, i když majitelů Segy je i u nás mnoho. Právě pro ně chceme vydávat první (a brzy snad již oficiální) specializovaný Sega magazín v České republice. Dočtete se v něm o všech novinkách, ale i starších titulech (o kterých se u nás nikdy nepsalo) pro všechny typy herních konzolí Master Systemem počínaje a Saturnem konče. Naše recenze by vám měly usnadnit nákup nových her, neboť víme od obchodníků, že většina z vás přichází do jejich obchodů a neví, jakou hru si má z té obrovské nabídky vybrat, protože vám chybí potřebné informace. To se však nyní změní. Ovšem v časopise nenajdete jen recenze her, i když to bude jeho hlavní náplň. Objeví se zde i informace o novinkách ze světa Segy, testy hardwaru, oblíbená rubrika tipů, triků, čítů a kódů do Action replay, návody, hitparády, profily softwarových firem, odpovědi na vaše dopisy a mnoho dalšího. Spolu s vznikající kvalitou a kvantitou obsahu, bude stoupat i kvalita provedení časopisu, neboť nic není dokonalé a toto číslo vzniklo přece jen poněkud narychlou, takže omluvte případné nedostatky. Časopis je zatím k dostání pouze v prodejně sítí Segy, ale od dalších čísel byste ho měli potkávat i na novinových stáncích. Pokud byste si ho chtěli předplatit, zašlete prosím své jméno, adresu a rodné číslo na adresu redakce. Podrobné informace o předplatném budou zveřejněny v příštím čísle.

Možná byste se také rádi dozvěděli kdo pro vás bude časopis psát. Nuže dobrá. Všichni v redakci jsme zkušení staří mazáci, kteří už v počítačovém herním světě viděli snad již úplně všechno a máme tudíž patřičný přehled, aby se naše recenze daly považovat v rámci možností za objektivní (skutečně objektivní recenze neexistuje). Do nedávné doby se naše aktivity zaměřovaly hlavně na platformu Amigy (časopisy Amiga News, Amiga Insider). Ovšem poté co Amiga prakticky zmizela ze scény, obrátili jsme svou pozornost na Segu a snažíme se zaplnit informační vakuum, které okolo této platformy u nás existuje. Doufám, že se nám to bude dařit a hlavně, že vy budete s naší prací spokojeni. Pište nám proto své názory a připomínky, neboť časopis lze zlepšovat především na základě vaší kritiky a vašich požadavků.

Příjemné čtení přeje Karel Kašpárek

O B S A H

RECENZE

Saturn

| | |
|--------------------------|----|
| Daytona USA | 11 |
| Defcon 5 | 9 |
| FIFA Soccer 96 | 13 |
| Gun Griffon | 6 |
| Rayman | 8 |
| Ultimate Mortal Kombat 3 | 10 |
| Virtua Cop | 12 |
| Virtual Open Tennis | 21 |

MEGA DRIVE

| | |
|------------------------------|----|
| Donald in Maui Mallard | 15 |
| Ecco the Dolphin | 22 |
| NHL 96 | 14 |
| Pitfall: The Mayan Adventure | 22 |
| Toy Story | 19 |
| Worms | 21 |

MEGA CD

| | |
|-------------------|----|
| Bloodshot | 23 |
| Corpse Killer | 18 |
| Eternal Champions | 16 |
| Jaguar XJ220 | 23 |
| Tomcat Alley | 17 |

MEGA DRIVE 32X

| | |
|---------|----|
| Kolibri | 20 |
|---------|----|

GAME GEAR

| | |
|-----------------|----|
| Jungle Book | 24 |
| Tale Spin | 24 |
| Winter Olympics | 24 |

MASTER SYSTEM

| | |
|---------------|----|
| After Burner | 25 |
| PGA Tour Golf | 25 |
| Sega Chess | 25 |

HARDWARE

| | |
|----------------------------|----|
| Joypady od Competition PRO | 29 |
| Lock-On | 30 |
| Multi-Mega | 28 |

RUBRIKY

| | |
|-------------------------|----|
| Bude • Nebude (novinky) | 3 |
| Tipy & triky | 27 |

SEGA News

jediný Sega měsíčník v České republice

Vydává:
DDC Agency spol. s r.o.

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

Zástupce šéfredaktora:
Karel Kašpárek (Oscar)
oscar@bbs.infima.cz

Redakce:
Daniel Hodač (sir Danny)
Vlastimil Král (Král)

Stáli spolupracovníci:
Jan Müller (Goblin)
David Lacina (Harley)
Hana Šírová

Jazyková úprava:
Jan Koček

Design a sazba:
Karel Kašpárek
QT spol. s r.o.

Osvit:
QT spol. s r.o.
Na výsledku II č.p. 8
140 00 Praha 4
tel: 643 07 66

Tisk:
JDS s.r.o.

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

Distribuce, předplatné a inzerce:
DDC Agency spol. s r.o.
tel/fax: 02/232 74 62, 231 48 86

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

Cena výtisku:
30,- Kč

K dostání v distribuční síti SEGA

BUDE • NEBUDE • BUDE

DOOM (Saturn)

Nemohli jsme prostě jinak, než věnovat první řádky novinkové rubriky Bude-Nebude nejklašťejší, nejznámější, nejprodávanější, nejkontroverznější a celkově nejslavnější hře všech dob



Doom

a všech herních a počítačových systémů, kterou DOOM bezesporu je. Tato revoluční 3D akce se dokázala již mnoha konverzí a i Segu již jednou zasáhla. DOOM pro klasický Mega Drive s hardwarovou nadstavbou 32X se stal nejen ve světě,



Doom

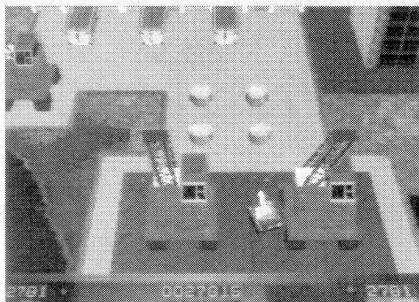
ale i u nás jednou z nejprodávanějších her a jeho popularita neklesá, což jasně dokazuje i zatím poslední verze pro Sega Saturn. Že se budete opět brodit potoky krve, výstřely z brokovnice tr-



Tank

hat nepřátelská těla, bloudit obrovskými labyrinty a rozsévat smrt a zkázu, snad nemusím ani při-

pomínat. Do úplného maxima bude posunuta jak grafika, tak celkové ozvučení, což Saturn naprostě plynule zvládne a měla by proto být radost se dívat a především hrát novou verzi hry DOOM.



Tank

A aby bylo dosaženo té nejvyšší kvality, bude DOOM pro Sega Saturn složen ze všech tří vzniklých dílů, což znamená Doom, Ultimate Doom a Doom 2. Nejlepší nápad, úrovně, nepřátel a zbraní v jednom balení. Velmi zajímavé a ještě zajímavější bude sledovat, kolika konverzí se hra ještě dočká a jestli vůbec někdy skončí fantastický fenomén jménem Doom.

gicky naprosto rozdílných misí. Budete útočit, bránit, evakuovat či zachraňovat a každý level, možná by se dalo říci že i každý moment vám přinese vždy něco nového. Ani v nejmenším není třeba se bát stereotypu, což by mělo vytvořit ideální předpoklady pro strhující akci a zábavu. Ještě je třeba připočítat jedinečnou animaci všech strojů a nejen jich. Ovšem hlavním vrcholem hry

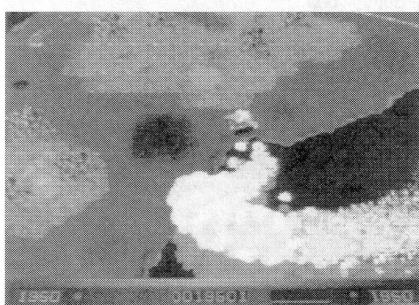


Crime Wars

TANK by měli být exploze. Explodovat či vybuchnout bude mocí úplně vše a jelikož byly pro zvýšení pocitu reality nejdříve snímány skutečné exploze, které se potom přivedly do počítačové podoby, určitě je na co se těšit. TANK byl již dokončen ve verzi pro počítačový systém PC a současnou prioritou pro výrobce je verze právě pro Sega Saturn. Později a teprve až jako třetí přijde na řadu zpracování pro Sony PlayStation.

TANK (Saturn)

Ovládání smrtícího monstra, důvěrně známého pod jménem tank, je snem spousty lidí, ovšem ti by rádi komplexní simulátor, což připravovaná hra TANK opravdu není. Sice vám bude svěřeno ovládání celkem klasického tanku, ale celým pojetím se jedná o čistou akci. Navíc ne-

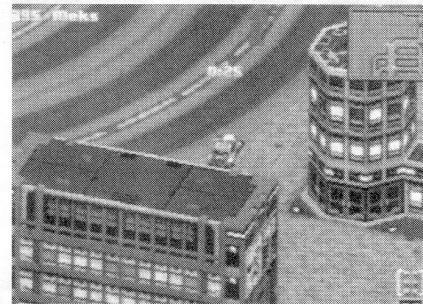


Tank

budete posazeni přímo za řízení, ale budete sledovat samotný malinký tančík, címž jakákoliv alespoň trochu reálná představa simulátoru definitivně odpadá. Izometrické zpracování hry vám doslova a do písmene vyrazí dech. Do nejmenších detailů propracované nepřátelské stroje, krajina, stromy, domy, obrovské rafinerie, munici, sklady, lodě, letadla, vrtulníky, těžní věže, mosty, řeky a mnoho, mnoho jiného. 24 strategi-

CRIME WARS (Saturn)

A znova, jako již ve stovkách počítačových her, se vydáme do relativně blízké a hlavně pochmurné budoucnosti, kde je smrt více než života a o holé přežití se musí každý den velmi tvrdě bojovat. Viděli jsme již mnoho bojů v budoucnosti a válčilo se již prakticky vším, takže ani nevzkápi, že náplní není CRIME WARS ani trochu

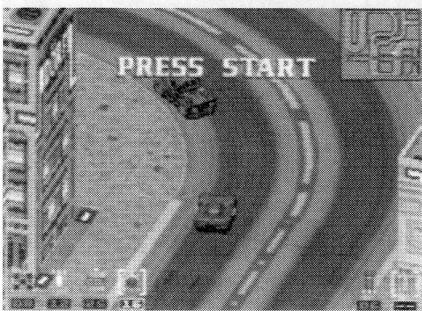


Crime Wars

originální. Brutální souboje v osobních vozech, přeměněných na vražedná monstra a početné gangy ovládající celá města a země, tu již byly,

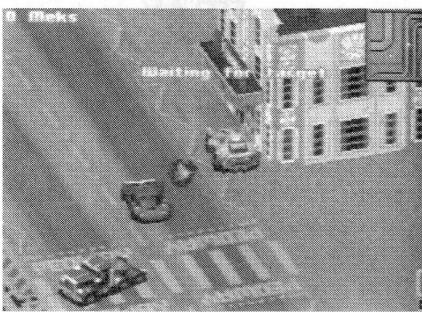
BUDE • NEBUDE • BUDE •

ale čím se CRIME WARS odlišuje od konkurence není nápad či originalita, ale především fantastické zpracování. Jakmile vstoupily na scénu rychlá PC a herní konzole typu Sega Saturn, začalo vznikat velké množství 3D her, viděných vlastním pohledem, což dříve jednak nešlo a navíc se tím hráč více přiblížil realitě. Ale jak poslední měsíce ukazují, je již těchto her příliš a 3D pohled vlastních očí se již omrzí. Pokud chceme absolutně detailní grafiku, jenž zůstává stále stejná, při pří-



Crime Wars

bližení se nerozpadne na změř čehosi, je třeba na tento pohled zapomenout. Herní konzole jsou velmi rychlé, ale takto rychlé ještě ne a proto se tvůrci CRIME WARS, stejně jako mnoho jiných v poslední době, uchýlili k tradičnímu izometrickému pohledu, kdy vidíte malá autíčka, domečky či silnice, takže se jen naprostě dokonale bavíte a kocháte skvělou přehledností, což určit není přednost 3D zpracování. Super silný stroj s vynikající výzbrojí a boj za spravedlnost vás budou provázet množstvím pestrých levelů ve fantasticky vypadající hře CRIME WARS.



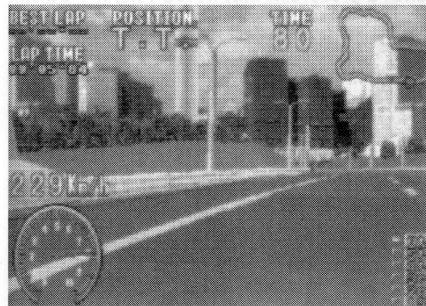
Crime Wars

HIGHWAY 2000

(Saturn)

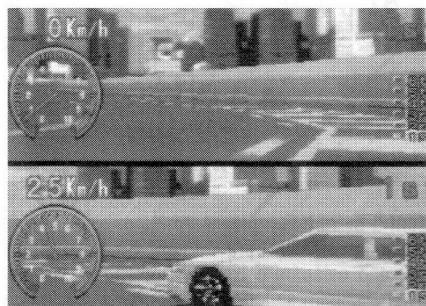
Jestliže hodně lidí touží po řízení tanku, tak po řízení super rychlého auta touží snad skoro každý. A již zavedená trojice Daytona USA, Sega Rally a The Need for Speed by se měla pomalu začít obávat o své pozice, protože se blíží další zpracování závodů cestovních automobilů pod jménem HIGHWAY 2000. Jestli prohraje, bude

důstojným partnerem či se usadí na trůn, to se teprve uvidí, ale ještě před vydáním hry jsou některé fakta naprosto jasné. Obrázky představují



Highway 2000

vynikající grafiku a to jak vašeho stroje, tak okolí a celkovým pojetím nejvíce připomínají nejlepší autíčkovou hru pro Sony PlayStation, jménem Ridge Racer, jenž se nedávno dočkala druhého dílu. Množství rozličných vozů, různorodé tratě a jejich detailní popis či mapy, klasické Option umožňují nastavit možné i nemožné či velmi milá možnost dvou hráčů u jednom Saturnu a to díky vodorovnému rozšíření obrazovky. Ovšem to



Highway 2000

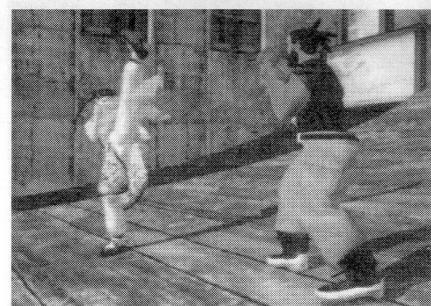
to všechno zde již bylo a ani krásné filmové sekvence, jimiž bude hra přímo prošpikována, by určitě nevedly k úspěchu, čehož si byli tvůrci naprostě jasně vědomi a proto si budete moci při



Highway 2000

výběru vozu zvolit ještě něco. To něco je jedna z mnoha krásných dívek, které program dává k dispozici a které vás budou doprovázet jako

spolužejdec. Ale pokud očekáváte, že budou fungovat jako klasický navigátor při rally, tak na to rychle zapomeňte. Dívka na sedadle vedle vás vám nebude radit, ani jinak pomáhat, ona bude naopak škodit a to dovedným odváděním pozornosti. Mluví se především o využití ženského hlasu, ale kdo ví, co ještě autory před dokončením napadne a jak vlastně bude HIGHWAY 2000 vyypadat.



Virtua Fighter 3

VIRTUA FIGHTER 3

(Saturn)

Dokončení třetího pokračování jasně nejslavnější 3D bojové hry všech dob je sice ještě celkem daleko, ale jelikož vám hodláme v dalším čísle přinést zaslouženou recenzi na díl druhý, proč se nyní trochu nepodívat do budoucnosti. Virtua Fighter vždy trpěl kritikou hranatých vektorových postav a ani pěkné textury ve druhém díle nic na



Virtua Fighter 3

tomto stavu nezměnily. Kulatý tvar zde stále chybí, ovšem to bylo vše. Reálné pohyby, rozumné navržení bojovníci, špičková akce a radost ze hry. To vše byl, je a i ve třetím díle bude Virtua Fighter. Navíc se vám dostane nových bojovníků a většího množství prostředí, kde se souboje budou odehrávat. Ale ani na staré charaktery se nezapomnělo a prošly dosti velkou přeměnou, ale i když mnohá přibyla, základní rysy zůstaly nezměny, což jistě skalní příznivce potěší a mnohem i dozajista uklidní. Největší změna a určitě i zájem kupujících se bude týkat grafického zpra-

NEBUDE • BUDE • NEBUDE

cování, které nám v redakci podle prvních obrázků úplně vyrazilo dech. Něco takové tu ještě nebylo a nemusím snad ani připomínat, že vektorové texturované hranaté tvary jsou již davnou minulostí a VIRTUA FIGHTER 3 má velké šance přinést do světa počítačových 3D her úplně nový grafický standart. Nádherné, do nejmenších detailů propracované a hlavně naprosto živě vypadající postavy jsou tak neuvěřitelné, jako pozadí či animace, které by hra měla nabídnout. Podle našich skromných odhadů bude VIRTUA



Virtua Fighter 3

FIGHTER 3 znamenat obrovskou revoluci a můžete nám věřit, že to bude vážně něco!

VIRTUA COP 2 (Saturn)

Zhruba po stejně cestě jako Virtua Fighter 3, kráčí i pokračování další legendární hry konzole Sega Saturn recenzované v tomto čísle, jejíž jméno je Virtua Cop. VIRTUA COP 2 je již či zatím, záleží na úhlu pohledu, hotov z 50%, takže je můžeme přiblížit zatím jen velmi přibližně. Dokončení je daleko a mnohé se ještě může změnit. Opět se postavíte na stranu zákona a to nyní s novou lidskou pomocí. Dva známí policistky z minulého dílu velmi vhodně doplňuje sympathetic-



Virtua Cop 2

ká policistka Janet Marshall, což nám vytváří trojlístek, který bude pro organizovaný zločin všechno druhu opravdu těžkým oříškem. Navíc když se palebná síla mnohonásobně zvýšila a výrobce slibuje dosti značný arzenál zbraní. Celko-

vě by se měl VIRTUA COP 2 ještě více podobat filmu, což by měla jednak umožnit větší pestrost prostředí, které se bude rychle a především ne-



Virtua Cop 2

čekaně měnit a též i větší ucelení hry. Měl by tu být alespoň náznak děje a všechny mise pak vytvoří jeden velký celek, jenž vyústí do strhujícího finále a dosud neviděné přestřelky. Že bude výrazně vylepšena grafika je téměř samozřejmé, což platí i o podpoře ovladače ve tvaru zbraně, což je vlastně hlavní důvod, proč byl a je první díl tak populární a určitě to bude také majoritní důvod úspěchu dílu druhého.

SUPER SKIDMARKS (Mega Drive)

Pouze jediná novinka na klasický Mega Drive by mohla vzbudit dojem, že se již na slabší Sega herní konzole nic nového nechystá, ale opak je pravdou. Blíží se vánoc a s nimi i obrovská zá-



Virtua Cop 2

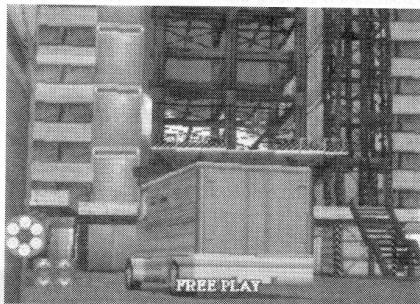
plava nových titulů jak pro Mega Drive, tak Mega CD a Game Gear. Jelikož první číslo Sega News bylo připraveno dosti narychlou, nezbyl nám již čas na detailní prozkoumání chystaných titulů na výše zmíněné systémy a dominantní postavení pro toto číslo zaujal Sega Saturn, kde bylo v daném okamžiku o chystaných titulech informací nejvíce. Ovšem můžeme vám slíbit, že již od příštího čísla se novinky spravedlivě vyváží. Ovšem i přesto by pro toto číslo bylo téměř neodpustitelné, kdybychom v novinkách vynechali

hra pro Mega Drive, jenž stojí již těsně před vydáním a jenž bude velkým trhákem. Jak víme, že bude SUPER SKIDMARKS tak dobrý, když jej ještě nemáme k dispozici? Snadná odpověď. Autíčková hra SUPER SKIDMARKS doslova hvězdně zazářila před pouhým rokem na počítačovém systému Amiga a my jsme měli tu čest



Virtua Cop 2

hrát ji opravdu dlouho, takže i když nevíme, jak po technické stránce dopadne konverze na Mega Drive, po stránce obsahové se jedná o naprostou špičku. Miniaturní autíčka všeho druhu, cestovní, terénní či klasické formule, se budou opět v izometrickém pohledu prohánět po 24 pestrých tra-



Virtua Cop 2

tí, v detailní a roztomilé grafice, jenž jen posiluje skvělou hráteľnosť. Šampionáty, různě modifikované závody, souboje s časem, hra více hráčů a celkově značně pestré předzávodní volby. To vše vám nabízí SUPER SKIDMARKS a ještě něco navíc. Jestliže Daytona USA nabízí místo auta koně, tak to je úplně nic proti stádu krav, jenž se vám budou prohánět zde!



Virtua Cop 2

SIMULÁTOR

GUN GRIFFON

GAME ARTS • 1996

2005: Globální oteplování si vybírá svou krutou daň. Na Zemi nezbývají nerosty, není jídlo. Světové národy mají pouze dvě možnosti: bojovat o to málo, co zbylo, nebo zemřít. Volbou je Boj.



Stará tradiční vojenská technika pomalu, ale jistě dosluhuje...

Světové národy se spojily do čtyř skupin: Pan Evropské UNIE (PEU), Spojených Amerických Států (UAC), Asijské Pacifické Komunity (APC) a Organizace Africké Jednoty (OAU). Tyto jednotlivé frakce bojují s ostatními o území a intenzitu vzdušných bitev postupně narůstá. Vůdčí postavení v těchto konfliktech mají obrněné pozemní jednotky, které jsou podporovány vzdušným útokem a leteckým zásobováním. S uvážením skutečnosti, kolik na Zemi zbylo surovin z předešlých let, jsou nukleární zbraně striktně zakázány... Prozatím.

2007: Váleční inženýři přišli s revolučním zvratem - stvořením nového obrněného stroje, který je schopen bezvadné funkce na všech možných terénech. Jeho jméno zní AWGS (Pohyblivý obrněný zbraňový systém).



... a je nahrazena novou, moderní, výkonnější a ničivější.

stém). AWGS byl vynalezen a zkonstruován v Asijské Pacifické Komunitě, která se tímto krokem dostala do popředí ve všech bojích i jednáních.

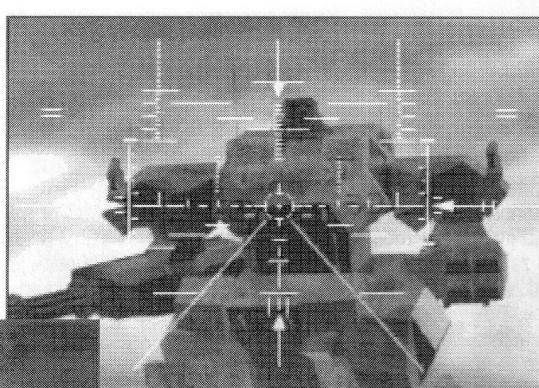
2074: Informace, které prosáklly z nejnovějších zbraňových center, informují o vynalezení revolučního typu bojového stroje.

Tento nový systém je údajně rychlejší a silnější než zastaralé AWGS. Tento speciální obrněný bojující mechanismus nemá pouze arzenál předešlého typu, ale je už vybaven i zbraněmi pro vzdušné bitvy. Byl dlouhou dobou navrhován tak, aby nalezl uplatnění ve všech

- a to i v těch nejtěžších terénech s maximální přizpůsobivostí. O dva měsíce později HIGH-MACS (jak bylo zvoleno jméno nového stroje) debutoval v Číně.

Byli jste vybráni jako piloti jednoho H I G H - M A C S U v 45. obrněné divizi jako elitní bojová jednotka armády UAC. Budete hrát klíčovou roli v několika životně důležitých misích,

na jejichž splnění závisí přežití všech spojenců. Výsledek války záleží na vašich pilotních i strategických schopnostech.



A nové stroje začínají ihned bojovat.

To byl stručný úvod do děje nejlepší hry tohoto měsíce. Jedná se o dlouho a netrpělivě očekávanou akční hru s roboty, jejichž schopnost ničit a zabíjet byla dovezena k dokonalosti. Jak dopadlo očekávání? Jedním slovem perfektně. To,

co autoři dokázali provést s grafickou stránkou hry, je pravdu úžasné. Jenom intro, které ke hře patří, je jedno z nejlepších (že by taky nejdělsích?) na Saturnu vůbec. Tušíme, že se na něj budete

Grafika staveb a strojů je neuvěřitelně detailní a jak se při tom hýbe!

SATURN

Počet hráčů

1

SEGA
94%
News

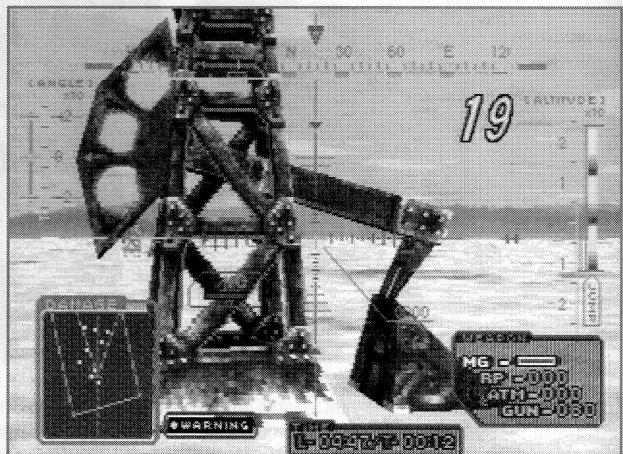
Věk 11+



Úvodní hlavní menu - jasné a přehledné, jak to má být.

120mm kanón, doplňovaný rychlopalným automatickým kulometem, odpalovač raket a několik protitankových střel. Výzbroj je tedy celkem pestrý; pochybuji, že by se větší množství zbraní zrovna v této hře nějak zvláště uplatnilo.

Hned na začátku hry vás čeká několik tvrdých misí, jejichž splnění nebude žádný med ani pro ostřílené bojové piloty. Všechny mise jsou velice chytře koncipovány a obtížnost je často na hraně splnitelnosti. Takže můžete s klidem zapomenout na to, že naběhnete na bojiště a všechny prostě jenom rozstřílíte. Tento postup jsem několikrát zkoušel a často se právě tato taktika ukázala jako nesmyslná. Je dobré pečlivě si prostudovat bitevní mapu předtím, než se pustíte do samotné akce. Ušetříte si tak mnohé nepříjemnosti a nepěkná překvapení, která se samozřejmě mohou (a také budou) objevovat. Je kupříkladu mnohem výhodnější zjistit si polohu zásobovacího cen-



tra nepřitele a včas zničit všechny jeho podpůrné jednotky jako je například dělostřelectvo.

Stejná situace je s letiště pro vrtulníky, které je třeba primárně zničit pokud možno předtím, než stroje stačí vzletnout do vzduchu a zahájit podpůrnou palbu, která často dokáže zhatit již témeř úspěšně splněnou bojovou akci. V pokročilých levelech je těž dobré dát si po-

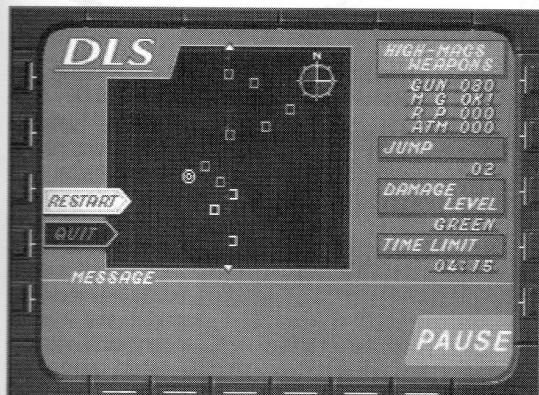
pochází, ale i grafika exteriérů je vynikající. Není náhoda potkat funkční rypadlo se vším všudy, do detailů prokreslené domy, kolejistič s jedoucím vlakem uprostřed města a mnoho dalšího. Taktéž jednotlivé mise jsou rozdílně provedeny a to jak tématicky tak graficky, což činí hru zajímavou a brání tak upadání do stereotypu. Jednou je třeba zničit vlak vezoucí životné důležité zásoby, jednou nepřátelskou infanterii. Prostě nudit se určitě nebude.

Nechybí samozřejmě volba obtížnosti, testu všech skladeb i zvuků a pro hráče, který si ještě není jist svou schopností dokonalé pilotáže, je připravená cvičná mise se vším všudy. Tabulka nejlepších hráčů (high score pro jednotlivě úrovně obtížnosti) je samozřejmostí.

Další věci, kterou nesmí opomínout, je luxusní volba ovládání. Jednotlivé funkce si můžete na volit na každé tlačítko podle chuti a potřeby. Jinak samotné ovládá-

motně pohybovat střeleckou věží, zapnout skok, který je nepostradatelnou věcí v celé hře - kupříkladu v hustém lese pro zlepšení orientace, nebo úniku z nebezpečného útoku, či při soubojích s vrtulníky. Hra je navíc doplněna o slušný radar, na kterém je jasně vidět, který protivník je nabízku a kterým směrem pochodu jete (modrý čtverec značí spolubojovníka, žlutý nepřítele a červený nepřítele, který zahájil palbu a bezprostředně vás ohrožuje). Nechybí ani informace o zbyvajícím času přiděleném pro úspěšné splnění mise.

Co vám budu povídат. Gun Griffon je zase jednou



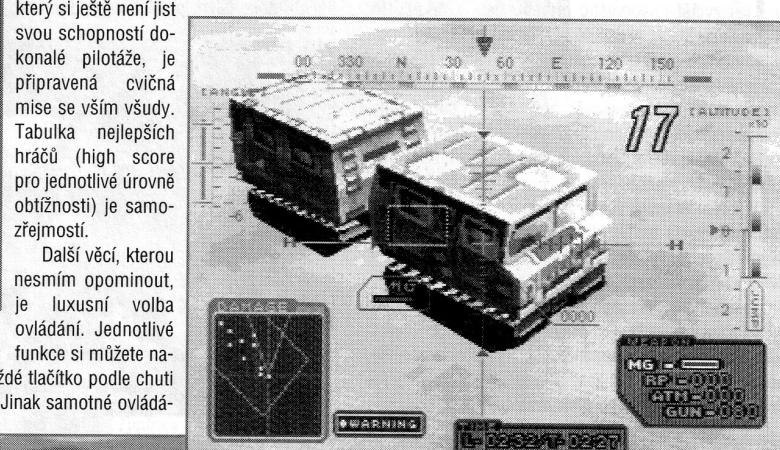
Správné naplánování akce je klíčem k úspěchu.

zor na velice rychlé pozemní jednotky, jejichž zničení není žádná procházka růžovým sadem. Taktéž misi od mise budete sledovat nárust kvality strojů i pilotů vašeho protivníka. Mysel jsem si, že autoři vyplácí všechny nápadu a stroje již do první mise (jak je běžné), aby okouzlili zákazníka, ale není tomu tak. S témeř každou další misí se objevuje více nebezpečnější a odolnější protivník. Můžete tak vidět celou plejádu robotů - od nejtěžších (a také pomáloch) bojových monster až po malé, ale zatraceně rychlé a přesné robůtky, kteří se pohybují pouze ve větších skupinách. Jestliže třeba právě u tohoto nejrychlejšího typu uvážíme obrovskou rychlosť pohybu a velké množství jeho spolubojovníků, musí vám být jasné že ve svém stroji zažijete pěkně horké chvíle.

Co se týče zvukového doprovodu, nemám vážnější výhrad. Přívítal jsem snad jen možnost vypnutí hudby, která se po delším hraní stane trochu jednotavnou. Taktéž mluvěné slovo svých partnerů (vlastních jednotek) by mohlo být o krapet zřetelnější. Naopak příjemnému hlasu dámy z velení není co vytknout.

Jak jsem již psal, samostatnou kapitolou tvoří báječná grafika. Nejenom že je každý stroj vyuveden do nejmenších detailů: tanky pohybují všechny a laufy, nepřátelští roboti se pohybují na celém kovovém těle a vý s můžete třeba i přečíst, jaké má číslo a z které jednotky

Jak už jsem psal, grafika prostředí je naprostě fantastická.



Nepřátelská pásová vozidla - co dodat.



Nepřátelský tank po úspěšném a zničujícím zásahu ze zbraní mého robota.

ní ve hře je naprostě v pořádku, chce sice trochu cviku, ale to není na překážku. Můžete tedy pochodem dvojí rychlosť tam i zpět, přepínat zbraně, zapnout noční vidění (v nočních misích neocenitelná věc), sa-

dobře udělaná akční hra. Ocenění v zahraničních časopisech na sebe určitě nenechá dluho čekat. Velice bych se také divil, kdyby se už nyní nepočítalo s Gun Griffon II. A tak jestliže máte rádi perfektně propracované akční hry, jste ochotni věnovat trochu času a trpělivosti dokonalému zvládnutí ovládání, je Gun Griffon hra šitá na míru právě pro vás. A jestliže se vám nedej bože líbí série stolních her BATTLE TECH, po očku kokáte Na EARTHSIEGE II na PC a šíříte nadšením při každém záberu na bojového robota, těžko vás někdo od této grafické nádhery odtáhne. Prostě neváhejte a běžte si Gun Griffona pořídit. Mám totiž pocit že se na pultech dluho neohřeje.

sir Danny

Oscar: GUN GRIFFON je naprostě dokonalá hra, zejména po vizuální stránce. Tak dokonalou a svížnou grafiku jsem totiž ještě u žádné hry podobného typu neviděl a skládám autorům za jejich dovednost, s kterou se věnovali i nejmenším detailům, velkou poklonu. A jakou to má úžasnou atmosféru!



Key: Kolegové tu pějí samou a samou chválu a já se velmi rád připojím, protože GUN GRIFFON si to po všech stránkách zaslouží. Je to dokonalá ukázkou celému hernímu světu, PC a všem konkurenčním herním konzolím, jaký přístroj nyní pevně vládne, že je to Sega Saturn. GUN GRIFFON je skvost a jistě se brzy objeví druhý díl.

ARKÁDA

RAYMAN

UBI SOFT • 1996

Jistě se mnou budete souhlasit, že přítomnost nějak zvlášť dokonalého příběhu není u arkády nejdůležitější. Nicméně nějaký ten příběh být musí, aby hráče alespoň trochu vtáhl do děje a dal jeho snažení nějaký smysl (je přece mnohem zábavnější myslet si, že zachraňuji svět, než že si jen tak přiblížím s panáčkem po obrazovce). Příběh má i arkáda RAYMAN od Ubi Softu. Je takový... no prostě tračník.

V jistém vesmíru vše probíhalo v klidu a v pohodě. Ptáčkové veselye zpívali, sluníčko svítilo, děti si hrály se svými Segami, redaktori počítačových časopisů psali své recenze, no zkrátka idylka. Jenže to nemělo mít dlouhého trvání. Všechn klid a mír byl zajišťován Velkým Protonem; ovšem to právě vadilo panu Temnému (V originále Mr. Dark - jména postav po překladu většinou tak nějak ztratí své kouzlo. Např. typický americký drsoň John Stone, se po překladu změní na Honza Ká-

prostředí je prokresleno do nejmenších detailů a vše působí dokonalým pohádkovým dojmem. A jak se to

SATURN

SEGA
HIT
NewsPočet hráčů
1
Věk 3+

Rayman právě dostává od Tarzayana kouzelné semínko.

men, což zrovna drsně nezní.), který poté, co porazil vílu Betillu (ochránkyňu Velkého Protonu), Velký Proton unesl. Následkem jeho nekalého činu se všechny elektronky, které najednou neměly kolem čeho obíhat, rozptýlily po celém světě. Situace vypadala beznadějně, ale naštěstí se jako vždy našel nějaký ten superhrdina. Tentokrát se jmenuje Rayman a je to opravdu veselý chlapík, který neváhal ani chvíli a vyráží dát vše do pořádku. Takže jak vidíte, úvodní story je opravdu „tradiční“, ale u arkády je hlavně důležité, jak vypadá a jak se hraje.

Rayman naštěstí vypadá naprostě fantasticky. Grafika je prostě neuvěřitelná. Vše doslova hýří barevními (hra používá paletu 65000 barev), přičemž ale celá barevná paleta je vybrána velmi citlivě a nijak nemáte pocit, že by hra byla barevně přeplácána. Celé



Na bubínek se dá hrát různými způsoby.

všechno hýbe! Na obrazovce se neustále něco děje. V lese poletují motýli, ze stromů padá listí, houby na vás mrkají, nepřítelé se neustále pohybují a dělají na vás různé grimasy, ale nejlepší ze všeho je Rayman. Ačkoliv nemá ruce ani nohy, ale jen chodila a pěsti, je skvěle animován a škála jeho pohybů se zdá nevyčerpatelná. Rayman chodí, skáče, splňá, šklebí se, létá, likviduje nepřátele svou silnou pěstí apod.

Za grafickou stránkou nezaostává ani stránka zvuková a hudební, i když by se tak mohlo na první pohled zdát. Hudba není sice nijak výrazná, ale výborně celou hru podbarvuje a v akčních pasážích ji žene skvěle ku-

předu. Zvuky jsou rovněž výborné a ke hře tohoto typu se hodí více než dokonale. Takže provedení hry si zaslouhuje jedničku s hvězdičkou, ale co hratelnost?

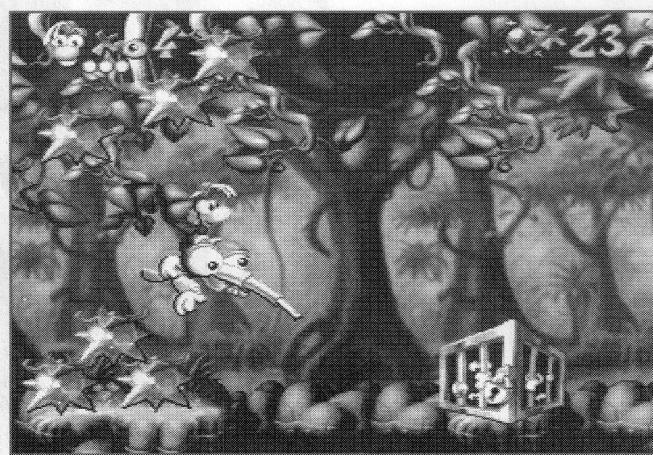
Opět vás potěším. Hratelnost jde ruku v ruce s provedením. Hra je sice velice rozsáhlá. Rayman musí totiž projít šest světů, z nichž každý obsahuje množství levelů a podlevelů (dohromady jich je asi 60) a v každém levelu musí osvobodit všechny elektronky. Leveley si vybíráte na mapě, na které je i volba ukládání pozice. Zpočátku je k dispozici jen jediný level, ale jak pokračujete ve své pou-

ti, máte na výběr z více levelů, přičemž pořadí, v jakém je zdoláte, záleží jen na vás. Ovšem dějte si pozor na skutečnost, že se Rayman neustále vyvíjí a získává nové vlastnosti (považujte to za výborný nápad). Schopnosti získává ale v určitém pořadí (tak jak prochází levely), takže se vám může stát, že nebude moci zdolat zvolený level a budete se muset vrátit do jiného, kde teprve získáte potřebnou schopnost.

V některých úrovních získáte navíc i speciální schopnosti potřebné pro dokončení dané úrovně (kouzelné fazole, vrtuli), které trvají jen v jednom levelu. Samozřejmě se ve hře vyskytují i bonusové předměty, jakou jsou životy, energie, silnější pěst či modré kuličky (100 kuliček = život navíc). Skladba levelů je velmi pestrá a neustále vás hra překvapuje novými a novými nárazy. Rayman je jedna z nejlepších her (nejlepší arkáda zcela jistě) pro SEGU Saturn.

Oscar

Souhlasím s výše uvedeným-názorem. RAYMAN je absolutně nejlepší arkáda udělaná do dnešního dne na Segu Saturn. Skvělá grafika a výborný hudební doprovod, spolu s celou škálou zvukových efektů, pouze dokresluje celkový obraz. Rozhodně mohu doporučit všem milovníkům tohoto žánru, a ač je hra v pokročilých letech těžší než na začátku, je vhodná i pro hráče nejmladší věkové kategorie. Skvělý zážitek ze hry jen doplňuje možnost ukládat pozice. RAYMAN je špičkou ve své kategorii a bude nějaký čas trvat, než najde konkurenci.



Rayman a jeho přítel komár se blíží k jedné z klecí s uvězněnými elektronikami.

SATURN

SEGA

70%

News

Počet hráčů

1

Věk

11+

3D ADVENTURE

DEFCON 5

MILLENIUM INTERACTIVE • 1996

23. století. Doba hloubkových letů do vesmíru, zkoumání jiných forem života. Doba převratných změn.

Ocitáte se v roli opuštěného počítačového inženýra, který byl přidělen na těžící planetu MRP-6F, aby nainstaloval a zprovoznil celý systém obrany na planetě. Součástí základny je několik střeleckých věží, hangárů, obytných i administrativních bloků s několika patry. Navíc je celý komplex propojen podzemní dráhou, kterou se můžete libovolně pohybovat.

Cože je vlastně Defcon 5 zač? Jedná se o zajímavou 3D adventure s prvky akce i strategie. Celý projekt předcházela rozsáhlá a nákladná reklamní kampaň. Dává tedy tušit, že jde o něco mimořádného. Ale...



Náš hrdina právě přiletí pětadvacátým raketoplánem na místo určení.

Prvním úkolem, který musíte vyřešit, je urgentní nalezení ovládací místnosti, nainstalování a následné otestování obranného software. Co vás překvapí hned na první pohled je zajímavá grafika. A aby toho ještě nebylo dost, posléze se oze svěklu namluvené slovo jistě slechny. Výhled na vlastní oči typu „DOOM“ je více než slušný. Možná i právě díky tomuto způsobu zobra-

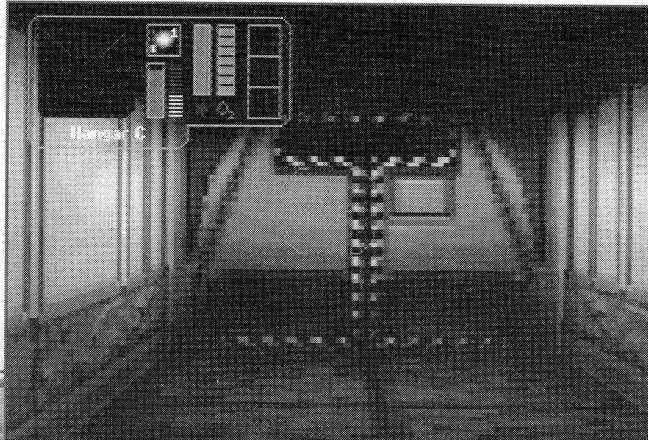


Budoucnost, mezigalaktické křížníky, jednotná lidská federace, osídlení vzdálených planet či hvězd a celková expanze lidstva do širých dálav vesmíru. Námět mnoha filmů, knih a samozřejmě počítačových her. Každý si tyto možná ani ne tak vzdálené časy představuje jinak, ale i když se pohledy liší, jedno zůstává většinou stejně. Jsme či nejsme ve vesmíru sami? Autoři hry DEFCON 5 se vyslovili naprostě jasně. Ne! Boj se smrtící neznámou civilizací začíná právě teď a je na vás, jaký osud lidstva vlastně bude dál. Vaše cesta bude místy těžkopádná a rozkolísaná, ale vyplatí se dojít až na úplný konec.

v sobě spojuje zajímavým způsobem prvky adventure, simulace, a zároveň strategického uvažování.

Jak jsem již napsal, grafika je více než nadprůměrná. Navíc je hra protkána množstvím skvělých provedených animací. Mluvené slovo se ovšem stává záhy prvním velkým problémem celé hry. Všechny informace o vašem dalším postupu, které získáváte bud z vysílačky, nebo z počítače, jsou totiž (jak jinak) v anglickém jazyce - ale co je horší pouze v mluveném slově. Anglicky nemluvíči člověk tedy vlastně ani neví, cože má v následujících chvílích dělat - přičemž zmatek ještě podtrhují vložení časových limitů pro jednotlivé akce. Pak je již jen krok k tomu, aby se hra zvrhla v bezcílné bloudění prázdnými chodbami a zjišťování toho, co se vlastně dohromady děje.

Ale to zdaleka není vše. I pro anglicky mluvící vyvstává několik dalších nepřijemných problémů. Jedním z nich je velice špatné ovládání pohybu na ovladači v 3D částech. Často se stává, že vám sklouzne prst a najedou jdeť někam jinam. Navíc orientace je zřízena absencí jakékoli detailní mapy. Je poté běžné utíkat chodbou



Typická chodba s typickými dveřmi.

zení by leckoho mohlo napadnout, že se jedná jen o další obyčejnou nemastnou neslanou střílečku se slušnou prezentací. Opak je ale pravdou! Záhy se totiž z této hry vyloučí klube zatraceně tvrdý oríšek, který

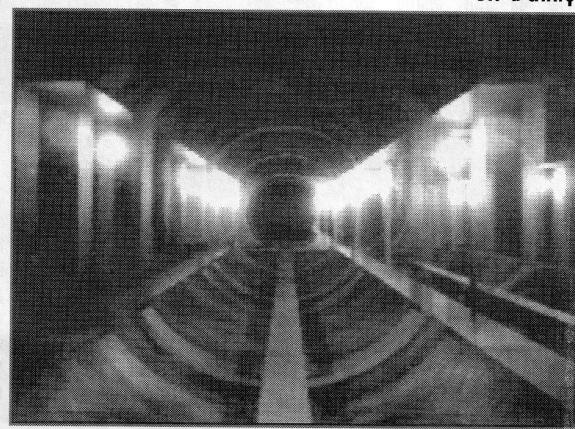
nabíledni, že DEFCON 5 najde své skalní příznivce. Pakliže mluvíte anglicky, máte rádi strategické myšlení



Těsně před nastupem do zdejší obdobky metra.

kombinované různorodou akcí (jako je manuální ovládání dělových věží) a jste ochotni odpustit pář chybíček, je DEFCON 5 právě pro vás.

sir Danny



No a takhle vypadá průjezd metra tunely.

BOJOVÁ

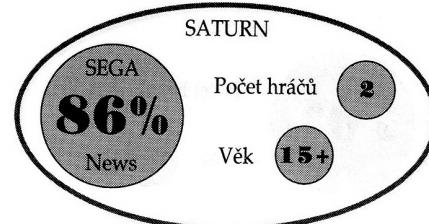
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

GT INTERACTIVE/WILLIAMS • 1996

Aje to tady. Přepracovaný (a vylepšený) díl třetího dílu MORTAL KOMBATu spatřil světlo světa. Zažijte se tedy do bitvy osudů a ovládněte svět bojových umění. A nezapomeňte při tom, že reprezentuje Zemi - což mluví samo za sebe.

žete ovládat, vzrosti na celých 22 !!! (19 od začátku, 3 další po zadání speciálních kódů). Jednak grafika od minulého dílu doznaла mnoha změn k lepšímu - je rychlejší a detailnější. A jednak žádný fanda si přece nemůže nechat ujít další pokračování s novými soupeři a jejich záladnostmi.

O čem se nesmím opomenout zmínit, je pro MK typické obrovské množství hmatů pro každou postavu. Je opravdu s podivem,



na maděru kohokoliv, kdo se mu postaví. Fakt je ten, že MK není pro slabé nátuřy. Krev a Smrt různého druhu Vás doprovází na každém kroku. Máme ale pocit, že to je právě to, co od takovéto hry většina hráčů čeká.

Velice jsem ocenil možnost vlastního nastavení ovladače pro jednotlivé údery. Ovšem nutno přiznat, že některé složité kombinace se s ovladačem jen velice těžko, a to i po delším tréninku, zvládají (kupříkladu již zmíněné FATALITY). Samozřejmostí je volba obtížnosti a možnost hry více hráčů - a to jak samostatně proti sobě, tak v týmech (na turnajích).

Buď jak buď. MK3 - Ultimate reprezentuje klasický

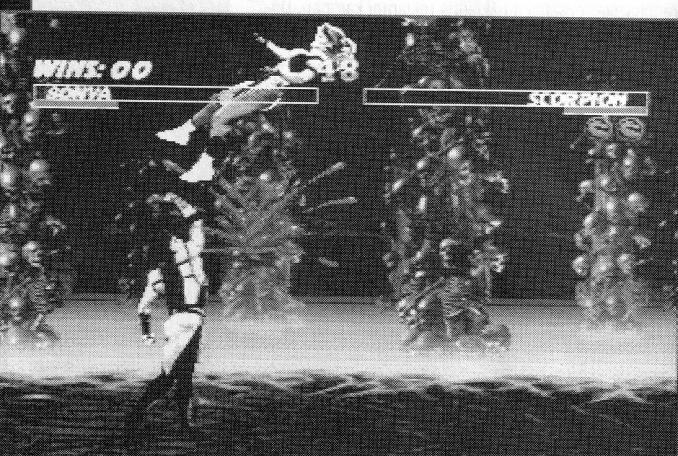


Velký výběr - staří známí i nové tváře, jak je komu libo.

Rada bojových her MORTAL KOMBATu je ve své podstatě velice typická, ale zároveň silně atypická. Nejdříve se totiž jen tak o nějaké obyčejné karate, jak by se na první pohled mohlo zdát, ale o perfektní bojovou hru, jejíž dokonalé zvládnutí zabere nějakou tu hodinku. Vyznačuje se nadprůměrnou digitalizovanou grafikou, kterou neváhám označit za velice dynamickou a rychlou - prostě podařeno. Na sérii MK se pracuje již dlouhou dobu. První díl spatřil světlo světa už před několika lety, a tak za ten čas autoři dokázali zíročit své zkušenosti, vychytat chyby, které se zejména v počátcích vyskytovaly, a dovést MK tam, kde je - a to znamená na špičku.

Jaký je rozdíl mezi předešlými díly a proč by si vlastně člověk měl tento nový díl pořizovat, když už má dejme tomu MK2? Hned z několika důvodů. Jenak počet postav, které mů-

kolik jednotlivých úderů, kombinací, hmatů a hmatečků dokázali pro postavy autoři vymyslet. Každá postava totiž zvládá klasické údery, které jsou pro všechny stejné (ač rozdílně graficky zpracované), ale



Scorpion právě zasazuje povedený úder a míří ke svému dalšímu vítězství.



Scorpion opět vítězně.

navíc ještě údery speciální, které zvládá jen ona sama s rozdílným užitím. Jeden například dokáže zmrzit pohyb, druhý litá ve vzduchu, třetí si na sebe dokáže vzít podobu jakéhokoliv bojovníka a čtvrtý hodí ohnivou kouli hned ve trojím provedení. Navíc po vyhraném souboji se občas stane že Postava - Bojovník udělá takzvanou FATALITU - dokončovací specialitu - jeden vytáhne míchu i s páteří, druhý usmaží protivníka v ohni, třetí rozseká



Pár výhrnuhých pohledů a za chvíli může začít boj.

styl 2D bojových karate her a jasně dokazuje, že ani tento styl grafiky ještě nečekl své poslední slovo a obstojí i v tak tvrdé konkurenci jako je kupříkladu Virtua Fighter. Pro příznivce této bojových her se prakticky jedná o nutnost, čímž je podtržen fakt, že se opět jedná o zlatou desítku her své kategorie, která dokáže přinést i po dlouhé době dobrou zábavu.

sir Danny

MORTAL KOMBAT je léty osvědčená kvalita a každý z dalších dílů je mezi fanoušky této, dnes již legendární hry, očekáván s velkým napětím. Nejinak tomu bylo i ULTIMATE MORTAL KOMBATU 3 pro Segu Saturn, která rozhodně napjatě příznivce MK nezklamala. Přinesla jim totiž přesně to, na co byli zvyklí, plus samozřejmá vylepšení jako lepší dokonalejší grafika či nové postavy. Prostě se jedná spíše o evoluci, než revoluci (tu ostatně autoři slibují až od dalšího dílu). Dle mého názoru klasická rada MORTAL KOMBATu dosáhla konce svých možností a dostala se na samý vrchol 2D bojových her.



SATURN

88%
 News

Počet hráčů

 1
 Věk

AUTÍČKA

DAYTONA USA

AM 2 / SEGA SPORTS • 1996

Zepáte-li se nějakého návštěvníka videoheren, zda zná, či hrál Daytonu, zcela jistě vám odpoví ano. Daytona totiž patří k nejúspěšnějším hrám na „velkých“ automatech. Je proto jen logické, že se firma SEGA rozhodla využít její popularity a přenést ji na svoji nevýkonnéjší domácí konzoli. Po napájetém očekávání je tedy DAYTONA USA mezi námi a názory na kvalitu konverze se velice liší. Nicméně znalci se shodují (alespoň Goblin to tvrdí), že DAYTONA USA na Saturnu nedosahuje (narodil třeba od Virtual Cop) kvalit svého automatenového předchůdce. Nevím. Osobně jsem nikdy Daytonu na automatech nehrál, a tak mohu nezaujatě prohlásit, že DAYTONA USA na Saturnu je jedna z nejlepších autičkových her, které jsem kdy hrál, a že jí např. také vychvalovaný RIDGE RACER na Sony PlayStation nesahá ani po kotníky.

DAYTONA USA jsou závody cestovních automobilů a to, co znamená pro monoposty Indianapolis, to je pro cestáky Daytona. Ve hře je na výběr několik druhů



Pozor! Na trati se pohybuje kůň. A běží pěkně rychle.



Chvíle předstartovního napětí a pozor - začalo odpočítávání.

obtížností, podle jejichž nastavení se potom stanovuje počet kol a časové limity na jednotlivých okruzích. Ty máte na výběr celkem tři, ale lze je jet i obráceně, takže

 DAYTONA, přeslavná hra z mincových automatů se konečně dočkala své domácí podoby. Strhující atmosféra, již se docílilo především výbornou grafikou a skvělou hratelností, je přesně ten výsledek náročné práce programátorů, který všichni milovníci původní verze očekávali. Jestliže uvážíme možnost různých pohledů, dábelskou rychlosť jednotlivých vozů a možnost ovládání celé hry volantem, který je možno dokoupit, jedná se téměř o dokonalou konverzi. Všichni fanoušci rychlých vozů a automobilových závodů budou nad míru spokojeni. Uvidíme jaké zlepšení přinese chystané SEGA RALLY.

celkem je trati vlastně šest (Ridge Racer má trati jen jednu).

Závodit můžete v tzv. Arcade módu, kdy jedete na umístění, ale hlavně na čas. To znamená, že trať je rozdělena kontrolními stanovišti na jednotlivé úseky a na zdolání každého úseku máte přidělen časový limit. Pokud stihnete projet úsekem před vypršením limitu, zbyly čas se vám připočte k dobru, v opačném případě pro vás závod končí. V Arcade módu je také omezen výběr automobilů na jeden typ a to buď s automatickou, nebo mechanickou převodovkou.

V Saturn módu jedete pouze na umístění a hra končí po dojetí do cíle. Vybrat si můžete z více automobilů, ale ty se liší jen barevným provedením a jízdními vlastnostmi. Jako zpestření si můžete zvolit dokonce i koně. Ano, koně. Je to skutečně zážitek pilotovat koně s automatickou převodovkou po závodním okruhu rychlosťí 300 km/h a předjíždět (nebo předbíhat) jednoho soupeře za druhým (pozn: kůň má výbornou akceleraci, ale špatně sedí na dráze, takže dejte pozor, abyste nedostali hodiny). Pokud se vám podaří zajet rekordní čas, můžete zapsat své iniciály do Síně slávy.

Provedením je hra na vysoké úrovni. Grafika je detailní a hlavně velice ry-

chlá. Barevná paleta je pestrá, a pokud jste viděli demo na ukázkovém CDku u Saturnu, tak vězte, že oproti němu výrazně přibyla barvy. Automobil se ovládá velice snadno a pro maximální zážitek lze použít speciální volant, který snad otěstujeme v příštím čísle. Při jízdě odletují od kol (či od kotyp) obláčky prachu, při kontaktu se svodidly lejtají jiskry a při kolizi se automobil deformuje. Tvůrci hry říkají daleko, že pokud zastavíte v depu,

vrhnou se na vás vůz mechanici, vymění váš kola, doplní palivo a odstraní poškození vozu. To vše je detailně animováno a prokresleno. Pokud někoho zajímá, co se mění u koně, tak vás musí zklamat. Nová kópia nedostanete, neboť kůň depem jen proběhne. Na výběr máte celkem čtyři pohledy, v kterých můžete absolvovat závod, k nimž se při opakováném zánamu přidává ještě pátý (z ptáčka perspektivy), přičemž během závodu vidíte na obrazovce všechny potřebné údaje - vaši pozici, celkový čas, rychlosť, otáčky, časy jednotlivých kol, mapku trati s pozicí vedoucího vozu, zbývající čas do projekce příští kontroly, počet ujetých kol a dokonce jakýsi radar, na němž vidíte své nejbližší okolí.

Během celého závodu vás doprovází správně agresivní hudba a ani zvuky motoru, kvílení pneumatik, či různé výkřiky, kterými jste upozorňováni na důležité události (nejlepší čas, poslední kolo apod.), nemají chybou.

Zkrátka DAYTONA USA je zatím nejlepší závodní hra, kterou si můžete na Saturnu koupit, ale SEGA RALLY má být prý lepší, ale o tom někdy jindy.



Mé autičko je už trochu pošramocené, ale soupeř stejně předjedu.

AKČNÍ

VIRTUA COP

AM 2 / SEGA • 1996

SATURN

SEGA
87%
News

Počet hráčů
2
Věk
11+

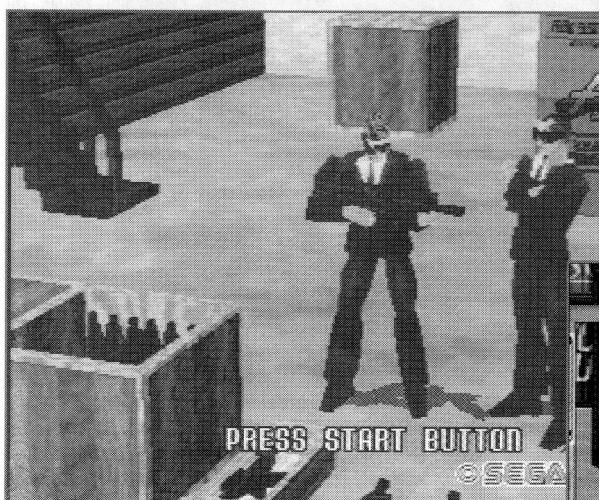
Není tomu zas až tak dlouho co byla uvedena do automatových heren hra nové generace - VIRTUA COP. Jedná se o akční hru. Ale akční hru nejtěžšího kalibru. Vy jako jeden ze dvou možných specialistů proti organizovanému zločinu vyrážíte do akce. A co že je na celé hře tak převratného? Několik zajímavých věcí.

První, co Vás při koupi zarazí, je fakt vyšší ceny,

berou rukojmí, za kterými se dovedně kryjí, čímž znemožňují okamžitou střelbu. Grafika je plná detailů a mnoha nepodstatných věciček, které ovšem mile překvapí. Můžete rozstřílet téměř každé okno, střílet do výbušných sudů,

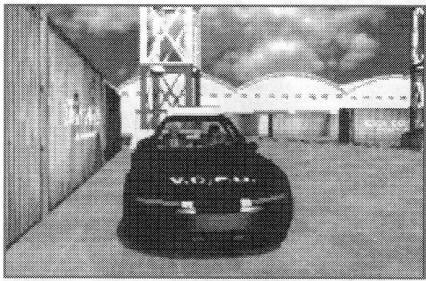


Odhodlaná dvojice bojovníků za právo a spravedlnost.



Špatní hoši kuji své nekalé pikle a plány.

než je obvyklé. Důvod je ovšem nasnadě. K samotné hře je totiž přibalena speciální zbraň, pomocí které hru hrajete. Je sice pravda, že použití originálního ovladače je také možné, ale není to ono. I tak by se ovšem VIRTUA COP mohl stát pouze průměrnou střílečkou. Není tomu tak. Dalším faktorem, proč je hra u nás i v zahraničí tak vysoko hodnocena, je grafika. A to grafika ne ledajaká. K dispozici jsou tři poměrně dlouhé scény. Obchod s černými zbraněmi, tajný úkryt na staveništi a velení zločinecké organizace.



Ztrážci zákona a pořádku přijíždějí.

Grafika ve hře je předpocítaná, a tak odpadají problémy s pohybem. Po úspěšném zvládnutí určitého úseku se hra sama „rozjede“ dále a pak už jenom můžete čekat, odkud vás zase nějaký gangster překvapí. Co bych chtěl vyzdvihnout, je nápaditost umístění právě této postav. Hra dokáže překvapit celou řadou zajímavých situací. Například muž sedne do bagru, snaží se vás přejet a vám zbývá již jen několik okamžíků k úspěšnému zamíření a střelbě. Navíc si často zločinci

rozobíjet
okénka
automobilů.

Vybavení ještě šestinásobně různé - rem, který po vystřílení zásobníku musíte vždy střelou mimo obrazovku doplnit. V průběhu hry si budete moci vyzkoušet mnohem větší množství ničivých zbraní jako je brokovnice, samopal, puška, silné náboje Magnum a tak podobně. Ač se může na první pohled zdát, že se jedná pouze o prostoduchou střílečku, hra časem mile překvapí svojí rozmanitostí a skvělým zpracováním, které přináší strhující akci. A to ještě není všechno. Nejenom že si rádi hru zahrajete i poté, co jste ji už dohráli, a pokaždé



Hlavní záporák se svojí mohutnou zbraní.

si všimnete nových a nových věcí, ale je zde i možnost obyčejného tréninku na střelnici, když si chcete zastří-



Takhle skončí všichni zločinci (a bohužel někdy také rukojmí).

let a nemáte chuť procházet celou hru.

VIRTUA COP obsahuje ještě jednu skvělou věc a tou je možnost hry pro dva hráče. Umíte si asi představit o kolik vzroste atmosféra, když se s doplňujete a kryjete s kamarádem (no přece o hodně - pozn. Oscar). Jestliže tedy máte rádi akční hry a není vám proti myslí nějaké to střílení, je VIRTUA COP

skvělou zábavou pro vás i pro vašeho kamaráda.

sir Danny

Součástí balení hry VIRTUA COP je jedna naprostobáječná věc a to ovladač v podobě dosti velké pistole. Joypad či joystick, a to ať už jsou jakkoliv propracované a luxusní, vám nikdy nenavodí takovou atmosféru, jako když držíte v ruce to samé, co hlavní hrdina, a také to tak ve skutečnosti funguje. VIRTUA COP je obrovským hitem právě díky přiložené pistoli, což možná rozladí spoustu lidí, kteří neradi vidí zbraně, i když jen jako napodobeniny, v dětských rukou. Určitě to není dobré a násilí by nemělo být podporováno, ale pokud se postavíme na stranu zákona, je to služba, ne morální poklesek.



SATURN

SEGA
85%
News

Počet hráčů

1-6

Věk

3+

Existuje i pro: MEGA DRIVE

SPORT

FIFA SOCCER 96

EA SPORTS • 1996

FIFA Soccer je hra, jež svým způsobem proslavila klasický Mega Drive, a bylo to vůbec poprvé, kdy uživatelé počítačových systémů Amiga, Atari a PC, v té době u nás nejrozšířenější herní komunita, vzali na vědomí existenci herních konzolí. FIFA Soccer od giganta v tvorbě počítačových her, firmy Electronic Arts, přinesl úplně nový pohled na fotbalové simulace.



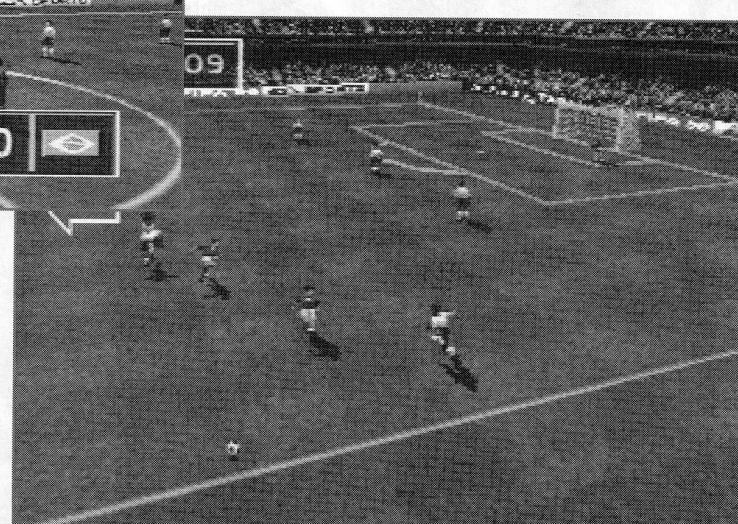
Úvod zápasu mezi Itálií a Brazílií.

Revoluční 3D izometrické zpracování, na svoji dobu nevídaně animované hráči, reálná jména, špičková atmosféra a oficiální pozechnání světové fotbalové asociace FIFA, to vše dohromady vytvořilo živoucí legendu, na kterou se asi jen tak nezapomene, jelikož výrobce nezůstal jen u jednoho dílu.

FIFA Soccer 94, FIFA Soccer 95 a FIFA Soccer 96, toť dlouhá sága pro Mega Drive, stále a stále vylepšovaná a aktualizovaná, ovšem ve své podstatě stále stejná jako původní předloha. Ale ona je tu FIFA SOCCER 96 ještě jednou a to pro famózní herní konzoli Sega Saturn a to je již úplně o něčem jiném. Půvabný izometrický 3D pohled vystřídal pohled plně 3D a před vám náhle ožívá fotbal, který je již velmi blízký reálným televizním přenosům. Ještě v úvodu bych rád poznamenal,

že jsem měl možnost vidět FIFA SOCCER 96 na PC, 3DO a Sony PlayStation, takže si mohu dovolit objektivní srovnání, a bez jakýchkoliv výčitek svědomí prohlašuji, že nejlepší je bezkonkurenčně zde recenzovaná verze pro Sega Saturn.

Nádherně provedený úvod jasné ukazuje, že nová generace her již plně ovládla trh a že před námi leží doba nových standardů. Hudba, animace, mluvené slovo a spousta grafických efektů, to vše mohou nabídnout nové hry díky velké kapacitě CD disku, ale fotbal netvoří animace, ale samotné provedení simulace, plus všechny možné i nemožné volby kolem.



Mič se blíží k postranní čáře a vypadá to, že ho hráč již nedoběhne.

turn dokáže, jak vysoko vyniká nad konkurencí. Opravdu vše vypadá, jako když se díváte na televizi. Kamery krouží po stadionu, na chvíli detailně zaberoú míč a bojujíci hráče, pak se vzdálí a je vidět celá plocha, následuje stříh, kamera sjede za bránu a vy vidíte standardní situaci, roh či přímý kop, náhle se pohled zvedne a je vidět letící míč, končící záhy v brance a davy silí. Skvělá zvuková kulisa, mluvený profesionální komentář, opakování nejlepších momentů zápasu a to z jakéhokoliv úhlu chcete, opravdu báječně zpracovaná světelna tabule s humorálními efekty při zápase a s dokonalými video sekvencemi po skončení hrací doby.

Nemusím snad ani připomínat, že i když je vše v pohybu, plně 3D, pro hráče je orientace naprostě perfektní a všechny záběry kamery pracují pro vás, nejsou vaším nepřítelem, jak to občas u podobně zpracovaných her bývá.

Ovládání přes šestitlačítkový joypad je dokonalé a proto není problém udělat jakukoliv libovolnou akci či pohyb, pokud vám to samozřejmě soupeř dovolí.

Dob a 2D fotbalových simulací asi již opravdu minula a jejím králem se navždy stal Sensible Soccer firmy Sensible Software, existující též pro Mega-CD. Nyní

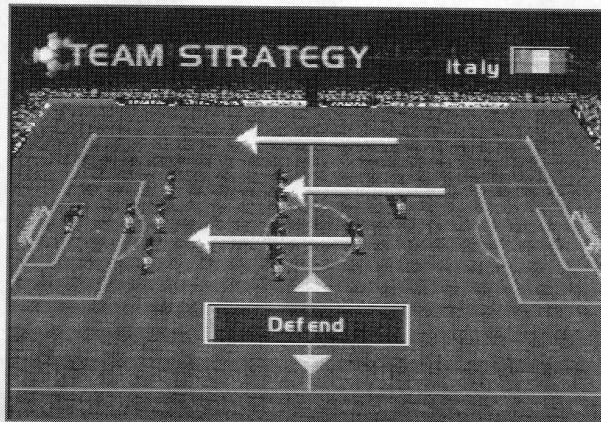
přichází 3D fotbal a FIFA SOCCER 96 začíná naprostě neochvějně kraluje, což potvrzuje i tato recenze a celkové hodnocení.

Key

D Všichni fanoušci fotbalové hry se konečně dočkali. FIFA SOCCER 96 přichází s několika radikálními změnami oproti minulým dílům. Výsledkem pseudo-3D virtuální grafiky je téměř dokonalý zážitek, jakoby ze skutečného zápasu přenášeného televizí. Každého trochu ználého hráče zcela jistě potěší možnost ovládat fotbalové hvězdy ze skutečných světoznámých týmů. Osobně jsem rád, že autoři nevynechali náš národní tým. Pro českého hráče se tak FIFA SOCCER 96 stává pochopitelně ještě přitažlivější. I v tak tvrdé konkurenci fotbalových simulací si FIFA zcela jistě získá množství příznivců.

FIFA SOCCER 96 umožňuje hrát mistrovství světa, vám vytvořený libovolný turnaj, či kompletní ligy z 12 států. Sestavy, rozestavení, styl hry a k tomu vše mu 3500 reálných hráčů. Navíc vynikají možnost střetnutí až 6 hráčů přes adaptér, což hře dá hned úplně jinou atmosféru. Ovšem FIFA nebyla nikdy fotbalovou strategií, hlavní pozornost byla vždy věnována reálnému průběhu samotného zápasu.

FIFA SOCCER 96 používá dvě naprostě revoluční technologie a to New Virtual Stadium a New Motion Design. První umožňuje naprostě svobodný a věrný pohyb kamery po stadionu a druhá byla vytvořena pro dokonalé rozbíhání postaviček fotbalistů, kteří tak vypadají opravdu jako živí. Vynikající zvládnutí plně 3D prostoru, skvělá grafika a závratná rychlosť, to vše jsou charakteristické rysy FIFA SOCCER 96 a je tu jasné vidět, co všechno Sega Sa-



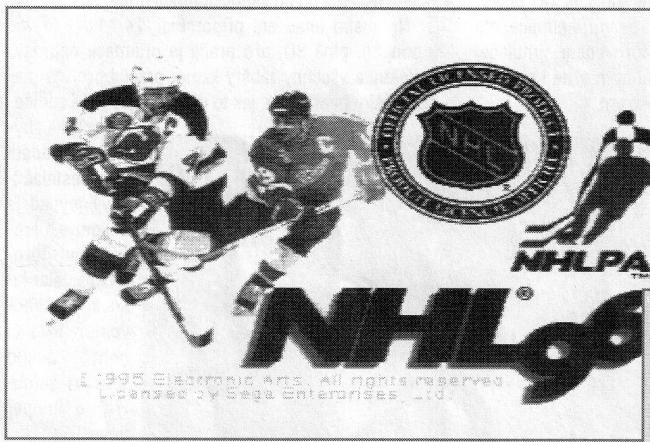
Jen ten, kdo určí správnou taktiku a dodržuje ji, má šanci zvítězit.

SPORT

NHL 96

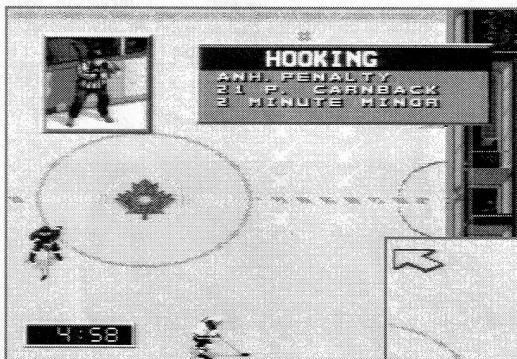
EA SPORTS • 1995

A pozor dámy a pánové. Přihrávku zachytává Jágr a bleskem vyráží do protiútku. Prochází špatně zformovanou obranou, dostává se za brankoviště a skvěle uhýbá tvrdým atakám svých soupeřů. Dezentovaný brankář se snaží zaujmout nejlepší obrané postavení, ale Jágr dělá poslední kličku, napřahuje se, střílí a je to GOÓOOÓL !!!! Tak takovýchto a mnoho jiných situací již určitě mnozí z vás viděli, nebo zahráli spoustu. A zdaleka ne každý musí být hokejovou hvězdou v NHL. Stačí Mít doma MEGA DRIVE a nové NHL 96.



Již slušivý a tématický úvodní obrázek naznačuje povedenou hru.

Série NHL má za sebou pohnutou historii již několik let zpět. Každý rok proto vychází nové a dokonalejší pokračování tohoto skvělého hokeje. Loňský rok nebyl výjimkou. V NHL96 vás, jak již je dobrým zvykem, čeká velice slušná a také velice rychlá grafika. Rychlosť se zejména z počátku zdá možná až moc vysoká, ale ujišťuji všechny, že přivýknutí na sebe nenechá dlouho čekat.



A koukej mazat! Hákovať se přece nesmí!

Taktéž ovládání se může zpočátku zdát trochu nepřehledné, zejména jakási setravnost pohybu může být nepříjemná, ale do krve přejde možná ještě rychleji než v předcházejícím případě. Dají se hrát klasické jednotlivé zápasy nebo celé turnaje. Oproti minulému dílu je ovšem v tomto pokračování zahrnuté skvělé zlepšení. Konečně můžete obchodovat s různými

hráči, vylepšovat jejich schopnosti nebo si vytvořit zcela nový vlastní tým a konkurovat tak hvězdám ze skutečné NHL a provést tak svůj tým celou ligou jako jeho COUCH. Je to výrazné zlepšení z hlediska komplexnosti celé hry, na které čekalo velké množství příznivců NHL série.

Je tu opět aktualizovaný seznam skutečných hráčů, jsou zde všechny hvězdy ze skutečné NHL (např. Jágra a Haška nevyjímaje), což je pro příznivce zaměřeného hokeje určitě potěšující. NHL je prospečně ideální hra pro všechny fandy hokeje. Na ledě se dají dělat opravdu neuvěři-

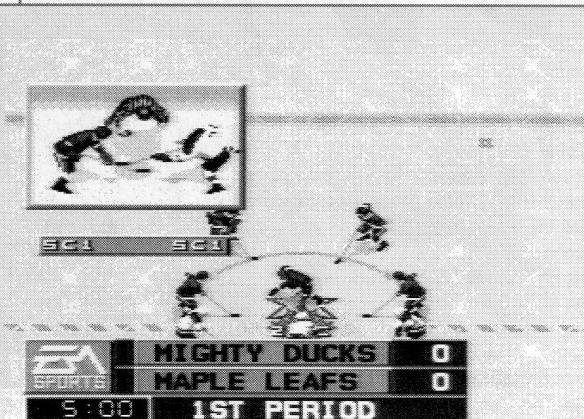
| SELECT TEAM | | |
|-------------|-----------------|---------|
| | AT | |
| ANAHEIM | AT | TORONTO |
| 19TH | EVEN-STRENGTH | 21ST |
| 26TH | POWER-PLAY | 15TH |
| 26TH | PENALTY KILLING | 3RD |
| 22ND | GOALTENDING | 17TH |
| 24TH | OVERALL | 12TH |

Před utkáním se dozvěte, jak silné jsou soupeřící týmy.

kterou bych si dovolil vytknout - je absence většího množství zvuků. Jásání publika (například) by mohlo být více různorodé, údery různé intenzity, různého zvuku, ale to je již možná jen hledání nedosažitelné dokonalosti.

NHL 96 je jednoznačně nejlepší hokej, který byl na MEGA DRIVE do dnešního dne udělaný a je přímo nutností pro hokejové nadšence mezi námi. Ale nejenom oni budou s touto hrou plně spokojeni.

sir Danny

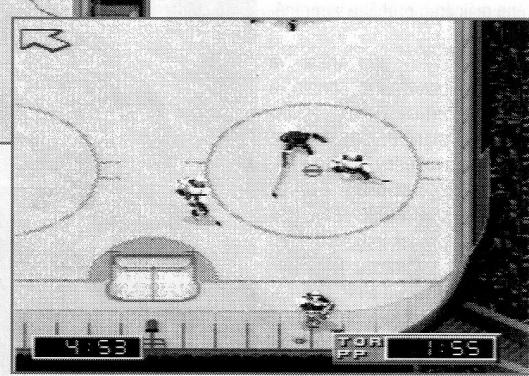


Hráči nastoupili. Fanoušci šíří a máme tu úvodní vhazování.

telné věci. Fauluje se ve velkém. Není zvláštností vidět hráče, který se díky velké rychlosti doslova rozplácne na mantinelu nebo přeletí z ledu až na střídačku. Výjimkou

nejsou ani pěstní souboje s ostatními hráči při tvrdém a nepovoleném zákroku.

NHL nabízí možnost plně vyzkoušet všechny obranné i útočné akce - včetně práce za branou i těsně před ní. Snad jen malíčkost -



Vypadá to, že brankář má situaci plně pod kontrolou.

Jetliže FIFA Soccer znamenala ve své době obrovskou revoluci v oblasti fotbalových simulací, tak NHL od stejného výrobce, firmy Electronic Arts, je ještě o třídu výše. Důvod? Fotbalu bylo, je a bude neskutečně mnoho, ale hokej, to je něco jiného. Vidět na počítačích či herních konzolích kvalitní hokejový zápas ve slušné grafice, animačně na úrovni, se zvukovou kulisou simulovaného sportu a především vhodně vyladěnou hrátevností, je jev velmi řídký. Proto by se měl hře NHL postavit možná i pomník a je jen dobré, že je tato hra stále a stále vylepšována, což NHL 96 plně potvrzuje.



ARKÁDA

DONALD in MAUI MALLARD

DISNEY INTERACTIVE • 1996

MEGA DRIVE

SEGA
93%

News

Počet hráčů

1

Věk

3+

Máte rádi kreslené filmy od Disneye? Líbí se vám obzvláště kačer Donald? A chtěli byste si v nějakém filmu s ním zahrát? Není problém. Hra Donald in Maui Mallard vám to umožní - možná v takové míře, až se budete divit.

O co že jde? Maui Mallard, soukromý detektiv, je povolán ke svému dalšímu záhadnému případu, jehož nesplnění by mohlo ohrozit celý svět, a my máme to štěstí, že mu v této záležitosti budeme moci pomoci.

Ano, uznávám idea je velice naivní, ale přece nikdo neočekává, ve hře tohoto typu, nějakou obzvlášť povznesající dějovou linii, ne?

Toto poslední vydání Donalda je klasická hopsací plošinovka, která má ovšem ohromující grafiku plnou nejmenších detailů. A to ještě zdaleka není vše.

Často jsem totiž opravdu měl dojem, že mi na stole neběží MEGA DRIVE, ale náhodou jsem přenul na kreslený film. To, co vás

Ale celá hra není jenom perfektní grafickou podívanou, která se nedá hrát. To ani náhodou. Dle mého soudu je to kousek, který chytne a jenom tak nepustí. Navíc autoři dobré vystihli obtížnost, která se s každým levelem o chloupek zvyšuje, a tak i situace, které se počátku zdají jako neřešitelné, jdou s trohou cviku a pozornosti záhy zvládnout. Navíc autoři chytře do hry zabudovali systém přístupových kódů, a tak nebu-

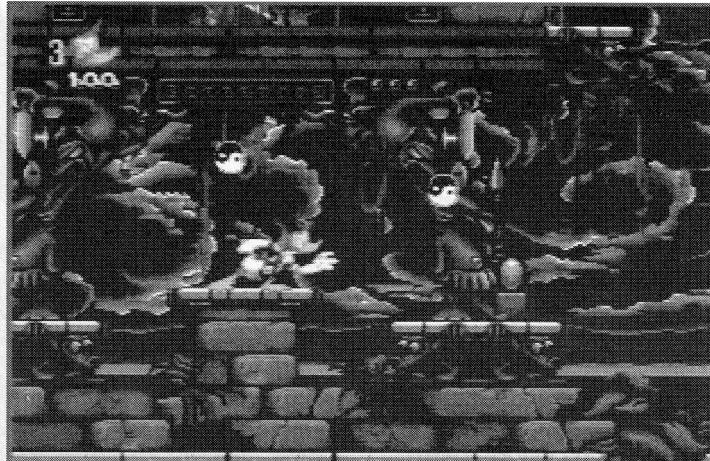
dete muset hrát pokaždé od začátku, ale prostě si jen napíšete kód pro úroveň, kde jste skončili a můžete všechno pokračovat dál.

Čeká na vás tedy několik naprostě odlišných levelů z rozmanitého prostředí. Budete procházet starým domem včetně zatuchlého sklepení, bloudit džunglí a odhalovat plíce tajného bojového klanu, ovládat rituální sochy, transformovat se v NINJA kachnu, bojovat s gigantickými monstry, které prověří vaši pozornost a zkušenosť do nejmenších detailů, a mnoho a mnoho dalšího. Dopravzení na cestách jste věrnou zbraní, která vám často dokáže pomoci i v těch nejzapeklitějších situacích.

Celá hra prostě dějem lehce unáší a stává se že se nestáčí rozhodovat, jestli hrát, nebo se jen dívat, co že se na obrazovce zase skvělého (a nového) děje.

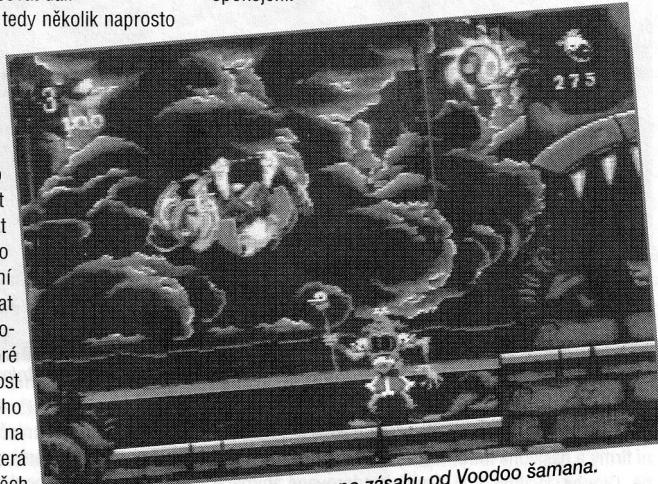
Co se týká ovládání, myslím si, že budete spokojeni - je jednoduché a jasné a jeho tajnosti zvládne vbrzít i malé dítě.

Hra Donald in the Maui Mallard je špičkou ve své kategorii a dokazuje, že s trohou snahy a péče se dá udělat výborná hra. Ač je svým námětem určena především mladší generaci, mám pocit, že i ti starší z nás si ji rádi - třeba odde-



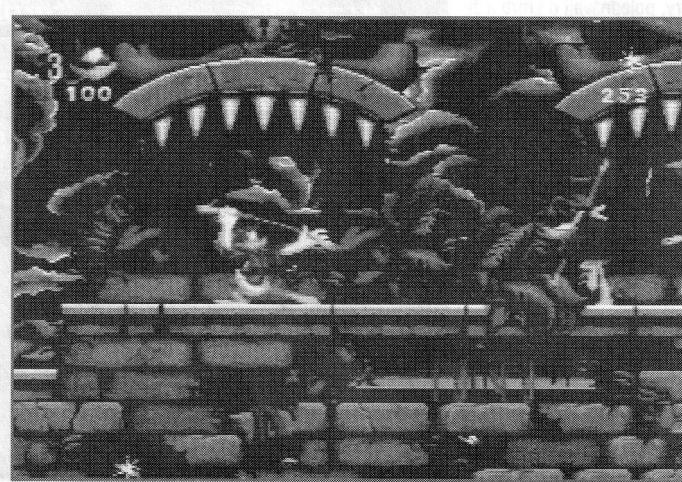
Donald se ostrážitě rozhlíží, chvíli před tím než se promění ve vražedného ninžu.

chově - zahrájí (čeho jsem já nejlepším důkazem). A tak jestliže se sháníte po nějaké nové skákačce, rádím vám, sáhněte po novém Donaldovi - jistě budete spokojeni.

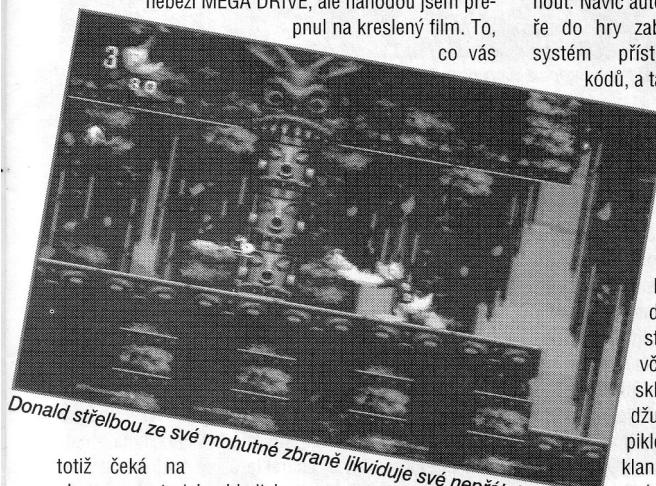


Donald jako ninja v oblaku energie po zásahu od Voodoo šamana.

sir Danny



Klasický souboj s holemi mezi dvěma ninji - Donald je ten vlevo.



Donald střelbou ze své mohutné zbraně likviduje své nepřátele, totiž čeká na obrazovce a to jak z hlediska grafiky, hratelnosti a i mnoha dalších aspektů, se dá bez záváhání označit jako kus profesionálně udělané práce. Například když kačera jen tak chvíli necháte stát a nic neděláte, začne vyvádět velice zajímavé kousky - tu studuje mapu, tu kouká do dalekohledu, tu příškrtí nějaké to zvířátko a tak dále a tak dále.



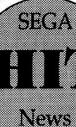
Mohlo by se zdát, že Aladdin, The Lion King a Jungle Book jsou arkády, které sotva někdo překoná a přesto se tak stalo, firmě Disney Interactive se podařilo překonat své vlastní výtvarny dalším klasickým animovaným hrdinou, kterým kačer Donald bezesporu je. DONALD in MAUI MALLARD je bezchybně provedenou arkádou, které se snad dá s nadsázkou vytknout pouze to, že je tak dobrá. Sega Saturn s mocným výkonem sice vládne současnemu hernímu světu, ale i starý dobrý Mega Drive stále dokáže potěšit oko i srdce milovníků 2D arkád a nejen jich.

BOJOVÁ

ETERNAL CHAMPIONS

SEGA • 1995

MEGA CD



Počet hráčů

2

Věk 18+

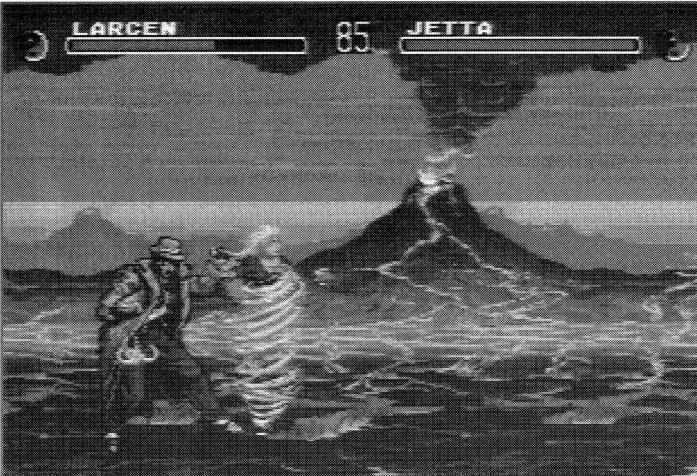
V oblasti 2D bojových her se za dlouhá léta vytvořily dva hlavní proudy, mající zhruba stejný počet obdivovatelů a odpůrců. Prvním je legenda legend, Street Fighter a proti němu trochu novější sága Mortal Kombat. Street Fighter těží ze stále nových a nových pokračování, Mortal Kombat sází především na vysokou kvalitu ve všech dílech, jinými slovy: méně, ale stále na úrovni. Možná námítnete, že Sega a její Virtual Fighter, zvláště ohlášený, fantasticky vypadající třetí díl, se velmi hlasitě hlaší o své místo na slunci, ovšem Virtual Fighter je bojovou hrou nové generace a to pro své 3D prostorové zpracování. My nyní ale mluvíme o 2D bojových hrách a tam prorazit s novým titulem je jednoduše těžké.

Je to těžké, možná by se dalo i říci nemožné, ale jak už to bývá, výjimka potvrzuje pravidlo a tou výjimkou je právě zde recenzovaná hra ETERNAL CHAMPIONS: Challenge from The Dark Side, jež je v současné době na Mega-CD obrovským celosvětovým hitem.

Profesionální práce tvůrců je vidět již od prvních

doby svého života, i když se jednalo o těžké časy a byl to život psanců, protože boj, který je čeká nyní, po smrti, je tou nejhorší noční můrou. Vzájemné souboje, vedoucí až k finální bitvě s nikdy neporaženým pánum Temné strany. Smrt nepřinesla vysvobození, ale otevřela brány pekel...

ETERNAL CHAMPIONS: Challenge from The Dark Side nabízí taklik možností, že by se jejich popisem dal bez nadsádky zaplnit celý



Množství normálních i speciálních pohybů jednotlivých postav je neuvěřitelné.

Sega News, a proto berte tuto recenzi jen jako hrubý výpis obsahu hry. Option nabízí nastavení všech potřebných parametrů daného zápasu, což platí především pro sólové střetnutí s lidským spoluhráčem, či počítačovým protivníkem. Detailní knihovna obsahuje veškeré údaje o nedobrovolně přítomných bojovnících a také úplnou legendu hry samotné, ukazující smrt z trochu jiné strany, než je normálně běžné. Bezespou zajímavé a nebojím se říci poučné čtení, které ale není určené

dětem, a možná právě proto je ETERNAL CHAMPIONS určen osobám starším 18 let.

Hlavní pozornost samozřejmě poutá turnaj, kde je

taková možnost volb, že je prakticky vyloučeno, aby se vám hra někdy omrzela. Nejrůznější výklad pravidel, náhodné nasazování bojujících postav, bodování, souboje s časem, různé počty počítačových a lidských bojovníků a též i rozdílné cíle. Sami si musíte zvolit.

13 základních charakterů je vám k dispozici a je více než samozřejmé, že každý reprezentuje svoji dobu, takže místa, kde se odehrávají boje, jsou více než pestré. Dobrá animace a detailní grafika, to je ETERNAL CHAMPIONS stejně, jako skvěle vyřešené ovládání pro šestitlačítkový joystick a velké množství normálních i speciálních úderů jednotlivých postav. Nejvíce mne ale zaujalo, že v průběhu hry můžete narazit na 9 dalších plnohodnotných charakterů, jež mají nejen svůj vlastní životní příběh, ale hlavně si je můžete uložit a využívat je jako nové postavy.

Celkově je ETERNAL CHAMPIONS: Challenge from Dark Side jednou z nejlepších a osobně si myslím, že nejlepší 2D bojovou hrou všech dob.

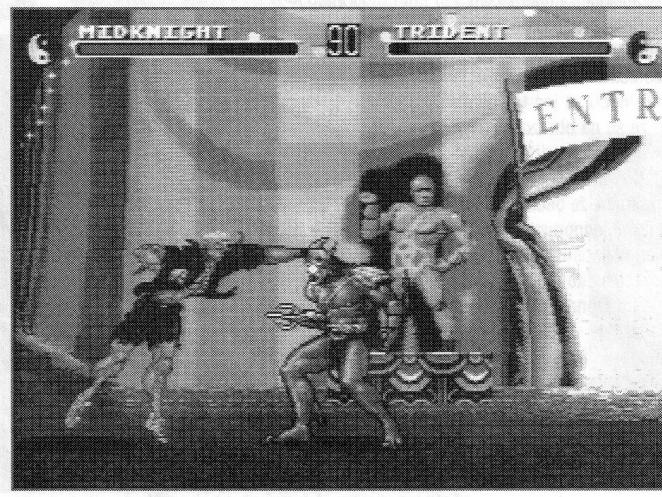
Key

ETERNAL CHAMPIONS je hra, která mne rozhodně překvapila. Z původně očekávané nemastné-neslané bojovky, za kterou jsem hru nejprve považoval, se vyklubala strhující akce, již atmosféru dokresluje obrovské množství nejrůznějších hmatů a úderů. Taktéž množství postav je více než dostačující. Kapitola o které se musím zmínit, je naprostě přehledné a komfortní ovládání při použití šestitlačítkového joysticku, který nachází u současných her stále větší využití. ETERNAL CHAMPIONS je jedna z mála bojových her, které se vyrovnají, ne-li překonají, takové giganty jako je MORTAL KOMBAT.



Faraon letí vstříc jisté smrti a netuší, že za chvíli bude ještě bojovat s ostatními.

okamžíkůdy se objeví skvěle provedené logo produkční firmy a následně intro, které je kapitolou samo o sobě. Dlouhé, kvalitní a nádherně renderované animace vám odhalí originální příběh hry, pojednávají o smrti a životu po ní. Z nejrůznějších lidských epoch jsou těsně před posledním vydechnutím unášeny na první pohled ničím nespojené postavy. Dělí je stovky, někdy až tisíce let; drsný pravěk, létatá doba faraonů, fanatické rádění církvi ve středověku, svérázne představy o právu na divokém západě, tajemně třicátých let, morálně převrácená současnost i v budoucnosti neutuchající násilí či virtuální pojetí sportu, a přesto mají všichni jedno společné. Jsou po smrti, ale boj pro ně ještě neskončí. Asi by se všichni rádi vrátili



Souboj dvou borců je v plném proudu. Kdo asi zvítězí?

MEGA CD

**SEGA
90%
News**

Počet hráčů

Věk

3+

1

INTERAKTIVNÍ FILM

TOMCAT ALLEY

STARGATE/SEGA • 1994

Interaktivní film je termín, který ve zdejší herní obci budí doslova hrůzu. Mega-CD je interaktivními filmy proslulé a jejich výroba stojí firmu Sega obrovské peníze, což není jen tak. Samozřejmě není problém vydat klasickou hru, ale když už si uživatel koupí CD hru, měla by být velká kapacita tohoto média také něčím zaplněna. Mega-CD vám musí nabídnout úplně jinou povídání, než Mega Drive, a z toho důvodu je interaktivní film přesně to pravé. Navíc se jedná o tituly nejen dobré, ale dokonce zábavné a hratelné.

TOMCAT ALLEY je částečně film, částečně střílečka, celkově vynikající zábava, ale vezměme to od začátku. Šílení, ohrožující celý svět, jsou častým a především vzdělým tématem mnoha knih, filmů a též i her. Zdejší šílenec se jmenuje Alexi Povich, ruský plukovník, který má k dispozici dvě eskadry Migů, jednu letku bombardérů a skvěle opěvněnou základnu v nitru horké mexické pouště, kde se



Mezi vaše povinnosti patří správně nastavit kurz letu podle navigačních bodů.

podle údajů zpravodajských služeb nachází ještě návíc chemické zbraně, mířící na většinu měst Spojených států. Velký problém, jenž uvedl do stavu nejvyšší pohotovosti jak armádu, tak nechvalně proslulou C.I.A.

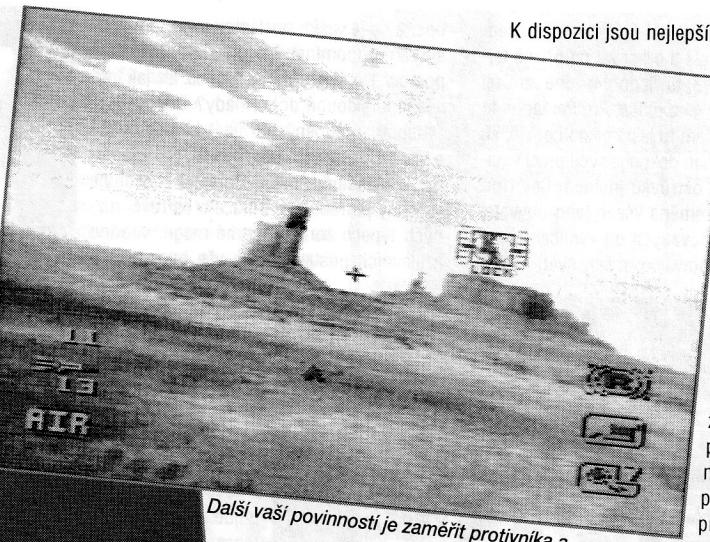


Interaktivní filmy jsou jednou z nejrozporuplnějších herních kategorií. Polovina hráčské populace na ně hádá a druhá půlka na ně nedá dopustit. Osobně mne interaktivní filmy příliš neoslovují, ale **TOMCAT ALLEY** je výjimkou. Dokonale natčené filmové scény, které vás naprostě přirozeně vtáhnou do děje (bohužel namluvěné anglicky a bez titulků), takže si našinec dialogů moc neužije, prokládané akční částí, která oproti některým konkurenčním produktům není nesmyslná, ale vcelku přesně vystihuje činnost strelce-navigátora na moderních amerických stíhacích letounech. Prostě dokonale odvedená práce.

Jediný způsob, jak zlikvidovat agresora, jsou přesně naplánované letecké akce z přísně tajné podzemní vojenské základny, kterou má na starost velitel Remington a jeho pravá ruka, poručík Fujimorová, oba ovšem plně podléhající rozkazům silně záporné postavy, pana Williamse, agenta tajné zpravodajské služby. Nekalé vládní praktiky jedno-

duše stále převládají nad odvahou, cíti a spravedlností. Vy se vžíváte do role radarového důstojníka, sedícího za pilotem jménem Dakota, nejlepší z nejlepších. Dopravodnou stíhačku mají na starost sympatický Buzz a půvabná Ratchet.

Když opomínete kvalitní intro, tak před každou misí vám bude dělat společnost dlouhá animace, posunující děj vždy o kus kupředu. Velmi působivé, a je tím i navozena naprostě dokonalá atmosféra. Kvalitně natčený film, který vás ani při samotných misích vlastně ani v nejmenším neopustí, pouze se stane te jeho součástí. Možná si bude někdo mylet, že hra je nereálná, ovšem toto není simulátor a vy nejste pilot, vaši prací je zaměřovat nepřátele, odpalovat střely, používat rádio, fotografovat důležité objekty a klamat smrťtí střely. Tak to chodí zde i v reálném životě, takže se jedná o přesnou simulaci.

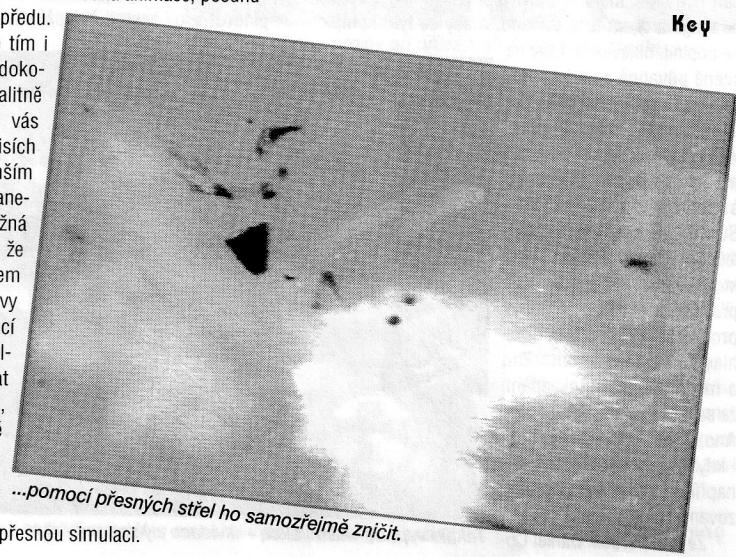


Další vaše povinnosti je zaměřit protivníka a...

K dispozici jsou nejlepší letouny současnosti, stíhačky F-14X Tomcat, schopné při vysokých rychlostech naprostě přesně zasáhnout vzdálené i pozemní cíle, navíc na značnou vzdálenost. Tyto stíhačky se mohou s reálnou šancí na přežití postavit obrovské přesile, ale není to záležitost pilota, ale pouze vás, jestli zvítězíte či padnete. Navedení na cíl, jeho včasné zaměření a následný odpal, to není nic snadného, navíc když není možno příliš plýtvat střelivem, protože vám jednak bude později citelně chybět, a navíc jakmile minete, protivník bude mít navrch, a jen pokud rychle zamlípte jeho radarový systém, přežijete. Také je třeba udržovat radiové kontakt s vaším doprovodem, či občas vytípit určité místo. Spousta práce, na kterou stejně jako v opravdovém letadle nemáte mnoho času. Rychlosť a postřeh vedou k cíli.

Technické zpracování je velice dobré, video zabírá prakticky celou obrazovku, což způsobuje částečnou hrubost, ale zase se tím přiblížujeme opravdovému filmu. **TOMCAT ALLEY** je neuvěřitelně hratelná akce, kde animace střídají animaci, burácejí motory, letadla explodují (a zvláště zničení mostu ve třetí misi bylo značně efektní), piloti na sebe pokřikuju a celkově se stále něco děje. Ovšem vy se jen nedíváte na film, vy jste plně jeho součástí. Navíc se autorům podařilo často se opakovat situace natočit z tak velkého množství úhlů, že vidíte prakticky stále něco jiného. Jako poslední je třeba ocenit možnost uložení pozice po každém úspěšném dokončení mise.

Key



...pomocí přesných střel ho samozřejmě zničit.

INTERAKTIVNÍ FILM

CORPSE KILLER

DIGITAL PICTURES • 1994

Doktor Elgin R. Hellman byl špičkovým vědcem v oboru necrobiologie a pracoval na přísně tajném projektu, když tu jednoho dne zmizel a s ním i všechny výsledky jeho práce. Pro Pentagon byla dosti citelná rána, ovšem to ještě nikdo netušil, co teprve přijde. Doktor Hellman dokončil svou práci v na prosté tajnosti na malém ostrůvku jménem Cay Noir a jejím výsledkem byla přeměna všech jeho obyvatel na klasické zombie, zformovaných do vysoko nebezpečné armády, jež hrozila převálcovat celý svět.

oper a co je vaším posláním, to snad nemusím ani připomínat. Víte kdo jste, máte své pomocníky, svojí zbraň a svůj cíl, ale jak toto všechno sklobit dohromady? Odpověď je Datapod, přenosný terminál kombinovaný s televizí, který vám umožní vše, což znamená i ukládání pozic. Datapod obsahuje všechny potřebné informace o ostrově, různých typech zombie, černé magii, voodoo a hlavních postavách. To vše buď formou

fotografií a mluveného slova, nebo prostřednictvím kvalitních filmových animací. Také je možno některé informace doplňovat, a to když se vydáte na speciální výpravy s novinářkou Julíí, kde vám sice půjde o život, ale získané informace vám velmi pomohou v odkrytí klíčových faktů.

MEGA CD

SEGA

71%

News

Počet hráčů

1

Věk 15+

Existuje i pro: 32X



Hlavní informační DATAPOD.

Toho stavu vyslala americká vláda letecký vojen-ský výsadek pod velením poručíka Daniela Coopera, který měl eliminovat jak zombie, tak samotného doktora a výsledky jeho práce dopravit do bezpečí Pentagonu. Jenže ke všemu smílel byl výsadek naprostou katastrofou, kdo nepadl, byl zajat a vystaven pokusu šíleného doktora. Vše by bývalo bylo ztracené, kdyby se padák poručíka Coopera nezachytily ve větvích vysokého stromu, což jej alespoň na chvíli ochránilo od hromadného masakru, a když už si jej přivele jenom jeden zombie našel, přišla nečekaná a svérázná pomoc od muže jménem Winston, který se později ukázal jako mistr v černé magii a tajemného voodoo. A aby se tým kompletě doplnil, objevila se záhy na scéně půvabná americká novinářka Julie, hledající na ostrově senzací pro svůj první velký článek.

Za hrou pro Mega-CD s výmluvným názvem CORPSE KILLER stojí známá společnost Digital Pictures (od které vám v příštím čísle představíme velmi zajímavý projekt Double Switch) a její hlavní postava Tom Zito a možná budete překvapeni, že se jedná o interaktivní film. Ano, opět interaktivní film, i když pojatý úplně jinak, než například v tomto čísle recenzovaný Tomcat Alley.

Že jste poručík Daniel Co-

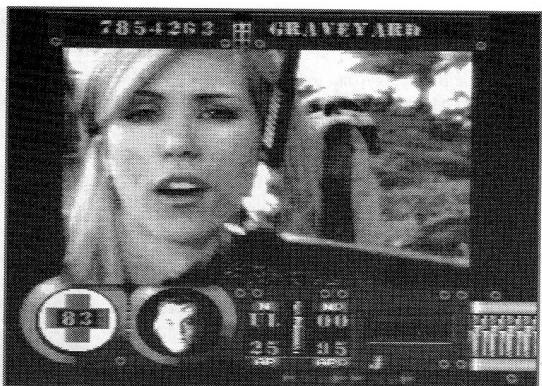


Hlavní záporák Dr. Hellman ve vlastním televizním programu.

Hlavní náplní Datapodu je mapa ostrova, kde vidíte všechna důležitá místa a její na vás, kam se podíváte. Můžete hledat ztracené poklady, napadat organizované zombie skupiny, dělící se do několika skupin, doplňovat svojí energií či lepší střelivo, umožňující likvi-



Takhle vypadá vlastní akce - likvidace zlých zombíků.



Novinářka Julie, která je dobrým zdrojem informací.

daci odolnějších zombie druhů. Toto všechno má v sobě jen jeden cíl: důslednou přípravu na rozhodující vpád do doktorovy pevnosti, což je sice velmi efektní, ale také dosti obtížná záležitost.

Jak CORPSE KILLER vypadá po technické stránce je velmi jednoduché vyličit. Filmové sekvensy sice běží v menším okně než je tomu například u hry Tomcat Alley, ale jejich kvalita se tím zase zvyšuje. Více barev a trochu jemnější grafika. Herecké výkony všech protagonistů jsou na slušné úrovni a celkově je vidět, že se na hře nešetřilo. Vaší náplní je likvidovat pomocí zaměřovače zástupy zombie, valící se na vás z obrazovky a to za pomocí několika druhů střeliva. V této části se grafika stane mírně nevýraznou a jak scrolling, tak animace nepříjemně byly daly zlepšit. Nejhůře asi působí samotná střelba, kde do zombie střílí jakési červené kuličky, ale naštěstí je akční část natolik svízalá, že si horšené grafiky ani nevšimnete.

Na CORPSE KILLER se velmi dobře dívá a stejně tak se i hraje, což je myslím to nejdůležitější, podstatné a rozhodující.

Key

S Keyovým názorem je možné víceméně souhlasit. Video sekvensy jsou na vysoké úrovni, herecké výkony i kvalita exteriérů vypovídají o skutečně profesionálně odvedené práci. Ovšem věc, která v mých očích sráží celou hru, je naprostě nepovedené a těžkopádné ovládání. CORPSE KILLER si přímo říká o obsluhu pomocí myši. Zvláště v pokročilých levelech je velice složité pomocí joypadu hru přesně ovládat. Ačkoliv je velmi obtížné na ovládání zvýknout, je CORPSE KILLER velice povedená akční hra, která si zcela jistě najde velkou řadu příznivců. Majitele 32X určitě potěší existence speciální verze pro jejich miláčka, na kterou se podíváme příště.



MEGA DRIVE

87%

News

Počet hráčů

1

Věk

3+

ARKÁDA

TOY STORY

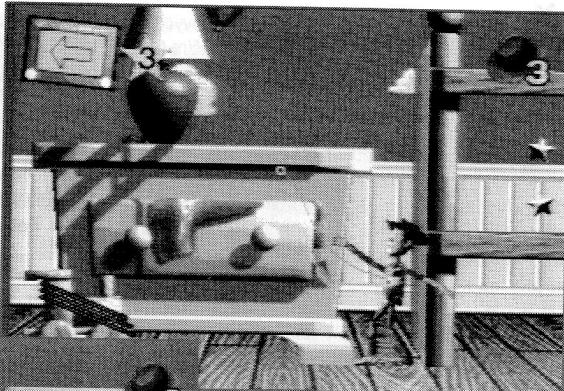
DISNEY INTERACTIVE • 1996

Někdy ke konci minulého roku se ve filmovém světě (ve světě kresleného filmu) schylovalo k něčemu velice unikátnímu. Chystala se premiéra filmu TOY STORY. Filmu, který byl od začátku až do konce udělan na vysoko výkonných počítačích špičkovými grafiky. Do té doby naprostě nevídáná věc. A výsledek? Nenechal na sebe dlouhé čekání a brzy po uvedení do kin se TOY STORY stalo velkým trhákem. Hra na motivy filmu samozřejmě nemohla chybět, tak nedlouho po oficiálním uvedení vznikla počítačová konverze.

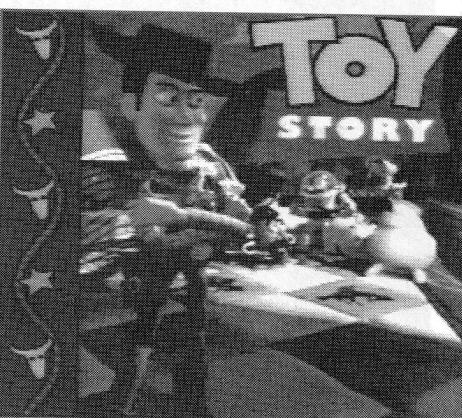
Ocitáte se ve zvláštním světě. Ve světě hraček, které ožívají, jakmile nejsou v dosahu žádní lidé. Hračky žijí svůj život se všemi problémy i radostmi. Zhostíte se role kovboje Woodyho, který je oblíbenou hračkou své-

proto na Woodyho rozhněvají, a tak musí Woody vyrazit na strašiplnou cestu plnou nebezpečí, aby dosáhl konečného místa.

To je přibližně základní dějová linie nové hry TOY STORY. Zpracování je, jak jsme již od Disneye zvyklí, vysoko nadprůměrné. V grafice se totiž objevila nová věc. Všechny předměty ve hře - a to jak postavy, tak i obyčejný nábytek - dostaly třetí rozměr. To tedy například znamená, že stůl, kolem kterého procházíte, nevidí-

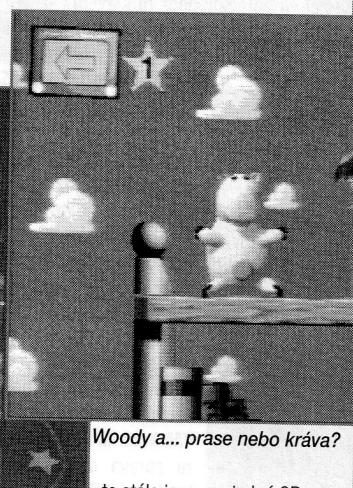


Grafika vypadá zcela jistě úchvatně.



Woody a jeho přátelé se poprvé představují.

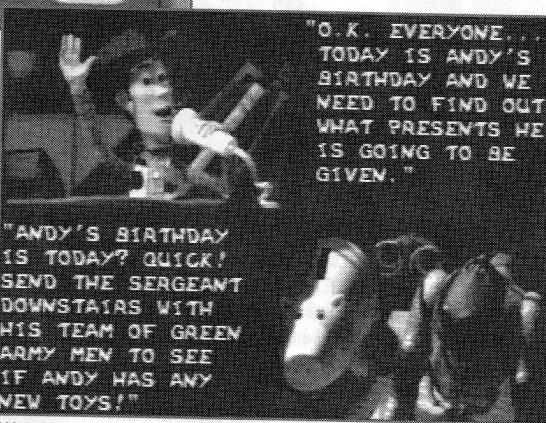
ho pána Andyho a má u něho prominentní postavení. Taková ovšem byla situace do posledních Andyho narozenin. Při narozeninách se totiž stala Woodymu nepříjemná věc. Andy dostal novou hračku. Kosmonauta Buzzu Lightyeara, který se stal záhy jeho novým favoritem. Woody se s tím ovšem nesmíří. Snaží se Buzzu zastrčit za skříň, ale ouha. Dobře promýšlený plán nevychází a Buzz padá z okna. Ostatní hračky se



Woody a... prase nebo kráva?

te stále jenom z jedné 2D perspektivy, ale vypadá plasticky, čímž je hře tak nějak přidáno na realitu. Na všech postavách je taktéž vidět již zmíněná práce na vysoko výkonných počítačích. Dovolím si tvrdit, že rozdíl mezi filmem a hrou v tomto směru je naprostě minimální. To znamená pro nás hráče jednu věc. Opravdu je na co se koukat.

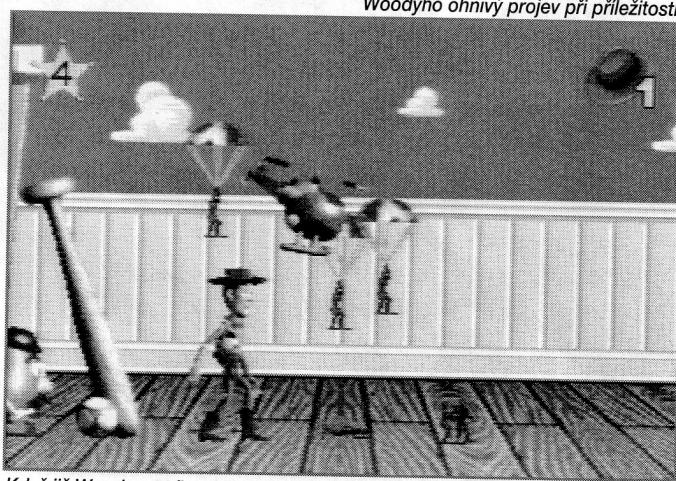
Čeká vás mnoho práce. Musíte osvojit zajaté vojáky, závodit s časem, řídit rychlý vůz ale i dinosaury, schovávat se v obalu na Hamburgera, čelit líté vzpourě



Woodyho ohnivý projev při příležitosti Andyho narozenin.



Donald in Maui Mallard je ale společně podle mě nejlepší arkádou firmy Disney Interactive pro Mega Drive, ale není nejnovější. Určitě si pamatuji na obrovskou reklamní kampaň, podpůrnou to hű filmu Toy Story, který jako první v historii vznikl výhradně a pouze v útrobách nejsilnějších počítačů dnešní doby. Bylo více než jasné, že další podpora v podobě počítačové hry nebude daleko, a také to byla pravda. Hra TOY STORY je sice klasickou 2D arkádou, ale její nádherná plastická grafika vytváří pocit reálného života. I obsahově ji lze hodnotit na výbornou, ovšem je to něco jiného než Donald.



Když již Woodymu síly nestačí, povolá si na pomoc parašutistický výsadek.

Pakliže nepatříte k fanům tohoto typu her, nevadí, měli byste se ale společně podívat, kudy že se vlastně ten náš svět her ubírá a jaké velké změny se dějí. TOY STORY je dle mého názoru určen pro dvě velké kategorie lidí. Jednak pro mladší generaci hráčů a jednak pro příznivce originálního filmu. Vždyť co může být lepšího než ovládat svého oblíbeného hrdinu na obrazovce a dopomáhat mu tak k touženému vítězství?

Sir Danny

ARKÁDA

KOLIBRI

SEGA • 1995

32X

HIT
 News

Počet hráčů

1

Věk

3+

Cím déle se pohybujete ve světě počítačových či videoher, tím jste stále méně a méně něčím překvapeni. Sám jsem si v této oblasti zažil své. Nostalgické osmibity, vzestup 16-bitových Atari a Amig, dravý nástup PC, tichý celkový pád Atari a stejně totální (ovšem podstatně hlasitější) sesazení dřívě slavně kralující Amigy a v poslední době ovládnutí herního trhu novou generací konzolí firem Sony, Nintendo a samozřejmě Sega. Opravdu jsem si myslí, že jsem již viděl vše, ale jakmile se mi na obrazovce rozehřela hra KOLIBRI, vytvořená pro 32X, jenž je nadstavbou nejprodávanější herní konzole Mega Drive, nestáčil jsem žasnout. KOLIBRI mě nepřekvapil, ale do slova šokoval a to naprostou dokonalostí ve všech směrech.



Těžce ozbrojený kolibrík obklopený ochraným štítem háji právo a spravedlnost.

KOLIBRI je na první pohled klasickou střílečkou, kdy je do vašich rukou, či spíše pod moc vašeho joy-padu, svěřen malý a zdánlivě bezmocný kolibrík, mající v každé úrovni na starost splnění určitého, předem daného úkolu, což již tak klasické není. Z KOLIBRI vyzařuje fantastická něha a kouzlo živočišné říše, kde se autorům podařilo dosáhnout maximální reality. Sám kolibrík se pohybuje přesně tak, jak má, což představuje i schopnost obrovského zrychlení nebo vysávání nektarů z nádherně provedených květů, ale i ostatní živí tvorové neztrácejí absolutně nic z dokonalého provedení. Ptáci, žáby, včely, pavouci, brouci, jako by chtěli opravě vyskočit z obrazovky, jak živě vypadají.

Ale jelikož je KOLIBRI střílečkou, tak i v tomto směru bylo nutno zachovat určitá pravidla, takže sbírát nejrůznější bublinky, znamenající zbraň či ochranu, bojujete s nepřáteli a také občas zachraňujete přátelské kolibríky. Ovládání kol-

bříka je bezchybné. Obtížnost jednotlivých úrovní skvěle vyvážena a díky klasickým přístupovým kódům je hraní KOLIBRI neustálá radost.

KOLIBRI má vynikající nápad a originální myšlenku, což je sice velice důležité, ale jen těžko bych tím byl ohromen. KOLIBRI mě šokoval vlastním provedením a to provedením s velkým P. Začneme u hudby, jež je tak okouzlující, že jsem již léta nic tak dokonalého ne-slyšel. Pohádkové motivy navíc přesně zapadají do kolibríře. Zvuky jsou přesné, jednoduše bez chyb. Když zavřete oči a popustíte trochu uzdu své fantazii, snadno se přenesete do hlubokého lesa, na rozkvetlou louku nebo k zurčícímu potůčku. Jedním slovem zázrak, ale to stále ještě nic není proti grafice a animaci.

Animace všeho živého i neživého je ohromující. Kmitání kolibríků křídel a naprostě ladný, přirozený pohyb, za to je třeba autorům vyslovit velkou poklonu. Před popisáním vrcholu hry KOLIBRI, kterým je grafika, bych málem zapomněl na scroling, který nejen že pracuje s neuvěřitelným množstvím na sobě nezávislých vrstev, ale také se posouvá do všech stran. Vás kolibrík neletí pouze zprava doleva, jak bývá pro střílečky typické, ale pohybuje se maximálně volně, jak jen 2D zpracování umožnuje.

A nyní již grafika, kde se již ani nejedná o video hru, ale o nádherné, ručně kreslené obrazy, které by možná ocenila nejdříve galerie. Fantastické pozadí s obrovským množstvím barev, jež díky mnohovrstvému scrolingu doslova ožívá před očima a spolu s živými tvory vytváří neopakovatelný a až do této chvíle nevidaný celek.

KOLIBRI je hra natolik precizní, že lze až začít mít



Kolibrík se vznáší nad krajinou. No není ta grafika fantastická?

celkem opodstatněno pochybnosti, jestli jsou autoři vůbec z tohoto světa. Kdyby se ve videohrách uděloval klasický Oscar, KOLIBRI by jej dostal a to asi ve všech



Kolibrík si právě doplňuje energii nektarem z květin.

kategoriích. Je to hra, které není vůbec co vytknout a i když je to velmi odvážné tvrzení, je svým způsobem dokonalá. Navíc je tak mazaně stvořená, že zaujmě všechny věkové kategorie. Prakticky každý si zde najde



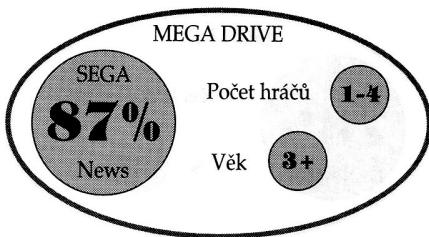
Už i ten úvodní obrázek v menu stojí za to.

něco, co jej přinutí KOLIBRI hrát a úplně každý by se měl alespoň podívat. Ono popsát KOLIBRI slovy je tak trochu plýtvání časem, protože to musíte vidět na vlastní oči!

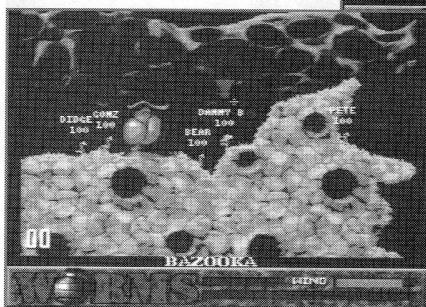
Key

Když jsem poprvé spatřil na monitoru KOLIBRI, zcela automaticky mi na mysli vyvstala vzpomínka na legendární amigáckou hru Unreal, která proslula hlavně dokonalou grafikou a zvukem. KOLIBRI je ze stejného soudku. Grafika je naprostě dokonalá. Je velmi jemná a propracovaná, barevná paleta je zvolena velmi citlivě a nebáл bych se hru po grafické stránce označit za opravdové umělecké dílo. Jenže hru nedělá jen grafika, ale záleží především na tom, jak se hraje. Ani tady vás kolibrík nezklame. Hratelnost je dokonalá, a tak je celkový dojem z hry prostě úchvatný. To se nedá popsát. To se musí vidět.

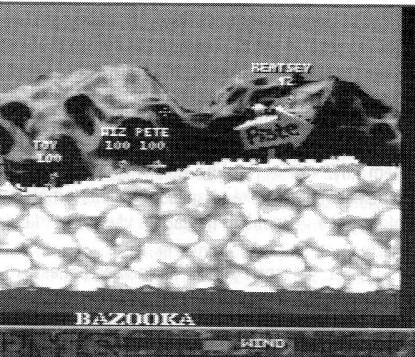




Viděli jste už někdy červu s bazoukom? Ne? Máte šanci. Obsah hry WORMS je více než atypický - je naprosto originální. Jedná se totiž o válku - mezi červy. Válku za použití dnešních moderních i nesmyslných zbraní vedenou s velkým nasazením a hromadou obětí. Na pozadí, kterých je opravdu velké množství, se poté odehrávají často kruté bitvy mezi červíky. Duní brokovnice, je slyšet nálety letectva, štěkot samopalů.



Cerv z bazukou. No už jste to někde viděli?

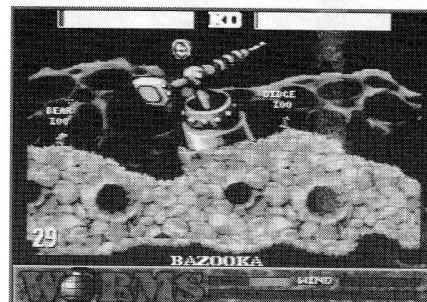


Zima, sníh, iglu, eskymáci a... Červi!!!

Jestliže rádi hrájete hry ve více hráčích a to třeba i na jednom ovladači, pak jsou WORMS pro vás naprosto ideální. Hra jde samozřejmě hrát i proti MEGA DRIVU, ale nemá to správnou štávu. Zato když vedle vás sedí lidský protivník, hra dostává naprostě nový a nevídáný rozdíl, který jen podtrhuje možnost hry více týmů - tedy jakéhosi turnaje.

K dispozici je na 18 druhů zbraní, nechybí brokovnice, bazuka, ale ani letecké bombardování. Počátku

je pravděpodobné, že se objeví problémy s ovládáním, které se zažije až za určitý čas. Vzhledem k titernosti postaviček není vždy situaci zcela přehledná.

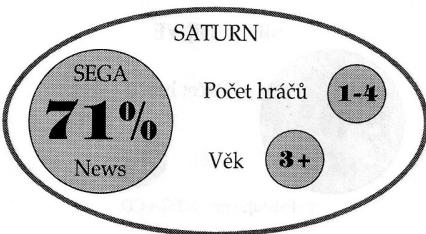


V krajinkách najdete občas i zajímavé artefakty.

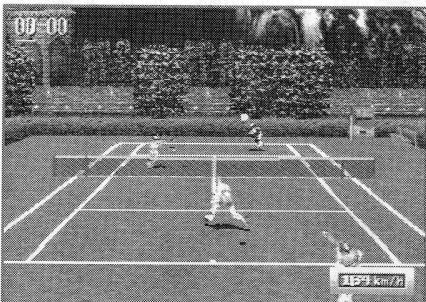
Ale i s ohledem k této drobnosti se jedná o skvělou zábavu pro jednoho, ale obzvláště pro více hráčů. Ocení ji zejména milovníci dnes již klasické hry SCORCHED TANK. Za zmínku snad ještě stojí, že v Španělsku WORMS získal ocenění „HRA ROKU“.

Nu, válcíci červi čekají jen vás a proto DO ÚTOKU. Příčemž vám zaručují, že se budete u červů královsky bavit. A to snad jde. Nebo ne?

sir Danny



Tenis je vedle fotbalu nejčastěji zpracovávaným tématem ve sportovních hrách (fotbal ale jasně vede) a tak není divu, že se objevil i na Saturnu. Zasloužila se o to známá firma Acclaim a na její dílo s hrudím názvem VIRTUAL OPEN TENNIS se nyní trochu blíže podíváme.



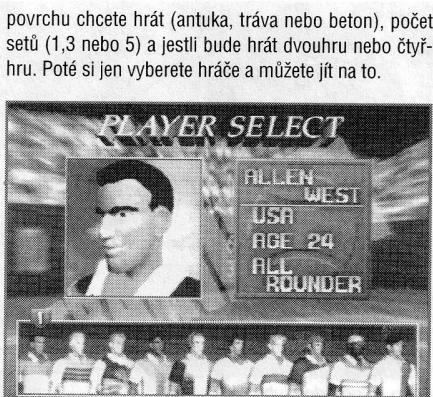
Čtyřhra byvá většinou zábavnější než dvouhra.

Po stylovém intru jste vrženi přímo do hlavního menu. Zde si můžete vybrat zda chcete hrát exhibiční zápas, šampionát či zda postoupíte raději tréninkovou kúru. Exhibici zvolte, pokud si chcete zahrát jedený zápas nebo si zahrát s kamarády. Můžete si vybrat, na jakém

SPORT

VIRTUAL OPEN TENNIS

ACCLAIM • 1996

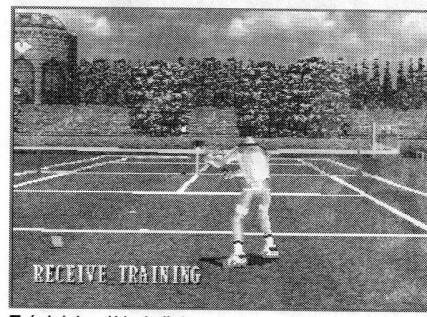


Vyberte si můžete z deseti borců.

V šampionátu máte na výběr ze dvou turnajů (jeden pro začátečníky a jeden pro pokročilé) v nichž zmřížte své síly se svými protivníky. Těch je na výběr celkem 10, přičemž každý hráč má své přednosti a nedostaty, které se dozvíté z jeho charakteristiky uvedené v manuálu. Ovšem dříve, než vyražíte na kurty, doporučuji natrénoval jednotlivé údery, zejména podání. Dále můžete natrénoval smerče a returny. Údery prováděte pomocí tla-

čítka A,B,C (manuální provedení) nebo X,Y,Z (automatické) přičemž tlačítkem D (směrová růžice) ovládáte směr a délku úderu a také pohyb hráče.

Graficky je hra provedena na velice slušné úrovni. Polygonové postavičky hráčů jsou dobře animované, úderové spektrum je široké a i mezi kamerami, které snímají hru si každý určitě vybere. Zvuky jsou postačující, jen hudba poněkud zaostává, ale naštěstí se dá vy-



Trénink je základ všeho - tady se cvičí returny.

pnout. Jako první pokus o tenis to není špatné, ale chtělo by to trochu dotáhnout (více hráčů a hlavně turnajů), a pak by to byla bomba.

Oscar

ARKÁDA

PITFALL: The Mayan Adventure

ACTIVISION • 1994

Herní konzole Sega byly vždy rájem, doslova zem zaslíbená, pro klasické arkády, ovšem teprve až nyní dochází absolutnímu rozkvětu. Sega Saturn



Stylové úvodní menu a se standardními volbami.

přináší nevídání 3D plošinovky, a proto ani legendární Mega Drive nechce zůstat pozadu, což vám v tomto čísle jasné ukáže recenze na takové hity, jakými bezesporu je graficky okouzlující Toy Story nebo špičkově hrátelny Donald in Maui Mallard. Nejinak je tomu i v případě hry PITFALL: The Mayan Adventure, jež představuje nové zpracování původního hry Pitfall, vytvořené v 80 letech pro 8-bitový počítačový systém Atari.

Hlavní postavou této klasické 2D arkády je Harry Pitfall jr., jenž se svým otcem, legendou to v oblasti hledání ztracených pokladů, přecestoval do Střední Ameriky a hlavním cílem bylo najít ztracený poklad Mayů. Poklad Vaxactun ovšem střeží válečník Zakelua, vládce zla, jenž však má být již několik tisíc let mrtvý, ovšem když unese Harryho otce, nejen tím prokáže svojí existenci, ale také si způsobí značné problémy, protože ani v nejmenším netuší, co všechno Pitfall jr. dokáže.

PITFALL je jasnou variací na Indiana Jonesa a to nejen příběhem, dobou děje, ale i celkovým zpracová-



Likvidovat překážky a nepřátele lze různě.

ním hlavního hrdiny. Jeho oblečení a bič, to mluví samo za sebe. 10 lokací, bonusové světy a cesty zpátky časem. Speciální pohyby jako například houpání na



Ne každý skok se povede aneb pád do záhuby.

ánách, plížení, splňání po provazech, ručkování, klouzáni po šíkmých líanách, sbírání různých předmětů, logické využití pák, bungee-jumping a předeším jízda na důlních vozících, to vše znamená pro hru PITFALL pestrost a vysokou hrátelnost. Že je grafika kvalitní a animace vynikající, to snad již ani nemusím připomínat, stačí se podívat na okolní obrázky a sami můžete soutit, jestli mám pravdu či ne.

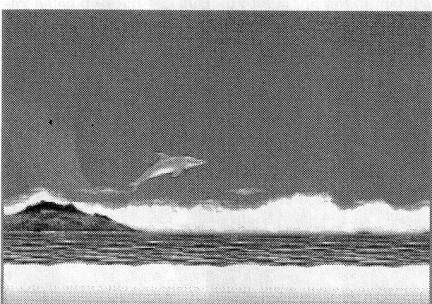
Key

ARKÁDA

ECCO THE DOLPHIN

SEGA • 1992

Ecco je mladý delfín, který teprve zkoumá krásy a taje života. Jednoho dne ale přijde obrovská bouře a rozmetá celou jeho delfínskou rodinu do různých částí světa. Na vás nyní je, abyste opět našli všechny, které jste ztratili, a vrátily se šťastně domů. Tak nějak by mohl znít úvod k velice zvláštní hře ECCO THE DOLPHIN.



Ecco veselé skotáčí nad vlnami a netuší co ho čeká.

Ecco je podmořské dobrodružství vyvedené v hezké grafice s okouzlující atmosférou ticha a klidu podmořského světa. Jedná se totiž o jakousi podmořskou procházečku s originálním zpracováním.



Ecco se noří do hlubin vodního světa.

Na vaši putou potkáte mnohá nebezpečí, urazíte dlouhou cestu od jižních do severních (ledových) moří, budete prchat před žraloky, nebezpečnými medúzami a proplovat těsnými průrvami. Setkáte se ale také s přátele, kterí vám často pomohou třeba jen dobrou radou.

Ovládání je vcelku jednoduché, přehledné a rychle zvládnutelné. Ecco je sice hra staršího data, ale i tak má myslím dnešnímu hráči co říci

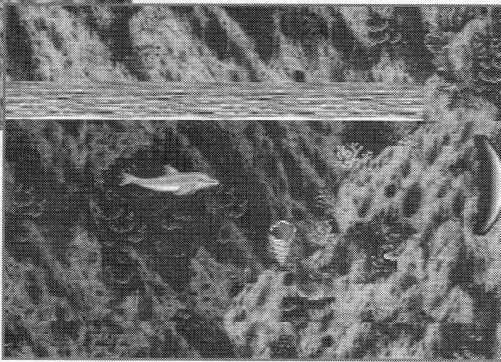
MEGA DRIVE



Počet hráčů
Věk 3+

Existuje i pro: MEGA CD

- zejména grafika způsobila v době vydání malou revoluci. Tichost podmořského světa a klid hlubin působí uklidňujícím dojmem, a tak se dá říci, že je tato hra dobrá i na odreagování a uklidnění nervů. Nemusíte totiž postupovat podle regulí hry, ale prostě se jen tak nechat unášet vlnami, dovádět s delfínem a relaxovat. Věřím, že i dnes jsou lidé, které dokáže ECCO oslovit.



Ecco právě používá svého sonaru k průzkumu terénu.

sir Danny

MEGA CD

**SEGA
71%**
News

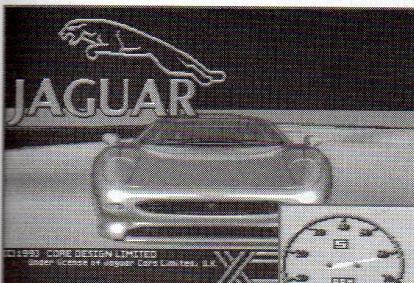
Počet hráčů

1-2

Věk

3+

JAGUAR XJ220 je bezesporu nejlepší autíčkovou hrou na platformě Amiga, a jelikož tam je v této oblasti dosud veliká konkurence, tak to již něco znamená. Z tohoto důvodu mě CD verze JAGUAR



JAGUAR XJ220 v plné parádě.

XJ220 pro Mega Drive velice zaujala a dostalo se jí té cti představit se již v prvním čísle časopisu Sega News.

Ale ani sebevětší sláva na jakémkoliv herním či počítačovém systému neznamená absolutně nic,

pokud hra není opravdu dobrá. JAGUAR XJ220 takový je a přesně podle tradic her na Mega-CD začíná efektním intrem. Po krátkém nahrávání se ukáže úvodní volby a jako první je na řadě Grand Prix, umožňující zajezdit si 16 závodů ve stylu F1 ovšem s cestovními vozy. Samozřejmostí jsou body do tabulky jednotlivců a stájí či podrobné údaje o trati a počasí.

Následuje World Tour, jenž vám ukáže celý svět a to s podstatně jiným úhlom než v případě Grand Prix. Free Practice ani snad nepotřebuje podrobný komentář. Zvolte libovolnou trať a bez jakéhokoliv tlaku si zajezdte. Track Editor je velmi zajímavá volba, pomocí

které je možno upravit trať stávající či vytvořit úplně nové. Práce v editoru je velmi jednoduchá a přitom přináší vynikající výsledky. Nové tratě lze samozřejmě natrvalo uložit.

Poslední kolonou je klasické Option. 1 nebo 2 hráči, automat-manuál, kilometry-míle, jména



JAGUAR XJ220 v plné jízdě na závodním okruhu.

AUTÍČKA

JAGUAR XJ220

CORE DESIGN • 1993



Bez pořádného rádia není auto autem.

jezdů, počet kol či nahlédnutí do CD přehrávače. Ať již zvolíte jakýkoliv typ hry, jako první vás vždy přivítá právě CD přehrávač, s jehož pomocí si vytvoříte zvukovou kulisu přesně podle vašeho přání.

Kvalifikace a pak samotný závod, zpracovaný ve 2D pohledu, kdy svého Jaguara vidíte klasicky ze zadu a to ve velmi dobrém grafickém provedení. Trať jsou dostatečně pestré a obtížné, soupeří tvrdí a benzínu někdy až tragicky málo. JAGUAR XJ220 dosahuje vynikající atmosféry nejen díky fantastické hráčnosti a široké škály voleb, ale především dokonalou hrou dvou hráčů.

Key

MEGA CD

**SEGA
69%**
News

Počet hráčů

1-2

Věk

3+

Existuje i pro: MEGA DRIVE

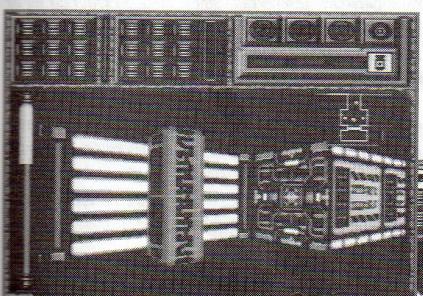
3D akční hra Doom ve své době zapůsobila na lidi jako zatmění měsíce a dokonce by se dalo říci, že došlo k vytvoření určitého životního kultu, ze kterého mimo jiné těž pocházel názor, že 16-bitové herní či počítačové systémy nic tak náročného prostě nezvládnu. Možná nyní namítnete, že pro 16-

bítový Mega Drive přece existuje sám velký a originální Doom skoro stejně tak dobrý jako na PC, ovšem to jen za výdatné pomoci 32X nadstavby, takže toto nelze počítat.

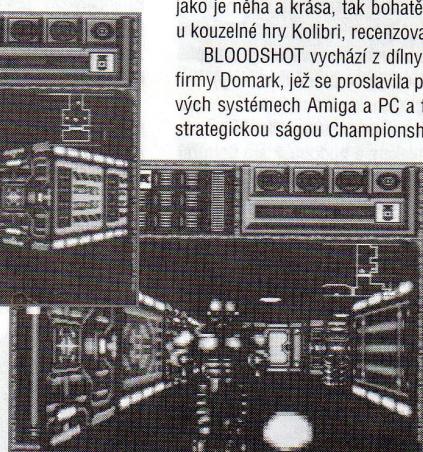
BLOODSHOT vychází z dílny renomované anglické firmy Domark, jež se proslavila především na počítačových systémech Amiga a PC a to geniální fotbalovou strategickou ságou Championship Manager. 3D akční

hra je trochu odlišný žánr a proto snad můžeme tvůrcům odpustit, že intro ani trochu nepřipomíná začít standard Mega-CD, ale spíše zlaté časy Amiga, protože statické obrázky s textem se mi pro CD hru zdají být přece jenom trochu málo.

Klasický mezi-



Chodba je zatím prázdná, ale ...



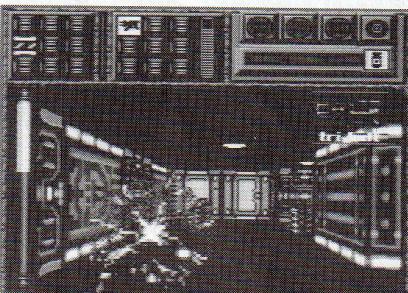
... už je tady první nepřítel a ...

3D AKČNÍ

BLOODSHOT

DOMARK

• 1994



... už je po něm

galaktický konflikt lidí a smrtících větřelců vás zavede do roku 2050 a těž i do spletí 16 různě velkých labyrintů, kde je cílem probít se až k hlavnímu energetickému plazmovému uzlu a po jeho zničení opustit sektor dříve, než dojde k explozi, což vám usnadní 10 velmi účinných zbraní a ztříži pestrou paletu větřelců.

Grafická stránka je velmi zdařilá a hlavně velice rychlá, což je u tohoto typu her to hlavní, navíc výtečně vyřešené ovládání vám záhy přejde do krve, takže si můžete bez nejmenších problémů vychutnat zdařilou atmosféru 3D akce BLOODSHOT.

Key

ARKÁDA

JUNGLE BOOK

VIRGIN INTERACTIVE • 1993

Za sedmerými horami a řekami žil byl v divoké nehostinné džungli malý chlapec, kterého našli a vychovávali vlci. Jestli pak uhádnete, milé děti, jak se nás hrdina jmenuje? Ne, není to Tarzan, ale Správně! Je to Mauglí. Ano, známý hrdina neméně proslulé a oblíbené Knihy džunglí, kterou do filmové a počítačové podoby převédl kouzelníci z Disneyova studia. Ale vraťme se k našemu příběhu.



Kniha džunglí - kdo by ji neznal.

Mauglí vyrůstal a žil v džungli celkem spokojeně. Bohužel kromě přátel, mezi něž patřili především medvěd Baloo, slon plukovník Haithi a panter Baghira, měl (ač je to k nevíře) také nepřátele - hada Kaa, opici jménem Král Louise a hlavně tygra Shere Khana. Proto Mauglího přátelé usoudili, že nejlepší pro něj bude odejít do lidské vesnice. Tato cesta však nebude bez nebezpečí. Ovšem od toho tu jste vy, abyste Mauglího dopravili do bezpečí. Nebude to však žádná procházka růžovým sadem. Nejenže musíte Mauglího v pořádku dopravit až do vesnice, ale musíte cestou porazit Krále Louise a Kaa, najít Baghíra a nakonec v závěrečném duelu na život a na smrt porazit samotného Shere Khana. Navíc musíte cestou sbírat gemy a odolávat drobným nebezpečím jako jsou skákající ryby, krokodýli, opice házející kokosy, hadi, štíři, padající kameny apod. Některým překážkám stačí uhnout, jiné musíte likvidovat střelbou (Mauglí střílí banány). Každý dotek vám ubírá drahocennou energii, takže si musíte dávat pozor na každém kroku. Občas najdete také užitečné předměty, které vám doplní energii, či pomohou zdolat nějakou překážku.

Zpracování je, jak je ostatně u Disneye dobrým zvykem, ve velmi vysoké úrovni. Celou dobu máte pocit, že se díváte na kvalitní kreslený film (tak dobrá je grafika a animace, nemluvě o zvuku) a protože i hráčnost je na stejně vysoké úrovni, dostáváte tak jednu z nejlepších arkád, jakou si můžete na Game Gearu koupit.

Oscar

GAME GEAR

**SEGA
85%**
News

Počet hráčů
1
Věk
3+

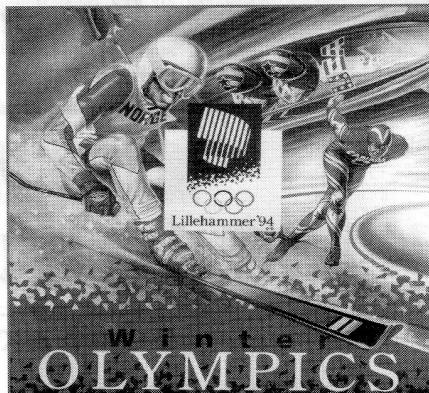
SPORT

WINTER OLYMPICS

U.S.GOLD • 1994

Letní olympijské hry nedávno skončily, zimní jsou zatím v nedohlednu, a tak si můžeme v klidu s autory hry WINTER OLYMPICS zavzpomínat, jaké byly ty minulé v Lillehammeru. Vzpomínání to ovšem bude aktivní, neboť pro vás autoři připravili hned deset disciplín, v kterých si můžete změřit své síly nejen s elektronickými soupeři, ale až s třemi svými kamarády.

Možná se teď ptáte, v jakých disciplínách se bude soutěžit. O.K., nebudu vás dlouho napínat. Nejprve tu máme tradiční lyžařské soutěže - sjezd (pro milovníky rychlosti), superobří slalom, obří slalom, slalom (vidíte jak se nám to pěkně zmenšuje), skoky na lyžích (tradičně nejúspěšnější česká disciplína) a méně tradiční akrobatické lyžování na boulích. Mezi lyžařské sporty se dá také rovněž zařadit i biatlon (pro neznalé běh na lyžích prokládaný střeleckými vložkami). Tím jsme vyčerpali vše, co hra nabízí pro milovníky dvou rychlých prken, a dostáváme se k odvážným mužům v ledovém korytě. Konkrétně zde půjde o závody dvojbobů a o sáňkování (nezaměňovat s jízdou na dřevěných sáňích na kopečku v parku; je to stejně, jako kdybyste srovnávali jízdu na šlapacím autíčku s pilotováním monopostu F-1). Posledním sportem je rychrobruslení na krátké trati.



Lillehammer '94 - zvíteční ten nejlepší.

Stejně jako ve skutečném životě i zde vám bude chvíli trvat než dosáhnete v jednotlivých disciplínách mistrovství a budete vítězit. Proto hra nabízí možnost jednotlivé disciplíny pořádně natrénovat, než vyrazíte na olympijská kolibříště. Když se budete cítit připraveni můžete si vybrat z kompletnejších her (všechny disciplíny) nebo z mini olympiády (jen vybrané disciplíny).

Provedení hry je v grafice, která ani neurazí, ale ani nijak neuchvátí (s bílým sněhem nejdou dělat žádné zárysky). Stejně je to se zvukem a hudbou, která bohužel nepatří k nejpopedenějším. Jinak jsou WINTER OLYMPICS dobrou hrou, u které si (zejména při hře více hráčů) užijete dostatek zábavy.

Oscar

GAME GEAR

**SEGA
72%**
News

Počet hráčů
1-4
Věk
5+

ARKÁDA

TALE SPIN

DISNEY SOFTWARE • 1993

Pokud patříte k pravidelným divákům televize Nova (zejména pokud sledujete pořady určené pro mladší generaci), určitě si pamatuje na kreslený seriál z dílny Waltu Disneye, v němž vystupovali v hlavních rolích medvěd Baloo, malý Kid, praktická Rebeka, vzdušný pirát Don Karnage (český překlad si bohužel nepamatují), podílný boss Shere Khan (vypadá to, jako by postavy z knihy džunglí přesídly do nového příběhu) a nejrůznější letající stroje a přístroje. Seriál se jmenoval tuším Letohrátky (nebo možná také jinak, už je to nějaký ten pátek, nicméně v originále je to TALE SPIN). Jelikož seriál byl úspěšný, vytvořil podle něj Disney Software i hru. O co šlo v seriále, každý ví. O co pojde ve hře, si nyní povíme.



Starí známi z televizní obrazovky.

Zkrátka letecká firma Rebeky má šanci získat velkou zakázku, ale věc má jeden háček. O tutéž zakázku se uchází i Shere Khanova společnost. Proto musí Baloo s Kidem dokázat, že si zakázku zaslouží právě oni, a dokáží to jedině tak, že vyhrají vypsanou soutěž. Nebude to ovšem lehké, protože jim v cestě budou stát různé překážky, vzdušní piráti a samozřejmě Shere Khan.

Zkrátka příběh jako stvořený pro dobrou arkádu a že TALE SPIN jsou dobrou arkádou, se můžete vydít, vždyť pocházejí od Disneye. Na počátku si můžete vybrat mezi Kidem a Baluem a s vybraným hrdinou vyrážíte vstříc dobrodružství. Pochopitelně si kromě skákání, běhání a střílení nepřátele i zalétáte (vždyť co by to bylo za Letohrátky bez létání) a samozřejmě opět zvítězíte a porazíte zlé padouchy (nebo že bych se snad mylil?).

Po grafické stránce je hra podle mne o něco horší než Jungle Book, ale svou hráčností i nápady se mu plně vyrovná a hráči tak nabízí rovněž kvalitní zábavu. A to je to nejdůležitější, vždyť u hraní se chce člověk především bavit. Nebo snad ne? Takže nahodte motory, roztočte vrtule a vzhůru do akce.

Oscar

GAME GEAR

**SEGA
74%**
News

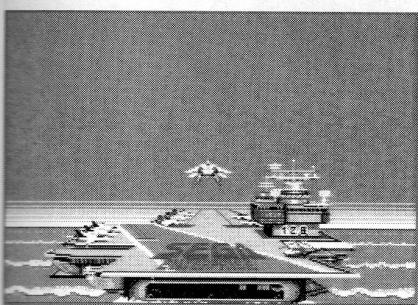
Počet hráčů
1
Věk
3+

AKČNÍ

AFTER BURNER

SEGA • 1988

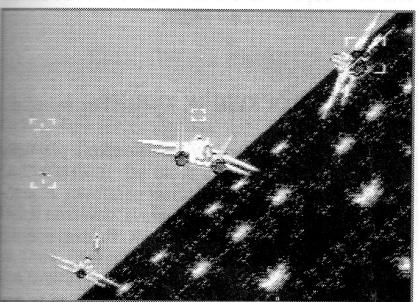
Představte si obvyklou situaci, kterou pravděpodobně zažíváte dnes a denně. Jste kapitánem válečného letectva a pilotujete nejdokonalejší letadlo, jaké kdy vzlétlo - F-14 Thunder Cat. Nepřítev vyvinul strategii, jež mu má pomoci ovládnout svět (co také jiného). Svůj plán v zájmu utajení rozdělil na dvě části a ukryl je na různých místech své země. Zpravo



F-14 Thunder Cat právě startuje.

dajské službě se podařilo tyto místa zjistit, a tak nyní nastupujete vy a vaše letadlo a vaším úkolem je tyto plány získat. Startuje tedy z letadlové lodi SEGA Enterprise a opět máte osud světa ve svých rukou.

Toto je ve stručnosti legenda dnes již veterána na poli počítačových her, hry AFTER BURNER. Nepůjde o žádný simulátor bojového letounu, jak by se možná mohlo zdát, ale o čistokrevnou akční střílečku, v níž vidíte své letadlo ze zadu a vaším úkolem je zpravidla se-



Vzdušný souboj je v plném proudu.

střelit vše, co se nachází ve vašem dosahu. K tomuto účelu je vaš letoun vyzbrojen 20mm rychlopalným dělem Vulcan s nekonečnou zásobou střeliva a řízenými raketami vzduch-vzduch. Dokonalé ovládání letadla a jeho zbraňových systémů je jedinou cestou k úspěšnému dokončení hry. Kromě běžných misí obsahuje hra i mise přemiové (doplňování paliva za letu či boj s letajícími pevnostmi) a zajíšťuje vám tak zábavu na dost dlouhou dobu (velikost hry je 4 MB a je na dobu svého vzniku opravdovým gigantem).

Oscar

MASTER SYSTEM

**SEGA
68%**
News

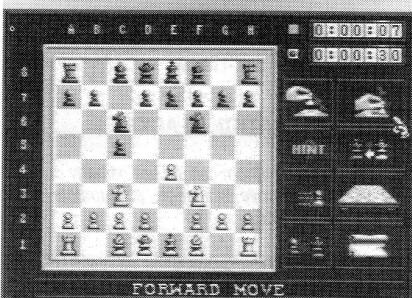
Počet hráčů
1
Věk
3+

LOGICKÁ

SEGA CHESS

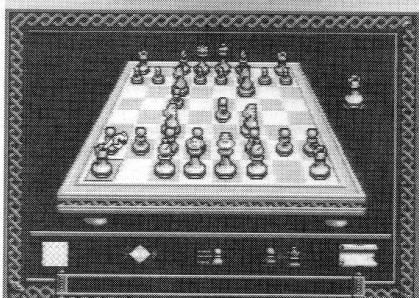
SEGA • 1991

Jednou za čas přijde na každého gamesníka chvíle, kdy zatouží ulevit svým svalům, očím a dalším smyslům, které má neustále ve středu při hraní náročných akčních her, a odpočinut si u nějaké klidné hry, při níž by zaměstnal místo svalů předeším mozek. Nejlepším řešením byvá v takových případech sáhnout po hře králů a vojevůdců - po šachách. Jenže co dělat, když zrovna není k dispozici žádný protihráč? Máte přece svou SEGU a ta vás nikdy nenechá na holíčkách. Stačí jen zasunout kazetu se SEGA CHESS a máte vyhráno.



Klasická šachová situace v 2D pohledu.

Můžete hrát proti příteli, počítači či sledovat souboj dvou elektronických protivníků. Pokud jste šachy nikdy nehráli, nemusíte se bát. V manuálu jsou popsána pravidla a základy hry a hra obsahuje několik stupňů obtížnosti, takže si na své příjduj jak začátečníci, tak i pokročili šachisté. SEGA CHESS se ovšem uplatní i při řešení koncovek, neboť si můžete na šachovnici modelovat jakoukoliv situaci. Rovněž se při hře zaznamenávají jednotlivé tahy, takže si můžete partii poté v klidu analyzovat.



Totéž v 3D - méně přehledné, ale hezčí.

Průběh hry můžete vidět v 2D nebo 3D zobrazení, přičemž 2D pohled je přehlednější, i když by figurky mohly být větší (zvlášt se špatně rozlišuje přešec a střelec). Dokonce mohou být jednotlivé tahy provázené mluvěným doprovodem. Prostě SEGA CHESS je hra, která potěší každého příznivce této královské hry.

Oscar

MASTER SYSTEM

**SEGA
80%**
News

Počet hráčů
1-2
Věk
3+

SPORT

PGA TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS/TENGEN • 1991

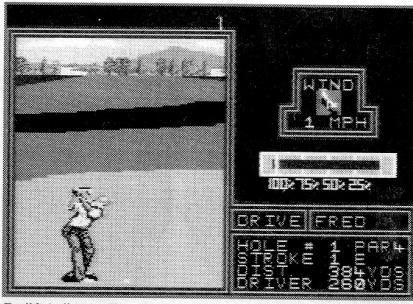
Golf, v dobách nedávno minulých odsuzovaný jako sport prohnité burzoazie, v současné době prožívá u nás svou renesanci jako módní sport nově vzniklé české burzoazie. Odjakživa byl golf sportem spíše pro bohatší vrstvu obyvatel (spočítáte-li si kolik stojí vybavení a členství v některém golfovém klubu, zjistíte proč), ale i prostý člověk by se rád potěšil touto krásnou, ale velmi náročnou hrou.



Golfový obchod s úvodním menu.

Opet vám pomůže vaše SEGA a ani se nemusíte trámat po golfovém hřisti. Firma EOA pro vás připravila svou proslulou golfovou simulaci PGA TOUR GOLF, v níž můžete změřit své síly s těmi nejlepšími světovými hráči ve čtyřech turnajích.

Dříve, než se ovšem vrhnete do víru světových turnajů, je třeba důkladného tréninku, což platí v golfu ve zvýšené míře. Rovněž je velmi důležité pro každou situaci zvolit tu správnou hůl a samozřejmě dobré odhadnut sílu úderu, zakalkulovat směr a sílu větru, vzít v úvahu druh terénu a odpálit (golf je hra, která se vlastně skládá jen z odpalů).



Pořádně zamířit, náprah a...

Hra svým provedením nijak nezaostává za verzemi pro ostatní platformy (Amiga, PC) a je jednou z nejlepších sportovních (a nejen sportovních) her pro Master System. Ovšem své kouzlo získává teprve při hře více hráčů, kdy se uplatní jako skvělý prostředek pro trávení dlouhých zimních večerů (pokud vám ovšem nevypnou proud).

Oscar

MASTER SYSTEM

**SEGA
87%**
News

Počet hráčů
1-4
Věk
3+

TIPY & TRIKY

SATURN

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

Přístupové kódy do všech levelů.

Jižní Amerika: Arms Running

| | |
|---|-----------------|
| 1 | J411KFC5QBDUTIQ |
| 2 | J9N1HNC7UBDVRUA |
| 3 | J99HU3C61BDV00Q |

Jižní Amerika: Stealth Down

| | |
|---|-----------------|
| 1 | JRKHUF8QBDVVA |
| 2 | JR49UFCRNNFDTEI |
| 3 | JTHPUNCQFFDFQSQ |

Panamský průplav: Canal Crisis

| | |
|---|-----------------|
| 1 | JVFPVJCTRFD192 |
| 2 | JU89TQKVLJCFS2 |
| 3 | J1JDQUC1SJCFRH2 |

Střední Amerika: Recapture Town

| | |
|---|-----------------|
| 1 | J188RQCIJCF1DA |
| 2 | JJD8RNCLDNFSEI |
| 3 | JJJDRNCK8NAFRBA |

Východní Evropa

| | |
|---|-----------------|
| 1 | JIP8RNMMNAFSEI |
| 2 | JIKKRPCDBREFS8A |
| 3 | JMV4RPCA8REFRMI |

Střední Východ: Recapture Territory

| | |
|---|-----------------|
| 1 | JA24RMSFIREFOEA |
| 2 | JDL4RNSELUMFTMA |
| 3 | JFH4RNNSHVMFRK2 |

Střední Východ: Oil Dispute

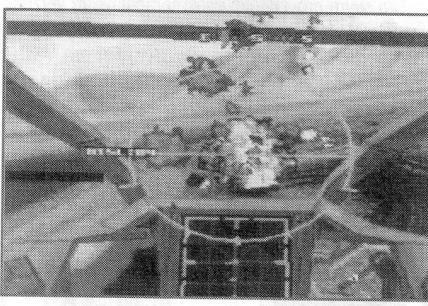
| | |
|---|-----------------|
| 1 | JFNKRNT36VMF162 |
| 2 | JGDKRND3636FSQ |
| 3 | JG34RND5436FQCQ |
| 4 | I3VKRND6E36FOKA |

Jižní Čínské moře: Piracy

| | |
|---|-----------------|
| 1 | I344RND9A36FUF1 |
| 2 | I404RND9C66FTL2 |
| 3 | IV1KRNDR66FQ8A |

Závěrečná sekvence

IUN43NDTJ66F08A



FIFA SOCCER 96

Zahajte zápas, stiskněte tlačítko PAUSE, vyberte kolon-

ku OPTIONS a zadejte jeden z následujících kódů.

Neviditelné zdi: B,B,B,Z,A,A,A,Z

Zatáčející mříč: Z,A,B,Z,B

Super síla: Z,A,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z

Super Brankář: A,A,A,A,A,Z,Z,Z,Z

Super útok: A,A,A,A,A,Z,B

Super obrana: Z,Z,Z,Z,B,Z

Střeli mimo: A,Z,A,B,A,Z

Tým hrázy: A,Z,B,A,Z,B

Tým snů: A,A,Z,Z,B,B,A,A

Pokud chcete kód použít, odejděte z OPTIONS menu, zvolte RESUME GAME a kód se vám v daném zápase automaticky spustí.

OPERATION BLACKFIRE

Pokud si chcete v jednom celku a bez námahy prohlédnout všechny filmové sekvence, postupujete podle následujících pokynů.

Jděte do titulní obrazovky, stiskněte tlačítko START a potom Z,A,Z,A,B,A,B,Y,C,A,C,A

THE HORDE

Při samotné hře stiskněte tlačítko PAUSE a pokud opravdu potřebujete pomoc, zadejte jeden z našich kódů.

Doleva, A, Nahoru, Dolů, B, A, A, B:
Kompletně se vám odkryje celá mapa území.

A, Dolů, Dolů, Doprava, A, Dolů:

Bude vám pokračovat dál ve hře, i když již vaše vesnice byla zničena.

Doprava, A, Doleva, Doleva, A, Nahoru, B:

Přehrání se vám všechny filmové sekvence, které hra obsahuje.

B, Doprava, A, Doleva, Doleva, Dolů, Doprava, A, A, Doleva:

Všechny předměty ve hře se stanou přístupními.

GEX

Z titulní obrazovky jděte do PASSWORD OPTION a tam zadejte kód: CZYDRHYP. Nyní máte všechny levele kompletní. Vydějte se do Rezopolis. Najděte poslední televizi a vstupte do Rez s Lair. Nyní stojíte tváří tvář závěrečnému souboji. Hodně štěstí!

TITAN WARS

Kdykoliv během samotné hry stiskněte tlačítko PAUSE a můžete zadat následující kód.

Řízená zbraň: B, A, Doleva, Doleva

Sledující zbraň: Doleva, A, Dolů, Y

Horde Level: C, Nahoru, Dolů

Le Chowder Level: Y, Dolů, Dolů, Nahoru, Doprava, C

Frost Byte Level: B, Nahoru, Doprava, Doprava

Still Trippin Level: B, A, Doprava, Start

Detonační zbraně: Dolů, Nahoru, Dolů

Rally Mód: Doprava, A, L, L, Y

Video Test: Nahoru, C, B, A, Dolů

Pokud zvolíte kombinaci: Doprava, Dolů, Dolů a Doleva, dostanete přístup do tajného levelu, plného krav, čekající jen, až je odstřelíte...



PANZER DRAGON ZWEI

Pokud chcete zvýšit rychlosť letu na dvojnásobek, jděte zpátky k titulní obrazovce a zadejte tuto kombinaci: Doleva, Doprava, Doleva, Doprava, Nahoru, Dolů, Nahoru, Dolů. Hra se stane extrémně rychlou a zvládnou ji jen opravdu otrávné povahy.

THE NEED FOR SPEED

Jestliže nejste tak dobrí jezdci, či jesli jen toužíte vidět nejsilnější auto hry a speciální bonusovou trať, udělejte následující. Vstupte do turnaje s kódem TSYBNS a budete mít k dispozici fantastický vůz Warrior a nádhernou trať v samotném Lost Vegas.

CLOCKWORK KNIGHT

Mít více životů než jeden je v reálném životě prakticky nemožné, ale toto je hra a proto jich můžete mít až 999. Jak na to? Až se objeví titulní obrazovka, namačkejte tuto kombinaci: Nahoru, Doprava, devětkrát tlačítko X, Dolů, šestkrát znova tlačítko X, Doleva, tlačítko X naposledy a to sedmkrát, Z, X, Y, Y, Z, Y.

Pokud si chcete sami vybrat libovolný level, je tu pro vás tato, podstatně jednodušší kombinace a zadává se

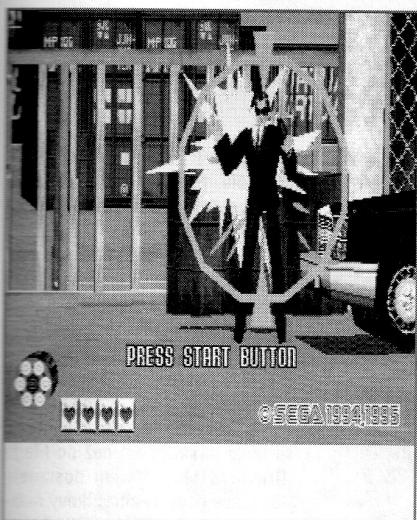


opět na titulní obrazovce. Doleva, Nahoru, Doprava, Dolů, Dolů, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava, Nahoru a Dolů.

Jestli vám ani toto nestačí a již máte nastavený předcházející kód na libovolný výběr levelů, můžete pokračovat a dostat se až do úrovně poslední. Stiskněte Doleva, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava, Doprava, Nahoru, Dolů, Doprava, Doprava, Nahoru a Doprava.

VIRTUA COP

Podělme se s vámi o dosti kuriózní kód, který se nám dostal do rukou. Pokud budete tak dobrí, či spíše šílení nebo usilovní a budete hrát hru v jednom tahu po 78, ano, slyšte dobře, po 78, změní se ve hře den na noc a to díky hodinám, jenž Saturn obsahuje. Milé od pro-



gramátorů i od Saturna, ale asi jen velmi málo hráčů tento čít ocení a někdy víše zmíněný efekt noc/den uvidí.

BUG!

Pokud chcete nečestně přeskakovat úrovně, udělejte následující. V hlavním menu stiskněte B, A, B, Y, Dolů, Doprava, A, L a Dolů. Potom kdykoliv během hry stiskněte najednou L a Nahoru, a posunete se o level kupředu, ale to ještě není vše. Když opět současně stisknete L a Dolů, též se posunete, ale o úroveň zpět.

CLOCKWORK KNIGHT 2**Libovolný výběr úrovní:**

Na titulní obrazovce Doprava, Nahoru, Doleva, Nahoru, Doprava, Nahoru, Dolů, Nahoru, Doleva, Nahoru, Doleva a Nahoru.

999 životů:

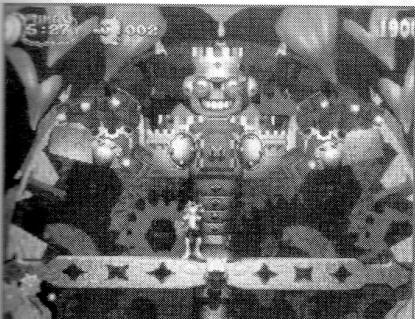
Titulní obrazovka a kombinace Doprava, Nahoru, Doleva, Dolů, Doprava, Dolů, Doprava, Nahoru, Doleva, Dolů a Doprava.

Přehrání závěrečné sekvence:

Doprava, Nahoru, Doleva, Nahoru, Dolů, Nahoru, Doprava, Nahoru, Dolů, Doprava, Doleva a Dolů.

Pokud si chcete zahrát skryté mini hry, zadejte v Bosses Galore menu tuto sekvenci:

Nahoru, Nahoru, Doprava, Doprava, Dolů, Dolů, Doleva, Doleva, X, Y, Z.

**MEGA DRIVE****PETE SAMPRAS TENNIS 96**

Nabízíme vám všechny přístupové kódy do světového turné.

S. Nimitz

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BCFCG |
| 3 kolo | BCFDF |
| 4 kolo | BCFFC |
| 5 kolo | BCFGB |
| 6 kolo | BCFHK |
| 7 kolo | BCFKG |

D. Turnetti

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BBFCH |
| 3 kolo | BBFDD |
| 4 kolo | BBFFB |
| 5 kolo | BBFHJ |
| 6 kolo | BBFJG |
| 7 kolo | BBFKH |

R. Potter

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BDFDG |
| 3 kolo | BDFJ |
| 4 kolo | BDFGK |
| 5 kolo | BDFHB |
| 6 kolo | BDFJD |
| 7 kolo | BDFKF |

M. Guyennot

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BKFCG |
| 3 kolo | BKFDF |
| 4 kolo | BKFFC |
| 5 kolo | BKFGB |
| 6 kolo | BKFHK |
| 7 kolo | BKFKG |

W. Tucker

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BHFCK |
| 3 kolo | BHFDB |
| 4 kolo | BHFGF |
| 5 kolo | BHFHG |
| 6 kolo | BHFJJ |
| 7 kolo | BHFKK |

M. Kurosawa

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BJFCH |
| 3 kolo | BJFDD |
| 4 kolo | BJFFB |
| 5 kolo | BJFGC |
| 6 kolo | BJFJG |
| 7 kolo | BJFKH |

E. Delgado

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BGFBC |
| 3 kolo | BGFFH |
| 4 kolo | BGFHG |
| 5 kolo | BGFHF |
| 6 kolo | BGFJC |
| 7 kolo | BGFKB |

P. Sampras

| | |
|--------|-------|
| 2 kolo | BFGCB |
| 3 kolo | BFGDK |
| 4 kolo | BFGFH |
| 5 kolo | BFGGG |
| 6 kolo | BFGHF |
| 7 kolo | BFGJC |

WATERWORLD

A znova všechna přístupová hesla

| | |
|---------------|------------|
| Atoll Serina | CXRKGTHBK |
| Atoll Merylla | GFTKKWTFG |
| Atoll Carona | CLLKXTRDDG |
| Atoll Terana | LGDKTTKMLG |
| Atoll Alina | GCXGRTBWHK |
| Atoll Hala | LBGGMTTPMK |
| Atoll Carala | ZLLGFTCZDK |
| Atoll Sala | LFDGHTQGLK |
| Atoll Azura | RTWGZTBFC |
| Atoll Kora | MCHTWTRWXX |

STARTREK: DEEP SPACE NINE

Získat přístup do všech úrovní je v této hře velmi snadné. Místo klasického přístupového kódu napište DAVIDL a objeví se vám menu, kde si můžete volit lebely podle libosti.

JURASSIC PARK

Ani u této filmové klasiky vás o přístupová hesla nemůžeme ochudit. Pokud budete hrát jako GRANT, jsou pro vás tato čísla a písmena.

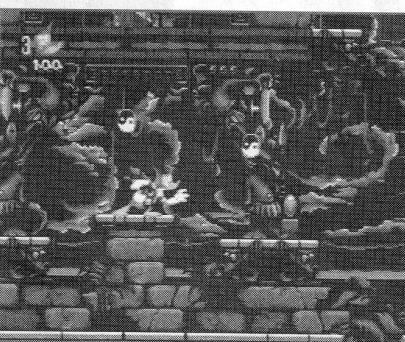
| | |
|----------|----------|
| Úroveň 2 | 2LTJ301B |
| Úroveň 3 | 41VS10DE |
| Úroveň 4 | 67NRH01H |
| Úroveň 5 | 8VVVK654 |
| Úroveň 6 | AVVVN659 |
| Úroveň 7 | CVVVQ45C |

Ovšem pokud chcete absolvovat hru jako RAPTOR, zadávejte následující.

| | |
|----------|----------|
| Úroveň 2 | I21G0016 |
| Úroveň 3 | K21G0018 |
| Úroveň 4 | M21G001A |
| Úroveň 5 | O21G001C |

DONALD IN MAUI MALLARD

Tuto špičkovou arkádu v tomto čísle nejen recenzujeme, ale také vám nabízíme kompletní výpis všech přístupových kódů.



| | |
|---------|--------|
| Level 2 | ININJA |
| Level 3 | ILVMUD |
| Level 4 | ITSHOT |
| Level 5 | GETHIM |
| Level 6 | YOHOHO |
| Level 7 | UNDEAD |
| Level 8 | GDLUCK |

MULTI-MEGA

a n e b
jak se MEGA DRIVE a MEGA CD v
jedno spojily a menšími se staly

„Jé, ty máš nového discmana? A od SEGY?“ To byla moje první slova když jsem poprvé spatřil Multi-Megu, kterou bratr přinesl na otestování. „Od SEGY to sice je, ale není do discmanu, i když se tak dá taky použít, nýbrž Mega Drive s Mega CD v novém kabátě.“ Tof bratřova odpověď na moji zvídavou otázku.

Multi-Mega je skutečně starý dobrý Mega Drive spojený s Mega CD, ale oděný do slušivého sexy kabátu nové gene-

podsvícen, takže je vidět i potmě). Je to jistě chvályhodná snaha o úsporu elektrické energie, které je jistě v malých bateriích pomalu, ale pro uživatele je to nepřijemné, protože není jasné, jestli je přístroj zapnutý či nikoliv.

a zvuky přímo z CDčka a měli jste jen televizor, měli jste také smůlu. Pokud jste totiž k Mega CD nepřipojili zesilovač či externí aktivní reproduktory, neslyšeli jste nic. Tato nepřijemnost u Multi-Megy odpadá. Zvuk nyní slyšíte i při pouhém použití televize.

Všechny testované periferie určené pro Mega Drive fungovaly s Multi-Megou bez nejmenších problémů a to včetně 32X, které sice nedílí příliš stabilně, ale běží bez problémů (při návrhu 32X nikdo nepočítal s tím, že se bude strkat jinam než do Mega Drivu). S Multi-Megou dostanete dokonce nový šestilaťkový ovladač místo tradičního třílaťkového. Je ale jen jeden, takže dál si musíte přikoupit.

Pod novým kabátem se skrývají tradiční vnitřnosti: dva procesory MC 68000, 512 KB programové pracovní RAM, 64 KB zvukové pracovní RAM, 512 KB video RAM, 6 MB hlavní paměti, 512 KB PCM paměti, 128 KB cache paměti pro CD-ROM a 64 KB paměti pro pozice. Ovládací systém, který obsahuje ovladače pro CD-ROM a přehrávač CDček je schován v 1 MB ROM. Video display: custom LSI, max. 64 barev z palety 512. Zvukové obvody: 6 stereo kanálů pro FM, 8 stereo kanálů pro PCM, 3 kanály pro PSG, 16 bitový

racione, jenž se vyznačuje elegantními zaoblenými tvary, prosvětleným displejem a malými ovládacími tlačítka (jak vypadá, ostatně můžete vidět na přiložených obrázcích). Svými rozměry opravdu připomíná spíše discman (kapesní přehrávač CD disků) a také se tak dá po vložení dvou tužkových baterií použít. Je tu ovšem jedna zrada. Při provozu na baterie umožňuje Multi-Mega pouze přehrávání audio CDček, takže nelze provozovat hry. V tom ale ta zrada není. Pokud totiž zapnete Multi-Megu napájenou pouze z baterií, nikak se na přístroji neprojeví, že je zapnutý. Při napájení z trafa se totiž rozsvítí displej, ale při bateriích nic (uživatel je sice na tuto skutečnost upozorněn v manuálu, ale nezrovna výrazně). To nás zmatlo tak dokonale, že jsme si nějakou dobu mysleli, že přístroj je vadný. Jenže když jsme náhodou stiskli tlačítko Play, CDčko se rozběhlo a začalo hrát i displej ožil (Neprosvětlil se, ale začal ukazovat čísla skladeb. Pozn: při provozu z trafa je displej oranžové

To je ovšem jediná drobná chybinka, kterou lze přístroji vytknout, ve všem ostatním se chová stejně jako Mega Drive s Mega CD. Vlastně kromě jedné významné drobnosti. Když jste u dřívě zmíněné konfigurace, chtěli slyšet hudbu

8x interní převzorkovávací digitální filtr FM, PCM a CD zvuku. Parametry CD přehrávače: pásmo vlnového rozsahu 20 Hz - 20 kHz, poměr signál/šum přes 75 dB (1 kHz), oddělení stereo signálu přes 65 dB. Výstupy audio: Line out (pro zesilovač či věz) a výstup pro sluchátka oba 3,5 mm stereo jack. Rozměry: šířka 134 mm, délka 203 mm a výška 50 mm (zde vidíte, jak je Multi-Mega malá, ačkoliv krabice, v níž se prodává je větší než u Saturnu).

Oscar

JOYPADY COMPETITION PRO

Pokud jste majiteli herní konzole Mega Drive, Mega Drive II, Mega-CD či Mega-CD II, jistě máte doma klasick-

jíž specifický joypad naleznete již u klasického 8-bitového Sega Master System, takže jasné vidíte, že se nejedná



Luxusní šestitlačítkový joypad Series III

ký třítlačítkový joypad firmy Sega a určitě také znáte alespoň jeden důvod, proč si koupit nový či daří. Hlavní důvod pro koupi je ta skutečnost, že stále více a více her využívají služeb šestitlačítkových jopadů a vy jste tím dosti handicapováni. Pokud tedy náhodou nejste šťastnými majiteli luxusní konzole Multi-Mega, recenzované v tomto čísle, kde šestitlačítkový joypad sice je, ale pouze jeden, což nás přivádí k druhému důvodu pro koupi. Ne vždy byly dva jopady v originálním balení vaší konzole a co teprve třeba čtyři? Umíte si vůbec představit, jaký je to požitek hrát genialní hru Worms ve čtyřech hráčích najednou. Ta atmosféra, požitek a zábava, to se nedá poslat, to se prostě musí zažít. Ovšem jak, když vám chybí joypad navíc?

Možná si nyní říkáte, že se vám pokouší reklamně vnitit něco, co vlastně vůbec nepotřebujete. Nemáte rádi společnost, která vás jen ruší zážitky z vašeho milého Mega Drive, a už vůbec nemáte rádi hru Worms. Navíc pokud vlastníte Multi-Mega, vlastně vám vůbec nic nechybí a jak to vypadá, nemáš žánci u vás s tímto článkem uspět, ale ještě je tu naštěstí pro mě jeden důvod, proč si nový joypad koupit. Tento důvod se jednoduše jmenuje volba. Nikdo nemá rád, když za něj rozhodují druzí; sice si můžete zvolit herní konzoli, ale již ne dané příslušenství, nemluv o tom, že každý má občas rád něco jiného, něco extra, co jen tak každý nemá. Přestaňte být závislí na výrobci a sami si zvolte svůj joypad!

Dnes vám představíme jopady hned dva a to oba šestitlačítkové, oba ze série Competition Pro a oba též od firmy proslulé svojí kvalitou, firmy Honey Bee, produkující své ovladače na většinu známých herních systémů, je-

joypad SG6 je opravdu klasický a od šestitlačítkového joypadu firmy Sega se liší pouze vzhledem a přesunutím tlačítka Mode (na přepínání mezi 3 a 6 ovládacími tlačítky), z přední stěny vedle tlačítka Start. SG6 je ideální pokud potřebujete šestitlačítkový joypad místo třítlačítkového, nebo pokud opravdu hledáte více jopadů na hry, které je vyžadují. V obou těchto případech bych s kopí neváhal, ovšem nejdříve bych ještě pokračoval ve čtení tohoto článku a podíval se na joypad, jenž při pohledu na klasický Sega ovladač vytváří tak ostrý kontrast jako mezi Mercedesem a značkou Lada (Moje autičko nikdo urazit nebude!!! - pozn. Oscar).

6 Button Series III je šestitlačítkový joypad s tlačítkem Mode a Start sice na klasických místech, ovšem s šesti úplně novými tlačítky, umožňující každému standardnímu tlačítku aktivovat Turbo Fire, což je polohovní Auto Fire (v praxi to znamená, že sice střílíte neustále, ale musíte tlačítko držet). Abyste tak činit nemuseli, následuje po Turbo Fire samozřejmě volba Auto Fire. Tento joypad má na sobě ještě jedno zajímavé tlačítko, jménem Slow Motion Selector. Je zabudováno zespodu a dokáže zpomalit hru, což je služba, kterou nejednou velmi oceníte. Ovšem co je na tomto joypadu hlavní, je jeho masivnost a vzhledové provedení. Pokud držíte 6 Button Series III v ruce, máte pocit, že v ruce opravdu něco držíte. Klasický joypad firmy Sega je prostě joypad, ale toto je JoyPad!

Možná i po přečtení tohoto článku stále váháte, jestli kupit či ne, ovšem my v redakci jsme již váhat přestali a mohu vás ujistit, že na testování všech her v časopise Sega News na Mega Drive jsou výhradně a zcela používány tyto dva jopady. Nám se s nimi hraje dobře, tak proč ne vám?

Key



Prakticky stejný joypad, ale tentokrát pro SEGU SATURN

LOCK-ON

Hráli jste někdy Laser Game, ale nelíbilo se vám, že se můžete pohybovat jen v uzavřené místnosti?

A hráli jste si někdy vy nebo vaše děti na lupiče a na zloděje, ale brzo vás hra přestala bavit, protože dělat jenom tatata není ono? Pak tedy zbystřete pozornost.

Sega vydala na trh velice zajímavý přístroj. Jmenuje se LOCK-ON. A příznivcům her, o kterých jsem mluvil, dokáže zcela jistě přinést nejen zajímavý okamžik. Záměr Segy byl, aby zvláště pro menší děti bylo postarano o dobrou zábavu a aby třeba zrovna zmíněná hra na vojáky dostala ty správné grády. Ten-to unikátní přístroj totiž dokáže počítat přesně mřízené

zášahy vystřelené z připojené zbraní, a tím pádem vést přehlednou evidenci, která jasné určí vítěze. A že se záměr vydařil, tím si budte jisti. Konečně v Zahraňci je LOCK-ON zejména mezi mladšími velice oblíben a není zase tak neobvyklé vidět pořádat různé turnaje.

LOCK-ON se dá používat jak v jedné dvojici s jedním přístrojem (jeden hráč má zbraň a druhý je cíl), tak i při větším počtu hráčů (třeba i v 50), přičemž hráči jsou rozděleni na týmy. Dosah LOCK-ONu je garantován do 40 metrů. Z vlastní zkušenosti ovšem

mohu potvrdit, že je ještě o krapet větší (Ovšem na tuto vzdálenost je potřeba již pořádně mířit. - pozn. Oscar).

Dobrý nápad je to, že po zaměření senzoru pistolí se ozve charakteristický zvuk, a tak má napadený ještě chvíli času na případnou obranou akci, nebo na útek. Taktéž intenzita střelby se dá nastavít. Při držení spouště se přepne na „opakovací“ režim a pistole střílí v dálkách jako automatická zbraň. Navíc jde pomocí speciálního přepínače přepnout na takzvanou „SUPER SHOT“ - její zásah ztrácí životy mnohem rádkálněji - , ale SUPER SHOTů je jen omezený počet a to na 10 při každé hře. LOCK-ON se příliš nehodí do uzavřených místností vzhledem k tomu, že se paprsek vycházející ze zbraně láme, a odráží od stěn. Prakticky vás potom může soupeř trefit, aniž by vás viděl - prostě jen střelou do neznáma.

Balení obsahuje speciální světelnou pistoli, přístroj, který si pomoci přibalené čelenky připnete na hlavu (a na kterém je umístěn právě zásahový senzor), a malé plexisklo simulující aktivní display, na kterém je vidět, kolik kdo utřížil zásahů (Přístroj je poměrně těžký a při prudších pohybech má tendenci padat z hlavy. Navíc pokud si přístroj nasadí člověk s malou hlavou - třeba dítě - problémy se ještě zvětší. - pozn. Oscar). LOCK-ON běží na baterie, (2x malý monočlánek 1.5V a 1x 9V), které vydrží dostatečně dlouhou dobu na jakoukoliv velkou bitvu. LOCK-ON tedy nabízí velkou zábavu s mnoha variacemi. Ač je s výkonem určen spíše pro mladší děti, kolem 5 - 10 let, i starší pardálové si s ním myslí rádi pohrájí (to mohu jen potvrdit - pozn. Oscar). Ideálně je například do lesa při užití v různých bojových hrách, v soubojích týmů jako je získávání nepřátelské zástavy a tak podobně. Náplň pro něj tedy mohou najít i různé oddíly zaměřené na práci s dětmi a mládeží. Takže až si vyrazíte hrát se svým LOCK-ONem, přejí vám dobré reflexy a přesnou mušku.

sir Danny

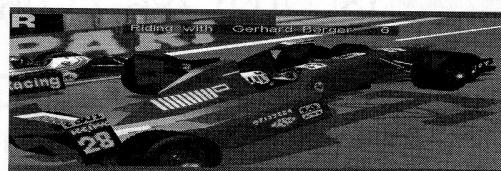


První a největší BAZAR HER

SEGA SATURN *(novinky)*
SEGA MEGADRIVE *(použité ale jako nové)*
SEGA MEGA CD

SONY PLAYSTATION

NÁKUP - PRODEJ - ZÁSILKOVÁ SLUŽBA



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



HOLEŠOVICKÁ TRŽNICE

NEJEN TO NEJNOVĚJŠÍ,
ALE MNOHEM VÍCE
 Přesvěčte se na vlastní
 oči. Je zde vše co nenaj-
 dete nikde jinde !!!



TEL: 02 - 66 71 25 46

VZORKOVÁ PRODEJNA DDC

Videohry

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

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

Zverme Vás do našich prodejen:

OD SLUNÍČKO (DĚTSKÝ DŮM)

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



OD BÍLÁ LABUŤ

NA POŘÍČÍ 23, PRAHA 1
 nová prodejna právě otevřena

* CINEMATON *

zásilková služba CINEMATON.

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

PROSÍM PIŠTE

na adresu :

DVOULETKY 63 100 00 PRAHA 10

NEMÁTE HOTOVOST? NEVADÍ! nabízíme také PRODEJ NA SPLÁTKY!



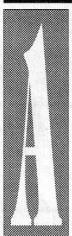
Sega Saturn, Sony PlayStation, 3DO, Jaguar atd
možno včetně her. PC sestavy, jednotlivé komponenty
a to vše za velice výhodných podmínek!

Presto CS
Truhlářská 18

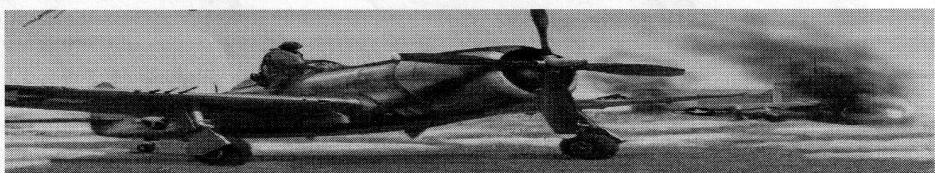
110 00 Praha 1
Tel.: (02) 786 71 05

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

■ VELKOOBCHOD / MALOOBCHOD



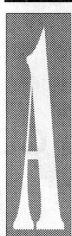
**Brno a jihomoravský kraj
DEPOTENT - TROJANECKÉ
VESELÍ nad MORAVOU
TEL/FAX : (0631) 322 678**



■ **SEGA SORTIMENT * GARANCE * PROFESIONALITA**

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

■ VELKOOBCHOD / MALOOBCHOD



**Západočeský a severočeský kraj
firma - OZÓN**



■ **SEGA**

TEL/FAX :
(0181) 97 76 21



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

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



Krajový distributoři :

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

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

Západočeský a severočeský kraj - OZÓN - TEL/FAX : 0181 - 97 76 21

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



HLEDÁME SPOLEHLIVÉ DEALERY A DISTRIBUTORY VE SLOVENSKÉ REPUBLICE

MEGA VISOR DISP

U nás je o vás postaráno

SEGA

SATURN PLANETA HER

SATURN

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

A MNOHEM VÍCE PŘESVĚDČTE SE SAMI NEBUDETÉ VĚŘIT SVÝM OČÍM

HIT BOKU 1996

NESKUTEČNÁ CENA - POUHÝCH

8.998,- Kč

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
GRAPHICS

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
EXTENDED
GRAPHICS

COMPACT *
disc
DIGITAL VIDEO

Photo **CD**

