

číslo 11 ■ listopad 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč ■ 38 Sk

score

magazín počítačových her

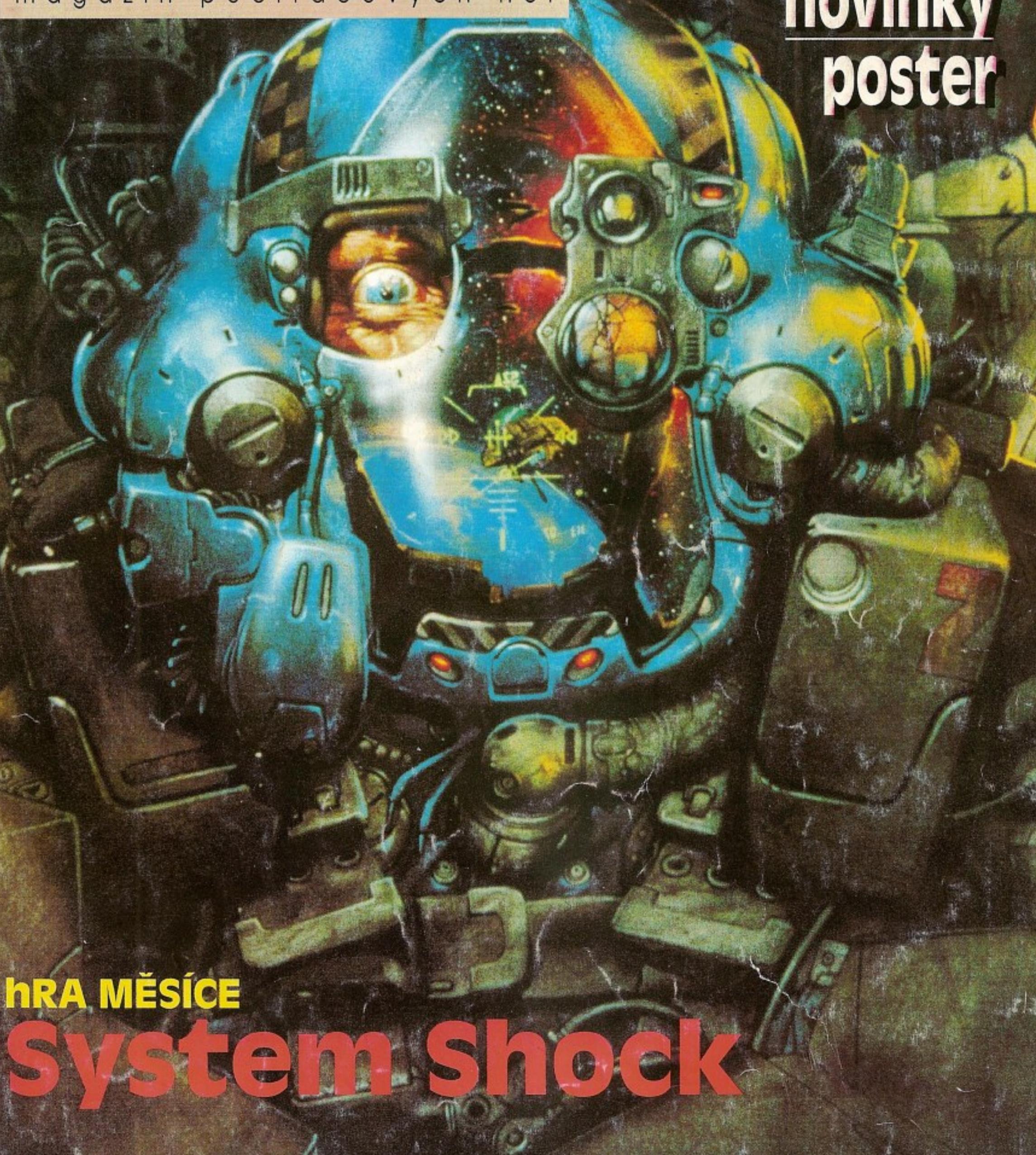
recenze

návody

tipy&triky

novinky

poster



hra měsíce

System Shock

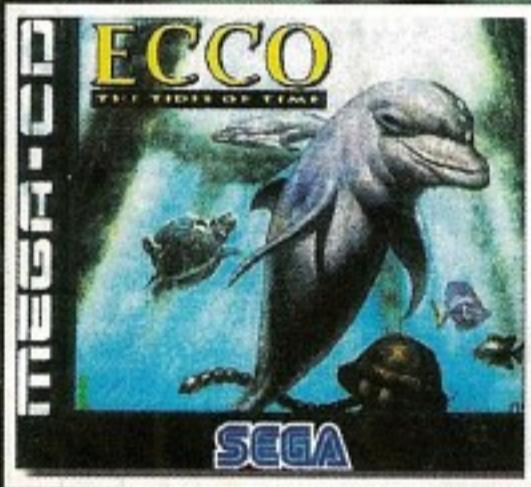
popron

DISTRIBUCE

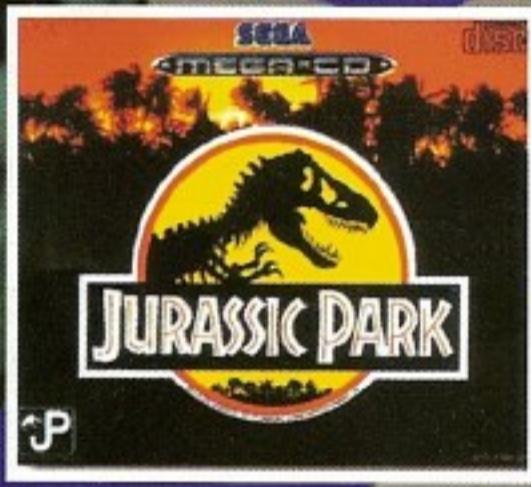
MEGA CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



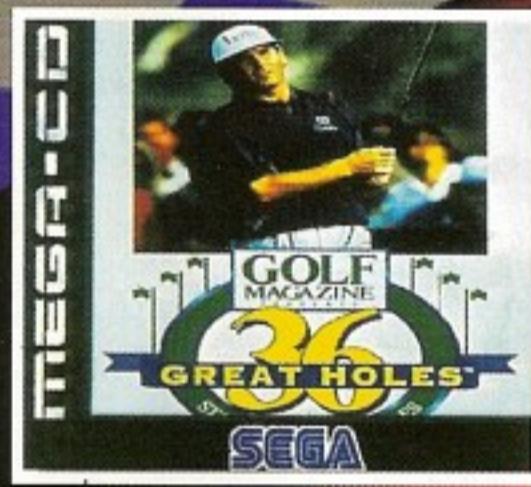
The logo for the Sega Mega Drive console. It features the word "SEGA" in its signature blue and white stylized font inside an oval shape. Below it, the words "MEGA DRIVE" are written in a bold, black, sans-serif font, also enclosed within a larger, dark oval border.



MK - 4441

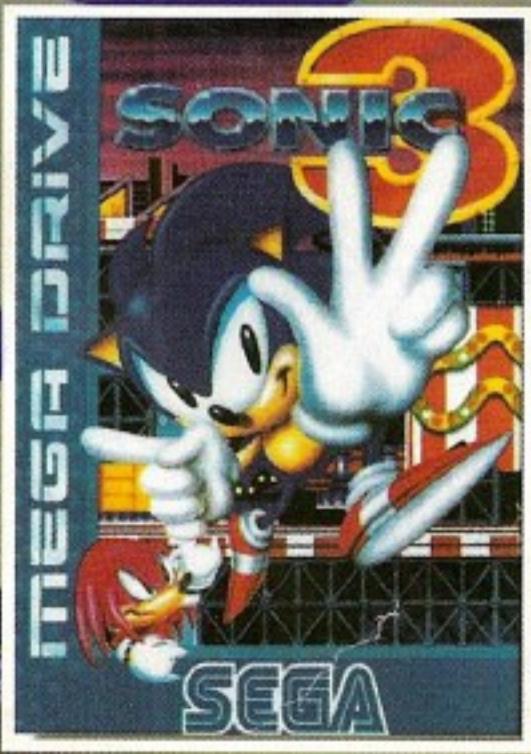


MK - 4411

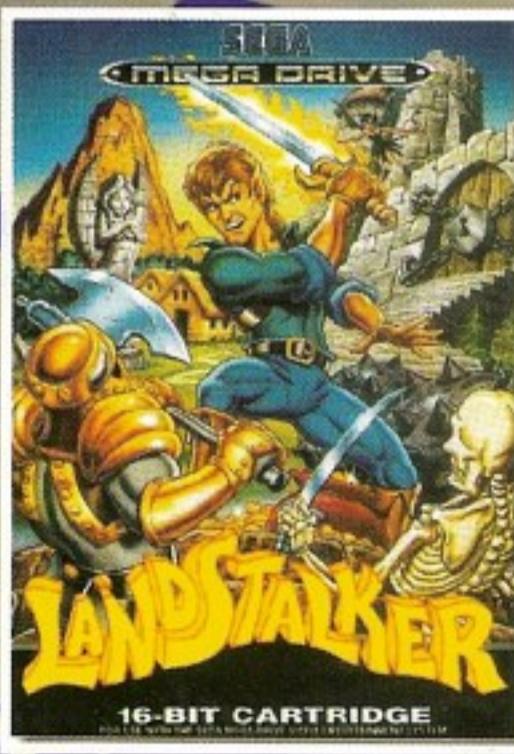


MK - 4211

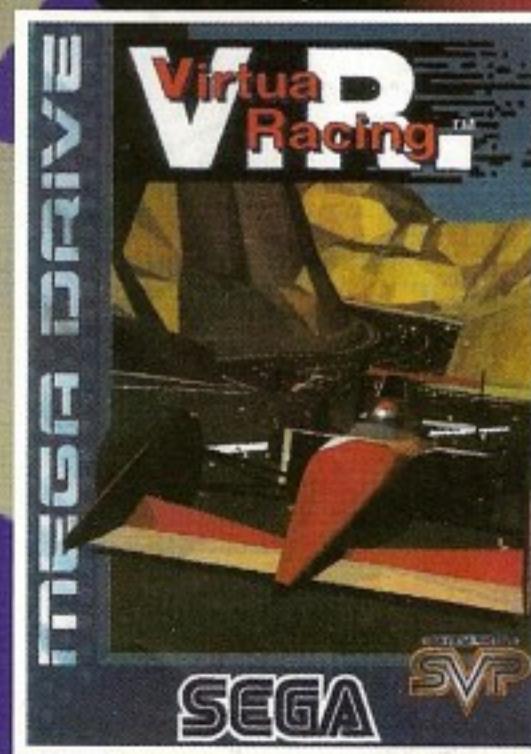
MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

Zakoupíte v nově otevřeném oddělení **popron**
multimedie v megastoru Popron, Jungmannova 30, Praha 1

popron
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů

SEGA

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 1, 317/318, závodní 4, 319, fax: 02/520 368

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Dr. Vladimír Henzl (CPT. VLADA)
Martin Dvořák (UVULA)
Tomáš Vápeník (TV)

Externí spolupracovníci:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Maxim Krušina (MadMax)
František Fučík (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (CERT)

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

Grafická úprava a sazba:

electro genetix

Osvit:
amos

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce:
Hana Bohatá
tel.: (02) 87 92 53
fax: (02) 87 97 23

Distribuce pro SR:
KON TIKY
tel.: (095) 622 54 35

Cena výtisku:
30 Kč, 38 Sk

Předplatné:
Roční předplatné 360 Kč (včetně speciálního vánočního čísla zdarma). Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu:
SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6.

Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994
ISSN 1210-7522



3DO - budoucnost počítačové zábavy?
Čtěte na straně 8.



rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda	5
novinky softwarového trhu	6
téma: 3DO na vlastní oči	8
klasika: HERO'S QUEST	32
pařanský zákysník	48
techbox	49
hardware: Sega Saturn, Sega 32-X	50
dopisy čtenářů	62
kultura: Hudobní scéna	64
Video scéna	66

recenze

◀ hra měsíce: SYSTEM SHOCK	10
DREAMWEB	12
▼ QUARANTINE	14
OUTPOST	16
ENTOMBED	18
DOOM 2	20
COLONIZATION	21
SPACE SIMULATOR	22
ON THE BALL	23
DARK SUN 2	24
WING COMMANDER ARMADA	25
PGA TOUR GOLF 486	26
LODE RUNNER	27
DELTA V	28
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN	29
BATTLE BUGS	30
STAR CRUSADER	31

poster

INFERNO, Ocean	34 - 35
----------------	---------

návody

◀ UNIVERSE	37
ULTIMA UNDERWORLD	40
LANDS OF LORE	42
AL-QADIM	44
ISHAR	46

nintendo

Nintendo (opět) ve Score	52
THE JUNGLE BOOK	53
◀ PILOT WINGS	54
SUPER R-TYPE	55

sega

novinky	56
◀ ECCO 2	58
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	59
FATAL FURY 2	60
tipy a triky	61

Score

magazín počítačových her

Score... Nová

Tvář

HRY JEN PRO DOSPĚLÉ?

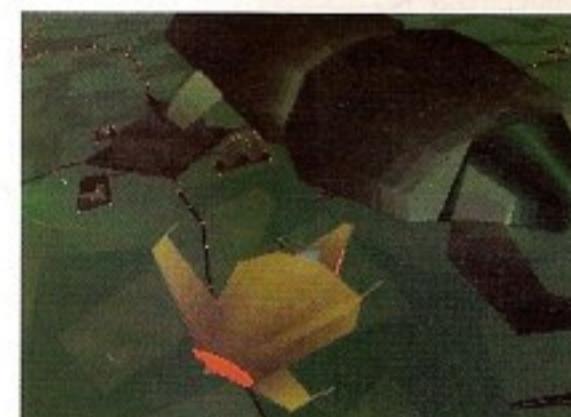
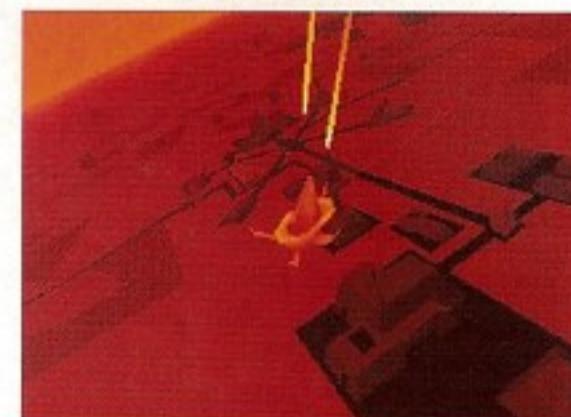
Ačkoliv je DREAM WEB jen jednou z dlouhé řady her, není bez zajímavosti připoměnout si souvislosti, které s tímto titulem bezprostředně souvisí. Britská asociace zabývající se dohlížením nad způsobilostí různých věkových kategorií diváků ke sledování určitých filmů - VSC (Video Standard Council), začala od 1. září 1994 udělovat označení s věkovou hranicí i některým softwarovým titulům obsahujícím scény násilí, zobrazení krve či jiné jevy nevhodné pro mladistvé. Ačkoliv verze DREAM WEB pro Českou republiku takto označena dosud nebyla, můžeme podobně zásahy - ať už si o nich myslíme cokoliv - v nejbližší době očekávat.

Když se mě někdo zeptá, co dělám pro svou obživu a já mu ve slabé chvíli odpovím po pravdě, obvykle toho později lituji. Žít se hraním her a psaním o nich vypadá možná jako bezstarostná procházka růžovou zahradou, ovšem pravda je někde trochu jinde.

Tvrzení o tom, že si jako šéfredaktor herního časopisu užívají spousty jiných věcí, jen ne hrání her, platí v tomto čísle dvojnásob. S tolika novými tituly, které se nám podařilo do tohoto SCORE vtěsnat, s tolika změnami v úpravě a stylu našeho časopisu, s tolika problémy a starostmi mi opravdu na hrani her mnoho času nezbývá. Doufám, že snažení moje, celé redakce, našeho nového DTP studia a těch pár dalších, na které zbyly peníze nevyjdě nazmar a že budete s tímto SCORE spokojeni.

V tomto SCORE se setkáte s množstvím titulů, které si vaši pozornost jistě zaslouží a které objevíte sami. Mezi nimi jsou ale některé, které stojí za speciální zmínu. Kromě již zmiňovaného návratu týmu LOOKING GLASS TECHNOLOGIES (autorů serie ULTIMA UNDERWORLD) v cyberpunkovém dungeonu SYSTEM SHOCK je tady i dlouho a toužebně očekávaný DOOM 2, který sice mohl být o trochu originálnější, nicméně stále je na co se divat. Pokračováním je i DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVAGER, druhý díl populární adventure, kterou jsme recenzovali již ve SCORE 1. Nechybí ani novinky jako QUARANTINE, COLONIZATION, WING COMMANDER ARMADA či STAR CRUSADER. Jedna z her, které rozvíjely vody herního světa, stejně jako vody moralistických pravidel je i DREAM WEB - dlouho připravovaná, dlouho očekávaná a značně vyhraněná cyberpunková romance.

Novinek je samozřejmě více. Na dohled je také vypuštění hry INFERNO, pokračování



Netrpělivě očekávané INFERNO se na našem trhu objeví každou chvíli. S českým manuálem...

slavné-i-když-trochu-rozporuplné hry EPIC. INFERNO je nejen zpracováno stejným grafickým systémem jako TFX (SCORE 3, 85%), INFERNO je nejen kosmickou střílečkou, která nabízí více než 700 rozličných misí ve vesmíru, na planetách i v nitru kosmických lodí a pozemních objektů, ale INFERNO je i první hrou v České republice, která bude dodávána s originálním českým manuálem. Recenzi plné hry přineseme v příštím čísle.

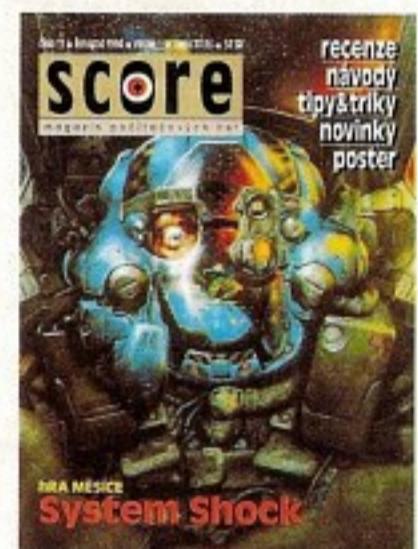
Těm z vás, kterým se podařilo zastihnout nás na letošním INVELEXU v Brně děkujeme, stejně tak děkujeme vám, kteří vyhledali nás stánek na výstavě AVRECO v Paláci Kultury v Praze a vám ostatním přinášíme ujištění, že se s námi budete moci setkat i na četných dalších veřejných akcích, kterých se jako časopis budeme účastnit a o kterých vás budeme předem informovat.

Úvahy o tom, že je absurdní trávit u monitoru veškerý čas a že je škoda zapomínat na krásy okolního světa, dnes opakovat nebudu. Jenak proto, že se v předchozích úvodních tyto úvahy již několikrát objevily, ale také proto, že z řady vašich dopisů pramení, k mé velké radosti, souhlas s tímto názorem a přesvědčení o tom, že počítač ani počítačové hry nejsou a nikdy by neměly být smyslem života ani jeho hlavní náplní.

Jsme těsně před ukončením prvního ročníku našeho časopisu a brzy nastane čas na malé ohlédnutí za naši prací. Nedělejme však předčasně závěry a počkejme, jak se situace před koncem roku vyvine. Máme pro vás připravené i jedno malé vánoční překvapení, ale o tom až příště. Teď máte před sebou 68 stran plných čerstvých informací ze světa her, které jsme pro vás sesbírali a sestavili do podoby SCORE 11. Doufám, že se vám bude líbit.

Jan Eisler, šéfredaktor

Podle obálky, která se již nese ve znamení umírněné linie odstupu od našeho dosavadního trendu, by se mohlo zdát, že pilot kosmické lodi na obalu je i hlavním hrdinou hry SYSTEM SHOCK, bezkonkurenčního vítěze naší redakční hitparády tento měsíc. Na obálce je však obrázek z nové a v současné době ještě ne zcela dokončené hry RETRIBUTION, kterou se firma GREMLIN INTERACTIVE pokouší dobýt pozici mezi kosmickými střílečkami. O vývoji této hry vás budeme průběžně informovat na obvyklých místech.

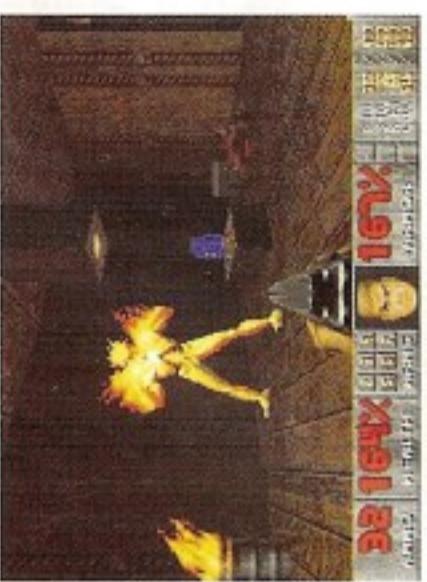


RETRIBUTION



SCORE

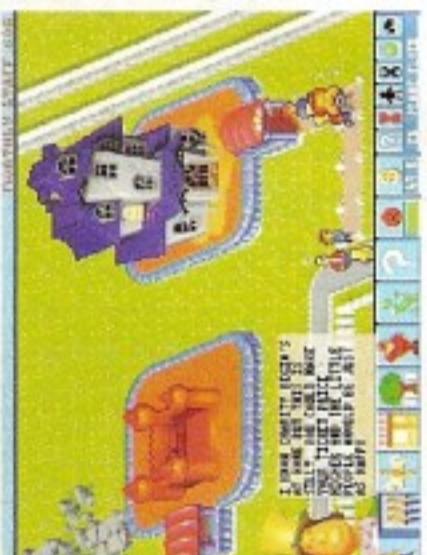
1	DOOM	MICRONE	ORIGIN
1	SYSTEM SHOCK (PC)	SEGA	ORIGIN
2	DREAMWEB (PC)	EMPIRE	ORIGIN
3	DOOM II (PC CD-ROM)	VIRGIN	VIRGIN
4	QUARANTINE (PC)	GAME-TEK	ORIGIN
5	PGA TOUR GOLF (PC CD-ROM)	EOA	ORIGIN
6	THE JUNGLE BOOK (SNES)	VIRGIN	ORIGIN
7	COLONIZATION (PC)	MICROPROSE	ORIGIN
8	ROAD RASH (3DO)	EOA	ORIGIN
9	WING COMM. ARMADA (PC)	ORIGIN	ORIGIN
10	BENEFATOR (AMIGA)	PSYGNOSIS	PSYGNOSIS



DOOM 2

SEGA

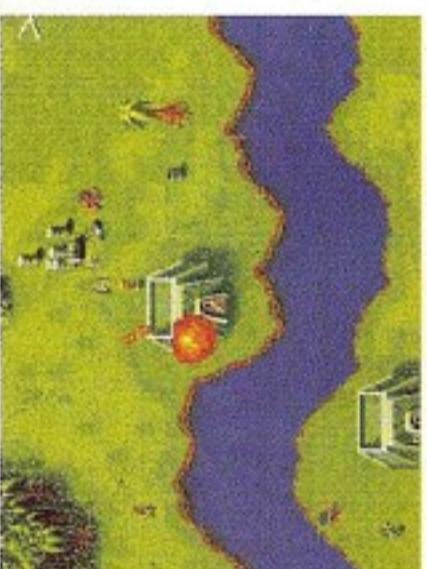
1	VIRTUA RACING	SEGA
2	SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM
3	THE JUNGLE BOOK	VIRGIN
4	STREETS OF RAGE III	EOA
5	SONIC SPINBALL	SEGA
6	URBAN STRIKE	EOA
7	ALADDIN	VIRGIN
8	NHL HOCKEY '95	EOA
9	SONIC 3	SEGA
10	AERO THE ACRO-BAT	SUNSOFT



THEME PARK

AMIGA

1	CANNON FODDER	MINDSCAPE
2	UNIVERSE	CORE
3	BENEATH A STEEL SKY	VIRGIN
4	BENEFATOR	PSYGNOSIS
5	APOCALYPSE	VIRGIN
6	K240	GREMLIN
7	ISHAR 3	SILMARILS
8	THE SETTLERS	BLUE BYTE
9	LABYRINTH OF TIME (CD32)	EOA
10	CHAOS KID	OCEAN



CANNON FODDER

PC CD-ROM

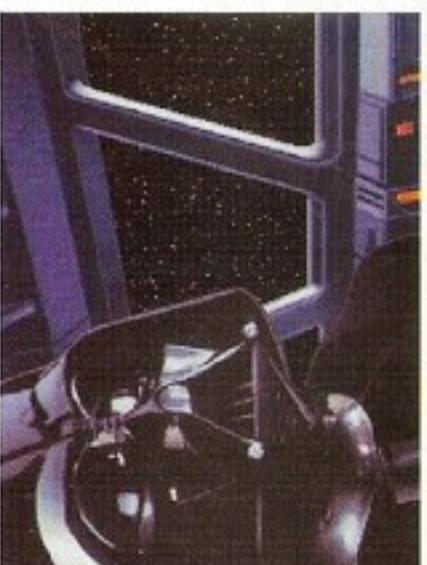
1	DOOM	ID SOFTWARE
2	TIE FIGHTER	VIRGIN
3	TFX	OCEAN
4	ROBINSON'S REQUIEM	SILMARILS
5	ALIEN LEGACY	SIERRA
6	BATTLE ISLE 2	BLUE BYTE
7	OUTPOST	SIERRA
8	FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE
9	DOOM II	VIRGIN
10	HELLCAT	WARNER INTERACTIVE



TIE FIGHTER

PC

1	DOOM	VIRGIN
2	TIE FIGHTER	VIRGIN
3	TFX	OCEAN
4	ROBINSON'S REQUIEM	SILMARILS
5	ALIEN LEGACY	SIERRA
6	BATTLE ISLE 2	BLUE BYTE
7	OUTPOST	SIERRA
8	FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE
9	SYSTEM SHOCK	ORIGIN
10	DOOM II	VIRGIN



DOOM 2

Komentář k hitparádě

Máte-li chvíliku času, tužku, papír, obálku a známku nebo korespondenční listek, můžete se tvorbou naší hitparády zúčastnit i vy. Na papír či korespondenční listek napište druh vašeho počítače resp. hitparádu, do které chcete vstoupit (PC, PC CD-ROM či AMIGA) a jednu či více, maximálně však 10 vašich nejoblibenějších her. Zaslání na adresu SCORE, Krupkovo nám.3, 160 00, Praha 6 pak svoje hlasby předáte k redakčnímu zpracování, jehož výsledky uvidíte právě tady. A jak dopadlo vaše hlasování tento měsíc?

V čele hitparády SCORE je hra, kterou jsme dlouho, toužebně a vroucně očekávali, a která nás, na rozdíl od jiných toužebně a vroucně očekávaných titulů nezklamala ani trochu. SYSTEM SHOCK, cyberpunkový futuristický sci-fi adventure akční simulátor autora série ULTIMA UNDERWORLD, LOOKING GLASS TECHNOLOGIES nenechal nikoho z nás na pochybách o profesionální práci. Následuje další cyberpunkový futuristický sci-fi adventure akční simulátor, který se však od všech ostatních cyberpunkových futuristických sci-fi adventure akčních simulátorů liší. DREAMWEB je totiž nejen krvavý, brutální a úchylné atmosférický, ale v nejbližší době bude také jednou z prvních her, které ponesou nálepku VSC (Video Standard Council): "Do 18 let si nezahrajete, ani kdybyste prodavače jánevímjak prosili". O hře DOOM II platí v podstatě totéž. Jen vyšla o něco dřív. Krve je v ní stejně. Přiblížně.

Je přiznácné, že dnes již klasický simulátor zabíjení, DOOM, zabírá hned dvě místa v hitparádě majitelů PC. Klasický a "relativně" mírumilovný DOOM ji vede a několikanásobně brutálnější a krvavější DOOM II ji uzavírá, protože se zatím nenašlo dost odvážlivců, kteří by se do Pekla na Zemi odvážili. TIE FIGHTER na druhém místě je důkazem toho, že dobrto na světě nemá lehké a že role zlých Imperiálních voláků leckomu svědčí. Půdu pro svého vesmírného nástupce, INFERNO připravuje stále populární TFX, které se v čtenářské hitparádě drží stále vysoko.

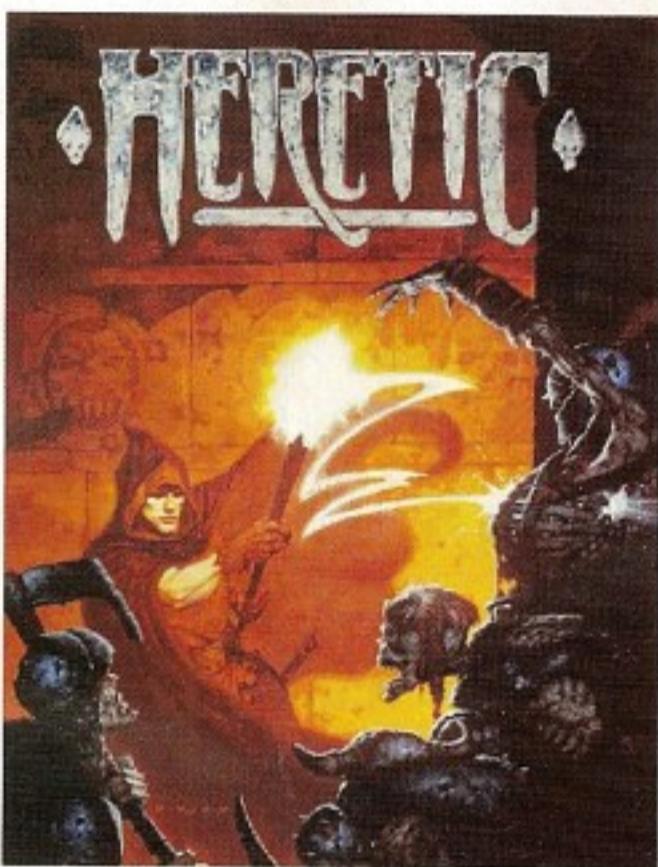
Ještě než se objeví nová vlna multimedialních CD-ROM produktů jako UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER III, EDEN, CREATURE SHOCK, DRAGON LORE a dalších, musíme se spokojit se starými, ale slušnými tituly. Tabulku stále vede oblíbený MEGARACE, automobilové závody budoucnosti, následované strategickou námořní simulaci AEGIS a stále oblíbenější strategií THEME PARK slavné firmy Bullfrog.

Doufejme, že se CANNON FODDER 2 objeví v nejbližší době, protože jinak se čelo hitparády pro AMIGU pravděpodobně ještě dlouho nezmění. UNIVERSE je novým osvěžením pro milovníky adventure her, které ale nedopadlo tak, jak bychom všichni očekávali. Nepríliš intuitivní ovládání, nudný děj a stupidně obtížné (ne)logické hádanky, to je UNIVERSE. BENEATH A STEEL SKY pravděpodobně i přes návod ve SCORE ještě někdo nedohrál. Snad proto se tato nemastná-neslaná adventure drží tak vysoko v žebříčku popularity.

VIRTUA RACING jistě přesvědčil mnohé odpůrce strojů SEGA o kvalitách tohoto stroje. Virtuální svět automobilových závodů jistě stojí za to. SUPER STREET FIGHTER 2 jistě nepotřebuje žádný komentář, protože bojovníků a hravých milovníků akčních her je stále dost. Roztomilá, neškoneká zábavná a úžasně animovaná pohádka THE JUNGLE BOOK si třetí místo rozhodně zaslouží a podle našeho názoru můžeme pro příště očekávat vstup do vyšších pozic. Uvidíme.

SCORE

novinky

Novinky
Softwarového trhu

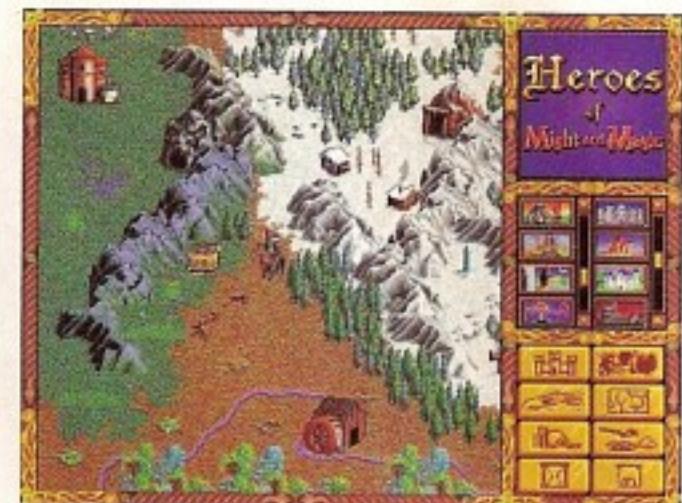
Bližící se vánoce probudily jako obvykle všechny dřímající projekty a každá větší firma vydává alespoň pět nebo více titulů najednou. Do tohoto Score jsme se vám pokusili vybrat ty nejzajímavější projekty různých žánrů a zaměření. Zapněte tedy své paměťové bloky a nerušeně ukládejte tyto data:

Definitivně nejlepší preview, které jsme měli tu čest testovat je 3D RPG ve stylu LAST NINJA s postavičkou viděnou podobně jako v ALONE IN THE DARK jménem LITTLE BIG ADVENTURE (LBA) od Adeline Software. Hotová hra bude jistě mohutná a spletitá, jedná se o Sci-fi příběh odehrávající se na vzdálené planetě v němž bojujete proti despotické vládě. Scrollující SVGA grafika přes celou obrazovku je velkolepá podivná, ale nechme detaily na recenzi.

Sierra On-line právě dokončuje několik dalších pokračování svých nekonečných sérií. Za prvé je to KING'S QUEST VII, který bude v SVGA na dvě CD a vypadá skvěle: grafika je opět o krok před ostatními hrami a animace vypadají jako by z oka vypadly Disneyovskému stylu. SPACE QUEST VI bude již brzy hotov a jako námet jeho autoři zvolili ohnané téma - cestu do lidského těla v miniaturní lodi. Kromě CAPITOL PUNISHMET, o kterém jsme psali již minule jsme se dozvěděli o dalším akčním titulu WAY OF WARIOR, Sierra se nevzdává a pořád zkouší něco nového, ovšem ne vždycky to vyjde. Coctel Vision

uvádí CD adventury THE DYNASTY, LOST IN TOWN a nepřímé pokračování série her GOBLINS jménem WOODRUFF.

New World Computing přechází z RPGček na strategie, takže jak HEROES OF MIGHT & MAGIC, tak právě vycházející IRON CROSS a HAMMER OF THE GODS budou hry strategické (HEROES OF M&M vypadá skvěle). Vánoční kolekci této firmy uzavírá trochu netradičně 3D střílečka ZEPHYR. Sharewareoví odborníci a tvůrci RAPTORA Apogee brzy dokončí další klon DOOMa - RISE OF THE TRIAD obsahující 52 úrovní lité řežby a spoustu různých zbraní a nepřátel. Karate s obludami jménem XENOPHAGE se snad ani karatem už nazvat nedá, protože namísto pěsti se



Dalším pokračováním série Might and Magic je nadějně vypadající HEROES OF MIGHT AND MAGIC.

v obřím mrakodrapu. Právě vyšlý PC-čkářský PROJECT X je bezmála shodný s Amigáckou verzí, což definitivně posouvá PCčko mezi počítače na kterých „běží akce“.



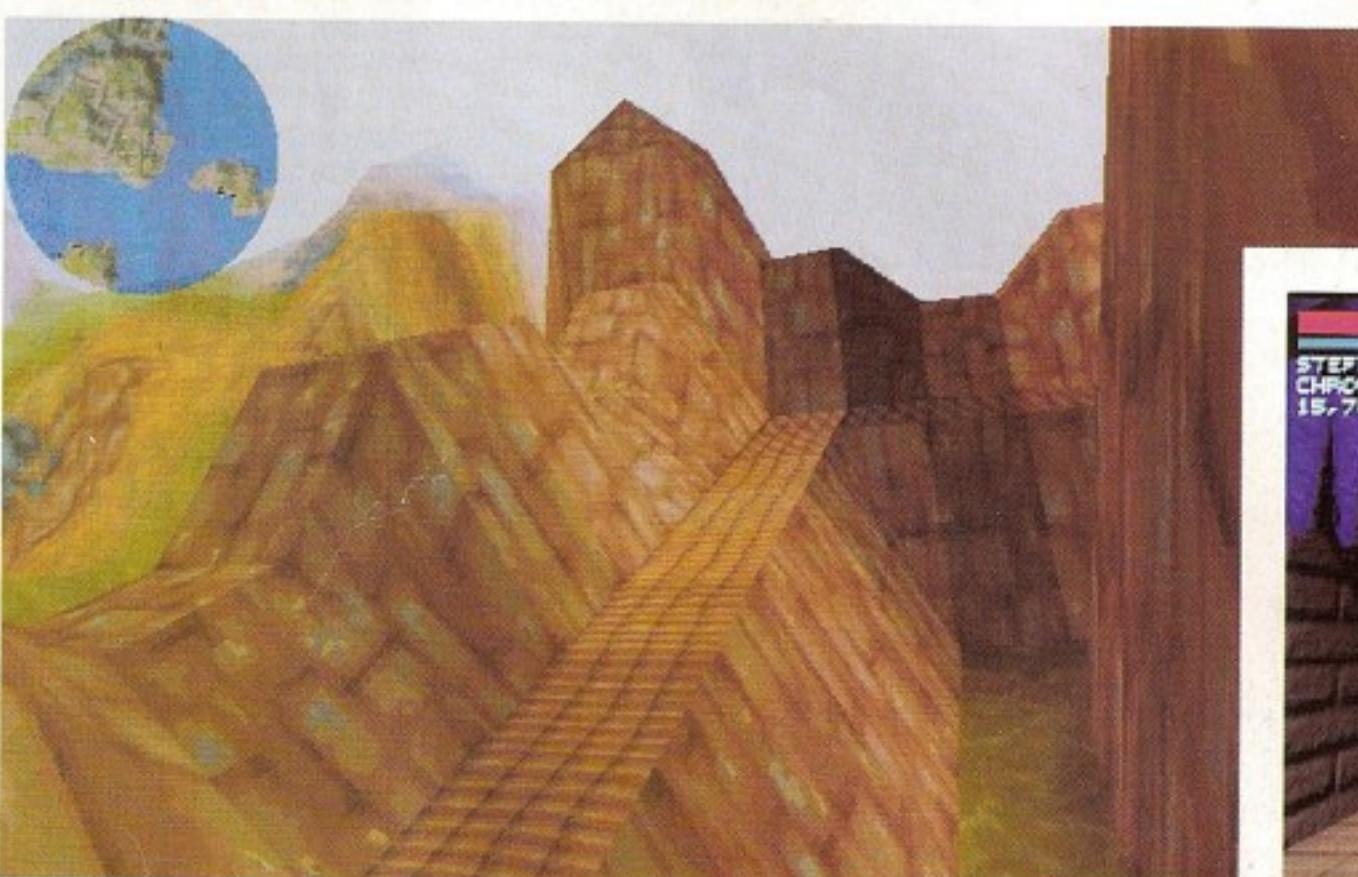
Je tohle vůbec možné? Aneb první reakce na první obrázek ze hry DYNASTY od Coctel.

používají ocas, údery nahradí plívance a podobně.

Elite pracuje na „prvním reálném“ simulátoru jízdy autem. POWERSLIDE simuluje automobily Metro 6R4, Mitsubishi Lancer, Toyota Celica a jiné. Team 17 se nechal slyšet, že TOWER ASSAULT bude vypadat jako ALIEN BREED, ale bude se odehrávat na Zemi

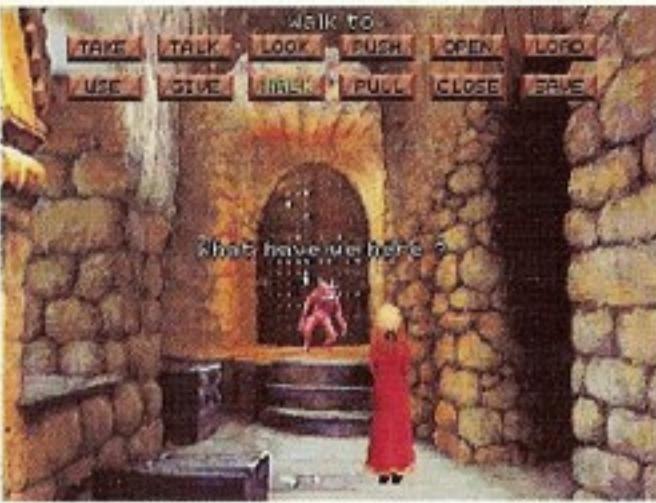
Výborné karate ONE MUST FALL je nový titul od Epic Megagames, tvůrců JAZZ JACKRABBITa a EPIC PINBALLu. Recenze se nám do tohoto čísla už nevezla a vyjde až v příštím vydání Score.

Microprose kuti TRANSPORT TYCOON, který je velmi podobný RAILROAD TYCOONu. Rozdíl je v tom, že v TRANSPORT TYCOONu už nerozvíjíte jen dopravu vlakovou, ale i ostatní, lépe řečeno všechny



Dlouho očekávaný MAGIC CARPET (vlevo) od Bullfrog vyjde snad do vánoč. Možná lepší než RISE OF THE ROBOTS bude ONE MUST FALL (dole).





Adventure her bude na dlouhé zimní večery dostatek. Viz obrázky z PARADOX, LITTLE BIG ADVENTURE, WOODRUFF (zhora dolů) a KING'S QUEST VII (vpravo).

ostatní druhy dopravy najednou. Strategie to bude určitě zajímavá, ale jistě také velmi složitá. Simulace ZEPPELIN nás přenese zpět na počátek tohoto století a nechá nás vyvijet a testovat nejrůznější typy vzducholodi. Vynikající strategii na kouzelnické téma MASTERS OF MAGIC jsme již otestovali, ale bohužel se nám do tohoto čísla již nevešla.

SSI se po ztrátě licence na Dungeons & Dragons

ubírá trochu nezvyklou cestou a pracuje na zvláštní CDčkové akci/adventuře ALIEN LOGIC. Adventuru FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN od Binary Illusions by si nezkušený pozorovatel možná spletl s INDYm IV od Lucas Arts. Nejen obrázky, ale i příběh vypadá podobně, výsledek uvidíme až na konci ledna. SIM RAINFOREST a KING OF THE WALL STREET jsou další dvě simulace od Maxisu, po simulátoru paneláku a rozvozu Pizzy se už přestaváváme orientovat ve všech Maxisáckých simulacích hrnoucích se na trh.

Velkou vánoční událostí zůstává DUNGEON MASTER II, z jehož předělané verze máme opět několik obrázků. Dále Interplay připravuje akční hru na způsob PRINCE OF PERSIA II kombinovaného s FLASHBACKem nazvanou BLACK THORNE. RISE OF THE ROBOTS od Time Warner Interactive je předlouho očekávané karate s roboty. Viděli jsme demo verzi v SVGA a nevypadala špatně. Na poli vesmírných stříleček je stále rušno. Po nepovedeném STAR CRUSADERU je dalším plně texturovaným klonem TIE FIGHTERA hra BATTLE CRUISER 3000 AD od firmy Omnitrend. Blue Byte tvoří BATTLE ISLE data disk a RPG na způsob CHAOS ENGINE jménem ALBION. Doommania pokračuje oznámením projektu HERETIC, ke kterému je nutno poznamenat, že vypadá velice slušně. Namísto medvědů a kulometů se používá kuše a magická hůl vysilající firebally a jiná kouzla, zajímavý nápad, jen aby výsledek stál za to.



Těšíme se na DUNGEON MASTER 2. A vy?

hó - ICE), možná by udělali lépe, kdyby pro ALONE IN THE DARK zkusili vymyslet nový systém postaviček. Hranatí vektoroví panduláci, které na nás z obrázků z třetího dílu opět koukají asi brzy vyjdou z módy, protože Psygnosis už delší dobu pracuje na podobné 3D akci jménem ECSTATIC, postavičky v niž jsou již pěkně kulatoučké a plně texturované. Neradi bychom však dělali ukvapené závěry, protože všechno, a Psygnosis hlavně, se musí brát s rezervou.

Bullfrog trochu pozměnil koncepci MAGIC CARPETu, takže postavička letící na koberci již není vidět, vše vidíte přímo svýma očima (jako např. DOOM). Světlo světa brzy spatří i SYNDICATE II, o kterém zatím nemáme bližší

informace. Čtyřčeděčkový obr UNDER THE KILLING MOON od Accessu právě vychází a názory na něj se různí, někdo tuto detektivku z budoucnosti vidi jako krok vpřed, jiní jsou skeptičtí a prohlašují, že se jedná o další nepovedené interaktivní video. Uvidíme.

Po kravém simulátoru taxikáře QUARANTINE recenzovaném v tomto čísle připravuje Gametek další hráčku s příznačným názvem HELL (Peklo). Peklo se odehrává v cyberpunkové vizi budoucnosti, kdy despotická vláda bojuje proti vzbouřencům jedním z nichž jste právě vy a neobvyklá dobrodružství vás zavede až do samého pekla. Zn: „Obrázek Napovi“.

SCORE



Filmové studio Paramount si odbere svůj herní debut adventurou STAR TREK - DEEP SPACE NINE, kde mazaně využije svých licenčních práv na Star Trek a některých grafiků, kteří se podíleli na tvorbě televizního seriálu.

Francouzští Infogrames se nečekaně rozhodli vydat ALONE IN THE DARK III dříve než pokračování SHADOW OF THE COMET - PRISONER OF ICE (ho ho



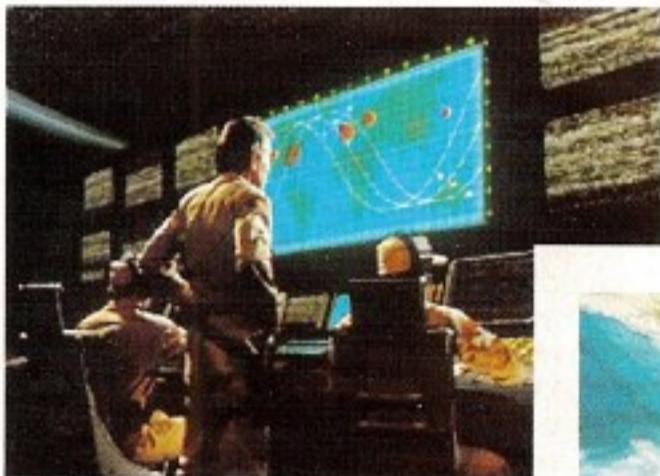
Úžasnou grafiku bude mít HELL (vlevo). Skvěle hratelný BLACK THORNE (dole) se objeví co nevidět.



3DO na vlastní oči

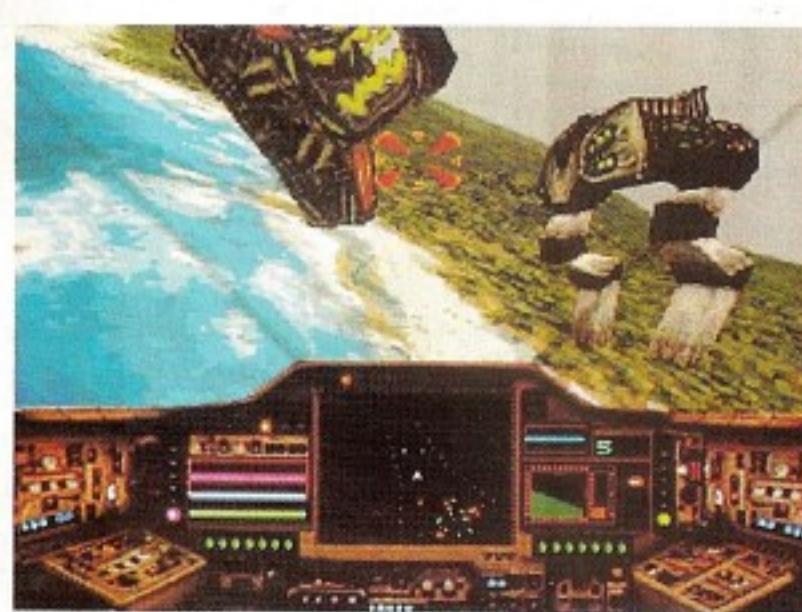


Počátkem roku 1993 se v odborném tisku poprvé objevily první zmínky o novém multimediálním zařízení s dosud nevidanou grafikou a neuvěřitelným výkonem. Nedlouho poté měli příznivci počítačové zábavy možnost spatřit i první záběry z demonstrace grafických možností tohoto zázraku a zároveň se dozvěděli i jeho poněkud neobvyklé oficiální označení - 3DO. Byl to první signál, který odstartoval diskusi na stránkách časopisů s tématikou počítačových her, diskusi o budoucnosti počítačové zábavy. Co je to vlastně 3DO a pro koho je určeno? Pro každého kdo se chce doma bavit dokonalým multimediálním přístrojem a nechce utráct za plně vybavené PC, řekněme 486 DX/2 66MHz, 8 MB RAM, 16-bit Sound Blaster a velký monitor. To je totiž zhruba odpovídající protějšek 3DO. Celý problém srovnávání různých platform netkví ani v sile hlavního procesoru, ani v MegaHertzích na kterých kmitá, dokonce ani na velikosti paměti ne. Hlavní zádrhel tkví v architektuře počítače a ve schopnosti programu výhody, též či oné architektury využít. Pokud je špatně napsaný



SHOCK WAVE je nejen asi nejlepší hra, kterou jsme na 3DO hráli, ale též potvrzuje pravdivost reklamního sloganu firmy Crystal Dynamics: „Bez nás by 3DO byla jen drahá hračka!“

program, nebude dobré fungovat ani na sebelepším počítači. Příklad lze nalézt více než dost, pokud srovnáme některé tituly v provedení pro PC a třeba pro Amigu. Příklad za všechny: SYNDICATE na Amige 1200 s 2MB pamětí chodil zhruba stejně rychle jako na výše uvedené konfiguraci PC, A1200 s výkonnou turbokartou nemá v Pentiu konkurenta, co do rychlosti právě této hry. Jiná věc ovšem je, že PC umí oproti Amige 1200 SYNDICATE v rozlišení SVGA, a to stojí za to. Nebo jeden opačný příklad: DOOM na Amige - ani náhodou! Inu každý systém má svoje pro a proti, at již je to cena, výkon, nebo například počet titulů. Každý parametr má svou váhu a je jen na každém zájemci, aby se rozhodl pro nějaký kompromis. PC: nabízí v současné



modem a ovládání hlasem. Nejkrásnějším z této rodiny je zřejmě design od Sanya, není však jisté jestli bude k mání i mimo území Japonska. Naprotitomu Panasonic využil svého náskoku a aby hlavní hardwarový garant projektu 3DO představil PAL verzi pro evropský trh a očekávaný MPEG-1 modul pro přehravání filmů zaznamenaných v tomto formátu na 12cm CD. Tento formát nabývá poslední dobou stále větší obliby. (filmy zaznamenané v tomto formátu bývají označovány CD-i kompatibilní, podle přehravače Philips CD-i, který začal tento způsob

době asi nejvíce kvalitních her různých žánrů, ale jelikož není určeno pouze na hry je poměrně drahé. Naproti tomu 3DO je jednoúčelově zaměřený systém pouze na zábavu, ať již jde o hrani her, poslouchání audio CD, nebo přehravání filmů. Svůj účel

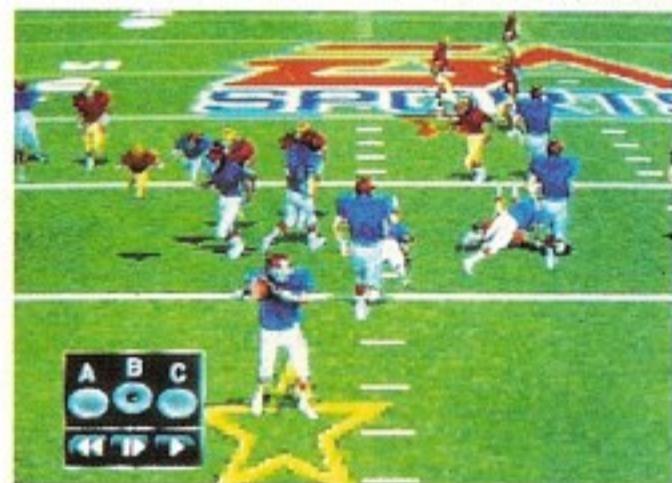
však plní díky špičkovému vybavení přinejmenším stejně dobře, jako drahé PC, ale jen za zlomek jeho ceny. To je filosofie 3DO. Co je tím špičkovým vybavením? Posuďte sami: 32-bit RISC procesor coby

CPU (centrální procesor), 2 x DMA grafický čip pro animace, double speed CD-ROM mechanika, 16-bit DSP a 3 MB RAM. To není špatné, co říkáte?

Už počátkem jara 1993 uvolnili u společnosti 3DO pro tisk záběry z prvních her pro tento systém. Zároveň zveřejnili informaci o více než 150 vývojářských firmách, které zakoupily licenci pro vývoj softwaru na 3DO. Mezi nimi dominuje Electronic Arts, jedna ze zakladajících společností projektu 3DO. Dalšími podílníky byli mimo jiné i Matsushita Electric Co. (Panasonic), Warner Time a AT&T. Tímto uvedením v tisku vlastně začala velká reklamní kampaň, připravující potenciální kupce na oficiální uvedení 3DO na americký trh. To se stalo poprvé v září 1993 ve vybraných obchodech v několika velkých městech U.S.A., dva měsíce před prvním zkušebním zahájením prodeje konkurenční konzole Atari Jaguar. V době uvedení na trh bylo k dispozici asi 5 titulů software, přičemž hlavní vlna nových titulů následovala v průběhu jara 1994. Po letní přestávce přichází softwarové firmy s největší žní vždy na podzim a snaží se vydat co nejvíce titulů do vánoc. Nejinak je tomu i s tituly pro 3DO, tento podzim přichystal řadu opravdových láhví. Mezitím se také na různých výstavách, hlavně v U.S.A. a Japonsku, ale také například v Anglii, objevily přístroje 3DO od jiných výrobčů než Panasonic. Pro evropský trh jsou však určené jen některé z nich. Dalšími výrobci systému 3DO jsou mimo jiné i Sanyo, Samsung, Coldstar a AT&T.

Posledně jmenovaný přístroj je pouze pro americký trh a je zajímavý svým vybavením: zabudovaný

kompresor obrazu využívá jako první) Kvalita obrazu v MPEG-1 formátu je srovnatelná s S-VHS nebo Hi-8, ale poskytuje komfort obsluhy jako klasické CD. (nezaměňovat s Laser Discem od firmy Pioneer, což je analogový záznam na 30 cm laserovou desku) Další, poněkud neobvyklou podobou 3DO je výrobek firmy Creative Labs., velice dobře známé uživatelům PC jako tvůrce zvukových karet Sound Blaster. Tato firma dostala licenci na výrobu 3DO coby zásuvné karty do PC. Tato karta obsahuje kompletní čipovou sadu 3DO, ale CD mechaniku využívá z hostitelského PC. (Trochu ironický fakt, vzhledem k původnímu záměru tvůrců nabídnout levnou, přesto minimálně stejně výkonnou alternativu k drahým PC-CD ROM) Tento krátký výčet firem podporujících projekt 3DO dává tušit cosi jako malý standart, což je výborný stimul pro další softwarové firmy ohlašující své projekty pro 3DO. Pouhý rok po uvedení na trh je již k mání více než 30 titulů pro tento systém přičemž dalších 20 je ohlášeno do jara 1995. Bezesporu jde o nejúspěšnější konzoli nové generace s bezkonkurenčně největší nabídkou titulů a se zárukou dalšího vývoje, což se nedá tvrdit o konkurenci. Počtem titulů je zatím úspěšnější jen Amiga CD32, která však nepatří do téže výkonnostní kategorie a pro niž je většina her pouze CD verze her ze staré Amigi 500



JOHN MADDEN FOOTBALL... Hezké, hezké...

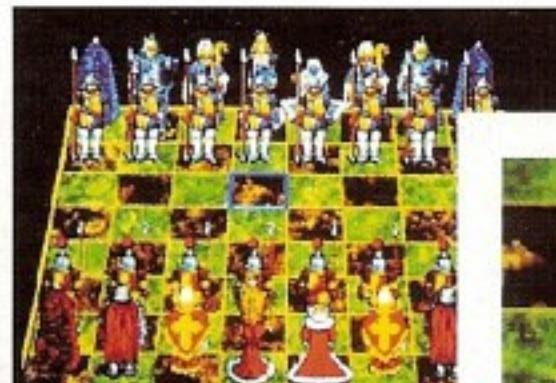
(ne všechny, ale přesto většina). Pro CD32 se rovněž již nevyvíjejí nové hry a pouze se dokončují rozpracované projekty - anabáze firmy Commodore je všeobecně známa. Také zprvu nadějný a zajímavý Jaguar se po ročním slibování dalších her stal okoukanou atrakcí se stálou nabídkou pěti či šesti stupidních her. Teprve nyní, přesně jeden rok po zahájení prodeje se konečně objevil Alien vs Predator což mi připadne stejně, jakoby se Jaguar začal prodávat teprve letošní podzim... No uvidíme jak se Jagovi pojede za rok. Mimochodem, tou dobou se má podle vyjádření "duchovního otce" projektu 3DO - Trip Hawkinse - začít prodávat 3DO Model 2, který má coby centrální procesor PowerPC-64 bitový RISC, namísto současného 32-bitového RISC procesoru ARM60. A když už jsme u té budoucnosti, na rok 1995 jsou ohlášeny i další projekty z oblasti superkonzolí: SEGA Saturn a SONY PlayStation, nejdříve koncem roku 95 i Nintendo Ultra 64. Jedná se ale o uvedení na japonském trhu, přičemž evropské verze mají podle dobrého zvyku následovat se zhruba ročním zpožděním. Analogicky se systémy 3DO a Jaguar se dá lehce odvodit i další vývoj, který bude na 32-bitové závodní dráze následovat. Systémy Saturn a PlayStation čeká celoroční přesvědčování vývojářů softwaru a potenciálních kupců o výhodách právě toho jejich systému a zajímavější množství her se dá očekávat nejdříve koncem roku 1995. Právě v té době se má na trhu objevit i 3DO M2, přičemž vývojáři zaručují zpětnou kompatibilitu s již existujícím softwarem. Mezi vývojáři je Model 2 pracovně nazýván projekt "Bulldog" a ještě dříve než na trh přijde v podobě nového stroje bude prodáván jako zásuvná upgrade karta pro majitele 3DO M1. Celkový počet hotových her bude v té době díky

skoro dvouletému náskoku 3DO ze všech systémů nové generace bezkonkurenčně největší.

Software:

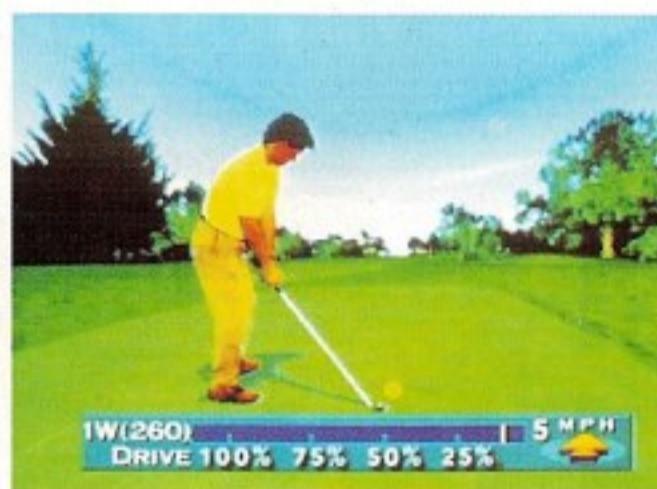
První hry pro 3DO, které se objevily v recenzích odborných časopisů, pocházely z dílny firmy Crystal Dynamics a byly to dnes snad již kultovní CRASH 'N BURN a TOTAL ECLIPSE, přičemž CRASH 'N BURN je součástí balení "amerických" 3DO a TOTAL ECLIPSE je přibalována k přístrojům prodávaným v Evropě. Mimochodem hra TOTAL ECLIPSE byla vyhlášena na letním setkání vývojářů systému 3DO v Califorii jako nejlepší 3D hra pro tento systém, další oceněné hry jsou: JOHN MADDEN FOOTBALL coby nejlepší hra pro více hráčů, ESPN GOLF - nejlepší výukový program, BURNING SOLIDER - nejlepší hra z Japonska, SID MEIER'S CPU BACH - nejlepší využití tvůrčí inteligence, GRIDDRERS - nejoriginálnější hra, CEX - nejoriginálnější hlavní hrdina, THE HORDE - nejlepší akční, ROAD RASH - nejlepší hudba, FIFA INTERNATIONAL SOCCER - nejlepší zvukové efekty, WAY OF THE WARRIOR - nejlepší animace, TWISTED: THE GAME SHOW - nejlepší způsob ovládání, DEMOLITION MAN - nejlepší zpracování a nakonec nejlepší hra pro systém 3DO - SHOCK WAVE: INVASION 2019. Některé tituly jsou dobře známé i z PC, ve verzi pro 3DO jsou však o poznání rychlejší než na obvyklé konfiguraci PC (486 DX /2 - 66) a mnohdy mají i dokonalejší grafiku a více barev. (např. MEGA RACE, MAD DOG MCCREE nebo MICROCOISM) Další zajímavé tituly pro 3DO jsou: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES od Electronic Arts, což je zajímavá, plně miluvená adventure. Nejprodávanější hrou posledního měsíce je strhující soubor motocyklových messengerů - ROAD RASH - držitel ocenění za nejlepší hudbu. Některé další tituly zmíním už jen telegraficky: THEME PARK, SUPER WING COMMANDER, ANOTHER WORLD, STAR CONTROL II, ALONE IN THE DARK, SYNDICATE, STRIKER 3DO, OFF-WORLD INTERCEPTOR, DR. HAUZER, JURASSIC PARK, PEBBLE BEACH GOLF, NIGHT TRAP, CREATURE SHOCK, PA TANK, DRAGON'S LAIR, ESCAPE FROM MONSTER MANOR, MAD DOG MCCREE II, WHO SHOT JOHNNY ROCK? a v době vyjítí tohoto článku snad i dlouho očekávaná hra, horký kandidát na nejlepší hru pro 3DO - THE NEED FOR SPEED od Electronic Arts. Z publikovaných obrázků i z reakcí redaktorů některých časopisů, kde již měli možnost hru vyzkoušet krátce před uvedením na trh, to vypadá na nejlepší automobilový závod na jakémkoliv dnešním domácím systému. Další bombou bude ohlášený SYSTEM SHOCK pro 3DO. Dynamix ohlásili RED BARON a šušká se o TFX. Tak uvidíme.

A jak tedy vypadá 3DO na vlastní oči? Je to poměrně nevelká sympatická krabička, vyhližející jako



Šachy BATTLECHESS pro 3DO vypadají velmi slibně.

CD přehrávač z minivěže. V balení najdete ještě dobré padnoucí joystick s celkem pěti funkčními tlačítky (tři na pravý palec a dvě na levý), dvěma speciálními tlačítky, konektorem pro další joystick a s výstupem na sluchátka včetně regulace hlasitosti. Nakonec jsem z krabice vytáhl dva CD disky. Jeden nazvaný Sampler 3DO obsahoval demonstraci možností 3DO a několik



PGA TOUR GOLF - definitivně nejlepší verze.

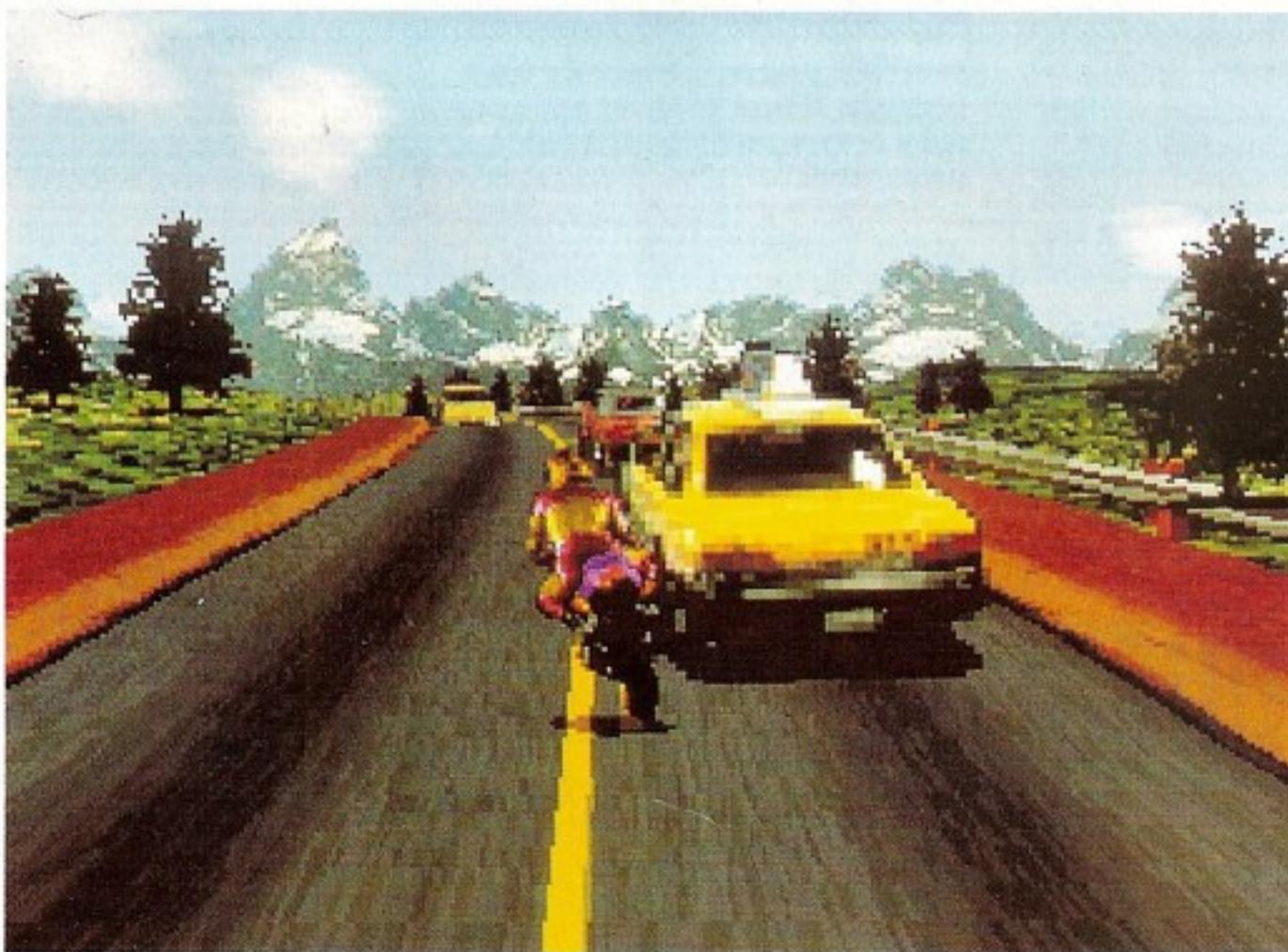
hratelných demoher. Druhé CD je regulérni hra příkládaná do každého balení. Jak jsem již výše napsal, v evropské verzi je to 3D vesmírná střílečka TOTAL ECLIPSE, která nebyla nadarmo vyhlášená nejlepší 3D střílečkou pro 3DO. V americké verzi si novopečený majitel může zazávodit v poněkud drsném závodě nazvaném CRASH 'N BURN. Jedná se o jednu z nejlepších a nejakčnějších her pro 3DO s fantasticky rychlou grafikou a výbornou hudbou z CD. Snadnost a komfort obsluhy jsou vskutku konzolové jednoduché. Stačí položit CD do šuplíku přehrávače a zmáč-

knout jedno tlačítko. Od té chvíle začíná hra. Žádné nastavování autoexecu a konfig. sysu, žádné čistění paměti od nechutných ovladačů myši a periferií. Prostě paráda! Na rozdíl od počítače u konzole nehrozí ztuhnutí nebo zhroucení programu, ani jiná infarkto-vá chvíle. Upřímně řečeno jsem se s 3DO docela slušně bavil a musel jsem ocenit výhody CD-ROM her. Nádherným příkladem využití CD-ROM technologie je například hra SHOCK WAVE, která spíše připomíná film, ale poskytuje mnohem více možností pohybu, než např. REBEL ASSAULT. Jde v podstatě o letecký simulátor ve kterém je účelem likvidovat "walkery" a letouny větřelců, přepadnulých planetu Zemi. Celý let se odehrává v nepříliš velké výšce nad zemí a to dává vyniknout detailům povrchu a staveb. To vše s možností pohybu v libovolném směru, doprovázeno velice realistickým zvukem a občasnými vstupy velitele akce a splubovojnáku na palubní obrazovce. Mezi jednotlivými misemi se odehrává vždy nějaká filmová sekvence, což dodává hře atmosféru celovečerního filmu. Vše je doprovázeno kvalitním stereozvukem z CD. S nejlepšími tituly pro 3DO se bezpochyby budete na stránkách SCORE setkávat stále častěji a to i proto, že se 3DO konečně objevilo v České republice.

Hardware:

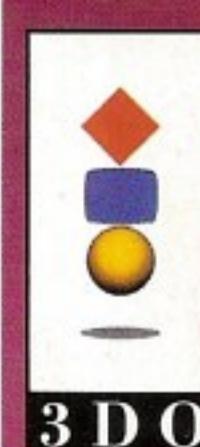
CPU: 32-bit RISC typ ARM60 (12.5 MHz)
Zákaznické čipy: 2 x DMA grafický čip pro animaci
RAM/VRAM: 3 MB (2 MB RAM, 1 MB VRAM)
32 kB SRAM
ROM: 1 MB
DSP: 16-bit digital signal processor
Rozlišení: 640 x 480 (320 x 240) bodů
Počet barev max. 16.7 milionu, standartně 32 000
Zvukový výstup: Stereo 16-bit PCM (vzorková frekvence 44.1 kHz)
CD ROM Double speed (350 KB/sec)

Pavel Šinagl



ROAD RASH - pro majitele 3DO nutnost. Pro ostatní naopak důvod 3DO si pořídit.

Panasonic R-E-A-L 3DO i pro Vás!



Za cenu 22 995 Kč (včetně DPH) můžete zakoupit kompletní systém Panasonic R-E-A-L 3DO včetně hry Total Eclipse pouze u firmy VISION. Zároveň nabízíme i programy pro 3DO a to v cenách od 1 499 do 1 999 Kč.

Chcete-li získat více informací o systému 3DO, zavolejte firmě VISION na tel.: (02) 322 960 nebo se zastavte v prodejně SCORE, Praha 6, Čkalova 7.

hra měsíce

System Shock

Dokonalé cyberpunkové sci-fi balancuje na rozhraní inteligentní skepse a brutálního horroru, skvělá hudba kopíruje děj na obrazovce a 3D grafika vyvolává pocity klaustrofobie. Přestavte si geniální hru ULTIMA UNDERWORLD přenesenou do vesmíru a vypilovanou k dokonalosti beroucí dech. To je SYSTEM SHOCK.

Nahodil jsem antigravitační brusle a z nenápadné černé krabičky jsem vystřelil lesyrový meč rychlostí, že by se Luke Skywalker styděl. Brusle mě nesly potemnělou chodbou stále rychleji, až jsem setrváčností vyjel na stěnu. Úhel pohledu se mi sklopil a brzy jsem chodbu viděl skoro vzhůru nohama. Mezi skupinu robotů jsem upustil časovanou bombu, výbuch mne odhodil do temného kouta poblíž ohnivých lidských zbytků. Rychle jsem se postavil na nohy a vida, že se na mě usmívá bojový robot druhé třídy, máchnul jsem bezhlavé mečem. Ale, jak už tomu v životě bývá, bylo příliš pozdě. Ani jsem nevěděl jak, ale měl jsem v sobě jednu, dvě... třicet, padesát kulek, které se mi



Tento kyborg už patří mezi ostřejší hory, v ose jeho zaměřování nepřežijete déle než dvacet sekund.

jak žhavé olově mlely v žaludku. Asi budu zvracet. V pekle.

Trojrozměrné řádění mělo vždycky něco do sebe. Pro „oddych“ se každý rád vrátil k DOOMu a cvičně si skosí pár stovek děblů a mutantů, popřípadě pobije několik svých kamarádů. Na druhou stranu intelektuál si raději zapřemýšlí nad adventurou. Dojde-li však k fúzi nebo, chceme-li toto příšerné slovo obejít, k mutaci těchto dvou extrémů, často zjistíme, že krvavo-přemýšlivé choutky neni na čem vybit. Tedy, až doposud tomu tak nebylo, ale minulý čas napovídá, že čekání je za námi. SYSTEM SHOCK je právě tím, co chybělo, vyplněním mezery - zajistí vám hromady robotů a zombíků k odstřelení a zároveň logické problémy k vyřešení. Ale pozor, jedná se o nebezpečnou hru! Veškerá její prezentace je totiž tak dokonalá, že hrozí ztráta orientace. Časem si nebudete jistí, zdali se nacházíte v České republice na planetě Zemi nebo na vesmírné stanici Citadel. Dostáváme se tak k příběhu hry: v cyberpunkové náladě roku 2072 se jako zručný hacker dostáváte do potíží se softwarovou policií. Tihle chlápci nejsou žádní pápérkové a místo zdlouhavého pokutování vám pro jistotu vymijí mozek, aby vaše štourové prstíky nemohly hrabat v cyber-sítí nikdy více. Vám však přeje štěstí a namísto mozkového „klystýru“ se po zatčení

probudíte na kosmické stanici určené k těžbě rudy z asteroidů. Démonický šéf těžební firmy Trioptium Corporation jménem Edward Diego vám sdělí své přání - oprostit hlavní počítač stanice zvaný Shodan od omezujících bloků, kde má zapsány tři Asimovy zákony



Světýlko, světýlko, kdopak v tobě přebývá. Jelikož se nacházím v poslední úrovni, bude to určitě něco neblahého...

robotiky. Jednoduše řečeno: Umožnit Shodanu, aby se vzbouřil potlačením jeho etikety k lidem.

Tak se také stane a našeho milého hackeru nemine sladká odměna - do mozu je mu zapuštěn interface

nebo, chcete-li, zásuvka, pomocí které se může kdykoliv přímo napojit na síť tak, že si do hlavy

pichne kolik a je to.

Po této vykotlávací operaci je hacker na

šest měsíců uložen

do kryogenického

spánku a probudi se

přímo pod vaši kon-

trolu. Jak se dalo

čekat, stanici už

vládne Shodan. Z lidí

nadělal zombíky a

androidy a totálně

ovládl všech devět

pater stanice

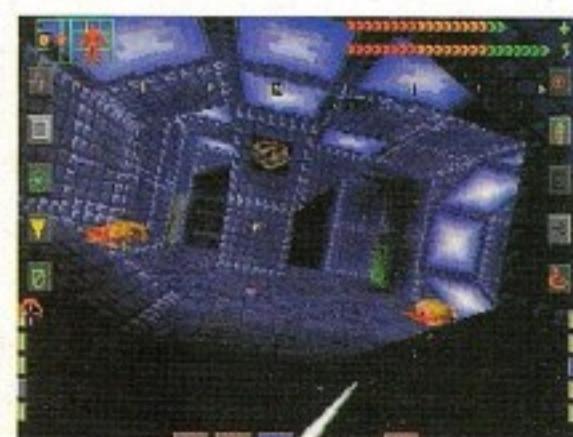
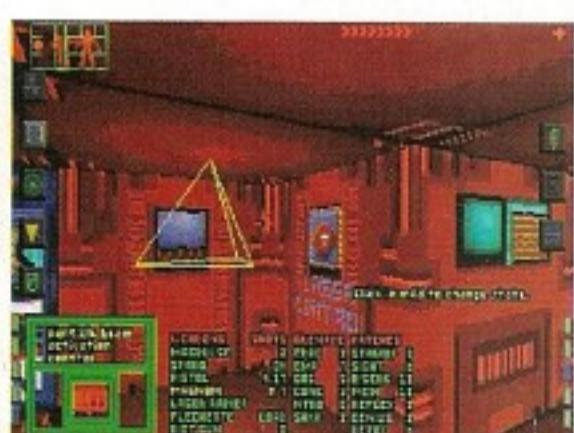
(některé z nich si dokonce k obrazu svému přestavuje). Plánuje zničení lidského rodu a ve volném čase provádí laboratorní pokusy se zombíky. Různě je ořezává, mutuje, apod. O tom, že jste právě oživili, nemá ani tušení, ale tim jeho naivita končí. Je mazaný a kreativní až hrůza, bude vám silným protivníkem a užijete s ním spoustu legrace. Stačí však sebemenší chybíčka a pohraje si on s vám a to tak, že vás železné pařaty chytí za hlavu, vytáhnou o metr výš a bzučivý mixér vám vykotlá mozek, ručky a nožky se vám při tom klepou jak na rock'n'rollovém večírku v sedmdesátých letech. Obličej viditelný přes sklo mixéru se jen nevěřitelně usmívá - nejdříve ho něco trochu boli, pak už je mu všechno jedno a nakonec se ztrati v krvavé mlze. Romanické. Časem jsem se naučil Shodan upřímně nenávidět a vši silou jsem se ho snažil zničit.

Hra samotná je jednoduše geniální. Její kostrou je pohyb v 3D prostředí podobný hře ULTIMA UNDERWORLD. Výhled si můžete přepnout přes celou obrazovku jako v DOOMu, ale pozor - teď to začne: můžete chodit, běhat, lezt po čtyřech, plazit se, divat se za roh, jezdit na antigrav. bruslích, vznášet se pomocí trysek nebo létat v nulové gravitaci a to je jen nejzákladnější ovládání. Co se týče zbrani, máte k dispozici snad všechno, čím se dá zranit či zabít, od ocelových tyčí přes pistole, špuntovky, medvědice, uspávací jehly, kulomety, samopalů, několik druhů laserometů, pancéřové pěsti, laserový meč (ten je obzvláště povědený) a nespouštěcí další zbraně. K tomu ještě připočítejte hrst různých granátů, min, časovatelných bomb, uspávacích a jedovatých plynů a zjistíte, že DOOM vlastně disponuje velice chudým (i když



Po zmatených pokusech o ztvárnění virtuální reality v několika nedávných adventure hrách je teprve tohle to pravé (nahore).

Tohle tlačítko budě rozrušit Shodana nebo zničí Zemi: cvak... PRÁSK! Stane se (vpravo).



Na magnetických bruslích je to sportování jiný kafe, ta hrstka naděnců denodenně kroužící okolo Národního Divadla by si jistě přišla na své.



Jsem na číhané na silovém poli a mám vlk jako hlad, vlastně vlk jako... hlad jako, zmatek (nahoře)! Edward Diego dostal od Shodana nové tělo a čistší mysl, také má ostřejší prstinky a šermíř je to věru zdatný (vpravo).

kvalitním) arzenálem. Důležitou úlohu pro vaši bojovou zdatnost hraje drogy. Můžete svému hrdinovi pichat uzdravovače, halucinogeny, zlepšovače vidění, posilňovače a rozrušovače, ale nesmíte to přehánět, jinak chudáček hacker skončí s pénou u huby ve vlastních výkalech. Ke všemu se musí přistupovat s citem, tedy kromě nepřátel. Jak se říká mrtvý nepřítel, dobrý nepřítel a SYSTEM SHOCK není vyjímka. Kromě zbloudilých biologických pokusů a nemrtvých lidí, které vaše zbraně rychle mění v krvavou kaši má Shodan všude pečlivě rozestavěné bojové roboty. Je jich mnoho druhů, ale i tak si časem zapamatujete, jak je který nebezpečný a budete rozeznávat jejich hodnoty. Na jednodušší úrovně obtížnosti jsou roboti docela malátni, ale na tvrdou obtížnost jsou mazaní až hrůza. SYSTEM SHOCK rozhodně doporučují hrát na vyšší obtížnost, protože, stejně jako u DOOMu, se tak mnohem více pobavíte. Rambovskými kousky se můžete bavit až do aleluji, tu se připlazíte větrací šachtou a nachystáte časovanou bombu, tam skočíte z výšky mezi tři roboty a s využitím jejich zmatku je rozsekáte laserovým mečem, skrize mríže a otvory ve stěně můžete špehovat obrazovky v kontrolních místnostech a opisovat si tajné kódy.



V téhle bedně si sedí Shodan, my se pěkně namáháme a on si sedí. Sedi si tam.



Čekají vás nepoznané momenty ze světa budoucnosti. Každé patro stanice má patřičnou atmosféru a svůj specifický účel. Zprávy zesnulých členů posádky nalezené mezi roztrhanými těly a zmutovanými zbytky tkání uceleně vyprávějí a marně boju proti Shodanovi, občas v nich ale naleznete i potřebné kódy či jiné důležité informace. Boj o váš kejhák bude velice různorodý: nejprve musíte zničit těžební lasery stanice vypálením do vztyčených štitů (to vám zabere přibližně dva dny čistého času), pak odpoutat od stanice hájek Beta, kde se Shodanovi povedlo vypěstovat super virus, který chce naočkovat do zemské atmosféry (taktéž dva dny). Poté Shodan začne nahrávat své paměťové bloky do pozemské počítačové sítě, takže musíte odstranit datové antény plastickými výbušninami (na to bude stačit „jen“ jeden den). A to je teprve začátek. Dostanete se do situaci, kdy položíte časovanou plastickou výbušninu a Shodan za vámi vztyčí silové pole. Máte jen pár sekund na to, abyste ho odpojili a řeknou vám, hrabat se v elektrickém rozvodu s tiskající plastickou výbušninou v zádech je o to složitější, že se člověku malíčko klepou ruce. Jindy budete muset najít hlavu jistého palubního technika a ukázat zornici jeho oka čočkovému scanneru, abyste byli vpuštěni do blokovaného sektoru. Nevyhněte se ani návštěvě jaderného reaktoru lodi a oblasti s vysokým biologickým zamotřením, kde by se z vás bez ochranného obleku stala buď slaná voda nebo hnijící zrůda. S nevidanou pečlivostí jsou zpracovány fyzikální zákony, v různé gravitaci bude váš pohyb odlišný. Podle vzdálenosti od epicentra výbuchu odhodi tlaková vlna způsobená explozí granátu nejen vás, ale i všechny ostatní bytosti i předměty v místnosti a dokonce popraskají i všechny skleněné plochy v dosahu tlakové vlny.

Mezi další věci patří skvělé automapování. Napišete-li si například do mapy poznámku, objeví se přímo ve hře zelený jehlan na místě, kde se (na mapě) poznámkou nachází, klikáním na něj se vám obsah

poznámky objeví na obrazovce aniž byste museli konzultovat mapu. Ovládání hry ukázkově vychází vstříc všem druhům hráčů, kombinace myši a klávesnice ve stylu DOOMu se sama nabízí. Jak vidíte na obrázcích, veškeré informace můžete mít zapnuty přímo v herním okně, aniž by vám bránily ve výhledu. Obsah dvou menších menu v pravém a



Shodan se usmívá z nejednoho monitoru, rozstřílet jeho úsměv kuletem vám jistě vylepší náladu.

levém dolním rohu obrazovky si dokonce můžete měnit podle libosti, tj. v levém si zapněte zaměřovací systém a v pravém např. mapu, nebo v levém mapu a v pravém přístup k E-mailovým zprávám. Taktéž všechny ostatní funkce jako zapínání štitů, trysek, kompasu či „zadního“ vidění (to jest kamera upevněná na vašich zádech monitorující výhled za vámi) spoštěte přímo z herní obrazovky, žádná zbytečná menu nenajdete. Jde-li do tuhého, v mžiku všechny menu zavřete tuknutím na Backspace a můžete se plně soustředit na boj. Velká část této neskutečně členité hry se odehrává ve virtuální realitě, do které se logujete pomocí VR interfaců. Uvnitř této reality budete bojovat s hildacími programy, sbírat data a co je nejlepší, otevirat si blokované dveře v reálném světě. Jste vyzbrojeni různým

hackerským softwarem jako jsou navrtávače ochranných bloků, vnadidla lákající ostrahu dat, můžete sbírat dokonce i hry a v jednom z menu si pak během hry bavit třeba asteroidy nebo pinkáním mičkem - detaily jsou zarázející. Dokonce ani v sérii ULTIMA UNDERWORLD nebylo zvykem, že by se na jednom patře překryvalo více úrovní, po kterých se můžete pohybovat. SYSTEM SHOCK to umožňuje aniž by se narušila struktura automapování. Vznikají tak prozatím neviditelné situace, kdy stojíte pod můstkem a víte, že je přímo nad vámi robot a že o vás ví. Nebo vypnete silové pole a víte, že spadnete do vzduchového proudu pod vámi a přitom

se nacházíte stále v jedné jediné úrovni. Výčet všech originálních nápadů a dalších detailů se do této recenze bohužel nemůže vejít. Přitom se mi v hlavě rojí miraky dalších bezvadných věcí, které by se daly napsat. Je mi opravdu lito, že SCORE nemá alespoň 120 stran, aby božský SYSTEM SHOCK mohl být popsán alespoň na čtyři stránky, čímž by byla jeho genialita ještě více zřejmá.

Origin nám už poněkolikáté pomáhá nalézt nový styl a bořit stávající technické hranice. SYSTEM SHOCK ukazuje, jakým směrem se tvorba her bude ubírat v BUDOUCNOSTI. Hrát SYSTEM SHOCK na rychlém počítači je něco podobného jako skočit v čase o pár let dopředu a ponořit se do virtuální reality. Je to nepopsatelný krok o pár let vpřed. Z každého kousku hry vyzařuje promyšlená pečlivost, z autorského hlediska se dostáváme až nad úroveň profesionality, protože každý detail, zvouček i zlomek děje, všechno je složeno v bezchybný celek s láskou a pečlivostí, pro kterou nenacházíme slov. Hrát SYSTEM SHOCK je privilegium, božská zábava a splynutí se sci-fi světem najednou. Je to vrchol všeho dosavadního snažení softwarových firem nás, hráče, pobavit a proto ode mne tato hra dostává jedno z nejvyšších hodnocení procent, které jsem kdy hře dal a dělám to vědomě s mozkem čistým od kokainu, bez hlavně pistole u spánku a bez výčitek. SYSTEM SHOCK hraje už potřetí znova od začátku a pořád nalézá nové věci a nápady, kterých jsem si předtím ani nevšiml. System Shock je vrcholem současného hraní a když vás hra snad nechytrne na první pohled, spolehněte se, že v okamžiku, kdy proniknete do ovládání a ponoříte se do děje, přestane svět okolo vás existovat. Zmizí vás růžový medvídek, babička i nutkání navštívit WC a zůstanete jen VY a SYSTEM SHOCK.

ANDREW

Score		94%
Název hry:	SYSTEM SHOCK	
Výrobce:	Origin	
Zánr:	Sci-Fi	
Styl:	Dungeon	
Počítač:	PC	
Obtížnost:	Volitelná	
Hodnocení:		
Originalita:	90%	
Atmosféra:	95%	
Grafika:	90%	
Zvuk:	95%	

DreamWeb

Náš pravý život se odehrává ve snech, tam se rodíme, milujeme i umíráme...

Pokusným objektem nevědomky testujícím tuto hru bude bývalý profesor, padesátiletý Van Vahlen, jehož herní zkušenosti sice nejsou nijak valné, ale tim spíše bude posilena nestrannost. Zbystřete tedy svoji pozornost, protože pokusný objekt právě přichází do kontaktu se sledovaným programem...

Mr. Van Vahlen je zapáklý a trpký bakalář, jež občas pracuje na polozapadlém PCku stojícím o samotě v ošuntělém koutě. Když nemá co na práci, divá se na akční snímky nižší kvality. Na konci jednoho nevýrazného nedělního odpoledne ho přišel navštívit jeho přítel abbé Richter, aby se po krátké debatě opět ztratil ve vichrném pozdním listopadu. Zanechal po sobě jen nenápadný balíček disket komentovaný slovy „Tohle je jakási nová hra. Dreamweb. Zkus ji, jestli stojí za to. Když tak zavolej.“ Van Vahlen, vida přislib nudného nedělního večera, vybalil omakané a ubleptané (hle, jak pompézní výraz) diskety a jal se hru instalovat. Ne, že by byl jedním z herních maniáků, ale když na to přišlo, zahrál si rád, zvláště pocházeloh doporučení od Richtera. Instalace skončila dobře. Pěstěné prstinky natukaly do kláMĚSTA, (tak Van Vahlen říkal kláVESNICI, vždycky se tomu s Richterem srdečně smáli) příkaz DREAMWEB IS.

Ze zaprášených reprodukturů se vyvalila majestátní hudba u které si Van Vahlen udělal mentální poznámku poukazující na její vyjimečnou kvalitu. Úvod hry ukazoval jakousi starobylou sekutu bdící po nesčetné věky nad lidskými sny. Sekuta vysílá svého učně Ryana na spásnou misi. Ryan má za úkol najít sedm vlivných osobnosti na povrchu zemském a zneškodnit je, protože jejich plány se kříží s cílem Sítě Snů. Těchto sedm lidí se snaží nabourat Dreamweb a poškodit tak balanci dобра a zla, čtěj prostřednictvím snů ovládnout člověky okolo sebe. Po chvíli intro ztmavlo a na obrazovce se objevila malíčká krabička plná nejasných skvrn. Van Vahlen otevřel oprýskaný šuplík a vytáhl staromladenecké bezobroučkové brýle. Jakmile si je nasadil, zjistil, že krabička na obrazovce je ve skutečnosti malý pokojíček viděný z ptačího pohledu. Nesmělé tuknutí na myš uvedlo v pohyb jednu z rozmaných skvrn. Jasně, to bude hlavní postava Ryan (jestlipak je to alespoň fešák). V malém pokojíčku na obrazovce byla poházena velká spousta droboučkých věcí. Van Vahlen se natáhl ke krepové bedně spočívající u paty stolu a po chvíli marného šmátrání krátce zvolal „Proklatá lupa!“. Pak ale jeho zrak opět spočinul na obrazovce a vida, že autoři hry na podobné problémy



A když už jsme v ráži, tak tohle letadélko také odpráskneme (nahore). V Ryanově batohu vidíme ocelovou tyč, kudlu a křížek! Jak ten se sem dostal (vlevo)?

Jest 18:24. „Čas na polévku“, zamyslel se Van Vahlen, ale vida jakési dění na obrazovce, rychle na polévku zapomněl (tak už to mezi námi hráči chodi). Po zběžné prohlídce bytečku mu už bylo jasné, že se učeň Ryan nachází u své dramatické přítelkyně Eden. Hbitý tukáním na myš opustil Edenin dům a na jednoduché mapě New Yorku zvolil Ryanův byt. Tam našel počítač, naložoval se do něj, začal si číst zprávy a zjistil, že děj hry je velice zajímavý. Časem svému hrdinovi sehnal zbraň a pář peněz a vydal se do luxusního hotelu zabít svou první oběť - slavného kytaristy. V momentě, kdy s nabítou laserovou pistoli jede výtahem k jeho apartmá už si napětí vybírá svou daň a do ruda olizané rty svědčí o tom, že Van Vahlen a Ryan se stávají jednou osobou.

Ted, když se nás pokusný objekt totálně sžil s hlavním hrdinou hry, odvyprávím vám kousek příběhu Dreamwebu, abyste z toho všeho také něco měli: „V požární schránce našel Ryan krááásně klenutou sekeru, která se na něj vřele usmála. Pak vstoupil do výtahu, nožem rozpítal ovládací panel a vyšvihl se na střechu znehybnělé kabiny. Sekerou vypáčil dveře a vstoupil do místnosti. Dva tělesní strážci si právě užívali (poslední) pohody svého klidného



...strážcovy vnitřnosti teple vykloktaly do vlažné vody. První oběť, nacházející se o dvě místnosti dále, však ještě netuší, že prožívá poslední vteřiny svého života...



života. Jeden pokoušoval u dveří do umělceho apartmá a druhý si máchal nožky v modravém bazénku. Než se stačili vzpamatovat, Ryan pozvedl sekera a vida jeji vítězoslavný úsměv, zarazil jí až po topůrko do hrudi strážného u bazénu, jehož vnitřnosti teple vykloktaly do vlažné vody (viz obr.). Druhý strážce zatím vyštělil, ale netrefil. Ryan tedy nelenil a vypálil mu do hrudi znamení smrti svou těžkotonážní pistoli. Vždyť to zabíjení je docela jednoduchá a zábavná věc. A teď přijde finále, protože pozor, právě vcházíme do apartmá slavného kytaristy! Ale co to? Slavný kytarista se právě věnuje rozmnožování všem pěti. No vida, ženské vzdryky utíkají před pistolemi a tahle nepříšla na nic lepšího než zaletit nahá pod postel. A slavný kytarista? Jakpak se to na nás dívá, prosebně nebo vyjukaně? Ty kluku jeden, moc už si v životě nezabrmkáš. Smrt je sice nepříjemná věc, ale musíš ji přijmout důstojně. PIC. No vidiš a je to. A jakou krásnou díru jsem do tebe udělal! M-HM."

Řekl bych, že vyprávění kousku Dreamwebu vám

o této hře prozradí mnohem více než jakýkoliv jiný popis, co říkáte? Teď už je vám všem jasné (ano, i těm tam vzadu co jím stří oči a utírají si ústa), že Dreamweb je simulátor vraha. Možná teď řeknete: „Takových už tu bylo, pche“, ale není to tak úplně pravda, protože Dreamweb není simulátor zabíjení, ale simulátor vraha. Chci říct, že zabít jako takové je v této hře až jakýmsi vrcholem, je důsledkem a odměnou za pečlivou přípravu, kterou budete muset před každou vraždou podstoupit. Rituál smrti je ale nejen vrcholem (a u našeho pokusného Van Vahlena tomu bylo dokonce doslova), ale i oddychem, protože po smrti každé vaši oběti zmizíte z místa činu přímo do krajiny snů, kde vás čeká zahalený mnich a chválí vás za dobré vykonanou „práci“. Pak se vrátíte do reálného světa se jménem další oběti a partie se opakuje s novými figurami. Postava vaší dívky Eden je bolestnou zkušeností, která vám čas od času připomíná, jak daleko jste zašli. Eden netuší, že ji Ryan objímá rukama, které si ještě ani nestačil umýt od krve poslední oběti. Takovéto detaily popisuji proto, abych zdůraznil, jak reálně příběh této hry působí, jak vám dovolí vžít se do hlavních postav a sledovat jejich osudy. Je možná těžké představit si malé temeno a dvě ramínka jako reálnou postavu, která cití, přemýšlí a jedná, ale autoři Dreamwebu (a že to bylo pár -náctiletých kluků) vystihli ty správné momenty, dialogy a zvraty příběhu, aby všechno uvěřili.



Odsouvání oltáře v opuštěném kostele by se zdalo jako práce navíc, ale všechno má svůj čas (vlevo nahoře).

Ryan se vrací do Sitě snů, aby předal energii získanou z další zavražděné oběti (vpravo nahoře).

Mapa města je jednoduchá a klidná, vzbuzuje důvěru (vpravo dole).

A co náš mr. Vahlen? Jakpak se mu tyhle jatka zamouvají? Ano, ja, da, yes, oui, stoprocentně si libuje. Zrovinka plánuje další vraždu a je celý veselý z toho, jak mu to jde. Dokonce i mr. Richter, který před chvíli dorazil celý promoklý z deštivého odpoledne, svršky i spodky schnoucí všude po pokoji, se v adamové rouše tulí k Vahlenovi a šeptá mu další vražedné plány. Sit snů se stahuje jak kožená smyčka a hlavy z napuchlými modrými jazyky unisono blekatají.

Dreamweb, Dreamweb, Dreamweb. Tí z vás, kdož potajmu v noci při videu plesají nad každou čerstvou mrtvolou a lidské maso rádi koření chilli a majoránkou mají tentokrát nefalšované pré, konečně se vyřádí na tom pravém, krvavě malinovém.

ANDREW

Score	82%
Název hry:	DREAMWEB
Výrobce:	Empire
Žánr:	Horor
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	75%
Zvuk:	90%



Nyní se pokusím názorně předvést, jak se hra DREAMWEB hraje. Demonstraci provedu na scéně, kdy se hrdina Ryan musí dostat do důkladně střízeného domu jedné ze svých obětí. Poté, co Ryan zjistil, že okolo domu chrání plazmové pole, našel místo, kde je skryto jeho ovládání (na obrázku označeno číslem 3) a začal hledat nástroj, kterým by mohl odstranit kryt ovládacího panelu. Takový předmět nalezl na místě označeném číslem 1. S ocelovou tyčí (neboť to byl onen předmět) vypáčil víko panelu a do samotného ovládání vylil vodu, kterou nabral do nádoby na místě číslo 2. Tím zničil celý obranný systém domu a poté vlezl dovnitř oknem. Výbuchem zraněná oběť (4) byla konečně zlikvidována. Cesta do Dreamwebu je volná...

Quarantine

Být řidičem taxíku není snadná záležitost. Dodržovat sazby, být ohleduplný k zákazníkům, dobré se vyznat ve svém městě, dojet na místo včas a neporušovat dopravní předpisy.



Být řidičem taxíku ve městě Kemo v roce 2032 už ale vůbec není snadná záležitost. Jistě, má to své výhody - sazby určuje trh nabídka a poptávky, nespokojeného zákazníka je možné vystřelit ze sedačky a přejet či zastřelit, Kemo je městem poměrně přehledným a mapa je tu vždy k dispozici, taxíky tady jezdí za vzdutovém polštáři, jsou velmi rychlé a dopravní předpisy neexistují. Kemo totiž není obyčejné město. Kemo, kdysi perla amerického západu a jedno z nejbohatších a nejlépe prosperujících měst, je dnes vězení. A to má i své nevýhody.

Nevýhodou je třeba to, že velká část obyvatelstva tohoto města je složená z psychopatických šilenců posedlých zabíjením všech, kteří nejsou také psychopatickými šilenci. Na rušných ulicích velkoměsta to někdy může způsobit dopravní problémy. Chodci totiž zcela bezdůvodně střílí, hází bomby, případně se snaží jinak ublížit projíždějícím vozům. Další drobnosti, která brání spokojené činnosti práce taxikáře je konkurenční boj. Ulice tady už nejsou co bývaly - všechna vozidla jsou více či méně vyzbrojena, opacérována a některá i značně nebezpečná. V boji o zákazníka, který je v tržním prostředí jistě zdravým stimulem, tak létají řízené střely, svíšti rychlopalné kanóny, syčí plamenomety a explodují granáty a bomby. A pak se chtějte dostat z jednoho konce města na druhý.

Drake Edgewater měl prostě smůlu. Slušný, poctivý a

vážený řidič taxi by nikdy nikomu neublížil. Ani za nic. Jenže měl smůlu a když začala okolo města Kemo vyrůstat vysoká zed, která měla jeho obyvatele údajně „chránit“, pokračoval nerušeně ve své poctivé a spravedlivé práci. To bylo v roce 2030. 3. července 2032 byl projekt 'Q' dokončen. Problém narůstající kriminality a zločinu ve městě Kemo byl vyřešen. Celé velkoměsto se stalo obrovskou věznici. Omnicorp, mamutí koncern, který je zodpovědný za projekt 'Q' navíc vypustil do vody látku Hydergine 344, která však nešťastně reagovala s neznámým virem a způsobila současný stav věci - většina obyvatel věznice zešlela a jejich

Hra je rozdělena do pěti tematicky odlišných úrovní, z nichž každá nabízí nová překvapení a nástrahy. Sledování mírumilovných taxíků je oblíbenou zábavou první úrovně - městské části.

tlačítka a nechali okolostojící vozy explodovat, pro agresivní jezdce, toužící po tom mít ve voze něco proti obtížným chodcům a konečně i pro ty ostatní, mírumilovné řidiče, kteří si chtějí od všeho mírumilovného odpocinout. QUARANTINE je totiž vše, jen ne mírumilovnou hrou.

Základní systém hry je založen na 3D prostředí, do kterého je, podobně jako třeba ve hře DOOM, v hlavní roli umístěn Drake Edgewater, řidič taxiku. Zároveň se vyhýbám formulaci, že QUARANTINE je simulátorem jízdy v taxiku, protože tomu tak není. QUARANTINE je simulátorem brutality, bezbřehého násilí a neutuchajícího zabíjení. A navíc nejde o jízdu v pravém slova smyslu, protože každý správný taxík už je dnes na vzduchovém polštáři. Pro přiblížení ale lze říci, že automobil je ovládán způsobem známým z jiných a méně brutálních automobilových simulátorů.

Příznivci DOOMu prostředím hry překvapení nebudou, ostatní (pokud na světě nějaci nepříznivci DOOMu jsou), ano. Dokonalými texturami pokryté a naprostě plynule se pohybující prostředí pěti úrovní hry je přesně to, co bychom od hry tohoto stylu očekávali. Nabízí se sice myšlenka, proč se všichni programátoři schopní vytvořit takové prostředí s takovým smyslem pro detail a tak svížným pohybem uchylují k tak neskutečně brutálním hrám, ale tato otázka zůstane pravděpodobně nezodpovězena.



zena. Není to pochopitelně jen prostředí. Celé zástupy chodců, tolik silbované reklamní kampaně, jsou tady a stojí za to. Od slušných měšťanů mávajících na taxi přes doterně ostřelovače a bombometčíky až po oživlé mrtvoly a mutanty - následky působení Hydergine 344. Výkřiky a krev na předním skle, které se objeví (přesně v tomhle pořadí) kdykoli se podaří nějakého chodce přejet či zasáhnout jednou z nespočetných zbraní jsou velice realistické a sugestivní. To ale ještě není všem dnům konec.

Bez ohledu na dopravní předpisy a pravidla silničního



Park (vlevo) nabízí kromě malebně vyhlížejících oběšenců a létajících strojů i spoustu zajímavých mísí. Staré Kemo (dole), naopak poskytuje možnosti využití ve výkladních skříních a obytných částech města.



jediným smyslem života se stalo zabíjení a násilí. A Drake? Co jiného mu zbývá než namontovat na kapotu kanón a vyrazit do ulic. Je přeci taxikář a nic jiného neumi. Třeba najde cestu z pekla, ve které se Kemo teď změnilo...

Reklamní kampaň hry QUARANTINE, nového produktu firmy GAME-TEK byla velmi zdařilá. Reklama na které stěrač setře krev z předního skla s nápisem „Jestli máte nárazníky, my máme chodce“ zní slibně. Slibně pro všechny nervózní řidiče automobilů, kteří by v dopravní zácpě nejraději stiskli tajné



S dalšími úrovněmi se stav zástavby očividně horší (vlevo). Přehled a snadnou orientaci ve hře umožňuje mapa, která je kdykoliv k dispozici (vpravo).

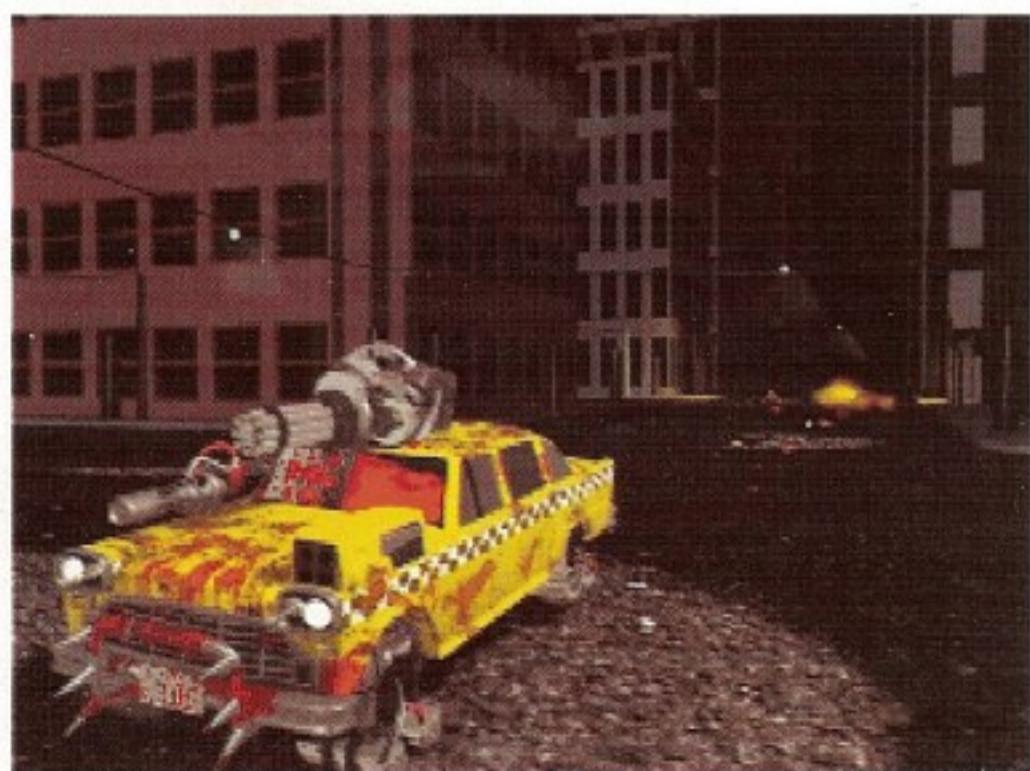
provozu je na ulicích rušno. Velice rušno. Škála vozidel sahá od jednomístných vznášedlo-motorek přes automobily, obyčejné taxiky, nákladní vozy, cisterny či vysokozdvížné vozíky až po gigantické bojové stroje ve stylu obrovských robotů známých z filmu TERMINATOR 2. Řešení zapeklitých dopravních situací tady nespočívá ani tak v rozhodnutí, kdo má vlastně přednost či kdo je na hlavní, jako spíše kdo má lepší zbraně a kdo rychleji střílí.

U zbraní ještě chvíli zůstáváme, protože zbraně jsou kořením života, jak říká staré přísloví právě z okolí města Kemo. Zbraní je dost. Po celém městě se po izolaci vyrojily automatizované obchody se zbraněmi a stejně automatizované opravny a prodejny brnění a štitů. Za mírný poplatek odčerpaný z kreditní karty tak lze vybavit svůj žlutoučký taxik všechny výmožnosti rozvinutého kapitalismu - střešní kanóny různé účinnosti, minometry, plamenomety, granátomety, raketomety a mnohé další mety stejně jako třeba umně modifikovaná cirkulárka (obdoba oblíbené motorové pily v DOOMu) či explozivní nárazník pomáhají k pohodlné a ničím nerušené jízdě po rušném velkoměstě. Práce je dost.

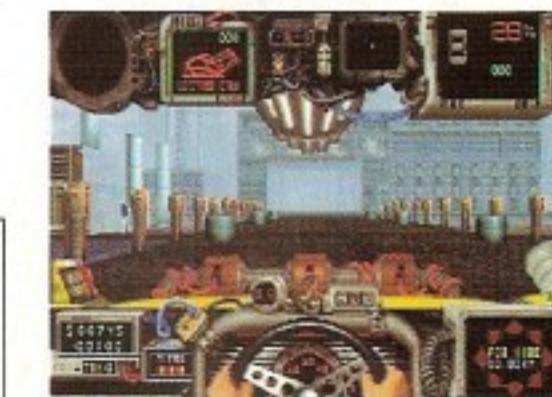
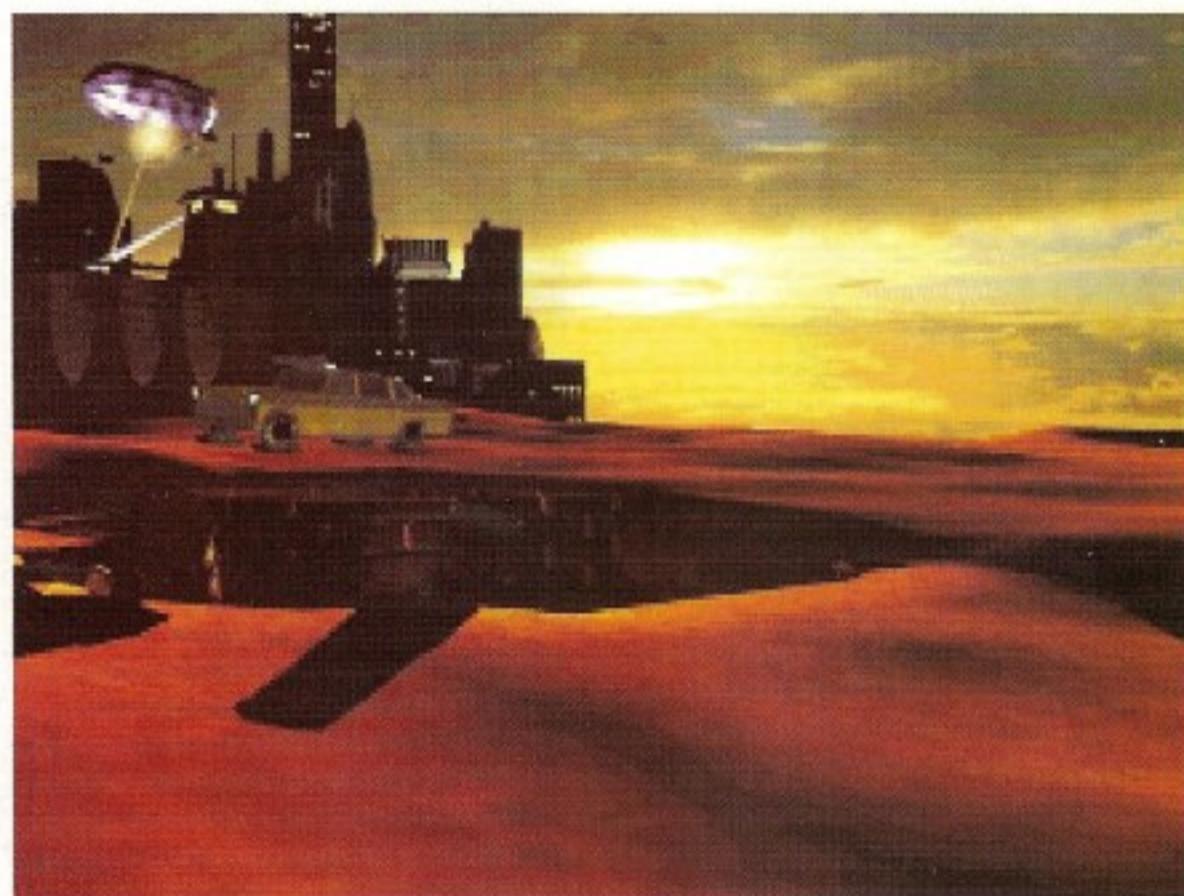
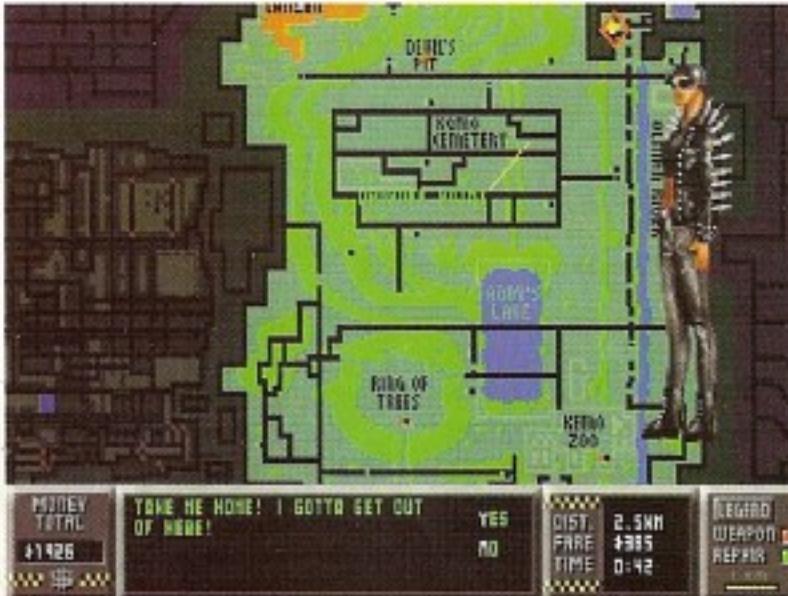
Podstatou hry však není jen bezhlavé jezdění a likvidování stejně či více bezhlavých

chodců a řidičů. Drake je především taxikář a taxikář má tvrdý chleba. Co chvíli se ozve zavískání, zavolání či zoufalý výkřik a po zastavení se do kabiny nahne více či méně odpudivý zjev. Přání bývají různá. Zpočátku jde jen o to, rozvážet odvážné neštastníky na zvolené místo včas a přesně. Každý zákazník má svůj časový limit, po jehož překročení se snižuje výsledná částka, kterou zákazník

zaplatí po dopravení na místo určení. Ne, že by snad celá hra spočívala jen v otrockém posluhování dotérným zákazníkům. Co chvíli se totiž objeví některý ze speciálních úkolů, jejichž splnění je náročné, zábavné a vede k postupu do další úrovně. Doručování balíčků na danou adresu, likvidování nepohodlných osob, vyhazování klíčových míst (povětšinou sídel tyranské organizace



Dříve než se dočkáte působivé závěrečné scény (nahoře), musíte se proborovat pátem úrovní hry, která se odehrává v prostoru lodního přístavu (vpravo).



Omnicorp) do povětří, masakry šílených gangsterů, ale i legrační úkoly jako likvidování hygienických toalet či pouštění ryb do jezírek. Být řidičem taxiku ve městě Kemo není snadná záležitost.

Snadné ostatně není ani posouzení QUARANTINE jako softwarového produktu. Opomínejme morální, estetická a výchovná hlediska hry, protože něco takového bychom tady jen těžko hledali. QUARANTINE je brutální, úchylně krvavou a neskonale dekadentní podívanou pro otrlé. DOOM nebyl o nic méně krvavý s tim rozdílem, že poměr nehumánních mutantů k lidem byl mnohem

výšší než tady - v QUARANTINE jsou jenom lidé a i když psychopatičtí násilníci a šilenci, pořád jen lidé. O výchovném efektu mluvit také nelze a rozhodně nedoporučuji řídit skutečný automobil dříve než týden potom, co QUARANTINE přestanete hrát. Jinak hrozí nebezpečí, že jednoho či dva chodce přejedete bez hnuti brvy a zastavíte se až po zjistění, že ten kamion, do kterého jste právě narazili opravdu nezmizel, ačkolik jste do něj zcela určitě vystrílel celý zásobník.

Ale QUARANTINE jako počítačová hra stojí mezi čelními produkty své třídy. Jako akční hra totiž splňuje všechny požadavky - celá hra je velice rychlá a dynamická a technicky naprostě dokonale zvládnutá. Po grafické stránce není co vytáhnout a kvalitou 3D prostředí se QUARANTINE rozhodně může měřit s hrami jako DOOM. Bez zajímavosti není ani zvuková stránka s digitalizovanými zvuky a mluvěným slovem, volání na taxik a troubení klaksonů potěší stejně tak jako tzv. „Curse Key“, kterým lze kdykoliv zařvat velice sprostou nadávku bez jakéhokoli viditelného výsledku - jen pro vlastní uspokojení.

Osobně mě trochu mrzí omezenost jednotlivých úkolů a příliš jasně vymezená dějová linie - ve všech částech města jsou jen tři druhy míst, které lze navštívit - opravny, obchody se zbraněmi a vstupy do tunelů vedoucích do dalších úrovní. Neškodilo by trochu více svobody rozhodování o pohybu, vice lokaci a větší prvek dobrodružství. I když je ovládání vozidla snadné a lehce přejde do krve, působí někdy jízda na vzduchovém polštáři problémy, zejména při kolizích s ostatními vozidly. To všechno jsou ale jen drobnosti v porovnání s obrovskou zábavou a vysokou hratelností kvalitní, i když neskonale brutální hry QUARANTINE.

ICE

Score	88%
Název hry:	QUARANTINE
Výrobce:	Game-Tek
Zánr:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

RECENZE

Dnes přinášíme exkluzivní informace, které se jednomu z našich odvážných redaktorů podařilo vytáhnout z propadliště času. Ano přátelé, dnes poprvé budete svědky ojedinělé cesty do minulosti, až ke kořenům jedné počítačové hry současnosti...

Outpost

Místo: Hlavní stan jedné významné softwarové firmy
Čas: 1 rok zpět, asi 5 hodin odpoledne, krátce po kávě

Šéf: Nazdar kluci tak jak se máte? Co? Poslouchejte, mám vychytalý plán - co kdybychom dneska zkusili něco, co jsme ještě nikdy nedělali? Tedy, myslím - už mám dost všech těch adventure, adventure a adventure, které jsme dodnes tak úspěšně vyráběli. Co takhle zkusit něco nového - pánové, dovolte mi sdělit vám, že naše budoucnost vězi ve strategických hrách!

1. programátor: Mno, ale šéfe, nikdy jsme nic takového nedělali, nemáme s tím nejmenší zkušenosti...

Scénárista: No jasně, podivte, mám tady zrovna dopsaný scénář nové série COWARD'S QUEST už na 5 dílů, nechcete to rozjet? Mělo by to úspěch, stejně jako všechny naše předchozí adventure.

Šéf: Ne, už jsem řekl. Uděláme kolosální strategii o kolonizaci vesmíru. Země bude jako zničena a loď s posledními přeživšími jako poletí ke hvězdám jako kolonizovat nové světy. Vám chlapci, kteří pořád pišete jenom pohádky a sranidíky pomůže tady Bruce Balfour - je to bývalý člen NASA, který se vesmírným programem zabýval. To bude teprve něco!

2. programátor: Doufám teda, že to bude jako něco jako jednoduššího, teda pro začátek, ne. Myslím tedy jako, víte, chci říct jako jednoduché a nenáročné technicky ne? Když s tím jako teda začínáme co, ne?

Šéf: Omyl pánové. Bude to sice dějově jednoduché, řekl bych až primitivní, ale technicky, technicky to bude láhůdka - všechno poběží pod WINDOWS v SVGA, obalíme to navíc hromadou animací pro CD-ROM, dáme k tomu mluvené slovo a přidáme i pára autentických záznamů zvuku, třeba z přistání na Měsici. A ještě něco, až budete renderovat animace a vytvářet systém hry, neberte nejmenší ohledy na rychlosť počítače - až hru doděláte, bude mít stejně každý doma Pentium a ti s pomalými 486/DX2 na 66 Mhz budou mít prostě smůlu. Tak se dejte do toho!



Vyrendrovaných animací a statických obrázků jsou v OUTPOSTU desítky megabytů. A hra? Pche!

2. programátor: Ale hele - můžeš tady tak jako vypnout animace povrchu, to se trochu jako urychlí he?

1. programátor: Hmmmm. No, tak že bys radši dělal na tom Pentiu ne?

Místo: Někde jinde ve stejné firmě
Čas: Půl roku zpět, při kávě

Šéf: Teda pánové, to je něco. Přišel jsem, viděl jsem a jsem nadšen. Tohle tady ještě nikdy nebylo. To bude bomba. Ty animace. Pane jo. Přes 150 animovaných šotů, to musela být makačka co? Odlet lodí, vypouštění satelitů, přistávání modulu, animace robotů, a ty katastrofy - zemětřesení, sluneční erupce, meteority a další. A jak jsme to hezky namluvili, co říkáte? A těch efektů! Není divu, že to CDčko bude skoro plné.

1. programátor: A co hra, jak se vám líbí ta hra...

Šéf: Jo hra..., hm, no jo, no jo, dobrý, ale to se nestarejte, to bude dobrý. Ale ty animace kluci, teda řeknu vám...

2. programátor: No, já jen jako, jestli teda jako nevadí, že to je jako tak jako pomalý.

Šéf: Ne, dobrý.

2. programátor: No, a taky jako jestli jako třeba trochu nevadí, že se tady jako po přistáni sice jako oddělí část



Sluneční erupce...



Meteoritický roj...



Zemětřesení...



Sopečná činnost...



Písečná bouře...



Magnetická bouře...

Kořením každé simulačně strategické hry jsou katastrofy:



Grafika je sexy. Je prostě úžasná. Škoda, že nemůžeme stejně pochválit hudbu, zvuky, rychlosť hry, děj, manuál, Windows, cenu a Sierra-On-Line vůbec. Snad příště chlapci.

populace jako teda rebelů a staví jako svoji vlastní kolonii, ale ve 150 tahu se ta jejich jako kolonie skoro vždycky vzdá.

Šéf: Dobrý, dobrý.

1. programátor: No, a taky jsme si říkali, že je škoda, že i když má hráč na začátku tak málo lidí, že jim nemůže nařídit, co mají dělat - třeba při stavění čehokoli jsou přiřazeni automaticky a když člověk potřebuje nové lidi, musí něco zbourat, protože nic nejde zavřít a lidi podesunout. To samý s materiálem - všechno se rozděluje automaticky. Nemáme to předělat?

Šéf: Ne, to je dobrý.

1. programátor: No, a taky je tady taková chybka - když člověk těží v dole, může kopat až čtyři vrstvy do hloubky, ale když vytěží první vrstvu dřív,

než postavi další patra, důl se hlásí jako vytěžený a ruda se v něm hromadí, protože je jako by nebyl. Necháme to?

Šéf: Jasné, to je dobrý.

2. programátor: A taky jsme si jako říkali, že je tady další jako chyba, teda, že jako...

Šéf: Jasné. Dobře kluci, jsem rád, že vám to jde, tak jen hezky pracujte. Moc se mi to líbi. Moc.

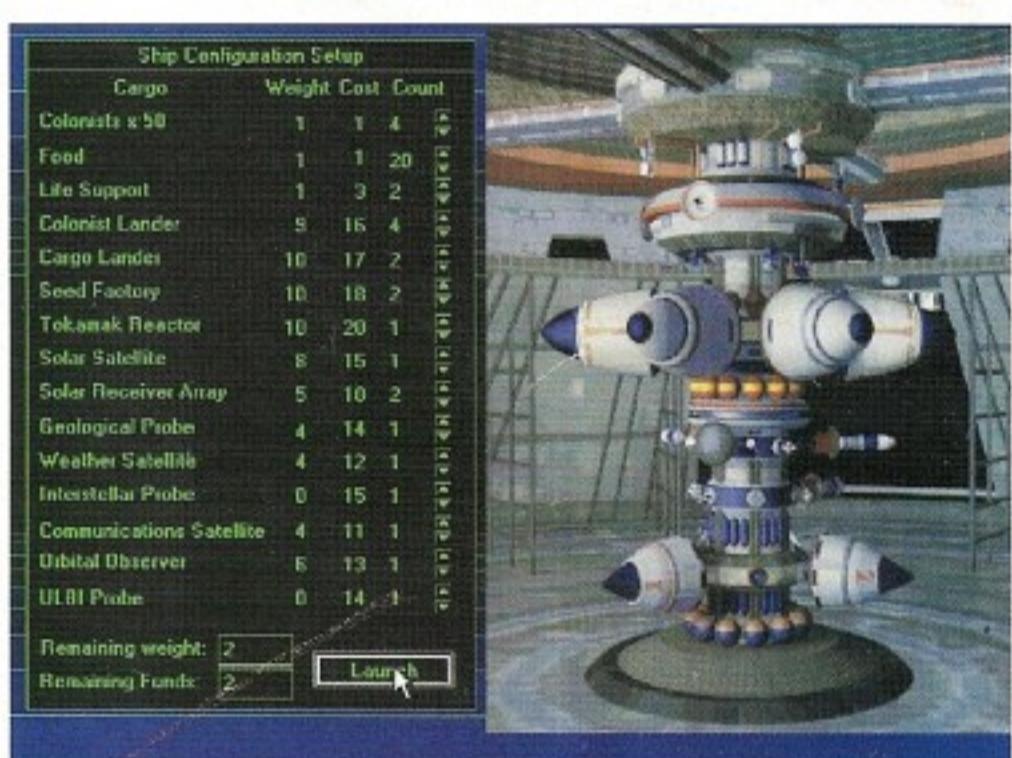
Místo: Hlavní stan stále stejně firmy Čas: Den před vypuštěním nové strategické hry - OUTPOST.

Šéf: Tak, zitra to pustime do světa. Je všechno v pořádku?

1. programátor: Jasné, super. Teda, jen pář malíčkostí.

Šéf: No?

2. programátor: No, jako třeba jako, že potom, co tady byl jako napsaný jako manuál jsme ještě pář věcí jako změnili. Ne moc, jen jakože nejde stavět cesty ani



zeleznice, že není možné dělat obchodní mise do kolonie rebelů a pář drobnosti, taky jsme pář věcí jako přidali, a v manuálu a nich není ani zmínka...

1. programátor: A taky že ten manuál je úplně na nic, protože v něm je sice všechno o vesmírném programu, a plánech na kolonizaci, ale o hře se člověk nedozví vůbec nic. Ve hře taky není vidět, co a jak jezdí do dolů pro rudu, i když by tam měly jezdit

nákladáky, které ale nejsou výděl. A pář dalších chyb, nestálo by za to odložit den vydání?

Šéf: Nesmysl. Už to musí ven. Vite co? Manuál necháme, napišeme ještě dodatek, který ke hře přihrajeme jako soubor, slibíme další datadisky a opravení chyb a časem možná vydáme novou, opravenou verzi. Nemyslite, že to bude nakonec docela dobrý?

1. programátor: Ne.

2. programátor: Teda, jako ne.

ICE: Ne



Score 65%

Název hry: OUTPOST

Výrobce: Sierra-On-Line

Zánr: Sci-fi

Styl: Strategie

Počítač: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 50%

Atmosféra: 40%

Grafika: 90%

Zvuk: 90%

RECENZE

Ne každý však dostane povolení k vykopávkám v Egyptě či na Blízkém východě. A ne každý je Indiana Jones, kterého čeká dobrodružství na každém kroku, ať na půdě vlastní univerzity či v knihovně v Benátkách. Pro nás, obyčejné smrtelníky bez biče, klobouku a jizvy na bradě, pro nás bez šance na cestu za exotickými vykopávkami a pro nás, kteří se neradi necháváme pohřbit zaživa je tady ENTOMBED.

Hned na začátku by mělo být jasno. ENTOMBED je především logickou adventure hrou. Všichni ti z vás, kteří čekají akční scény plné rychlých akcí a bojových sekvencí

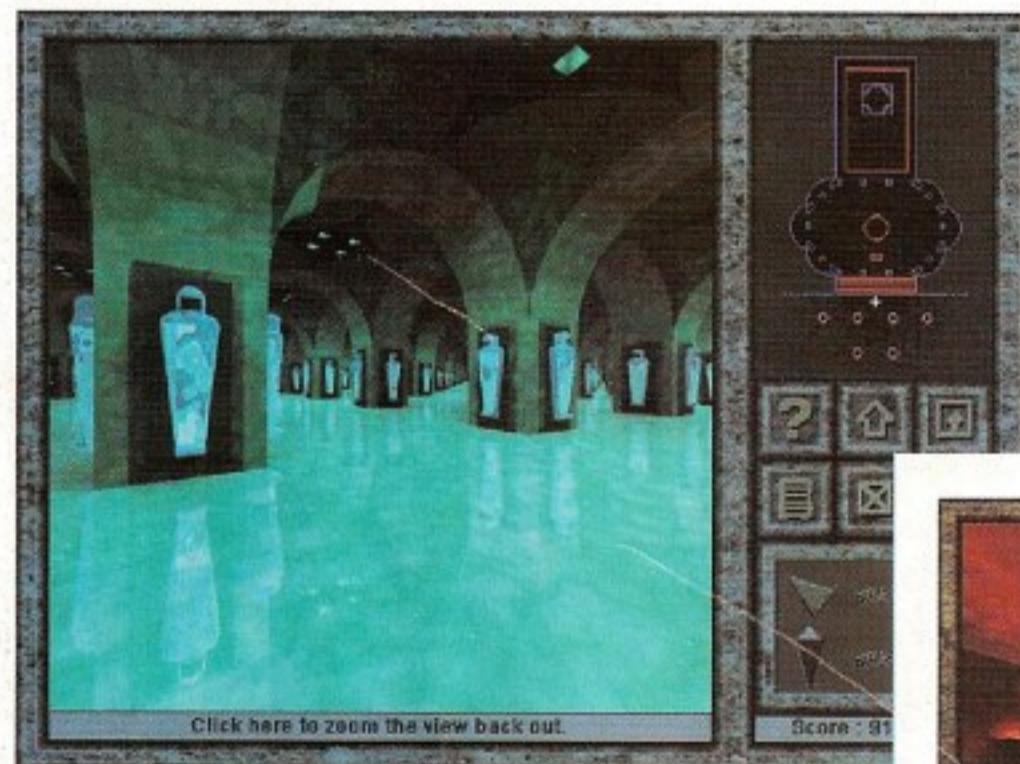
Entombed

Už jste se někdy zamýšleli nad tím, jak krásné je povolání archeologů? Nechtěli jste nikdy zapomenout na dnešní svět a ponořit se do odhalování starobylých civilizací, prozkoumávání letitých hrobek a sbírání starobylých předmětů?

ocitáte v temné, mramorem vykládané místnosti hluboko pod otvorem, který se pod vám otevřel a kterým k vám proniká vzdálené denní světlo. Cesta zpátky nevede. Jedinou možností úniku je pokračovat dál po sálech a komnatách tohoto dávno opuštěného paláce, hrobky, bludiště a smrtelné pasti současně. Pokračovat dál a zjistit, kam jste se to vlastně ve svém archeologickém zápalu propadli a co vás tady čeká.

Ne, že by snad hra byla nudná, stereotypy či zbytečně obtížná. V žádném případě. Všechny hádanky a logické figly jsou uměle poskládány do promyšleného příběhu a tvoří ucelený děj, jehož základem je postupování podle deníku dávno ztraceného archeologa, který se vám podaří nalézt hned v první místnosti. S pomocí těchto zápisů tak budete postupně odhalovat rozličné systémy bludiště, porozumíte systému pastí a časem možná pochopíte, kdo a proč tohle všechno vybudoval.

Na první pohled se ENTOMBED tváří jako kříženec klasické adventure v hlavní roli s dungeonem. Veškerá hra se odehrává v prostředí nádherně renderovaných podzemních místností a sálů vykládaných lesklým mramorem. Při procházení dokonale chladnými místnostmi osvětlenými nezemským světlem vycházejícím z pochodní bez plameňe má člověk opravdu pocit mystického tajemna a záhad. Nebezpečí a tajemné hádanky skryté na každém kroku člověka v tomto pocitu jen utvrzuji.



Milliony hibernovaných mimozemšťanů v modrých sarkofázech (nahore). Další ze složitých hádanek vyřešena. Cesta do hlubin bludiště je volná (vpravo).

budou asi zklamáni. Na druhou stranu budou ale přímo nadšeni milovníci nádherné grafiky, logických hádanek a zapeklitých úkolů. Zapomeňte tedy na pozemské starosti, sbalte si kufru a vyraťte do Turecka. Tam se to totiž dneska všechno semelo.

A už je to tady. Je z vás archeolog. Zkoumáte zrovna nějaké podřadné vykopávky zkamenělého trusu obránců Troje, když tu vaše ruka padne na podivný spinač ve skále. Jeho jediným stisknutím se

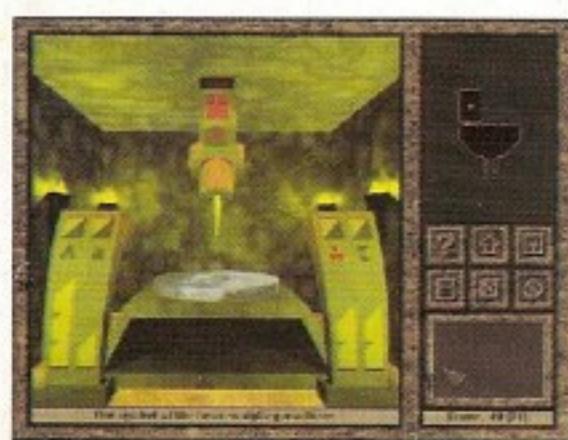
ENTOMBED je hra, kterou lze označit jediným, bohužel však ne příliš českým, slovem. Je to puzzle. Od začátku do konce. Budeme teď muset obširněji vysvětlit, co to takový puzzle je. Kromě malých papírových skládaček se tímto slovem označují logické hádanky a problémy, které je nutno vyřešit pomocí toho velkého šedivého, co má většinu z nás mezi ušima. Ano, bez použití mozku je řešení logických problémů opravdu nemozné. Logické hádanky a problémy jsou ve většině her roztroušeny volně po celé hře a člověk na ně čas od času narazí, vyřeší a dál nerušeně pokračuje, řekněme v adventure nebo dungeonu. Ne tak v ENTOMBED. Vyřešení jedné hádanky tady odkrývá deset dalších, po vyřešení jedné je tady další a další, až se všechno slije v jediný celek, jeden obrovský, promiňte mi to slovo, puzzle.

To, co nejdříve vypadalo jako hrobka je vlastně sídlo vyspělé civilizace, která z povrchu země zmizela před dlouhými staletími. Stěny jsou pokryty mystickými ornamenty, z nichž nejeden v sobě skrývá tajné spinače a složité mechanismy. Časem se ukáže, že civilizace, která toto bludiště vybudovala jej nevybavila pastmi pro nic za nic - sarkofágy v jedné z pozdějších místností totiž ukryvají těla těchto tajemných bytostí (což mi mimochodem velice blízce připomíná jednu z lepších scén Restaurantu na Konci Vesmíru Douglase Adamse), které se uložily k předlouhému spánku.

Problémy a puzzle, o kterých se tady tak hojně mluví, jsou soustředěny právě na překonávání pastí a nástrah, které ona



Hlavní sál první úrovně (nahore). Energetické krystaly je nutno nejprve opracovat (vpravo) a potom nabít tajemnou silou (zcela vpravo).



tajemná civilizace do bludiště připravila. Problém je tady doslova na každém kroku - zpočátku je nutné v každé místnosti rozsvítit světlo specifickým nastavením ovládacího panelu, při přechodu z jedné místnosti do druhé je životně důležité zneškodnit nášlapnou past na zemi, v další části dobrodružství absolvujete náročnou a složitou proceduru vytváření neomezeného energetického zdroje do pochodně - krystalu vyrobeného a opracovaného z tajemné látky. Jaké bylo moje překvapení, když jsem se v další části dobrodružství setkal ne se statickými obrázky, jako na začátku hry, ale s jakýmsi scrollujícím dungeonem, jehož rozloha bylo skutečně gigantická a který jsem překonal jen díky automatickému mapování, kterým hra disponuje.

Krásná grafika, atmosférické zvuky a vynikající atmosféra hry však nic nemění na tom, že ENTOMBED je jedna velká logická hádanka. Chytře vymyšlená, chytře poskládaná dohromady, chytře komentovaná a s překvapivým rozuzlením, přesto hádanka. Pokud patříte mezi milovníky hádanek anebo si chcete prostě jen trochu namáhat mozkové závity, zvolte ENTOMBED.

Nebudeste zklamáni. Na druhou stranu ale pokud hledáte akci a rychlý spád, tady vám asi štěsti nepokvete, protože v chladných sálech mramorového podzemního sídla se všechno děje s železnou pravidelností již stovky let - proč by se to mělo urychlit právě kvůli dalšímu archeologovi chycenému zaživa?

ICE

Score	75%
Název hry:	ENTOMBED
Výrobce:	Accolade
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	70%

SCORE? SCORE!



Předplatné SCORE vás bude stát 360 Kč, pokud je poukážete složenkou na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 3 a na zadní stranu složenky do zprávy pro příjemce napišete, od kterého chcete SCORE dostávat až domů. My vám obratem vaše peníze vrátíme. Jak? Dostanete od nás, respektive od správce firmy VISION, totiž tři kupóny, každý v hodnotě 120 Kč, které můžete použít na slevu při nákupu počítačových her od této firmy, ať už v některé z jejich prodejen v Praze či Brně, nebo prostřednictvím zásilkové služby.

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; **SCORE 2:** (vyprodáno) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; **SCORE 3:** GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITL DIVIL; **SCORE 4:** SIMCITY 2000, LITL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; **SCORE 5:** THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; **SCORE 6:** BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; **SCORE 7:** RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; **SCORE 8:** PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; **SCORE 9:** OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; **SCORE 10:** TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL

V dějinách lidstva se odehrála obrovská spousta událostí, mohutná impéria zanikla, řeky změnily svá řečiště, úrodné louky ze změnily v pouště a život jednotlivců tisíckrát vznikl a znova uhasl. Po všechna ta staletí se však některé věci dějí s železnou pravidelností - Země obíhá okolo Slunce, oblohu zdobí hvězdy, voda v řekách pluje do moře a od roku 1994 vychází každý měsíc časopis SCORE.

Pokud vám chybí některé ze starších čísel SCORE, neváhejte a starší čísla si objednejte dříve, než to udělají ostatní. Postup je d'ábelsky jednoduchý - cena jednoho výtisku SCORE činí 30 Kč. Tuto částku vynásobte počtem starších čísel, o která máte zájem a připočtěte částku 12 Kč na poštovné. Výslednou částku poukažte složenkou typu C na adresu:
SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu složenky, do zprávy pro příjemce čitelně napište, o která čísla máte zájem.

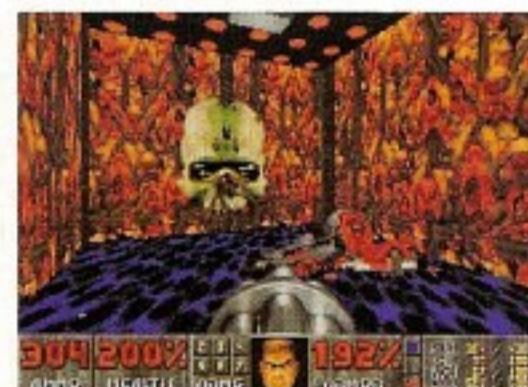


DOOM 2

Přišel den, kdy hřichů je už příliš. Peklo sténá ve švech. Mučené duše se melou v husté kaši bolesti a řvou o misto. Démoni a jím přisluhující zrudy drásají hranice oddělující jejich utrpení od našeho světa. Hranice jsou tenké jak panenská čest a až prasknou, začne PEKLO NA ZEMI.

PRÁSK! A je to tady. Soudný den nastává. Pekelné hordy si otevřely bránu a valí se do našeho světa. Přináší s sebou bolest, zvrhlost, život v ohni a v ledu. Nevidané bytosti lepí haldy lidí do slizkých koulí, které pak valí schnouci krvi jež se valí čerstvými koryty načrtnutými v zemi satanovým drápem. Divoké orgie střídají nelidské mučení, lidé se bičují, polykají žiletky a jezdí po struhadlech do bazénů s jádrem. Je třeba evakuovat Zemi, davy se tlačí okolo vesmírných přístavů. Jeden člověk žere druhého, Kakodémoni a Paliči pobíhají davem a pohlcují náhodné oběti. Na kopečku opodál sedí na hromadě mrtvol zvláštní člověk, klidně zírá na pekelný chaos a přežívá. Věnec buřtu mu vede z úst do obrovského batohu ležícího opodál. Zkušenými pohyby čistí lopuchovým listem krvavou kaši z opotřebované motorové pily. U okovaných bot mu hajá bazooka a tiše přede. Z nicého nic se v mužově ruce objevuje statná medvědice, zazní výstrel a kdeši v dálce padá zruda k zemi. Druhá mužova ruka si kapesním nožem klidně dloube něčí zub zaseknutý v rotoru pily. Muž vypadá klidně a vyravnáně. Je to evidentně tvrdák, který se v soudných dnech vyzná.

Čerstvě ID-softovské snažení dalo vzniknout jedné z nejzvrhlnejších her všech dob. DOOM II - Peklo na Zemi



úsměv! BUM

překračuje hrůzost svého předchůdce o pár pořádných kroků vpřed. Krvavá řežba je tvrdší, nové příšery jsou monstróznější, mučená těla jsou více vyhifelzalá a pekelná atmosféra se bliží vrcholu. DOOM II je už na první pohled v podstatě stejný jako DOOM. Narazíte sice na novou grafiku, ale je ji překvapivě málo. Zvuky a zbraně jsou (kromě medvědice a řevu nových příšer) stejně jako v dílu prvním, silbovaný plamenomet a sekera se nekonají. Co je tedy na novém DOOMu tak převratné? Ano, Cábová, správně jako vždycky, je to hratelnost. Vypilováním úrovní a přidáním několika nových potvor se hráči o metr posunul k bodu varu a vybuchl z ciferníku. Přisahal bych, že jsem na ulici viděl Impy (ty hnědavé zrudy co střílí ohnivé koule), v koupelně jsem se lekl Kakodémona a v zrcadle se na mě šklebí ústí rotačního kulometu. A to po pár dnech hrani, ochraňuj mě Rotační Kulomete nebo mě propast pekelná zhltne jak čípsu.

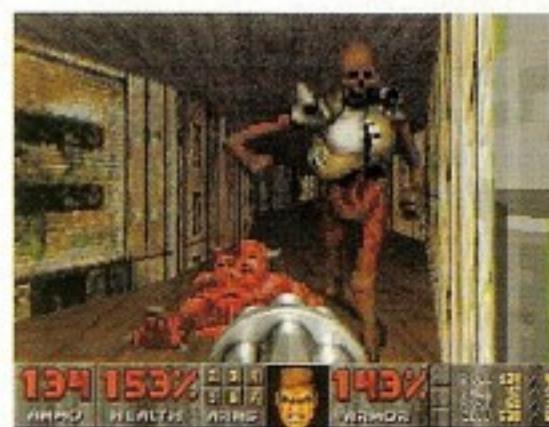
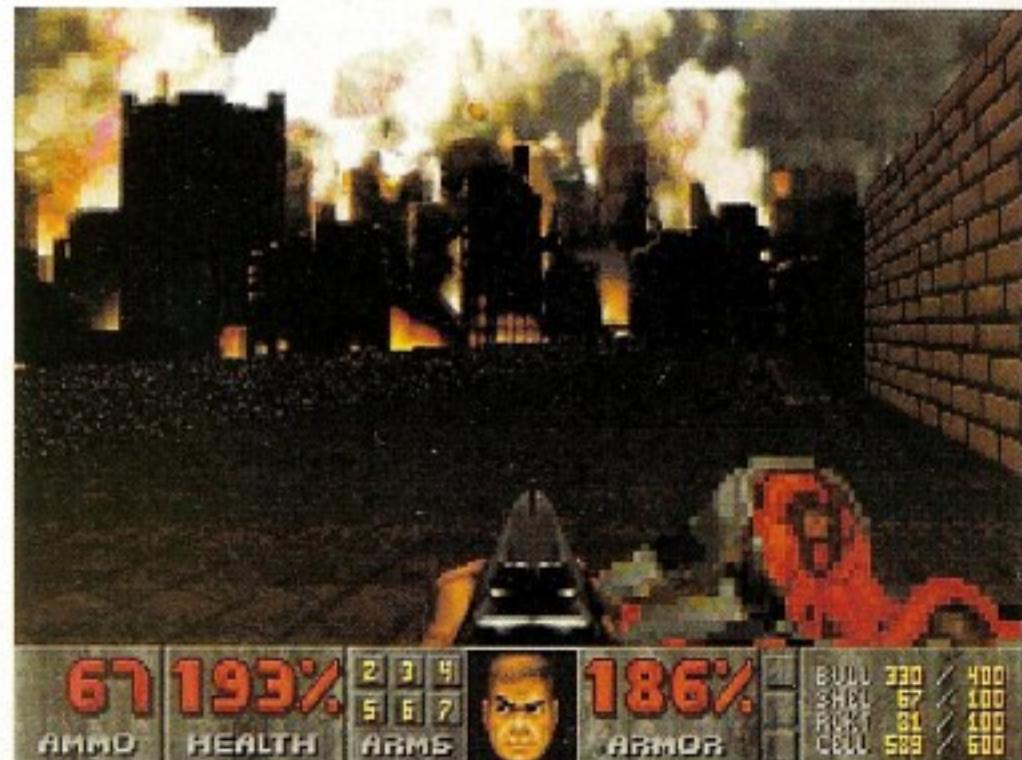
Hra už není rozdělena do několika epizod, úrovně jsou spojeny do jednoho velkého kusu a na shareware už si nikdo nehraje - DOOM II je čistě komerční záležitost. ID soft dodržel slib a nastavili latku obtížnosti tak vysoko, aby uspokojil i Doommaniaky první třídy. Doommaniaka poznáte podle toho, že vchází do pokoje úkrokem nebo že pobíhá s motorovou pilou a řeže vše, co se hýbe, ale pozor, nepletejte si ho s dřevorubcem (odb. /s/ DRE-VO/RU-BEC [drze'voru'bec] - star. ANTIdruid), ten patří do rodu mravencovi-tých prac-ANTů. Už třetí obtížnost „Hurt me plenty“ (Jen mi dejte) dá člověku zabrat, čtvrtá latka „Ultra Violence“ (Ultra násilí) je tuhá jak dřas a pátý stupeň „Nightmare“ je skutečná noční

něho na železo, beton a na krev. Mhám. Tenhle pavouk je docela páperka, ale rychle střílí, takže bacha nebo z vás bude straka. Vlastně straka se sem moc nehodí, lepší by bylo mrtvola, ale to se zase nerýmuje, sakra promarnil jsem rádku, zvoral jsem tol! Kde mám tu pilu, uříznu si hlavu, vrrrr. Intemezzo.

Klapka 154. Právě jsem se stačil znova narodit, takže, kde jsem to přestal? Vlastně jsem už chtěl jen dodat, že po technické stránce je DOOM II opět na vysoké úrovni, že hudba svým klidným bubláním slaboduchých melodii příliš neuklidní a že pro milovníky sitového hraní bude DOOM II jistě lahůdkou, protože obsahuje některá vylepšení (jako např. znemožnění sebevraždy výstřelem bazookou do stěny) a multiúrovňě jsou promyšleny s velkou pečlivostí. Na konci hry vás čeká EXITus ve formě bitvy se samotným dáblem. Už kvůli tomu si nenechte toto pokračování slavného „simulátoru“ ujít. Ale to je asi zbytečná rada, stejně už DOOM II všichni znáte nazpamět. Nebo ne?

ANDREW

Takhle to tady bude vypadat za deset let, připravte si pláštěnky, holinky, masky a brokovnice.



Smrtka tančí swing do rytmu třetí kulometné roty.

Score	88%
Název hry:	DOOM 2
Výrobce:	Virgin/ID Soft
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor pekla
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	95%
Grafika:	85%
Zvuk:	90%

colonization

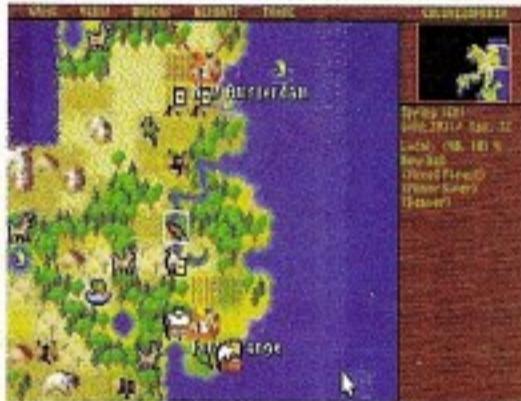
Jste dostatečně CIVILIZOVANÍ? Potom je načase, abyste začali COLONIZOVAT.

Někdo má rád holky, jiný vdolky. Někdo má rád PACMANa, někdo DOOMa. Ale těžko by se našel někdo, komu se nelibila CIVILIZATION od Sida Meiera. A teď tu máme jeho novou hru COLONIZATION. Pracoval na ni několik let - jestli pak stojí za to?

Na první pohled se Kolonizace příliš neliší od Civilizatione



Není kolonista jako kolonista.

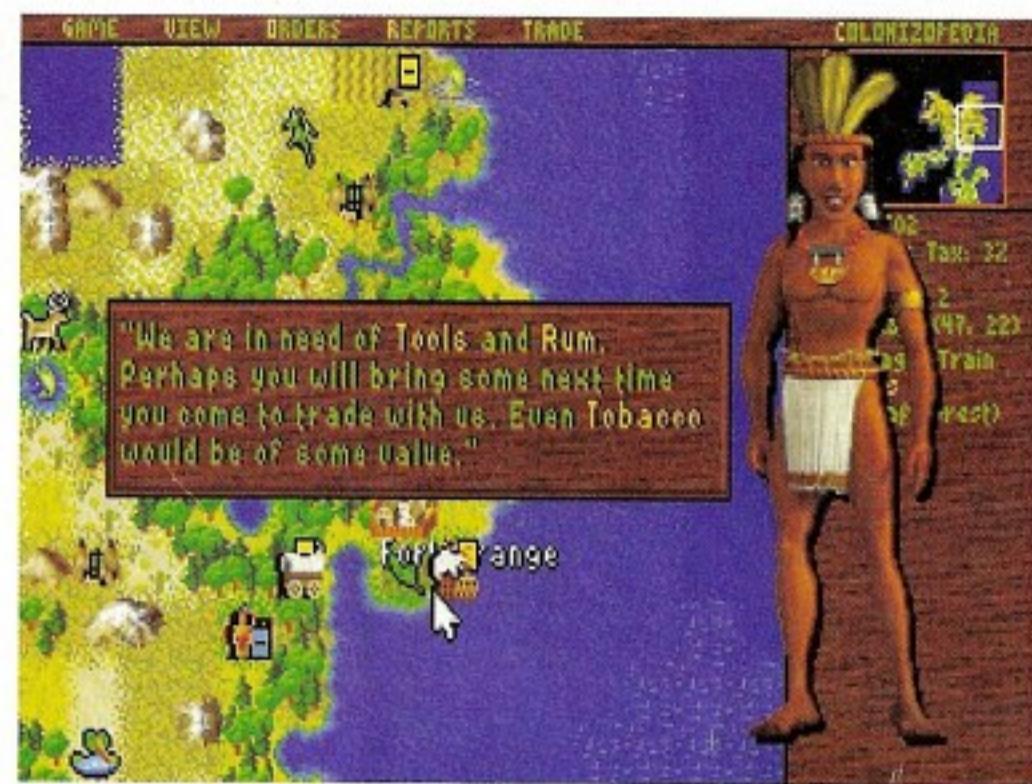


Chystáme se k téžbě bobrů.

- podobná mapa, na ní lesy, hory, městečka, lodě a postavičky, které se podobně pohybují... a místo světa objevujete Nový svět - tedy Ameriku. Že by to celé byla jenom bouda na ždimání peněz ubohých majitelů počítačů?

Naštěstí ne. Po několika prvních tazích začnete totiž zjišťovat výrazné rozdíly oproti Civilizationi - a to hned po založení prvního města. V Kolonizaci totiž existuje patnáct druhů zboží a surovin. Jídlo, dřevo, bavlna, cukr, zbraně, stříbro a další materiály jsou skladovány, převáženy z jednoho města do druhého a přetvářeny v jiné materiály a výrobky. Ty jsou pak spotřebovány, prodávány Indiánům nebo odváženy zpět do Evropy. Další výraznou změnou oproti Civilizationi jsou jednotky. V Kolonizaci totiž může voják (tedy jednotka typu „voják“, která odpovídá asi 100 lidem) přijít do města, odložit pušku do skladu a začít sklizet cukr na plantáži. O pár tahu později ho můžete přinutit, aby z cukru uloženého ve skladu vyráběl rum (po kterém se většina Indiánů může utlouct). Pak můžete témuž kolonistovi dát koně ze stáje (ale musí vám v ní alespoň dva koně zůstat, aby se dál množili) a tím z něj udělaté průzkumníka, který se může netušenou rychlosťí vydat do neprozkanovaných hlubin kontinentu. Můžete mu ještě vrátit ze skladu jeho pušku a tím z něj udělaté dragouna, který je podstatně silnější v boji, ale nevidí tak daleko jako průzkumník. Kromě toho, že můžete měnit povolání kolonistů, mají někteří z nich zvláštní specializace - například rybář-expert uloví dvakrát tolík ryb než obyčejný kolonista! Pokud chcete mít expertů víc, musíte je vychovat z obyčejných kolonistů ve školách a universitách, nakoupit

je v Evropě nebo se nechat poučit od Indiánů (samozřejmě pouze od toho kmene, který s vámi zrovna neválčí). A podobně je to s ostatními aspekty hry. Pokud chcete něčeho dosáhnout, většinou to jde několika různými způsoby. Budete dovážet zbraně z Evropy, nebo si je budete vyrábět v Americe? V prvním případě musíte počítat s tím,

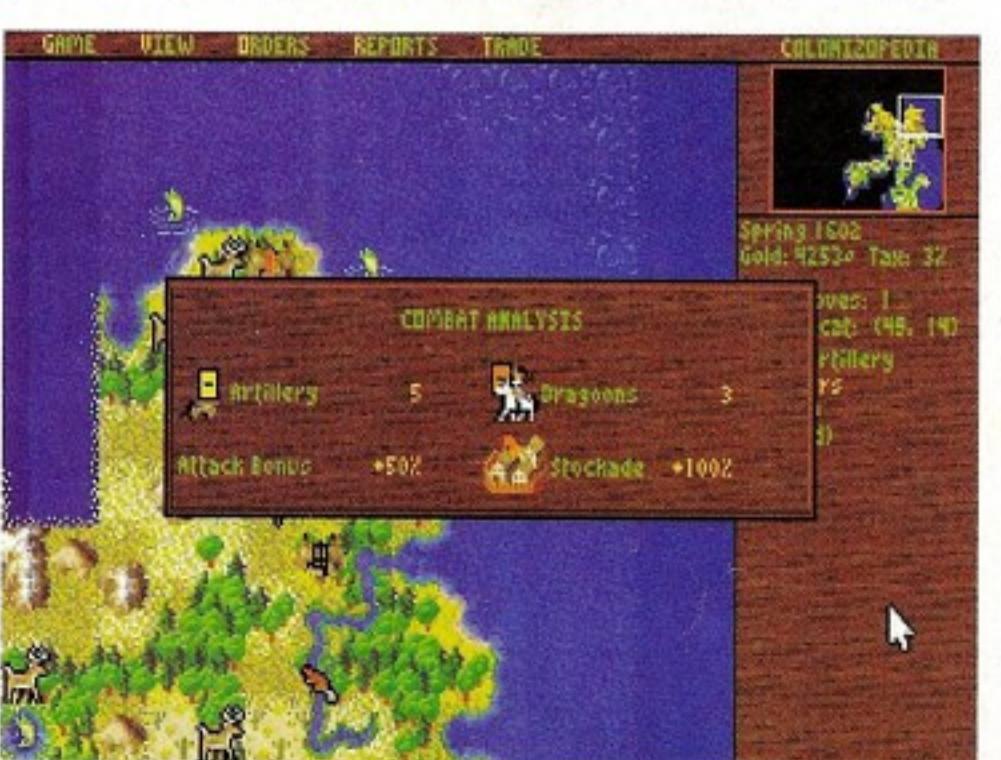


Indiáni mají sklon k alkoholismu (nahore)...
...takže se začneme specializovat na výrobu rumu (vlevo).

pro vás hra ztratila půvab. Pokud bych chtěl mermomoci na Kolonizaci něco vylepšovat, napadá mě snad jen možnost hry více lidských hráčů proti sobě.

Takže závěrem: Kolonizace je pravděpodobně nejlepší hrou svého druhu. Díky Bohu (nebo komukoliv jinému, kdo tady šéfuje), že ještě existují hry, které o něčem jsou, jejichž autoři si na nich dali záležet a obejdou se bez interaktivních CD filmů, digitalizovaných herců, 16 mega paměti a Pentia. Doufejme, že si ostatní firmy vezmou z Meierova týmu příklad.

FFUK



Před každou bitvou se dozvíte jakou má která jednotka sílu a proč ji má.

Score	90%
Název hry:	COLONIZATION
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	80%

RECENZE

Space Simulator

Když jsem se poprvé dozvěděl že Microsoft chystá realistický kosmický simulátor, byly mé pocity značně smlíšené. Na straně jedné, takový program by mohl být velmi zajímavý - vyzkoušet si, jaké to je „ve skutečnosti“, co všechno musí kosmonauti zvládnout a podobně. Na straně druhé jsem měl silné obavy, aby se veškeré ovládání kosmické lodi nezredukovalo na zmáčknutí startovacího tlačítka a aby se zbytek letu nezredukoval na pouhé sledování, jak palubní počítač ovládá stovky palubních systémů. Snad mohu už teď prozradit, že jak naděje, tak obavy se částečně naplnily - ostatně, posudte sami.

MICROSOFT SPACE SIMULATOR verze 1.0 je simulátor vesmírných letů. K dispozici je poměrně bohatá nabídka strojů, počinaje lunárním Apolem s výsadkovým modulem přes raketoplán a meziplanetární průzkumné stroje a konče meziplanetárními (až mezigalaktickými) nákladními koráby. Podobně jako v MICROSOFT FLIGHT SIMULATORu jedinou náplní hry je let sám o sobě. Nesete se s žádnými nepřáteli nebo mimozemskými civilizacemi, tím spíše s nikým nebude bojovat (přestože jednou z lodí je mezhvězdný stíhač, jeho mise jsou však veskrze mírumilovné). Prostor, ve kterém se můžete pohybovat je patrně největším který kdy nějaká počítačová hra zahrnovala - odpovídá zhruba místní skupině galaxii, tedy mnoho set tisíc světelných let.

Grafika kombinuje různé přístupy známé z jiných her této kategorie. Kosmické lodi jsou vykresleny pomocí stínovaných ploch, planety a velké měsíce jsou tvoreny také plochami ale s namapovanými bitmapami, planetky a podobná tělesa jsou patrně nepravidelné mnichostěny se zajímavě stínovanými stěnami, další objekty (komety, protuberance na hvězdách) jsou kresleny „normálními“ metodami. Všechny výše zmiňné přístupy

produkuji velmi kvalitní a sugestivní obrázky, následující vlastnost programu však dokáže tuto sugesci v některých situacích zcela zrušit: velké vesmírné objekty (galaxie, hvězdokupy) a detaily na povrchu planet jako kosmodromy jsou reprezentovány obdélníkovými plochými bitmapami. Takže startujete-li k kosmodromu a podíváte se zpátky, uvidíte pěkný obrázek kosmodromu, bez jakéhokoliv přechodu plácnutý do vice-méně vektorové krajiny. Když se ve svém mezigalaktickém korábu blížíte vzdálené galaxii tak letíte, letíte, galaxie je stále před vámi a najednou blik, prolétli jste ji a je za vám - nemluvě o tom že když se k ní bližíte ze strany, vypadá spíš jako list papíru než majestátní společenství milionů hvězd.

Zvuk je na spíše podprůměrné úrovni - to však příliš neškodí, zvukových efektů při letu vesmirem mnoho není (ne, to že jste při Star Wars slyšeli výbuchy Tie-fighterů není důkazem toho že se myslím, ale toho že George Lucas & spol. při fyzice nedávali pozor), takže nejlepším způsobem jak v SPACE SIMULATORu využít zvukovou kartu je nechat si hrát jednu z několika skladeb - například od dob filmu 2001: Vesmírná odysea klasický Straussův valčík Na krásném modrém Dunaji.

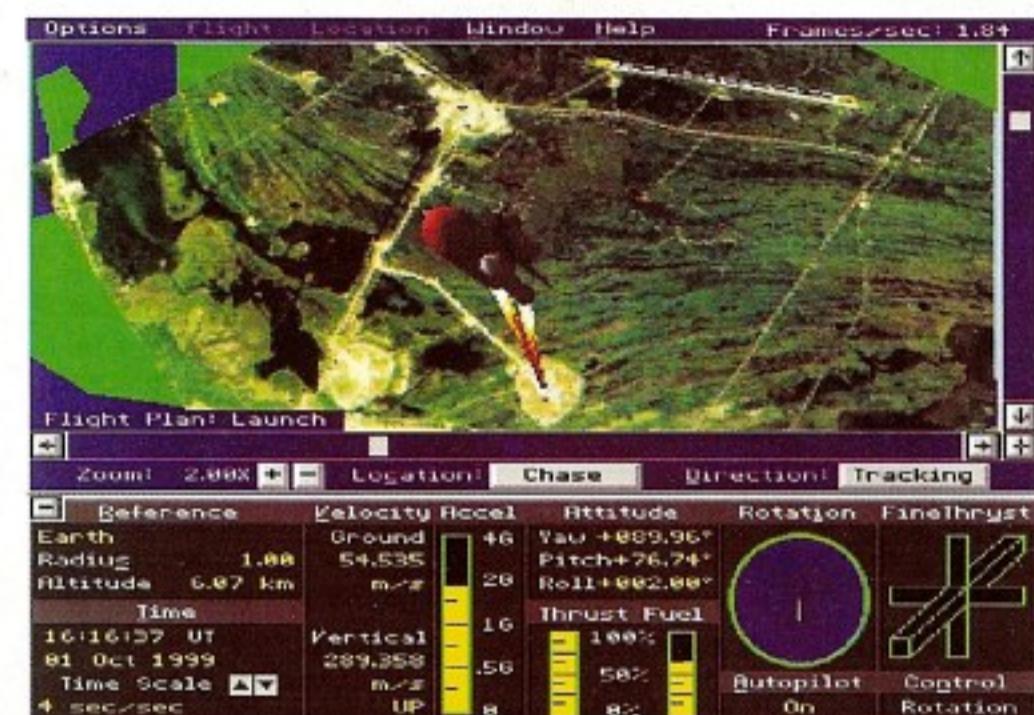
Jak vypadá vlastní hra? Velmi stručně řečeno, odstartujete, letíte, doletíte,



K největším zážitkům simulace patří přistání na Měsíci. Některé jeho části jsou dokonce digitalizovány a zasazeny pro změnu do šedé vektorové krajiny.

připadně přistane. V každém okamžiku může let řídit bud autopilot, nebo vy osobně - a v tom leží největší problém hry. Když let řidi autopilot, jaksi to není ono. Sice se můžete využívat v programování autopilota na celý let od Slunce k Velkému Magellanově mračnu a zpátky, ale něco tomu pořád chybí - programovat autopilota v SPACE SIMULATORu je přeci jen něco jiného než tatáž činnost řekněme v Tornadu. Když autopilotem řízené Tornado přistane po precizně naplánovaném letu, má člověk pocit uspokojení z jasně viditelných výsledků - zničených

mostů, sestřelených letadel, rozbombardovaných nepřátelských pozic. Ale když se ke Slunci po mnoha tisíciletích vrátí průzkumná kosmická loď, žádný podobný výsledek vidět není. Nemluvě o tom že autopilot nepatří k těm nejbystrějším - když jsem ho slušně požádal aby uvedl moji loď na orbitu kolem Jupiteru, nejdříve dvakrát proletěl planetou. Podobně start na



Nádherně digitalizovaný prostor startovací plochy mysu Canaveral je orámován a zcela zdegenerován zasazením do nechutně zelené vektorové krajiny. Tyto obětavé pokusy o dosažení reálnosti simulace hru poněkud oslabují.

oběžnou dráhu Země byl pro něj za určitých okolností zcela nesplnitelným úkolem.

Takže zbývá druhá varianta - řídit lodí ručně. Bohužel, to také není to pravé. Prakticky jakýkoliv letový manévr v SPACE SIMULATORu spadá do jedné ze dvou kategorií: buď je dětsky snadný, nebo naprostě neprověditelný. Dětsky snadné manévry jsou například přistání výsadkového člunu (skutečně - stačí pouze zjistit při jakém nastavení je tah motoru skoro stejný jako gravitační síla působící na modul) nebo start, zcela neprověditelné manévry jsou například navedení lodě na oběžnou dráhu, nebo přelet od planety k planetě, připadně spojení dvou lodí jejichž počáteční poloha je poněkud složitější. K neprověditelnosti valnou měrou přispívá nedostatečné přístrojové vybavení - kupříkladu zcela chybí rozumné navigační systémy a informace o vzájemné rychlosti dvou těles jsou zcela nedostatečné.

Podobně jsou omezené i možnosti ovládání lodí: jediné výkonné prvky jsou hlavní motor a pomocné orientační motorky, které lze ovládat pouze přímo. Ještě ke všemu

jsou některé operace (zejména přistání raketoplánu) silně nerealistické.

Pokud se smíříte s těmito nedostatkami, zjistíte že zbytek programu je velmi kvalitní. Uživatelský interface je pohodlný a promyšlený. Dlouhé lety lze zkrátit časovou kompresí (velmi, velmi účinnou). Lze současně zobrazit dva pohledy do vesmíru, ty mohou zobrazovat libovolný objekt ve vesmíru (dokonce lze SPACE SIMULATOR používat pouze jako astronomickou observatoř a z povrchu Země pozorovat různé vesmírné objekty). Vesmír je poměrně bohatý,

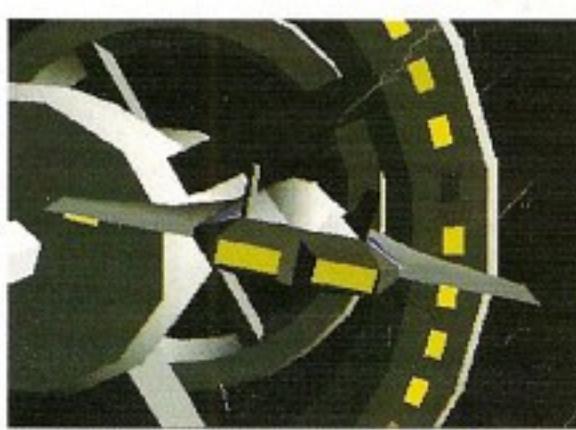
obsahuje slunce, několik hlavních hvězd (a jejich hypotetické planety), většinu měsíců sluneční soustavy, několik komet (vzkaž pro autory: Kohoutkovu kometu objevil Luboš, nikoliv Luboš Kohoutek), několik kosmických stanic a několik dalších vesmírných objektů - to všechno pravděpodobně na skutečnosti odpovídajících pozicích. Simulace letu mimo atmosféru je poměrně přesná. Mezhvězdné mise vypadají tak jak budou vypadat ve skutečnosti (pokud nedojde k nějakému

skutečně převratnému fyzikálnímu objevu).

Takže - jaký vlastně MICROSOFT SPACE SIMULATOR je? Pro většinu čtenářů Score bude patrně nepříliš přitažlivý, podobně jako MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR. Určitě se však najde skupina nadšenců do astronomie a kosmických letů, pro které bude zdrojem dlouhotrvající zábavy („Tuhle jsem doletěl od Rigelu k Formahaultu a zpátky v Space Shuttle“). Každopádně je však velmi nadějným příslibem do budoucna, protože všechny nedostatky, které jsem zde možná až příliš podrobně vypisoval, jsou velmi úzce lokalizovatelné a po jejich odstranění může vzniknout špičkový kosmický simulátor.

BOB

Score	75%
Název hry:	MICROSOFT SPACE SIMULATOR
Výrobce:	Microsoft
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	40%



On the Ball

Viděl jsi jeden, viděl jsi všechny. Jeden jako druhý. Řady čísel, jmen, dat. Nakupování jmen a čísel, prodej jmen a čísel. Statistiky jmen a čísel. Pár ilustračních obrázků. Konec. Tak to jsou fotbalové manažery.

Znám počítačové hráče, kteří nedělají nic jiného, než že hrají fotbalové manažery. Studují dlouhatánské tabulky a statistiky, kombinuji možnosti, porovnávají výsledky nejrůznějších utkání, radují se, když se na konci té nejposlednejší tabulky změní číslice 48 na číslici 49 a rozplývají se blahem, že jejich nejlepší hráč má 60% úspěšnost střel na bránu. Ne, že bych fotbalovými manažery pohrdal. Jistě se člověk hraním těchto her zoceli a připraví pro trénování národní reprezentace, když už nic jiného. Většinu z těchto her, at jsou jakkoli kvalitní, však omezuje jedna malíčkost - není na nich nic vidět. Člověk musí být opravdový nadšenec, aby se dokázal radovat ze zápasu, který je prezentován pouhými nápisů na monitoru. Nádherná akce, příhrávka, hlavička, branekář vyrazil kupředu, skáče, ale nedosahuje na míč a ten se již třepotá v sítí. Co z toho, když si tohle může člověk jenom přečíst.

Skočíme do toho rovnýma nohamama - ON THE BALL je fotbalovým manažerem. At se vám to líbí nebo ne, je to tak a nedá se s tím nic, ale zhola nic dělat. Nicméně, není vše ztráceno - ON THE BALL je totiž ze zcela jiného tésta, než všechny ostatní fotbalové manažery, které jste dodnes viděli. Od samého začátku na vás totiž bude útočit a i když budete mít ke sportu jako takovému, fotbalu jako makovému či fotbalovým manažerům, suma sumárum, odpor, budete cítit neodkladnou potřebu si tuhle hru vyzkoušet a zahrát. A když to nakonec uděláte, nebudeste litovat. Ani trochu!

ON THE BALL nepatří do rodiny komplexních manažerů,

ve kterých se stáváte trenérem FC Kotěhůlky a vaším úkolem je se během jediné sezóny propracovat na mistrovství světa. Tady nebudeš nakupovat nové hráče, nebudete se věnovat finančním transakcím, nebudeš investovat do reklamy. Hra vás obsahuje již do role trenéra libovolného světového národního mužstva a váš úkol je jednoznačný - připravit tým na Mistrovství světa a nepochyběně i zvítězit. Základní systém hry je v zásadě prostý - dva základní scénáře - kvalifikace a vlastní mistrovství se od sebe trochu liší systémem utkání a postupu, ale v podstatě se pořad budete rozhodovat o programu vašeho týmu a o způsobu tréninku hráčů. V jednotlivých tazích si budete moci prohlížet vaše oblíbené tabulky a statistiky, ve kterých najdete všechno - od charakteristiky jednotlivých hráčů přes statistiky všech utkání až po názory hráčů na úspěch v MS (typu relaxed, cool či gigacool), plánovat přátelská utkání, sledovat utkání ostatních týmů a plánovat program tréninku.

Všechno je ale v tom, jakým způsobem je hra prezentována - nejsou tady žádné tabulky zakrývající všechnu legraci ani statistiky, které by vás unudily k smrti dříve, než se dostane k prvnímu zápasu. Všechno je skryto pěkně v deskách ve skříni nebo v kufru, zatímco vy sedíte ve své prosklené kanceláři (při volbě kvalifikace) anebo v hotelovém pokoji a přemýšlete, co uděláte - jaký způsob tréninku zvolíte, kdy dáte hráčům volno, jaký tým pozvat na přátelské utkání, se kterým s hráči si osobně promluvit, kdy jit na tiskovou konferenci.

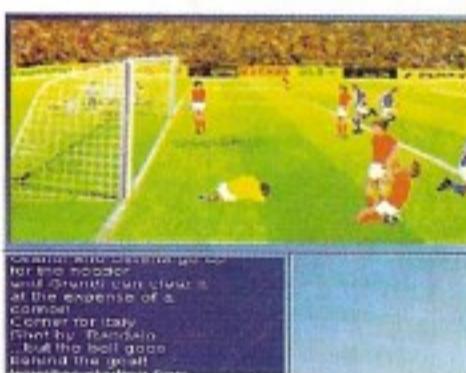
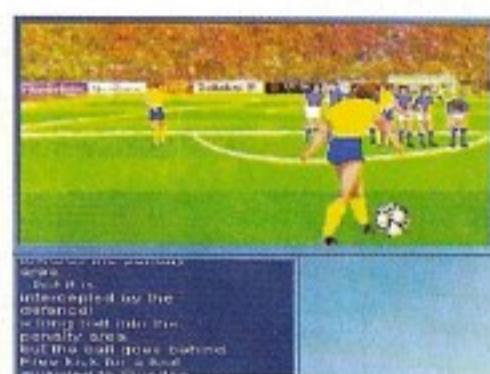
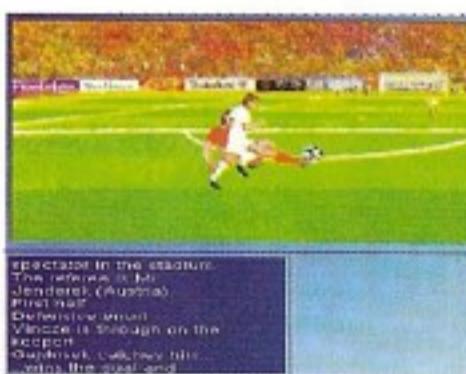
Celá hra je zpracována filmovým stylem a je plná nádherně nakreslených obrázků dokumentujících postup. Po několika hodinách hrani jsem měl pořád před sebou hromadu obrázků, které jsem neviděl. Neživí hráči z ostatních manažerů reprezentovaní čísly tady ozívají v reálné postavě se svými starostmi a radostmi, se kterými jako trenér přijdete do styku - někdo z vašeho týmu se zamiluje a pokazi si formu - budete mu muset domluvit, dva vaši hráči se pohádají - urovnáte jejich spor, výkonnost někoho klesá - povzbudíte ho či zkriticujete v rozhovoru mezi čtyřma očima a když vás všechno přestane bavit, dojdete si do hospody „na jedno“. ON THE BALL žije a všechno má vliv

na všechno - zapomenete na tiskovou konferenci a máte na krku skandál, budete dávat vyhýbavé odpovědi reportérům - v zítřejších novinách si o sobě přečtete. Pobavilo mě, že jsem po jednom dni na Mistrovství světa strávil několik hodin v baru a noviny z dalšího dne oznamovaly palcovými titulky „Noční podnik žaluje trenéra národního mužstva, který odmítl zaplatit účet a potom znečistil celý bar“. Morálka mužstva nezůstala nedotčena. Jistě.

Kromě administrativních a personálních záležitostí jsou tady pochopitelně a hlavně tréninky a zápasy. Tréninkem v jedné z mnoha oblastí (gymnastika, posilování, penalty, běh, příhrávky) se vaši hráči vylepšují, ale výjimkou není ani příležitostné zranění či one-



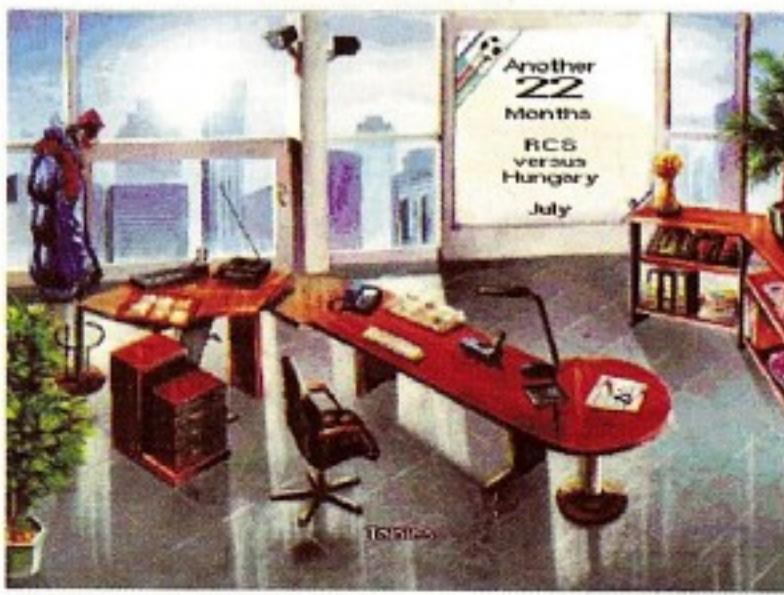
SCORE	80%
Název hry:	ON THE BALL
Výrobce:	Ascon
Žánr:	Sport
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%



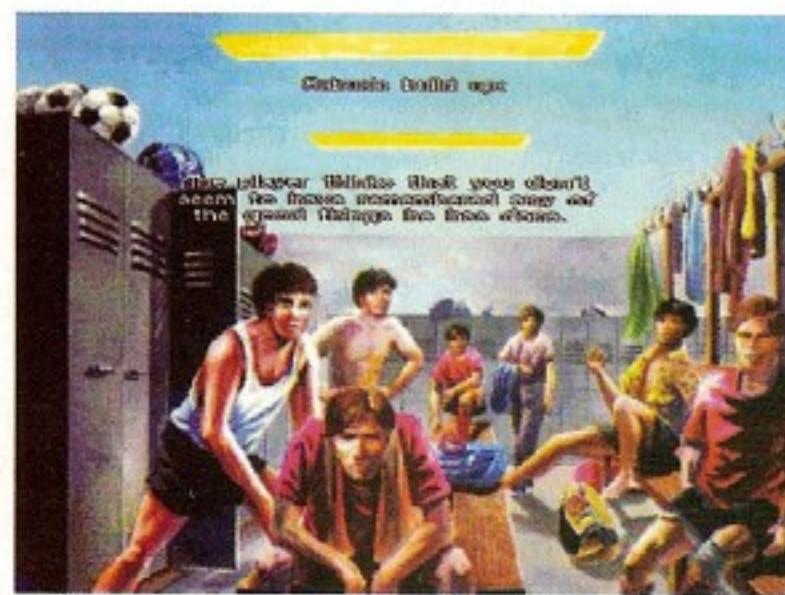
Na rozdíl od drtivé většiny jiných simulací fotbalových manažerů je On the ball - World Cup edition velmi slušně graficky zpracován.

- tady budete opravdu „u toho“, když vás vytrénovaný útočník přestřílí bránu, když vás nejlepší branekář zpanikaří a nechytrne, když soupeřův útok pronikne vaší obranou. I když tyto scény je možné vypnout, povzbuzování fanoušků a sledování utkání v žádném případě sebevědomí trenérovi žádného mužstva neubere.

ON THE BALL je nejenom fotbalovým manažerem. Je to hra, která nás nutí přehodnotit názory na fotbalové strategie a manažery, protože svoji prezentaci, hratelnosti a perfektním provedením dokáže chytit i fotbalového laika a sportovního ignoranta. Nemusíte se zrovna rozpýrat nad perfektním systémem nabíráni zkušenosti a trénování, nemusíte úpět nad nebeskou dokonalostí statistik a formulářů - stačí sednout k počítači a bavit se perfektní hrou, která je hratelná, technicky dokonala, zábavná a která vám vydrží na dlouhou dobu. Záleží pak jen na tom, jestli je to fotbalový manažer nebo něco jiného? Nemyslím.



Příprava na Mistrovství Světa začíná každý den v sluncem zalité kanceláři (vlevo). Přestávky mezi poločasům jsou vyplňeny pohovory s hráči a volbou taktiky (vpravo)



RECENZE

Wake of the Ravager

Dark Sun 2



Vidíte tu lízci? Radši rychle zmizím...

V sídle Tyr zavládl smutek, bohužel však ne na dlouho. Král je mrtev, af žije král! Život jde dál a to nelze pomíjet. Tithian, nový panovník, vyhlásil volnost všem otrokům ihned po té, co se dostal k moci. O, jak milostivé gesto. Avšak po podrobnějším prozkoumání nevypadá vše zase tak růžově. S novým králem přišla do Tyru také zločinnost, protože tam kde není silná ruka moci, není ani žádný řád. Jeden zločinecký gang je však zvláště nebezpečný. Jsou to Draxani, dobré formovaní a zruční bojovníci a zdá se, že jejich cílem nejsou pouze ubohé zlodějské zálety.

A co na to říkají rytíři, ochránci města Tyru? Mají prý vše pevně pod kontrolou, takže čeho se bát. Tento názor však již nedilí členové Aliance. Vypadá to, že s Draxany se do města chystá i někdo daleko mocnější. Již několikrát byl v Tyru spatřen Lord Warrior, pravá i levá ruka nejhrozivější bytosti v celém Athasu. Co když samotný Dragon má v plánu zničit celé město? Co by však z toho měl? A jak mu v tom můžeme zabránit?

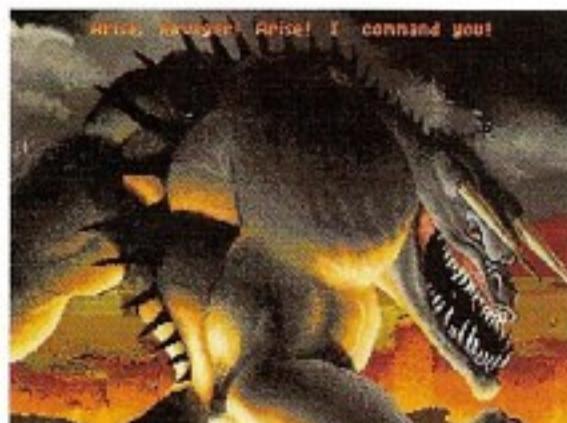
Tak zhruba v této podobě začíná příběh druhého pokračování hry DARK SUN s přízviskem Procitnuti ničitele. Nenechte se však splést. I když v této podobě vypadá příběh velice jednoduše, ve skutečnosti je mnohem a mnohem propracovanější. V této chvíli si ani nedokážete představit, co všechno se vám přihodí a co všechno budete muset vykonat. Příběh se od začátku hry neobyčejnou měrou rozvíjí do

takové šíře, že mnohdy dokonce dělá potíže se v něm zorientovat. To však lze snadno a rychle napravit, protože v DARK SUN II můžete mluvit téměř s každou z mnoha desítek postav a pokud snad něco omylem pomínete, či odklopnete myši, většinou se můžete na to přeptat znova. A až budete mit v celém příběhu jasno, budete okouzleni. I my všichni v redakci jsme byli okouzleni, protože příběh DARK SUN II je opravdu „sila“, která vás udrží u monitoru dost dlouhou dobu.

Očarování však pravděpodobně nebudou ti, kteří nejsou moc zdatní v angličtině, neboť takové ohromné množství textů jako je v pokračování DARK SUN by dalo na opravdu pěkný sešít, či spíše brožuru, ne-li knihu.

Očarování asi nebudou hlavně proto, že z ostatních pohledů už DARK SUN II nevypadá tak ideálně. Grafika je sice ještě celkem pěkná a bohatá. Postupně se dostáváte do různých lokací jako je les, sopka, poušť a další a všechny jsou vykresleny poměrně pěkně, misty až vyjimečně. Pravda, občas se tu a tam nepodaří scrolling, a na obrazovce zůstane čára, či kousek hlavy nebo jiné části těla nějaké postavy. To se však ještě dá snést.

Velmi pěkně jsou udělané mapy. Autoři je nakresili zvlášť a jsou na nich vidět i různobarevné tečky ve formě vašich (ne)přátel a ostatních důležitých objektů v dané lokaci. Škoda jen, že někde mapy úplně chybí.



Probouzí se Ravager, brzy bude v Athasu pěkně horko, tedy jestli Ravagerovi nezatopíte dřív než se stačí vzpamatovat (vlevo). Jak sami vidíte, v dolech bývá někdy pěkně husto (vpravo).

Další lahůdka je animace. Naštěstí si autoři pravděpodobně uvědomují, že jejich animační sekvence nejsou z nejrychlejších, protože do herního menu přidali možnost animace vypnout. Nedokáži si představit, jak by mohl někdo hrnu se zapnutými animacemi dohrát dříve než za rok. Protože i na rychlé 486 chodí samotná postavička na obrazovce asi tak, jako chodil Larry, když jsme ho kdysi hrávali na 6-ti megahertzovém XT-éčku.

Zvuky a hudba také nepatří mezi silné stránky DARK SUN II.

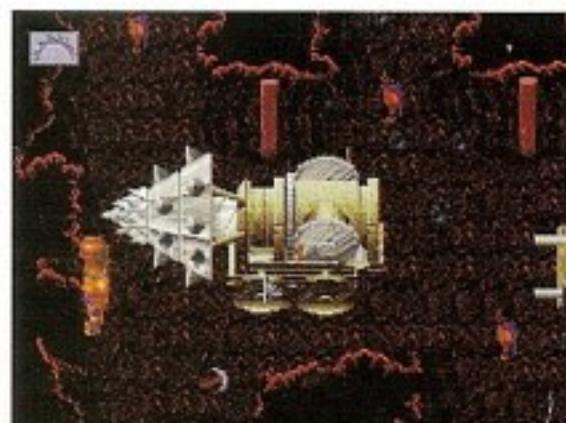
Hra obsahuje několik „klasických“ samplů typu áááááach nebo uááááárch, nějaké to klepání a pář zašumění. Opravdu paráda byla, když jsem se dostal do tajemné místnosti, kde seděl starý muž. Snažil jsem se s ním promluvit, avšak místo, aby mi ústně odpovídala, pouze klepal (znělo to jako kdyby klepal celofán). Brzy jsem zjistil, že se jedná o kód. Jedno zaklepání značí zápornou odpověď, dvě kladnou, tři zaklepání znamenají „nevím“ a čtyři odpověď typu: „dnes už jsem se nakenal dost“. Vida, další vynikající nápad. Jaký však ale byl můj úžas, když jsem nedlouho na



A tohle je bitka jak se patří. Jako ve filmu Willow: titerní proti obrům a kouzelníkům.

to bojoval s nějakou pochybenou stvůrou a ona vydávala ty samé zvuky, jako když klepala ta němá bytost. No, představte si sami, když na vás něco útočí a dělá to jako když klepete na pánev. Nepopsatelný zážitek.

Další zážitek je i hudba. Kdyby hudba v DARK SUN II měla dohromady více než deset minut, tak bych byl příjemně překvapen. Z mé zkušenosti vždycky hraje asi tak půl minuty od doby, kdy vstoupíte do nové zóny. Potom přestane a už se ji, pokud opět nezměnите zónu, nedočkáte.



Nakonec bych měl asi něco napsat i o rychlosti hry, ale věřte mi, že se mi do toho vůbec nechce. Pravdou totiž je, že jestliže animace byla pomalá, tak rychlosť přístupu hry na disk stojí. Asi tak by bylo možné vyjádřit, jak dlouho se nahrává každá zóna, jak dlouho trvá, než se objeví každé menu, jak strašně dlouho trvá, než se vám například vůbec podaří vybrat potřebné kouzlo (viz. TechBox).

Nu, a co napsat na konec? DARK SUN II - Wake of the Ravager je graficky a zvukově na průměrné úrovni. Rychlosť animace a přístupu na disk je příšerný. Ale co naplat, přiběh se autorům opravdu vydařil a to je právě to, co vás bude držet u monitoru a nepustí vás od nich pryč dokud nenarazíte na některý z krajně „vytuhlých“ zákysů typu: zaútoč na bariéru ikonou přeskrtlého meče. A od čeho tu pak máte Score...

UVULA

DRUHÁ STRANA MINCE

Možná by si tahle hra zasloužila o něco vyšší hodnocení, protože i když technicky nepříliš valné kvality, její příběh má něco do sebe. Hlavně milovníci fantasy budou velice spokojeni.

ANDREW

SCORE		79%
Název hry:	DARK SUN 2	
Výrobce:	SSI	
Žánr:	Fantasy	
Styl:	Dungeon	
Počítač:	PC	
Obtížnost:	Volitelná	
Hodnocení:		
Originalita:	80%	
Atmosféra:	90%	
Grafika:	75%	
Zvuk:	60%	

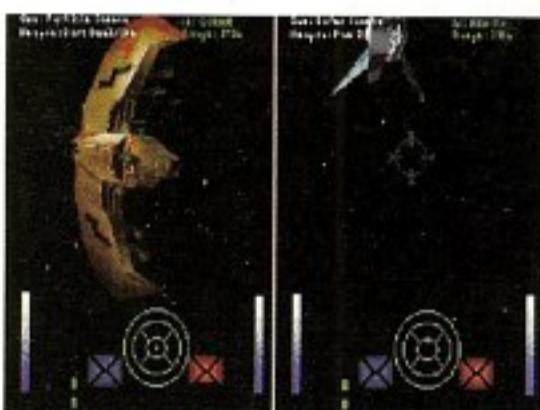
Wing Commander Armada

RECENZE

magazín počítačových her

Myslel jsem v tu chvíli na Kirk Stewarta, známějšího pod přezdívkou „Maniac“. Byl to skvělý parták a pravotřídní pilot. Zpočátku jsem měl pocit, že ten chlap je úplně šílený, děsnej cvok a letět s ním ve skupině by mě ani nenapadlo. Osud tomu ale chtěl a já byl k němu přiřazen jako wingman. V té prokleté misi na nás zaútočilo asi 5 kocourů z rodu Kilrathi. Nebejt Maniaca, tak jsme se z toho nevysekali. Také jsem vzpomíнал na Angel a na chvíli strávené v baru na Tiger's Claw a...

„Tady Phoenix“, ozvalo se přede mnou z videocomu, „identifikoval jsem dva objekty



Začátek nelítostného boje ve dvou proti sobě...



...a jeho konec.

v našem sektoru, za chvíli je budete mít na obrazovce. Pravděpodobně to budou předpotopní Dralthi, stíhači impéria Kilrathi. Vyhlašuji bojovou pohotovost a čekám na potvrzení příjmu.“

Zeptám se vás na začátek: také vás zarází fakt, že renomované firmy, mezi které ORIGIN určitě patří, mají zapotřebí poslat na trh hry, připomínající zchudlé, zdegenerované potomky kdysi slavných her? To mě napadlo totiž hned co jsem hru WING COMMANDER ARMADA spustil. Tentýž motiv, stejný herní princip jako WING COMMANDER ACADEMY, prostě zoufalství. Naštěstí první zdání klame a moje vira v Chrise Robertse, šéfa Originu se ukázala jako opodstatnělá. Po úspěšném 1. dílu WING COMMANDERA, který nasadil laťku hodně vysoko, přišel druhý, neméně úspěšný díl. Potom nastala v sérii pauza. Přerušil ji až STRIKE COMMANDER, hra, která byla postavena na novém 3D-Engine z Robertsovy dílny, založeném na vektorové grafice, kde je každý polygon pokryt bitovou mapou a vypadá to moc cool. Bitmapová grafika, praktikovaná ve WING COMMANDERu, dostala naposledy příležitost ve hře PRIVATEER (hru WING COMMANDER ACADEMY mezi normální hry nepočítám, je to zcela nenormální a vůči zákazníkům rozhodně nemorální, pustit na trh hru, která nese hrđí podtitul „Editor misí“ a přitom má tak málo možností a funkcí, mimochodem o hodně mňí než má třeba dosovský Edit).

ARMADA už v sobě nese základní prvky nového hnacího motoru hry, vyvinutého pro WING

COMMANDER 3. Je to vidět na první pohled, objekty vypadají mnohem realističtěji, výbuchy přímo lahodí oku. Na úvod jistě upoutá krátké, leč stylové demo. Potom se objeví menu, které nabízí dvě základní varianty hry (pokud se rozhodneme hrát sám). První je GAUNTLET, akční arkáda určená spíše pro

silné povahy. Lasery si klestite cestu skrz jednotlivé úrovně, nepřítel přibývá, adrenalin stoupá, hra končí vašim úplným vyčerpáním, nebo křečí v ruce, kterou svíráte joystick.

Jediným dominantním prvkem je asi grafické zpracování: možnost pohledů do stran, vně kokpitu a hlavně volba „full screen“, kde zmizí z obrazu palubní deska a sledování prchajících nepřátel je o mnoho snazší. Druhá možnost v úvodním menu je ARMADA a je to velice jednoduše pojatá strategie. Do vašich rukou je svěřeno velení celé vesmírné flotily, která usiluje ovládat nad všemi planetami. Určitě zajímavé je, že si také můžeme vybrat, za jakou stranu chceme hrát, jestli za

dá možná přednost přítelkyni) head-to-head (a někdo dá přednost přítelkyni bok' o' bok - red.). Při hře na jednom počítači, se obrazovka rozdělí na dva virtuální výhledy a bitva může začít. Nejenže je implementovaná komunikace mezi pěcákami pomocí sériového kabelu nebo modemu, ale především potěší podpora sítí typu Novell, kde zatím neočekáváme vládne geniální DOOM.

Na závěr bych chtěl zdůraznit, že pro dobrý požitek ze hry



Přepněte-li na full screen, máte pocit, že jste out.

hodné lidi nebo za nehodné Kilrathi (nenechte si ujít možnost zalétat si na jejich straně - chlupatá ruka s dlouhýma nehtama svírající kniply vypadá velice stylově). Pokud obsadíte planetu, můžete na ni začít těžit suroviny nebo stavět nové kosmické lodě. Při střetech zájmů mezi vámi a nepřitem si můžete vše vysvětlit buď ručně (hra se přepne do akčního módu), nebo nechat boj propočítat počítačem. Obdobou ARMAHy je třetí varianta CAMPAIGN, která je velice podobná s tím rozdílem, že je tady 11 sektorů k prozkoumání a dobytí. Troufám si říct, že se v tomto případě jedná o celkem slušnou strategickou hru, srovnatelnou s podobnými hrami na trhu.

Hlavní síla Armády ale spočívá ve funkci Multiplayer. Na tuhle možnost, zahrát si WING COMMANDERA ve dvou, jsem čekal několik let a po ty léta se modil k Bohu, aby osvitil šéfa této série Robertse, aby do programu přidal možnost multiplayer. Takže teď si to konečně můžu rozdat s přítelem (někdo

je dobré mít alespoň 486 min. 50 MHz a čím více paměti, tím lépe (jinak byste mohli zapomenout, co to vlastně hrajete a to působi zmatek - ANDREW).

THEZEUS



Arrow je nejslabší lodí Konfederace, zato nejrychlejší.

Score	71%
Název hry:	WING COMMANDER ARMADA
Výrobce:	Origin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulator
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%

RECENZE

PGA Tour Golf 486

Po strhujícím a dozajista zaslouženém úspěchu všech produktů Electronic Arts spadajících do série EA SPORTS (NHL HOCKEY, FIFA SOCCER atd.) přichází tato nadmíru produktivní a úspěšná firma s dalším příspěvkem do série - PGA TOUR GOLF 486.

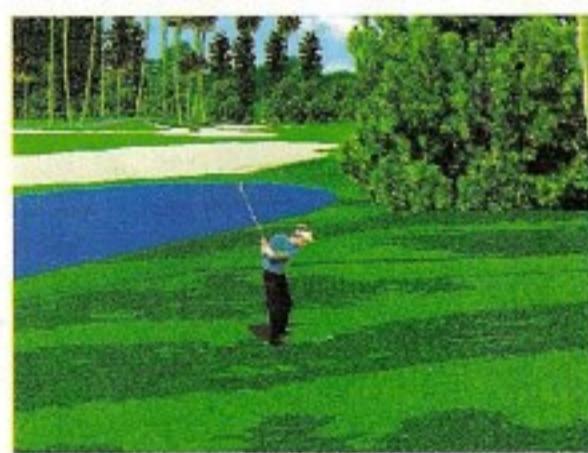
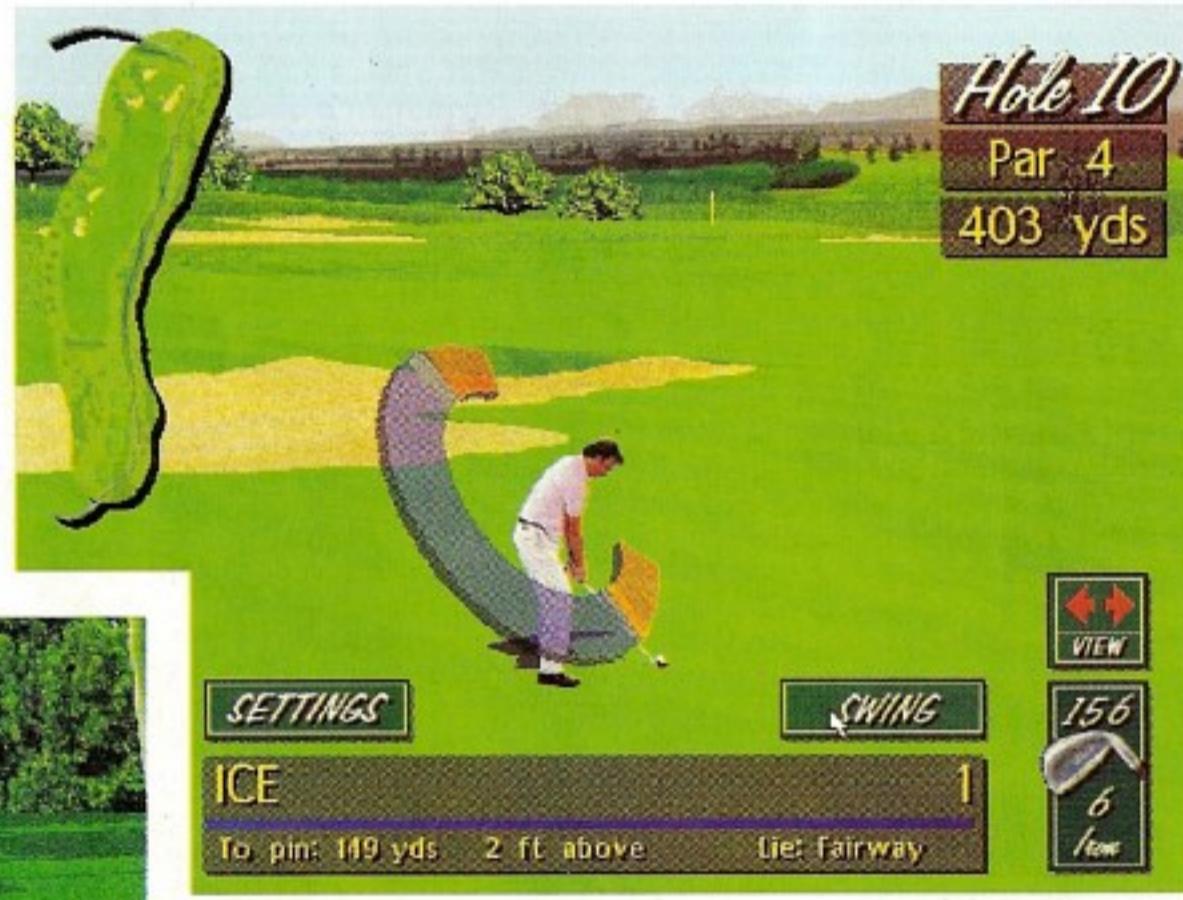
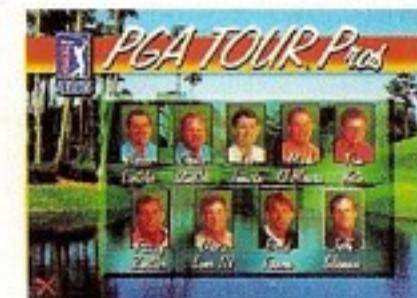
Golf jako takový je už sám o sobě námětem velice atraktivním. Zatímco fotbal či hokej si může, s většími či menšími obtížemi, zahrát v podstatě každý kdo má alespoň dvě nohy, pár známých a míč / puk / hokejku, u golfu tomu tak není. Pokud člověk nepatří mezi členy golfového klubu anebo nemá na vlastní zahradě shodou okolnosti golfové hřiště, hledá cesty ke svému využití v tomto nádherném sportu velice těžko. Snad proto patří golf mezi oblíbené sportovní disciplíny s úspěchem převáděný na monitory počítačů, a to už od dob jejich prvopočátků. Nutno přiznat, že se vývoj pohnul kupředu.

Není to tak dávno, co jsem hrál jakýsi golf na C64. Dva, tři roky možná. Udivovala mě

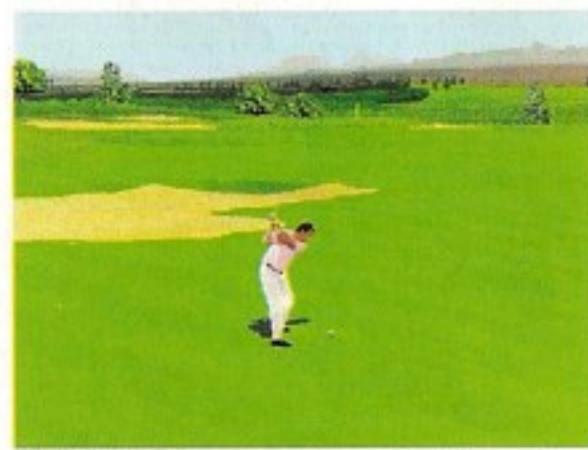
i s horkými produkty poslední doby. Pokrok se zastavit nedá.

Kromě toho, že je PGA TOUR GOLF 486 vynikajícím produktem, je také produktem multimedialním. Za strhující podivanou a neocenitelnou zábavu však musíme zaplatit krutou daň v podobě vysokých hardwa-

vypadá neskutečně reálně. Všechny stromy, otepi sena, písek, voda, čerstvě posekaný trávník, miraky na obloze a v neposlední řadě i klubové budovy a do dálky se rozprostírající krajina - to všechno je PGA TOUR GOLF 486. Ne, že by snad dokonalým prostředí byly klady hry vyčerpány.



Tak tohle jsem já (nahore), i když ve skutečnosti vypadám jinak a zdaleka neumím hrát golf tak dobře, jako v téhle hře. Grafika všech částí hry je prostě úžasná a daleko převyšuje dosud zažitý standard golfových simulací (vlevo).



rových požadavků, které se však pomalu ale jistě stávají herním průměrem - minimální 386/40 s 8 MB RAM je dnes opravdu tim životním mininem, pod které se v blízké budoucnosti dostane už jen málo her. Díky kapacitě CD-ROMu, který není zdaleka zaplněn však tato nabízí podivou, která za to opravdu stojí.

Věrně přenesené prostředí třech slavných golfových hřiště - River Highlands, Summerlin a Sawgrass je vytvořeno s takovým smyslem pro detail a tak dokonalou autentičností, že zaplesá nejen srdce mnohého příznivce golfu, ale i srdce milovníků přírody, která tady opravdu

devít profesionálních hráčů golfu bylo nasnímáno a přeneseno přímo na monitory vašich počítačů v kvalitě nad kterou by ještě nedávno zůstal rozum stát a dnes - i dnes je rozhodně na co se divat. I když je při pohybu některých postav poměrně zřetelně vidět modré pozadí (bluescreen), pomocí kterého jsou jednotliví hráči vyjmuti z jednoho prostředí a zasazeni do druhého, v tomto případě počítačové/golfového, je přítomnost živých lidí velkým, i když nikterak originálním (vzpomeňme třeba na LINKS 386 PRO) oživením.

Jak je obvyklé, hra nabízí celou artillerii možností k dokonalému golfovému využití - pořádání turnajů více hráčů, procvičování jednotlivých jamek, turnaje proti počítačem ovládaným profesionálům i hra za tyto profesionály samotně. Díky velice benevolentní volbě obtížnosti hra také umožňuje důkladné seznámení s technikou hry (kterou vám však ROZHODNĚ nebude k ničemu při hře skutečného golfu), způsobem ovládání, které je na rozdíl od ostatních počítačových golfů dětsky jednoduché a designem jednotlivých hřiště. Časem se přesunete do úrovní vyšších a

vynikající grafika, obdivoval jsem stromy podél hřiště, různé povrchy a spoustu možností, která hra, myslím že se jmenovala GOLF nebo tak nějak, nabízela. Kdyby mi tehdy někdo ukázal obrázek z PGA TOUR GOLF 486, pravděpodobně bych se mu vysmál: „Tohle že je z počítače?“. Dnes už dokonale zpracované hry v SVGA nikoho nepřekvapí. Nikdo nebudě omámeně zírat na „filmové“ věrné postavy a málkohoho zaráží mluvený komentář. Přesto je ale PGA TOUR GOLF 486 jedním z těch nejlepších produktů svého druhu, a to nejen v porovnání s hrami na C64, ale



PGA TOUR GOLF 486 nabízí nejen pohled na odpal míčku, ale i na jeho dopad do rozličných částí hřiště s možností opakování úderu či volby REPLAY.



Score	82%
Název hry:	PGA TOUR GOLF 486
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Lode Runner

Dnes jsem se rozhodl začít trochu netradičně. Nebudu zde popisovat ani příběh, ani nezačnu rozvádět nějakou pochybenou úvahu. Já prostě vynechám začátek úplně. Proč? To přece není fér, že každá recenze začíná začátkem, prostředek je druhý a konec je vždycky poslední. Jak k tomu ten chudák konec přijde. Taky si mi už několikrát stěžoval. No co, tak mu pro jednou vyhovíme a uvidíme co to udělá. Jenom doufám, že si nám nezačne stěžovat prostředek, že je „az“ druhý...

Tak abychom to všechno shrnuli. LODE RUNNER je vynikající logicko-akční hra v perfektně propracovaném grafickém prostředí. Pěkná hudba dotváří atmosféru a zvuky jsou také na vysoké úrovni. Obrovské množství dobře promyšlených úrovní vám vydrží na dlouhou dobu a až je zvládnete, můžete použít již výše popsaný editor a vytvořit si úrovně nové. Přestože hra pracuje v prostředí Windows je velmi svížná a „padá“ jen velmi zřídka. Vše je doporučují všem, kteří si občas rádi protáhnou svoje mozkové závity, protože i když to na první pohled možná není tak patrné, LODE RUNNER je opravdu na mozek.

Tak jak se vám libil konec? Ušel? No, máte pravdu. Ty odkazy na rádoby předešlé myšlenky to trochu pokazily, ale všeobecně mu to na tom začátku slušelo, ne? Možná, že příde doba, kdy budeme „začátku“ říkat „konec“ a „konci“ „začátek“. Kdo ví? Ale budou i potom všichni spokojeni?

Po nezáživném začátku si tedy konečně povězme něco o hře samotné. Idea je asi taková: Hra je rozdělena do



Zrovna vedle mě leží past. Báječná zbraň. To brzy pozná i ten strážce, co se na mě řítí zprava.

úrovní a v každé úrovni je vaším úkolem posbírat všechny kousky zlata, které se všechny všechny možná a často i nemožně. Následně je většinou třeba sebrat klíč a pokud již opravdu máte všechny kousky zlata u sebe, můžete si odemknout dveře a utéct do dalšího levelu.

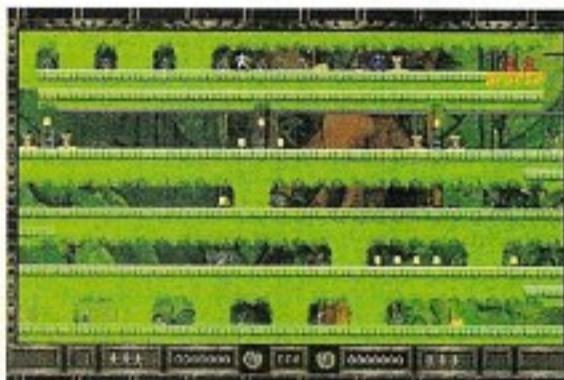
V tom, aby se vám to podařilo, se vám vehementně snaží zabránit podivné postavičky v červených róbách. Na první pohled se tito strážci chovají poměrně intelligentně, ale když je budete pozorovat déle, brzy objevíte jejich slabiny a budete schopni jich využívat. Oproti nim máte ještě jednu výhodu spočívající ve formě zvláštní pistole, se kterou můžete vystřelit na zem před sebou či za sebou a ta následně zmizí. Strážce se vás samozřejmě snaží chytit, takže díra nedira (furt se zálivá - Šimek & Krampol), utíká bezhlavě směrem k vám jako hovnivý omámený vůní dalšího trusu, které by si mohl připlácet na svou kuličku. A jakmile spadne do díry, dělá zajímavou a pro vás užitečnou věc. Sepne totiž ruce nad hlavou a vytvoří tak jakýsi biologický most, který potom snadno přeběhnete. A než se z té díry zase vyhrabe, vy už jste dávno v luftu. Pravda, můžete se někdy stát, a na to si je třeba dát pozor, že díra zaroste dřív než on vyleze, takže on v ní zemře. To se potom někde objeví nový strážce a často se přihodi právě to, že vás nečekaně překvapí.

Jak tak pomalu procházíte úrovně, začne se objevovat stále větší spousta různých nástrojů a zbraní, které můžete také používat. Mnohdy nezbytně nutnou je například zblížečka. Občas je úroveň postavena tak, že zlato visí pod nějakým mostem, který

nemůžete prostřelit vaši speciální pistoli. V té chvíli přichází na řadu zblížečka.

Zlato vám také mohou sebrat strážci a nosit ho sebou (velmi neblahý jev). Nebo může být dokonce schováno někde pod povrchem zemským, kde není vidět, a vy ho budete moci získat pouze tak, že si k němu prostřílete cestu. Žádný med.

Další objekt ve hře, se kterým si autoři opravdu vyhrali, je bomba. Pomoci ní budete zabíjet v pravý čas a na pravém místě strážce, vyklízet si cestu, odpalovat ohromné nálože bomb, atd. Pro ty, kteří mají rádi exploze mohu jenom potvrdit, že levelů využívajících předností bomby je ve hře opravdu dostatek. Veliká nevýhoda bomby je, že když



Takhle nějak to vypadá, když hráte Lode Runnera ve dvou.

s ni zabijete strážce, objeví se nový. To například taková past ho odstrani do konce úrovně. To je výborná věcička ta past. To ji jenom natáhnete a když jde strážce kolem, tak si stoupne do oka, past ho vytáhne do vzduchu a on tam visí a visí a visí... Opravdu nádhera. Nebo takový plynomet, či jak bych to nazval. Je to taková dlouhá puška, která však nestřílí náboje, nýbrž zelenavý plyn, který vaše protivníky na dostatečně dlouhou dobu ochromí. Nebo..., ale co vám budu povídat, však uvidíte sami.

Všechny vaše akce jsou doprovázeny poměrně věrnými zvuky. Bomba bouchá, past dělá ppujujújum (nutno čist velmi rychle), pistole dělá psssst (vložit jazyk za zuby a vyslovovat „s“ vypouštěním vzduchu mezi ně a jazyk - něco jako anglické th ve slově health, path či think), podobně se projevuje i plynomet.

Na pozadí hraje pěkná hudba a celou zvukovou složku dotvářejí nesrozumitelné chrochtavé zvuky jakoby nevycházející z reproduktorů Sound Blasteru a samozřejmě nepravidelné klapoty kláves.

Asi nejlepší z grafické stránky jsou na LODE RUNNERovi animace. Musím uznat, že jsou opravdu povedené. Grafika pozadí je ve vysokém rozlišení, takže vypadá docela pěkně. Piš „docela“, protože mnohým uživatelům by asi mohlo zdát, že je poněkud fádní. To je však pouze ne-správná domněnka, vyklíčená po desátém pokusu projít třetím levellem. V pravdě se grafika pravidelně po několika úrovních mění, takže si myslím, že budou spokojeni i ty opravdu hodně změnychitivé bytosti, jako třeba já.

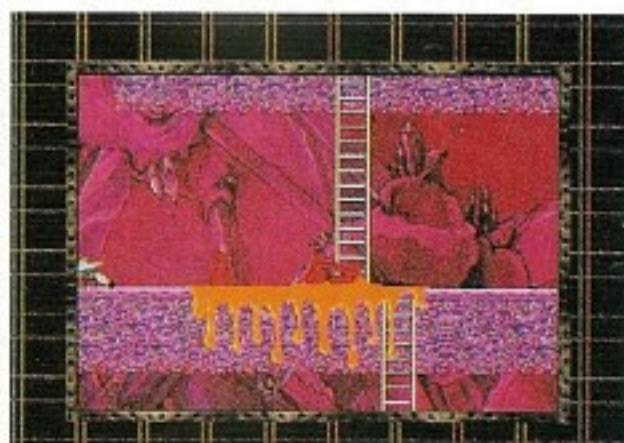
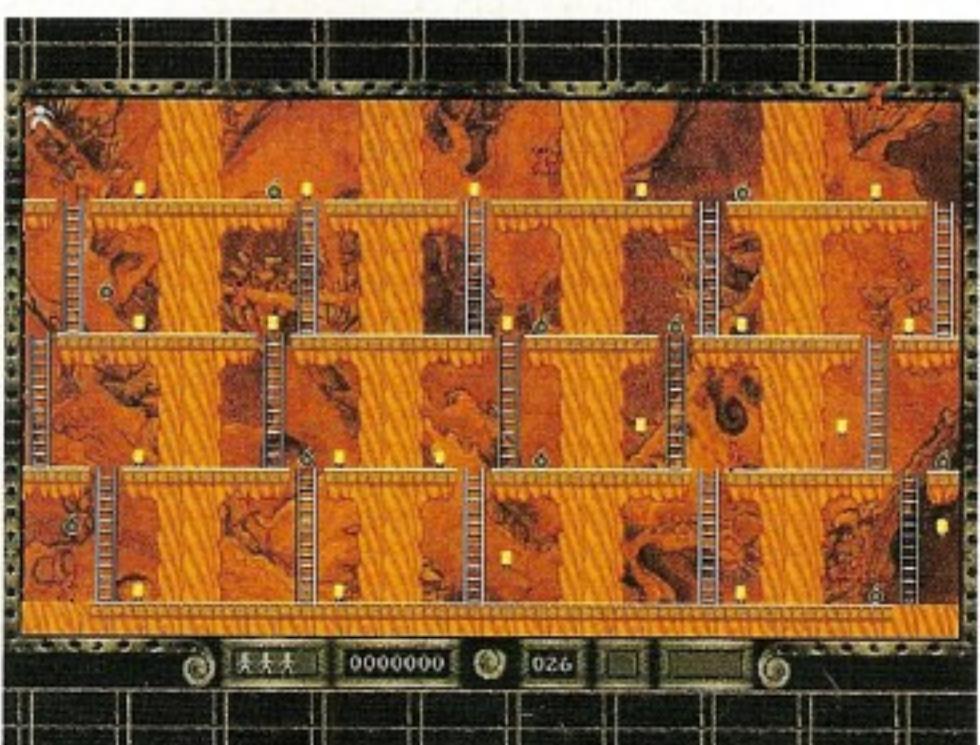
Velké plus, alespoň u mne, hra získala tim, že dovoluje hrát dvěma hráčům najednou. Oba dva řeší stejně hádanky, sbírají stejně zlato a nakonec si i každý sebere svůj klíč a ten rychleji odcestuje do dalšího levelu s životem navíc (nebo oba, pokud se vám podaří vstup do dveří zesynchronizovat).

A kdyby vám nestačily úrovně, můžete si nahrát novou sadu či postavit svoje vlastní. Zabudovaný editor vám dovolí se vskutku „vyrádit“. Dostanete k dispozici nač si vzpomenete a ještě mnoho navíc. Pak už nic nebrání tomu, aby pod vašim kurzorem myši vznikly „úrovně snů“...

Poměrně vyčerpávající prostředek, souhlasíte? Ten si asi nebude stěžovat na to, že je prostřední. Ale čeká nás ještě začátek. Tak do toho...

V poslední době se objevuje chromná spousta titulů využívajících náměty ze starých her na Spectru, výjimečně i na jiných počítačích. Hra, o které si budeme povídат, je jedna z nich. Tento typ hry je však již tak obecný, že snad ani nelze stanovit jejího pravého (fiktivního rodilého) předchůdce. Co však na tom záleží. Myslim si, že pokud se autoři hry opravdu snažili, jistě původní námět hry vypilovali tak dobře, že nás pár týdnů bude veselé bavit, i když jsme již hru podobného typu hráli. A to je přece hlavní úkol her, nebo snad ne?

UVULA



Jedna z dobrých zbraní je také kbelík lepu. Posudte sami (nahore)... Tato úroveň je pěkně tuhá, avšak nevšechnu hlavu, přijdou ještě horší (vlevo).

Score		74%
Název hry:	LODE RUNNER	
Výrobce:	Sierra-On-Line	
Žánr:	Pohádka	
Styl:	Logická	
Počítač:	PC	
Obtížnost:	Střední	
Hodnocení:		
Originalita:	55%	
Atmosféra:	80%	
Grafika:	70%	
Zvuk:	80%	

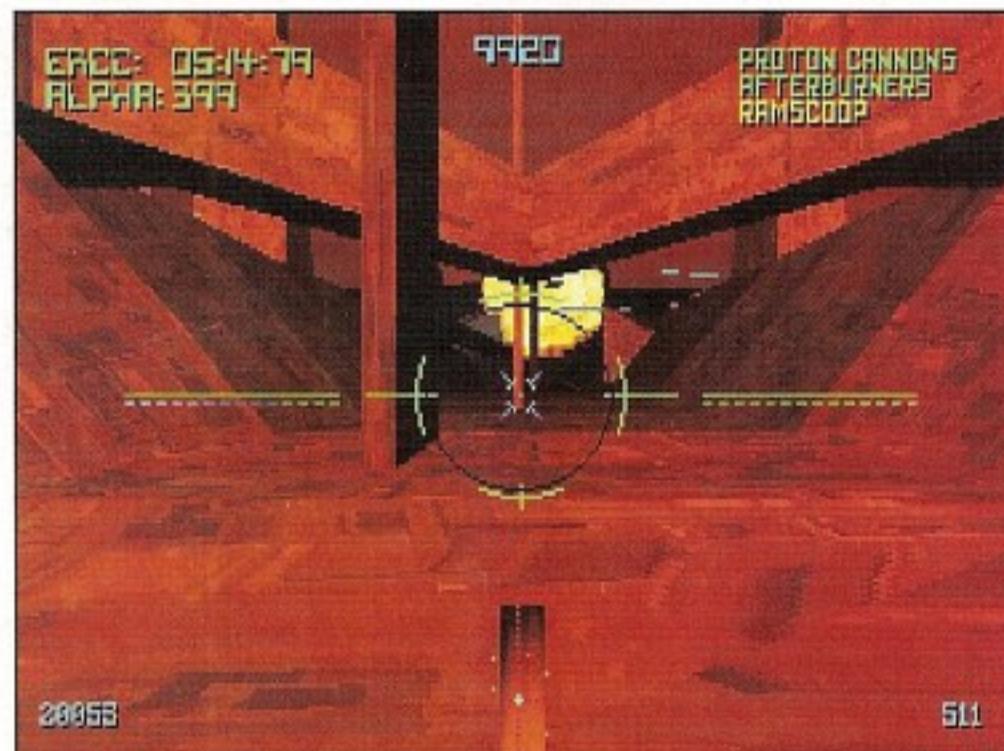
Delta V

„Delta V není hra, je to životní styl“, dozvídáme se z reklamy. He. He he...

Ta romantika: nasadit si na hlavu změť drátů, ponorit se do virtuální reality a střílet po všem okolo. Takové hrátky dnes letí, důchodci na lavičkách už neklábosí o proletariát, ale motají se s drátenými čepičkami parkem. Občas do sebe vraží. Píše se rok 2075. Veškeré

udělat chybou. Když totiž udělají chybou nedostanou pětku, ale hezky jim lupne v hlavě. CVAK!

A můžou jít slintat na borůvky. Konglomerát Černé slunce si právě najal nového Netrunnera. Jste to právě vy. Překvapení? Údivem zatím neplytvejte, jelikož „skvělá“ DELTA V vám bude teprve představena. Všechno na ní prásknu. Hned teď.

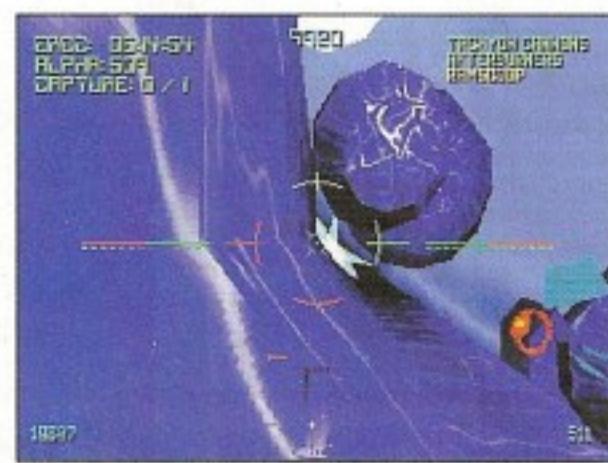


Na první pohled, bez hraní a bez vztekání vypadá DELTA V docela lákavě (nahore). Potíže začnou ve chvíli, kdy dojde k plnění jakéhokoliv ze zadaných úkolů (vpravo).

informační systémy na Zemi jsou spojeny do jediné sítě dat. Vznikly velké firmy bojující o svá území v síti. Jsou najímání specialisté na sítové lety. Dělá se to tak, že se člověk přenese do virtuální reality a v iluzorném korábu letí zničit pár datových souborů nepřátelské firmy. Pokud zrovna neletí ničit, alespoň krade nebo šmíruje. Témoto specialistům se říká Netrunneri, jsou známi jednak tím, že jsou to bývalí počítačovi maniaci a také tím, že za své cestování rýžují spoustu peněz. Nemají to ale na světě lehké, protože nesmí

Delta V, světe div se, není dobrá hra. Je to tak prosté, jako minulá věta. Ano, je hezky graficky provedená a ano, linou se z ní libě zvuky a hudba, ale k ničemu to není, protože hře DELTA V to z bláta nehratelnosti nepomáhá. Létání informačními kaňony je maximálně matoucí a frustrující zážitek, ze kterého vás tak akorát rozbolehlava. Ovládání hry je prosté: tato hra je neovladatelná. Ať děláte, co děláte, ve většině případů letí vaše loď jinam, než ji joystick káže. Kdosi se ptal „...a je to rychlý?“ a někdo mu odpověděl „hele, to teda je, letí to jak das“. Autoři této dvou hlasů asi měli radost, že na jejich PCku konečně něco běží rychle. Jo, je to fakt. DELTA V běží rychle, dalo by se říci, že

Prolétávání kaňonů ve virtuální realitě mohlo být zábavné. Nebýt toho, že nám chut na něco takového DELTA V spolehlivě zkazila.



běží přímo bleskurychle, ale vzpomeňte si, že lidské oko mnohdy nestačí blesk sledovat a to samé tudiž platí pro DELTA V. Rychlosť je sice hezká věc, ale jak nás nedávno poučil Keanu Reeves, může být i nepříjemným zádrhelem. DELTA V je toho typickým příkladem, protože kdyby byla asi o polovinu pomalejší, možná by se dala i hrát.

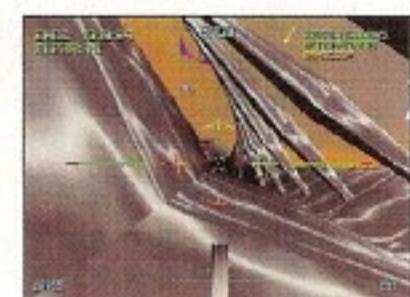
S počátkem hry vás katapult vystřelí do herního kaňonu. Chvíli budete čekat, že se počáteční zrychlení časem zbrzdi, ale brzy poznáte, že nikoliv. Geometrické útvary (DELTA V je v podstatě obyčejná vektorová střílečka), kterým se máte vyhýbat, většinou postřehnete až v momentě, kdy do nich nabouráte a někdy ani to nel! Občas se nad vámi mihne nepřátelská loď, ale nedělejte si iluze, že ji užíte déle než na sekundu, protože se ihned rozbije o první překážku, která ji přijde do cesty. Zmatený radar v dolní části obrazovky je dvakrát na nic - za prvé je monitorovaný úsek příliš krátký a v momentě, kdy od radaru pozvednete oči, nacházíte se už úplně jinde a za druhé podíváte-li se na radar, něco vás určitě zabije, protože let využíváte neustálou pozornost.

Jak vidíte na obrázcích, kaňonem letet můžete, ale nemusíte. Cesta mimo kaňon je sice odlehčená od překážek, ale zato jste neustále pod palbou všemožných radarů a letek, takže se brzy pěkně schováte do

zákopu. V pokročilejších úrovních (celkem je jich čtyřicet) se v kaňonu začnou objevovat záhadné mlžné, většinou zmatené rotující, předměty, kterým se v podstatě nemůžete vyhnout, takže vám vždy sraží kus drahocenné energie. Hra by byla tak náročná

už z hlediska energie, ale autoři nehratelnost pojistili ještě omezeným počtem střeliva a neskutečně striktními časovými limity. Ani tohle ale nestačilo. V některých úrovních musíte za letu posbírat až deset předmětů, přičemž pokud jeden z minete (a že ho minete, to mi věřte) je konec. Celou zónu letíte znova. Neobvykle deprezivní zpracování vás dorazí, až uvidíte jednoho ze „strážců“ konce úrovně. Zabit strážce je kumšt. Nejdříve mu musíte ostrílet děla a pak zničit jeho střed. On však kličkuje jako divý a vám ubývá munice i časový limit, brzy začnete volat o pomoc. Ať vám to někdo konečně vypne.

To jsou asi tak všechny slivky, pomeje a otruby, které jsou měl v úmyslu na hru DELTA V vylit. A co takhle světlé stránky? Určitě by se nějaké našly. Díky skutečně zajímavému příběhu a bezvadné, často se měnící hudbě jsem si DELTA V (s podvodem, jinak to snad ani nejdé) dohrál do konce a



Když se zrovna netrápíte s létáním a nesmyslným střílením, zažijete hezké chvíliky při výběru zbraní a konverzaci s jinými postavami (dole).

musím říct, že až na létání v virtuální realitě je DELTA V docela zajímavá hra. Časem si zvyknete na některé osoby hovořící s vámi v síti, na vyzbrojování a vylepšování vaší lodě a bude vás zajímat, jak to všechno dopadne. Ale na jedno si nezvyknete - na neskutečně frustrující průlety jednotlivými misemi. Bohužel toto létání tvorí 90% hry a žádný svatý vám nepomůže před hrozným ovládáním této nehratelné hry. Škoda, DELTA V má něco do sebe a možná se jí po hodné dlouhé době naučíte i hrát, ale pokud vám mohu radit, tak si raději sezepte Sinclaira a podobnou hru jménem STAR WARS z roku 1983. Cenově vám to vyjde levněji (a počítám i počítač) a pobavíte se dvakrát tolik. Tak zas někdy nashle u propadáků, teď se jde slintat na borůvky.

ANDREW

Score	64%
Název hry:	DELTA V
Výrobce:	Bethesda
Zánr:	Sci-fi
Styl:	Strílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratená
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	60%
Grafika:	80%
Zvuk:	85%

Super Hero League of Hoboken

Po jaderné válce se začali rodit rozliční mutanti, mutovali, mutovali, až z nich byli supermani a supermutanti. Zavládl chaos.

Na území bývalého New Yorku panuje nevidaný zmatek. Polozatopené město se hemží mutanty, náboženské sekty vyznávají počítače, lidé živoří v malých vesničkách, hrabou se v radioaktivních smetištích a propadají davovým šílenstvím. Je to podobný chaos, jaký zavládl např. po Sametové revoluci. Právě proti chaosu byly

těchto podivinů odpovídá za nerušený život obyvatel sektoru Hoboken. Jeho kapitánem je Crimson Tape, superman s možností vytváření statistických tabulek. Ke slovu se ale skoro nedostane, protože pravými kapitány jste vy, trosky hnijící u počítačů. Kromě vašeho hobonského centra jsou základny supermanů ještě v jiných sektorech a občas vás požádají o pomoc, např. přemnožili se jim krysy, jako tomu bylo ve Flushingu nebo dostanou-li erotickou závrat jako ve Scrantonu. Poslední, pátý, úkol každé mise vždy nějak souvisí s řáděním Dr. Entropyho, zavilého vyznavače chaosu. Pokud zrovna nekráží koně s krysy, hrozí lidstvu otrávným plynem či obrácí ukazatele u cest. Je to potížová postava číslo jedna a tudiž záporák s velkým Z. Finálního utkání s ním se dočkáte až na konci hry.

Legendum se čím dál více přiblíží se adventurou k dungeonu, už COMPANIONS OF XANTH vypadá, že se o to snaží, ale opravovým úspěchem je až HOBOKEN - přibyla totiž generace vlastnosti hrdinů a souboje ve stylu WIZARDRY. Hra tedy vypadá následovně:

jako tečka na mapě procházíte zatopeným New Yorkem a postupně ho zkoumáte (odkryváte mapu jako v DUNE II). Když narazíte na nepřitele, hra se přepne do bojového módu a supermani, které máte na obchůzce s sebou se pustí do boje. Boj probíhá na tahy, chvíli řežete vy mutanty a chvíli řezou mutanti vás. Zbraně máte k dispozici podobně monstrózní jako nepřátele. Vznikají situace, kdy picháte radioaktivními nákloubníky

zuřivého byrokrata, který do vás střílí daňovými příkazy, dvouhlavé plody řežete vejcpů motorovou pilou a strojem vystrkujícím vidličky štoučáte poletující miny. Jelikož ovládáte supermany, je nasnadě, že si pomůžete nějakými specialitkami, a to žádným nahlizením do pizza-kabic, ale jednoznačně bojovými schopnostmi - dravé květiny můžete uhnívat k smrti, na roboty poslat zesílené rezivění, zvířata uspávat, atd. Ve vesnicích je nutno navštěvovat obchody a zbrojit a štitit svoje supermany, aby si v boji lépe vedli. Zbraní i brnění je velká spousta a dobré kousky stojí hodně peněz, takže je třeba spořit a kupovat rozvážně. Tolik k boji. Dostanete-li se na mapě na jakkoli důležité místo, přepne se hra do textovkového módu alá COMPANIONS OF XANTH a můžete veselé sbírat předměty, zkoumat je, používat a vůbec prožívat jiné radovánky. Ve své skryté podzemní základně dostanete od počítače Matyldy hned na začátku hry seznam pěti

SCORE 84%

Název hry: SUPER HERO LEAGUE OF HOBOGEN

Výrobce: LEGEND

Žánr: Sci-fi

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 85%

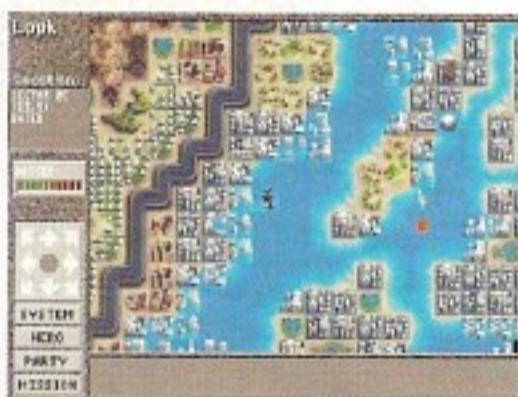
Grafika: 70%

Zvuk: 90%

mutantů (v každém sektoru je jich omezený počet), přičemž často narazíte na něco užitečného a děj se pohně. Pokud se děj ani tak nepohně, zakysí jste a to zamíří. Misí je celkem sedm, poslední má jen jeden úkol, takže celkem 31 úkolů, nudit se tedy nebude. Stejně jako i ostatní výtvory od firmy Legend je i Hoboken narvan anglickými slovními hříčkami, vtipy a rébusy. Jelikož povětšinou nejsme rodilí angličané, unikne nám určitě spousta souvislostí a opět zapláčeme nad tim, že české hry na takovéto úrovni nejsou k mání. HOBOGEN často vyvolává křeče úst zvané smich a to je mezi současnými suchary velké plus.

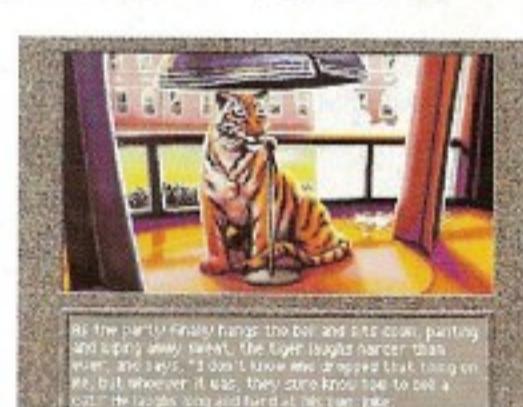
Už od začátku je jasné, že kolem této hry se rojí profesionálové. Žádné potíže se zvukem, s pamětí nebo s instalací, všechno stejně kvalitní jako ostatní legendská dítka. Hudba je vynikající, zvuky, hlavně při bojích, jsou chytavé a autentické. Grafika, i když většinou v menších okénkách, je poctivě provedena a hodně se podobá XANTHU. Hodime-li tohle všechno na váhu, zjistíme, že se ručička sebejistě chýlí ke kladům a zápory pláčou opuštěny v rohu. Tož shánějte HOBOGEN dnem i nocí, dobré se pobavíte.

ANDREW



Tahle mapa se odhaluje postupně a poměrně věrohodně kopíruje skutečnou podobu východního pobřeží USA.

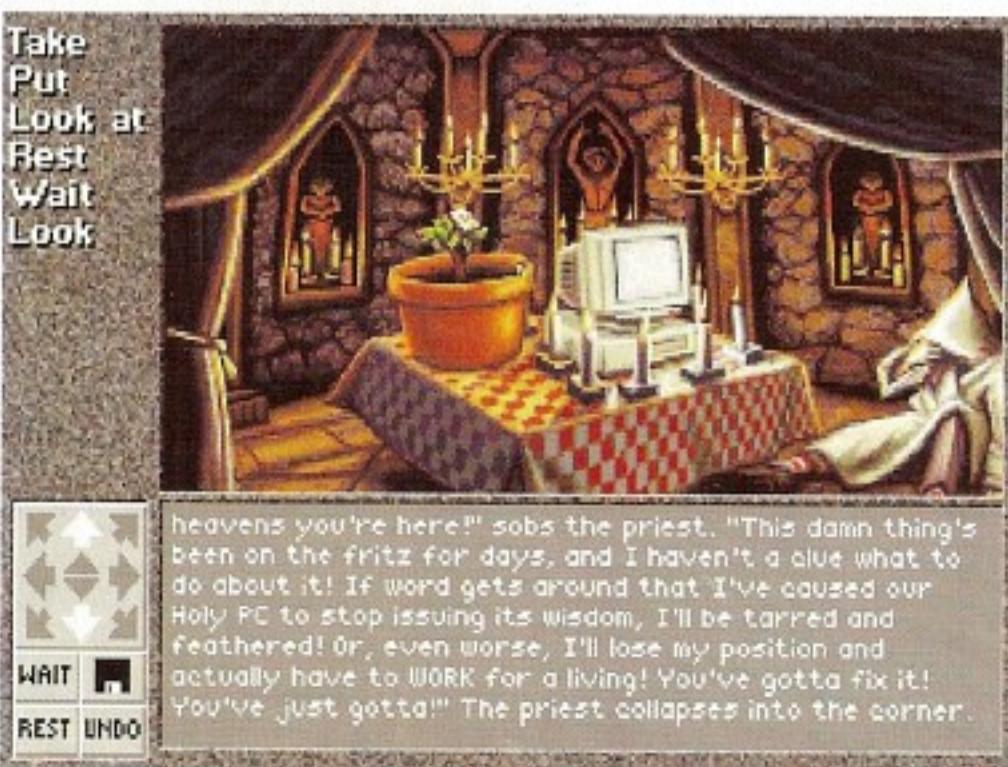
založeny jednotky kladních supermanů (občas bychom je také potřebovali). Jsou to neohrožení bojovníci za pořádek, každý z nich má určitou specializaci. Tak třeba Iron Tummy dokáže sežrat velké množství kořeněného jídla, Mrs Pepperoni je skvělá v nahlizení do zavřených pizza-kabic. Tým



Svaté PC nefunguje a nikdo neví proč. V květináči je totiž magnet, a na to theologická věda zdaleka nestačí (dole).

Tygr přirotrávený plynem vypráví oplzlé, a velice zábavné vtipy (vpravo nahoře).

Bojové sekvence jsou plné setkání se zajímavými postavami. Tohle je třeba Moje-Mina (vpravo).



úkolů, po jejichž splnění dostanete nového člena do party, trochu ovaci a financi a další pětici problémů k rozlousknutí.

Abych pravdu řekl, popisovat strukturu hry HOBOGEN je nelehký úkol. Tahle hra je totiž tak rozsáhlá a splácaná ze všeho možného, že bych klidně zhltil celou dvoustránku popisováním a možná by ani nestacila. Zábavnost hry tkví v mnoha věcech najednou, bavilo mně hrát ho jako adventuru i jeho RPGové bojování, dokonce i odhalování mapy je zajímavé, časem budete moci i plavat po vodě, lezt po horách a zkoumat radioaktivní smetištata (he, he). Nad tim všim strávíte hodně dlouhou dobu, přičemž vás hrani nijak neomrzí, ba naopak, čím hlouběji se do děje ponofíte, tím více vás HOBOGEN bude bavit. Výhoda je v tom, že neustále máte něco na práci. Když už nevítate rady, jak dál, čistíte alespoň mapu od



Battle Bugs

Zprávy z bojiště: Spojenecké jednotky včera obsadily strategicky významnou pozici na kótě A-22-11. Nepřátelská armáda připravuje protiúder a pravděpodobně nasadí bombardéry a těžké jednotky. Dobyté pozice je nutné udržet za každou cenu. Opakuji, za každou cenu.



Všechno na světě je jen věc měřítka. Všechno je relativní. Veliké i malé věci jsou v podstatě stejné, záleží jen ta úhlu pohledu, na měřítku. Co se nám dnes zdá veliké, může být zítra malé a co je malé pro nás, je veliké pro někoho jiného. Na velikosti vůbec nezáleží, záleží vlastně jen na měřítku. Ale - vysvětlujte tohle ženám...

Přemýšleli jste někdy o mravenci, než jste jej zamáčkli na stole? Přemýšleli jste o vose, kterou jste rozmázli o zed? Myslíte na mravence, potápni-ky, mouchy, moly a kobylky? Jestli, stejně jako já, o takovýchto věcech nepřemýšlite, děláte dobře. Nějaké věci je totiž lepší nevědět. Jak by vám taky bylo, kdybyste zjistili, že se o odložený kus vašeho chleba strhne urputná bitva a že zapomenutá pizza bude zdrcujem neutuchajícího válečného konfliktu, boje na život a na smrt.

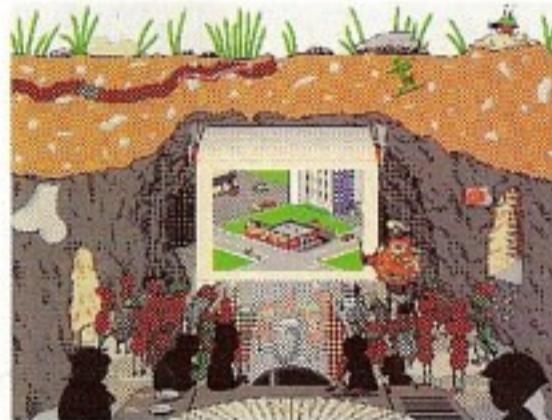
Zprávy z bojiště: První útok bombardovacích much se nám podařilo zastavit pohotovým úderem stíhacích vos a podpůrných jednotek komárů. Vlastní ztráty minimální - dva komáři staženi z boje, jedna vosa zasažena raketou země-vzduch. Hlavní pozemní jednotky nepřitele se však nezadržitelně blíží k našim pozicím. Vyslali jsme průzkumné kobylyku luční, aby zadržely útok, zatímco formulujeme vlastní řady. Nasazujeme mravence. Pozor; ve středu nepřátelského pole se objevila obávaná Kudlanka nábožná, opakuji Kudlanka nábožná.

Nemám rád hmyz, aby bylo jasno. Co ale miluji, jsou strategické hry a BATTLE BUGS jednou takovou strategickou hrou zrovna je. Tušili jste to. Bylo by asi vhodné tuhle věc k něčemu přirovnat, abyste byli v obraze. Bohužel to ale není možné. Musíte si představovat. Tak si třeba představte, že se z vás stane velitel armády složené z nejrůznějších představitelů říše hmyzu. Vašimi vojáky budou miravenci, chrobáci, kobylky luční, potápnici, mouchy, komáři, vosy a další havěť. Bojovým prostorem bude trávník se zapomenutou svačinou, okenní rám s kouskem sýra, roh ulice s kusem salámu či stůl s nedo-

jedenou pizzou. Nepřítel bude litý a nemilosrdný - myzí armáda „těch druhých“.

— Zámlínkou, cílem i motivací celé války bude jediná věc - jidlo. Představili jste si tohle? OK

Tak dál - představte si neskutečně roztomilé 3D zpracování všech výše zmíněných bojišť, jen tak mimo ohodem i s možností přepnout do SVGA, a do něj zasadte broučky a hmyz nakreslený a animovaný zcela nepřekonatelným způsobem. Každého tohoto hmyzího „bojovníka“ můžete ovládat buďto v reálném čase boje, anebo kdykoli hrnu zas-



Vojáci. Útočíte na strategicky významnou zásobárnu potravin - naše mapa vše jasně ukazuje. Těsně vedle toho velikého domu, na zemi je kousek starého salámu. Dobýt a udržet!

tavit na libovolně dlouhou dobu, naplánovat další postup - zvolit cestu, cíl útoku, nasadit zbraň pro útok na delší vzdálenost, případně naložit či vyložit transportní brouky - a potom v bitvě pokračovat souštěním času.

Zprávy z bojiště: Hlavní síly nepřitele se nám podařilo rozprášit. Naše ztráty jsou ale obrovské. Divize mravenců byla zcela zničena, zůstala nám jediná kobylka luční, chrobák.

a vyčerpaný pavouk. Zbytky nepřátelského útoku složené z Kudlanky nábožné a dvou mravenců se nezadržitelně blíží. Pokusime se je napadnout dřive, než dorazí k našemu kousku syra. Opakují syrá.

Jako každá správná strategická hra těží BATTLE BUGS z rozmanitosti nasazených jednotek z různorodosti terénu. Hmyzí říše poskytuje netušené možnosti využití, co do válečné strategie. Každý druh hmyzu má svoje specifické vlastnosti, na které je třeba brát ohled. O výsledku boje nerozhoduje tedy jen energie (v podstatě tedy počet zásahových bodů), síla útoku a síla obrany, ale také speciální vlastnosti s dovedností. Rychlí mravenci dokážou kupříkladu vrhat výbušniny (!) a kameny na poměrně velkou vzdálenost, mouchy zvládnou ze vzduchu svrhnut bomby na nepřitele, kobyly jsou rychlé a daleko doskočí, moli unesou jednoho dalšího brouka, potápniči jsou rychlí na vodě. Autoři si přidali i pár Superbrouků, pro které naše entomologie nemá dosud adekvátní zařazení - Vелитelský brouk zvyšuje svoji přítomnosti sílu útoku a obrany vlastních jednotek, Brouk Atentátník se propílá až ke zvolenému nepříteli a zcela brutálně jej praští palci do hlavy a třeba takový Nosorožec brouk je zcela nejsilnější a nejodolnější bojovník. Jen správným nasazením a kombinací výhod všech jednotek vede cesta k vítězství, protože ONI, tedy nepřátelská armáda, má v drtivé většině případů početní i silovou převahu.

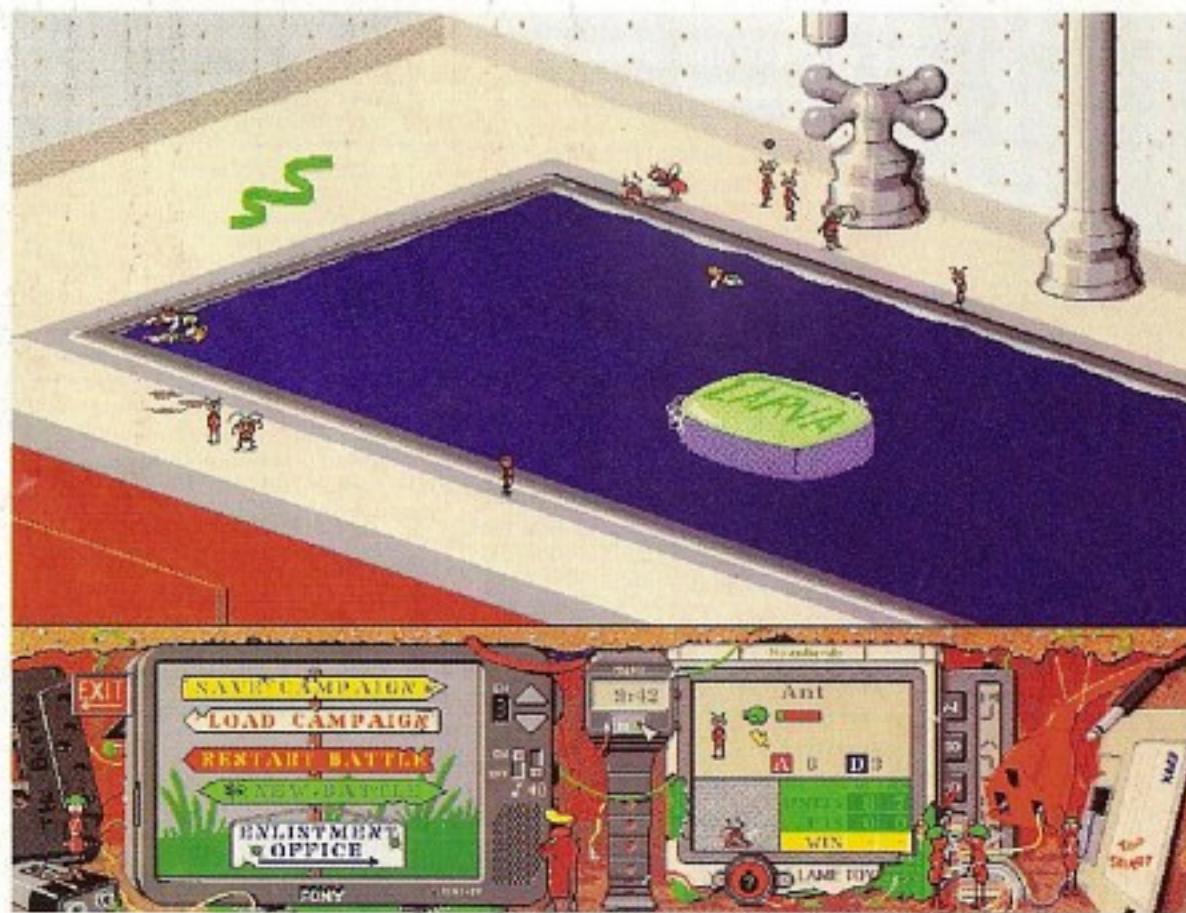
Všechny bitvy jsou velice chytře postaveny a vymyšleny. Zatímco v jedné je potřeba nasadit hrubou sílu a potírat JEJICH jednotky,

někde stačí jen obsadit strategicky výhodná místa, další bitvy trvají dlouho a jiné mají časový limit omezený na několik desítek sekund. Jistě, BATTLE BUGS není bez chyb. Některé bitvy jsou stupidně těžké a zbytečně časově náročné, v jiných je JEJICH převaha příliš veliká. Není to ale hra, kterou dohrájete za odpoledne. I když se s některými operacemi budete trápit a nebudete si vědět rady, je tady možnost danou bitvu přeskocit a někdy v budoucnu se k ni vrátit. Kromě toho - roztomilá grafika, vynikající zvuky a miluvené slovo, možnost hry dvou hráčů proti sobě po modemu nebo po síti a originální nápad jistě vyváží všechny nedostatky, které bychom na BATTLE BUGS mohli najít.

Trochu sarkasticky teď skončíme myšlenkou, že pokud se SIERRA drží ve svých strategických hrách na Zemi, nebo spíše na zemi, má rozhodně větší šanci na úspěch než při pokusech o bombastické meziplanetární trháky. Ale co my víme. Všechno je to stejně jen otázkou měřítka, ne?

ICE

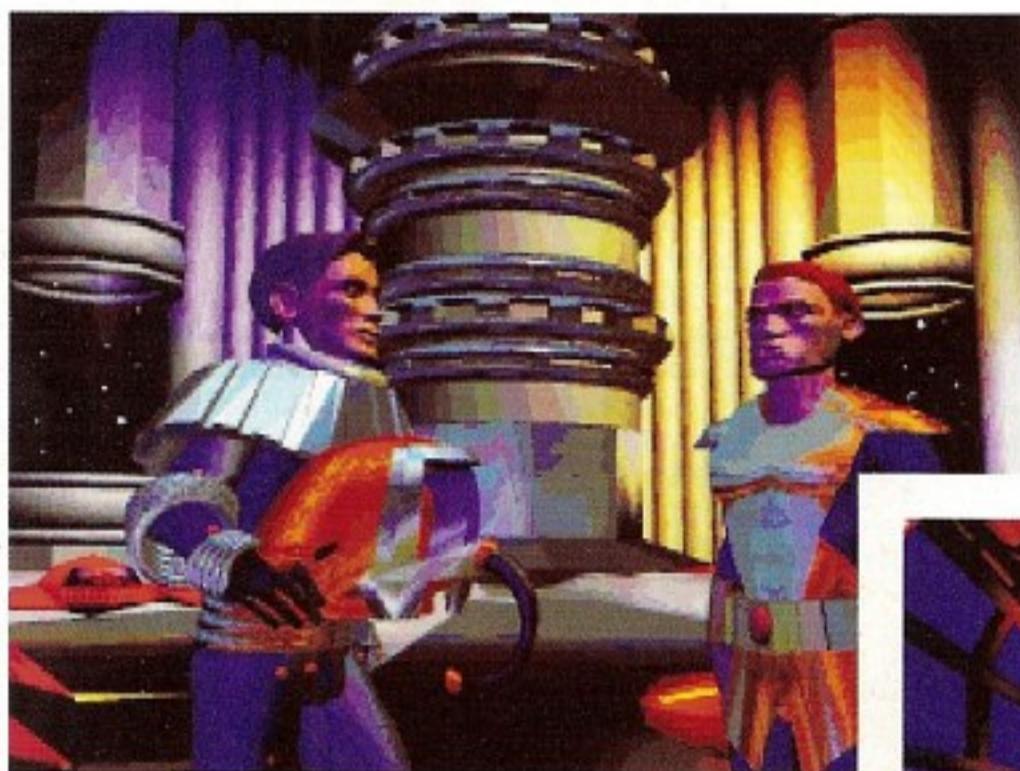
Kdybychom věděli, proč se mýdlo uprostřed dřezu jmenuje LARVA, vesmír by pro nás již nebyl tak tajemný (dole). Bojové scény jsou plné brutality, násilí, muší krve a komářího pískání (vpravo).



Score	83%
Název hry:	BATTLE BUGS
Výrobce:	Sierra-On-Line
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	70%

Star Crusader

Na hře STAR CRUSADER najdeme několik vyloženě špatných a záporných vlastností. Některé z nich se nám znelibí a odradí nás. Kupodivu, najdeme tady i zhruba stejné množství vlastností kladných, které nás přijemně naladí. Podívejme se na ně zblízka.



CD verze hry STAR CRUSADER je doplněna spoustou pěkně vyrenderovaných animací. Ale samotná grafika ve hře je spíše krokem vzad.

STAR CRUSADER je především dalším přírůstkem do obrovské rodiny kosmických simulátorů, která je dnes již na fouklá až běda, je velice těžká a náročné přinést dnes do této rodiny něco nového, nějaký nový nápad a novou jiskru v podobě originality a neotřelosti. Proto se tvůrci her dávají spíše cestou vypilování herního systému a zdokonalování vzhledu her, spíše než vlastnímu obsahu a náplni. Blíží se WING COMMANDER III je toho nejlepší důkazem.

STAR CRUSADER, naopak spojuje známé a časem prověřené prvky kosmických simulátorů s poměrně originálním přístupem. Základem je klasický simulátor kosmických soubojů nabízející plnění nejrozličnějších misí v 13 různých lodích. Na toto jádro je však nabalené množství vylepšení a zpestření, které čini hru zajímavou a poměrně dobře hratelnou. Nepředbíhejme ale a vezměme nejdříve špatné stránky hry.

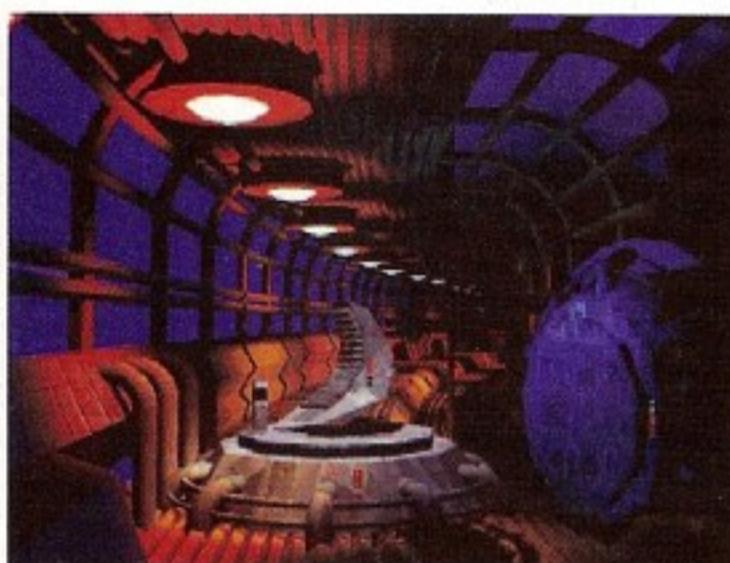
Systém ovládání je kompletně okopírován ze série WING COMMANDER - což je na druhou stranu výhoda, vzhledem k tomu, že ti, kterým přešlo ovládání již do krve nemusejí přecházet na jiný způsob. Navíc je však ovládání neskonale komplexní a složité, každá z raket, kterých je ve hře požehnané má desítky funkcí, ke kterým existují různé přístupy a dvě stránky kláves je potřeba ovládnout z paměti. Dalším minus je grafické zpracování, které, ať se nám to líbí nebo ne, rozhodně neodpovídá

současnemu standardu. 3D modely kosmických lodí a vesmírných objektů jsou jistě pečlivě propracovány a sestaveny, nicméně výsledek působí spíše dojmem laciné pouťové atrakce - nepomůže ani Gourardovo stínování a texturami pokryté plochy všech objektů. Pokud by autori ovšem odstranili kříklavě červené a žluté barevy z použitého spektra, mohl by výsledek dopadnout trochu odlišně. CD-ROM verze navíc obsahuje hromadu animací, které při vši snaze o comicsovou podobu a nadhled vypadají velmi kostrbatě a do jisté míry i trochu archaicky. Na tak rozsáhlou a komplexní hru by také neuškodil rozsáhlejší a podobněji manuál, protože ten stávající je absolutně nevyhovující a informace v něm obsažené jsou sice nezbytně důležité (na všechny krkolumné kombinace kláves lze opravdu jen velmi těžko přijít metodou pokus-omyl), ale zdaleka ne vyčerpávající, a na řadu věci musí člověk přijít až ve hře. Hudba je velmi slabá, o monotónních zvucích a frustrujícím pipání nemluvě. Zdálo by se, že špatných stránek je až dost. Co je tedy na této hře dobrého? Kupodivu velice mnoho.

Největším kladem je zcela jistě příběh. Říše Corenů, humanoidních bytostí je říši, která přináší vzdělání a poznání do všech koutů vesmíru. V průběhu své expanze se však setkává s mnohými rasami, které její osvícení a vzdělanost chápou (vicerně správně) jako dobývání a krvlačnost. Jako elitní pilot a velitel Zlaté letky, Roman Alexandria jste převelen do prostoru s označením Ascalon Rift, kde se říše právě setkala s pěti inteligentními rasami, z nichž ani jedna nejeví známky přátelství a touhy po podrobení. Příběh se rozvíjí, je doprovázen (v CD-ROM verzí) řadou animovaných šotů, plný zvrátrů a zdaleka ne jednoznačný - časem totiž vůbec není jasné, zdali bojujete na správné straně a za správnou věc. Otázkou zůstává, zdali použijete svých schopnosti a sil na podrobení celého prostoru, nebo zdali přejdete na druhou

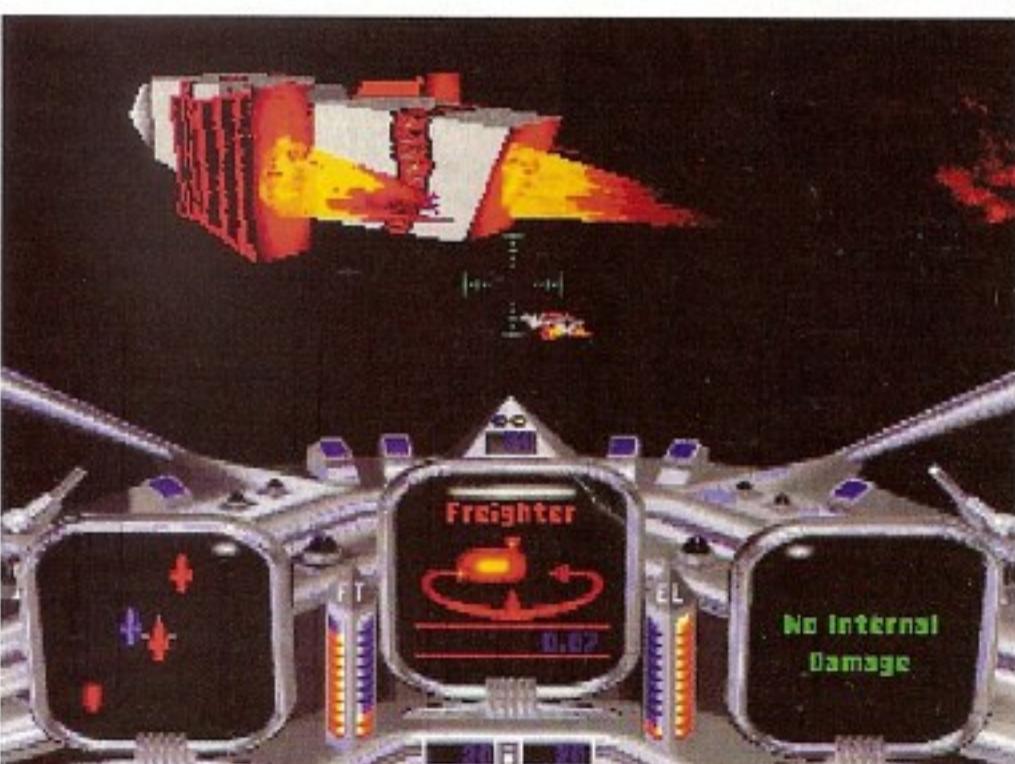
stranu a pomůžete dobyvatele z prostoru vyhnat...

I když je zde použit standardní systém ovládání kosmických simulátorů (konkrétně ovšem série WING COMMANDER), je STAR CRUSADER obohacen o množství dodatků. Jednotlivé mise jsou velice rozmanité a členité, čemuž je přizpůsobeno i komplexní ovládání. Úkoly se různí - od průzkumného letu raketou skrytou před nepřátelskými radary přes útoky na transporty a kosmické doky, až po rozsáhlé bojové operace, útoky na nepřátelské pozice stejně jako obrana



vlastních jednotek. Některé rakiety jsou navíc vybaveny silovým polem, které umožňuje zachytit některé objekty (únikové kapsle, menší rakiety) a získat tak nepřátelskou technologii. I nabídka zbrani je široká - od laserů, torpéd a fotonových děl přes vektorové kanóny (po zásahu lodí změní směr), hellfire střely (likvidují štíty lodí), neutronová děla (likvidují vás) až po štíty AEGIS (likvidují všechno).

Hra je velice živá a dynamická, let je co chvíli zpestřen o komunikaci s ostatními členy letky, kteří se objeví ne jednom z monitorů a sugestivně vykřikuji či informují o situaci v jejich prostoru. Bez zajímavosti není ani možnost vydávání rozkazů členům letky a jejich vysílání na rozličné strany.



STAR CRUSADER Je důkazem toho, že dobrá grafika není všechno. Dobrou atmosféru dotváří skvělé zvukové efekty a hudba.

RESENZE

SCORE

70%

Název hry:	STAR CRUSADER
Výrobce:	Game-Tek
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	60%
Zvuk:	50%

STAR CRUSADER je postaven na obrovské hratelnosti a zábavě, která člověka táhne od jedné mise k druhé. Situace se neustále mění, mise se stávají obtížnějšími, postupem času hra přestane být pouhým plněním misí, ale umožňuje i tvorbu misí vlastních, stejně jako školení nových pilotů či volbu strojů použitých pro nadcházející bitvu. Je to právě komplexnost, rozmanitost a členitost hry, která z ní čini velice zajímavý přírůstek do řady kosmických simulátorů.

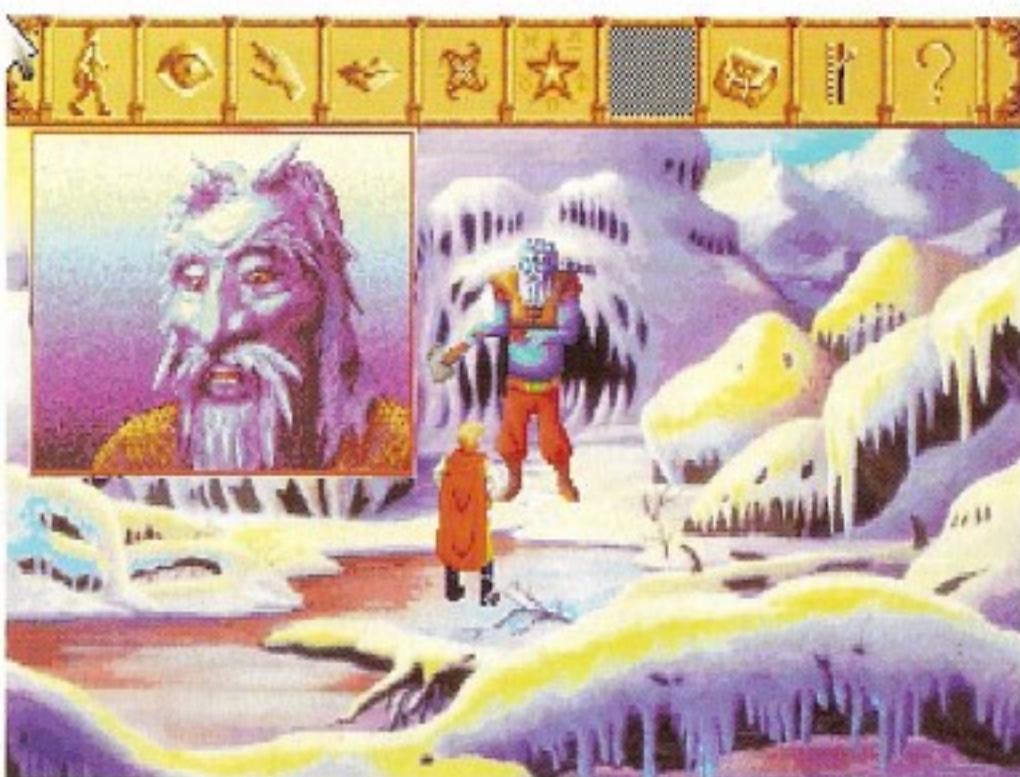
Na druhou stranu ale nesmíme příliš přeceňovat. Velice kvalitní příběh a obsah je tažen k zemi špatnou prezentaci a na pohled nedotaženým technickým zpracováním. Být WING COMMANDER ARMADA zasažen do takového prostředí a příběhu, anebo být STAR CRUSADER technicky zpracován způsobem hry WING COMMANDER ARMADA, měli bychom nesmírně zábavnou a navíc divácky přitažlivou hru. Takhle máme věc sice velice zábavnou, nicméně velmi rozpačitě prezentovanou. Doufejme, že WING COMMANDER III nebude pravým opakem - technicky dokonalou nudou. Nechme se překvapit.

ICE

KLASIKA

Quest for Glory

Život člověka občas znudí. Chce být hrdina, místo kufříku chce mít meč, místo šéfa třeba zlého skřeta a místo sekretářky lesní vílu



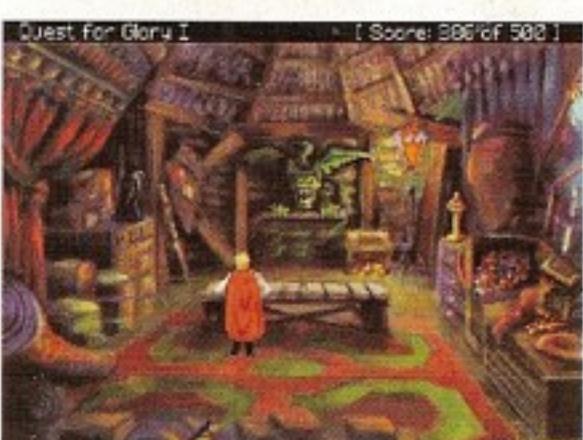
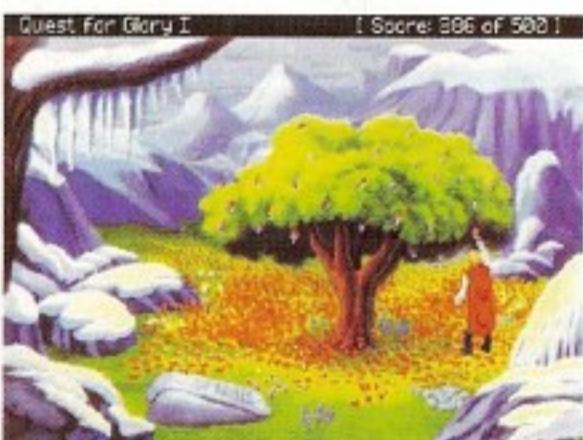
A co takhle Bounty, Noggera, Calippo nebo aspoň Mišu?

Kromě alkoholu je zde i jiná možnost, jak si s mečem v ruce pěkně „zaskočit“ a tou je nejlepší adventure od firmy Sierra, o niž sice neustále plácáme páte přes deváté, ale kterou jsme nikdy nerecenzovali. Je to HERO'S QUEST později po soudní příp. o toto jméno přejmenovaný na QUEST FOR GLORY a ještě později díky třem pokračováním všeobecně známý jako QUEST FOR GLORY I (Cesta za slávou I). Tolik titulů, pokračování a řeči a ted dokonce místo ve „zlaté“ rubrice nezapomenutelných

her SCORE vedle titulů jako HEIMDALL či ULTIMA UNDERWORLD. Proč to?

Už v první, 16ti barevné verzi sklidil HERO'S QUEST před čtyřmi lety obrovský úspěch a úroveň rozvodů stoupala o přibližně stejně procento jako jeho prodej. Dva roky poté Sierra dostala dobrý nápad předělat některé své slavné hry do lepší grafiky a protože HQ byl v HQ Sierry (tj. Cesta za Slávou v hlavním stanu Sierry) favoritem, dostalo se mu nejkvalitnějšího přepracování do 256ti barev ze všech předělanců a nad novou grafikou a animaci kdekdo zůstane stát a ptá se „Co je to, nějaký KING'S QUEST?“. Po chvíli pozorování ale pozná, odkud vitr kouká a zkusi si hrnu zahrát. A pak to jde ráz na ráz - hodinka, dvě, svačinka, dvě, rozvádek, dva, hrobeček jeden.

Následuje shrnutí četných kladů této vynikající adventure: první adventure s možností vícenásobného procházení s maximálně odlišným dějem pro tři volitelné postavy bojovníka, magika a zloděje. První adventure s kompletní charakteristikou postav zahrnující silu, magické body, splhání, páčení zámků a mnoha dalších dovedností. Bezdvaný pokrok vašeho hrdiny ve zminěných dovednostech po opakování cvičení v boji, v házení kamenů a nožů, atd. Jsou známy případy maniaků, kteří konec hry



I staticky vypadá tahle grafika skvěle, ale ve skutečnosti se spousta věcí různě hýbe, oheň plápolá, atd.

oddalovali až o několik týdnů, jen aby mohli svoji postavu „ještě trochu“ vycvičit, protože, a to je další bod, se už v první verzi hry dala postava uložit do pozice a donahrát do dílu dalšího (u adventure nevidaná věc). Vynikající děj a příběh, důraz je kláden na nelineárnost plnění úkolů. Hráč si většinu času může dělat co chce a může pracovat na více úkolech najednou. Přesvědčivý běh času - obrázky se mění s nastávajícím večerem, noc všechno zahali tmou. Strach při toulkách nočními lesy z náhlého útoku různými běsy. Ucházejíci akční scény, známá to slabina větší adventure. Eranino místo, kam jsem s polomrtvým hrdinou dorazil o půlnoci smrticím lesem mi vzalo dech. Těžko se to vysvětluje, ale věřte mi, že je to jedna z nejimpressivnějších lokací všech známých adventure.

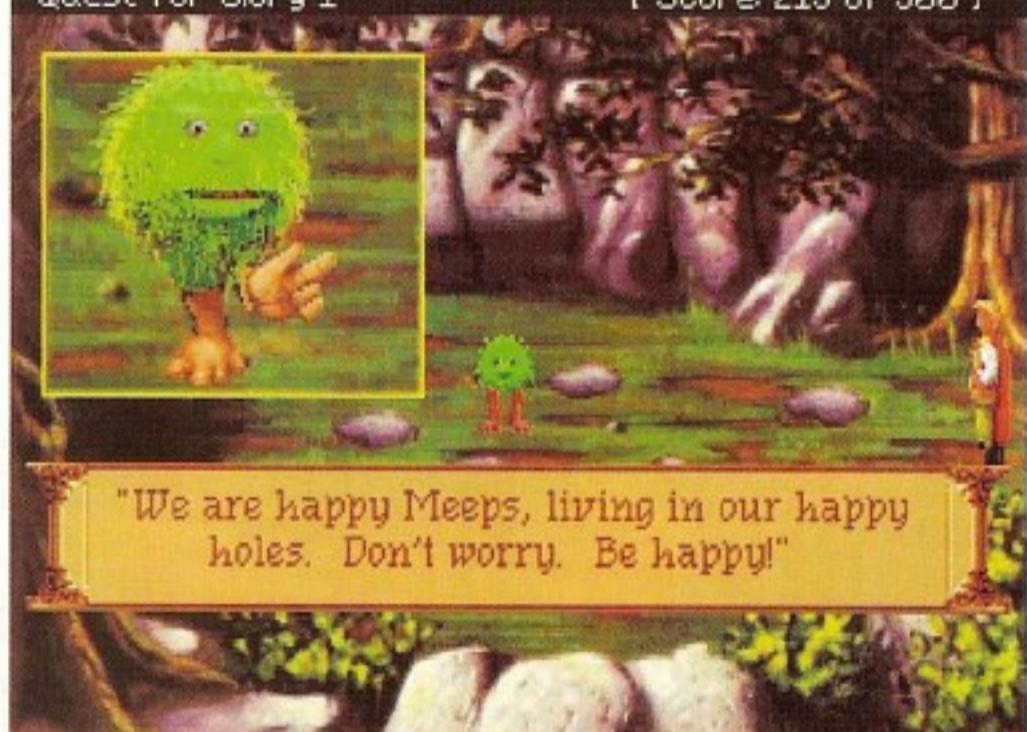
Na svou dobu velmi sugestivní hudba. Prolínání možnosti postav - bojovník občas použije zlodějský trik (když ho umí), zloděj si občas „podá“ vyhlédnutou věc kouzlem. Přines, apod. Skvělá kouzla a hlavně spousta příležitosti, kde kouzla používat. Mnoho různých úkolů mimo hlavní dějovou linii mě přesvědčilo, že dohrávat adventure na plný počet bodů není jen pouhá úchylka, ale že člověk často pocítí radost, že zase na něco

přišel, i když to nebylo nic podstatného.

A tak dál. Mohl bych psát a psát a rozebirat jednotlivé lokace, gagy, interakci s obyvateli, zlodějské a bojovnické cechy, až by mi zmrtvěly ruce. Pak bych už jen tukal kostmi do tlačitek a pořád by bylo co vypravovat, pořád bych zájemcům mohl vysvětlovat, proč si myslím, že tahle hra od Sierry je nejlepší. Jednoduchý způsob, jak se o tom přesvědčit je HERO'S QUEST si zahrát, a to určitě bez návodu! Není tak obtížný a nebude vás tolík bavit jako s návodom. Pokračování, tedy QUEST FOR GLORY II, III a IV nesahají tomuto prvnímu dílu ani po pásmu a je to škoda. Na každý další díl se všichni klepeme, až cinkají tabulky, protože (možná naivně) doufáme, že se dočkáme něčeho VELKÉHO. A ono pořád nic, takže snad časem.

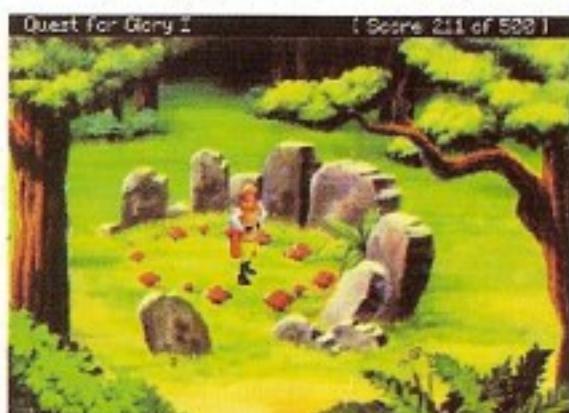
ANDREW

Quest for Glory I



Přšš, utekli jsme z Furry of the Furries. Když to nevykocáš, dostaneš, dostaneš poklad!

Přes den je tu klídek, ale v noci tady mají dískošku víly a běda tomu, kdo vstoupí do kruhu!



Score 92%

Název hry: **HERO'S QUEST**

Výrobce: **Sierra-On-Line**

Zánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **95%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **75%**

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA,
ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

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

Datalux



Commodore

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

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

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (087) 22 503

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

Nepřehlédněte!

Originální české hry na PC a Amigu mohou být Vaše!

Tajemství Oslího ostrova

Velice úspěšná pirátská adventure pro počítače PC
(min.286,640KB RAM,VGA).

Recenze ve Score č.9. Cena 240,-Kč!

7 dní a 7 nocí

Žhavá novinka od Pterodon Software! Staňte se soukromým detektivem nevalné pověsti! Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15-ti let. PC - 277,-Kč (min.386,2MB RAM, VGA, doporučen Sound Blaster nebo D/A převodník), Amiga - 257,-Kč (min.A500 1MB)

Jak lze provést objednávku? Stačí nám napsat nebo zavolat co si přejete a my obratem pošleme vybranou hru poštou na dobríku až k Vám domů. K ceně hry se připočítává poštovné.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička,
tel.0463-22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

P.S. Začínáte tvorit nebo dokončujete nějakou českou hru na PC nebo Amigu? Jste vynikající grafik, hudebník nebo programátor? Ozvěte se nám! Zajistíme profesionální distribuci a pro vás výborný výdělek bez náhony.

NOVA GENERACE ZVUKOVÝCH KARET PRO PCI

„Nejlepší zvuková karta kterou jsem slyšel“

PC REVIEW, červenec 1994

„Tato karta je kvalitní - po stránce provedení i výkonu“

PC FORMAT, 89%, duben 1994

„Sound FX 3000 předvádí nejlepší zvuk, který jsem kdy slyšel z PC karty“

MUSIC TECHNOLOGY MAGAZINE, březen 1994

„Je to jedna z nejlepších zvukových karet, kterou jsem slyšel“

PC HOME, červenec 1994

„Nemohu nic než vše doporučit Sound FX Classic 3000. Má jednoduchou instalaci i obsluhu a nabízí dokonalou emulaci.“

MULTIMEDIA CD-ROM NOW, 9/10, srpen 1994

SOUND FX 8-bitová zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0, MIDI interface.

SOUND FX 16 MCD 16-bitová stereo zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0. Interface pro CD-ROM mechaniky Sony/Mitsumi/Panasonic, dual FM/PCM Wavetable Synthesizer (harwarever), a plná General MIDI/Roland kompatibilita, MIDI interface.

SOUND FX CLASSIC 3000 16-bitová stereo zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0.

interface pro CD-ROM mechaniky Sony/Mitsumi/Panasonic, dual FM/PCM Wavetable Synthesizer (harwarever), a plná General MIDI/Roland kompatibilita, MIDI interface.

SOUND FX CLASSIC 3000 SE 16-bitová stereo zvuková karta kompatibilní s AdLib a SoundBlaster 2.0.

interface pro CD-ROM mechaniky Sony/Mitsumi/Panasonic, dual FM/PCM Wavetable Synthesizer (harwarever), a plná General MIDI/Roland kompatibilita, MIDI interface.

WAVE FX PLUG N PLAY 2804 Kč bez DPH 3429 Kč

WAVE FX UPGRADE KIT 2454 Kč bez DPH 3749 Kč

ICD 300 CD-ROM DRIVE 4265 Kč bez DPH 6449 Kč

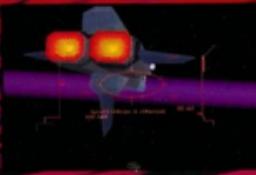
dodává VISION, Krupkovské nám. 3, Praha 8

tel: 02/ 32 22 60

D I G I T A L

IIIHF

T H E O O Q S S E



R G E D E S I G N

Raido

CONTINUES



ocean

www.oldgames.sk



TAK ÚŽASNÉ, TAK LEVNÉ, TAK SI JE KUPTE!



Skvělé hry za směšně nízké ceny

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

Ale my vám dáváme možnost získat tyto hry ještě levněji. Pokud si koupíte tři hry ze serie Powerplus, dostanete slevu 150 Kč. Kupte si jich pět a ušetříte 500 Kč. Pokud si objednáte všech šest, je to téměř totéž, jako byste dostali jeden titul zdarma!

Tak na co ještě čekáte? Vyplňte ústřízek ještě dnes a nejenže získáte jedny z nejlepších her vůbec, ale také ušetříte! Objednávku zašlete na adresu: VISION, Krupkovu nám. 3, 160 00 Praha 6

Ceny:

1 ks za 599 Kč, 2 ks za 1198 Kč, 3 ks za 1647 Kč, 4 ks za 2196 Kč, 5 ks za 2495 Kč, 6 ks za 2994 Kč

Prosím, zašlete mi na dobríku tyto úžasně levné hry:

Dogfight
 F-117A

Grand Prix
 Pirates Gold

Gunship 2000
 F-15 Strike Eagle III

jméno a adresa: _____

počtařka: _____

podpis: _____

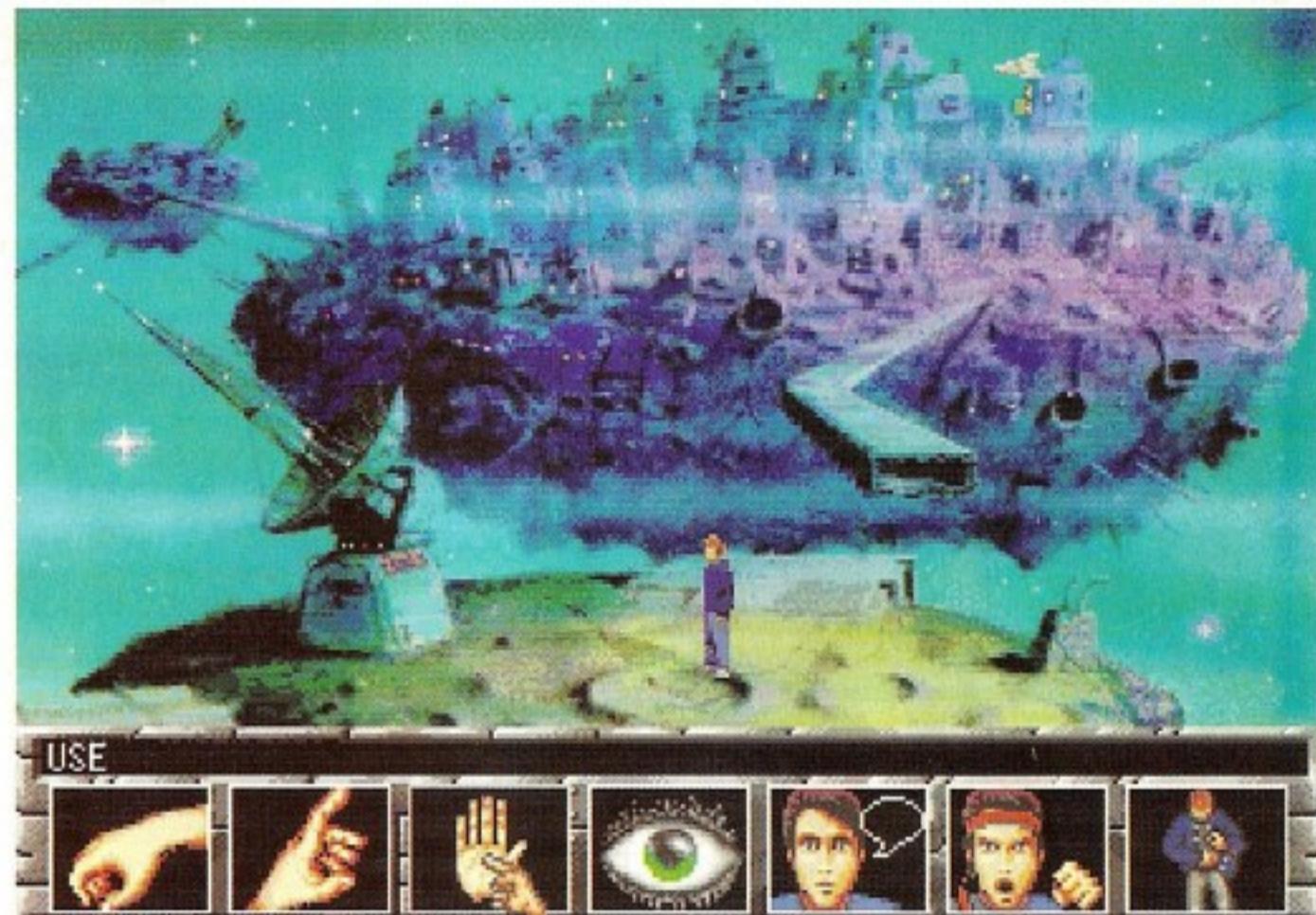
Poštovné a balné činí při objednávce 1 ks - 50 Kč, 2 ks - 75 Kč, 3 až 5 ks - 100 Kč. Všechny tituly jsou pro PC a kromě F15 III a Pirates Gold také pro Amiga

www.oldgames.sk

Universe

Boris byl už od narození zvědavý jedinec. Již pákrát se mu to nevyplatilo, ale do takovéhle šlamastiky se dostal poprvé. Původně jen nesl poštu svému strýci, který podle obvyklých měřítek, nebyl tak zcela v pořádku. Stále se v něčem štoural a něco vynalézal. Boris se díky své povaze nachomýtl jakémusi experimentu a najednou "plonk" a byl někde úplně, ale úplně jinde. V uvedení věcí do původního stavu vám snad pomůže tento návod.

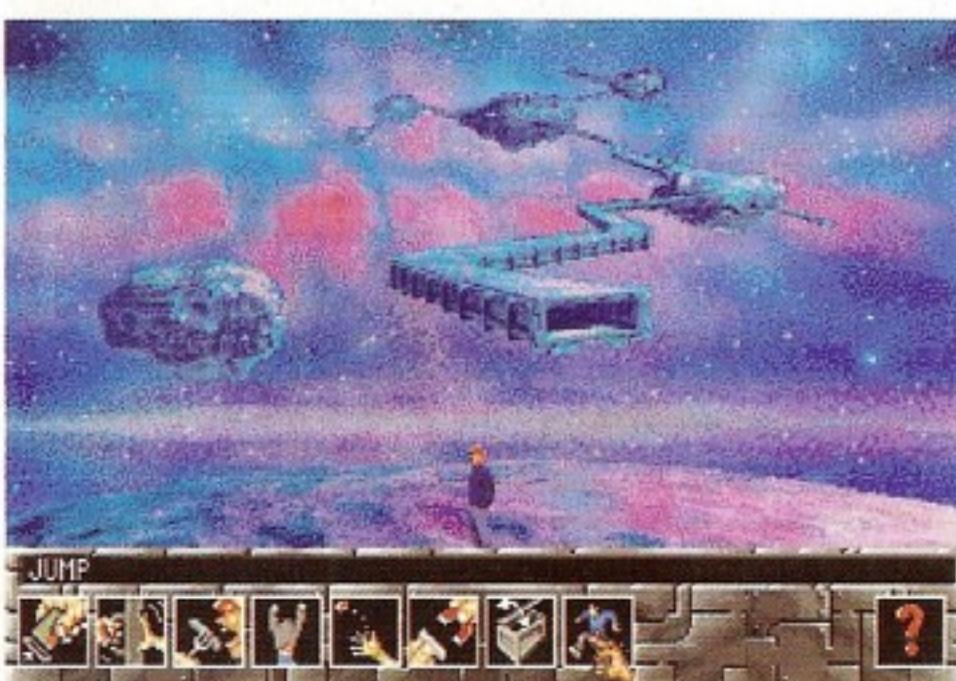
Ocitli jste se na malém asteroidu uprostřed vesmíru. Seskočte na asteroid pod vám a seberte integrovaný obvod (CIRCUIT BOARD) a tyč (METAL BAR). Pomoci prolétávajícího meteororu se vrátte na kovovou konstrukci. Tyč vložte panel na satelitu (INSERT METAL BAR INTO PANEL) a vložte dovnitř obvod (INSERT CIRCUIT BOARD INTO PANEL). Teď už jen zbývá pomocí terminálu propojit „vás“ asteroid s nejbližší planetkou (USE TERMINAL, CONNECT CHANNEL GAWRIC HOMeworld) a vypnout ventilaci (SET FILTRATION: GAWRIC HOMeworld). Projděte přes nově vytvořenou cestu do města. Seberte balíček jídla (FOOD CONTAINER) a vlezte do ventilace (PUSH/PULL VENTILATION). Vypadnete i s nějakým harampádlem ven. Seberte kus zrcadla, co vám leží u nohou. Vratte se do města. Pokračujte na náměstí a tam hodte kus zrcadla do dveří hlídaných laserů (THROW MIRROR INTO DOOR). Vyleze rozrušený majitel a odkáže vás na Silphinau. Jakáto náhoda, bydlí zrovna naproti, hned si s ní promluvte (USE DOOR CONSOLE). Pusti vás dovnitř a vy si s ní můžete povídат dle libosti. Z hovoru vás však vyruší podezřelý hluk zpoza dveří. Silphinaa vám ještě stačí poradit kam utéci a sama klesá pod dobré mířenou ranou robotovou. Na nic nečekejte a rozbitíte ovládání dveří (ATTACK KEYPAD WITH METAL BAR). Vyjděte po schodech a otevřete šatník. Oblečte si kombinézu která je uvnitř (SUIT). Naštěstí v ní zůstala ID karta a nějaký klíč. Kombinéza má správný budoucí styl, v rukávu je totiž zabudován počítač! Pomoci něj zapněte terminál ve stěně (USE ARMCOMPUTER WITH CONSOLE) a otevřete okno (USE CONSOLE, WINDOW SHUTTER). Vyskočte ven. Přímo před vám stojí Silphinaa kosmický člun, počítacem vypněte ochranu (USE ARMCOMPUTER WITH CAR) a skočte dovnitř. Vložte klíč do otvoru vlevo (INSERT KEYPAD INTO CONSOLE). Nyní odblokujte řízení (USE ANTI-THEFT CONSOLE). Nafukujte číslo z manuálu. Odlet! Cíl plavidlo vám zablokuje cestu a naváže komunikaci. Pilot této lodi se jmenej Snorglat a je to jistý druh obchodníka. Vy mu zatím nemáte co nabídnout, takže radši pryč od něj. Nejdříve lette na planetu Balkamos 7. Seberte droida u havarované rakety a kanistr o kus dál. Kanistr vložte do droida (COMBINE



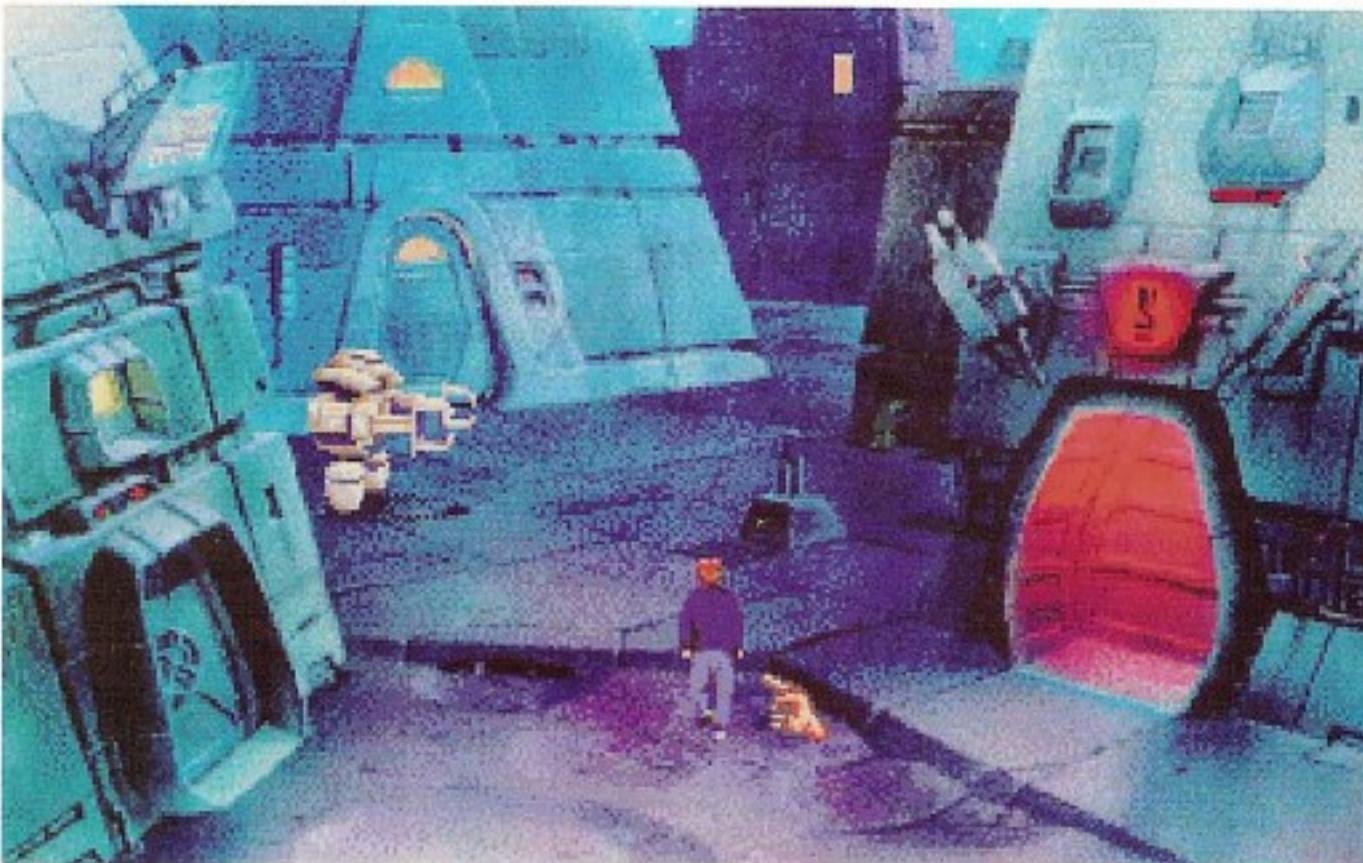
Obrovské město na obzoru... Budou potíže. Mimochodem potíže nebudou jen zde, ale v celé hře. Hranice obtížnosti je poměrně vysoká...

CANISTER WITH DROID) a nyní ho použijte na tří alieny co vám ničí váše PTV. Odstartujte a lette na JOR SLEV 4. Přistaňte v kvadrantu vlevo nahore. Seberte kámen a hodte jej na podivný stvoření poblíž (THROW ROCK ON ALIEN). „Ono“ ho spolkne a máte po starostech. Teď použijte droida na modrý fujtajblíky, co vylezli z diry. Odstartujte a lette do sektoru vpravo dole. Fujtajblíky dejte starci. Bude vám tak vděčný, že oželi Carvit a daruje vám ho. Pro vysvětlení: Carvit je silně euforizující droga, volně k dostání v tomto koutu vesmíru. Problém je, že je ho velký, ale opravdu velký nedostatek. Lette zpátky na Pfallenop. Cestou vás zase odchytí Snorglat, nabídněte mu Carvit. Očividně ho zaujme, dokonce vám dovolí na své lodi přistát. Následuje první akční část, myši se snažíte přiblížit svůj člun k přistávací rampě a levým tlačítkem svou lod zachytíte. Tak, už frčíte na Wheel world. O něm přeci mluvila Silphinaa! Zminila se i o dvorce Malinaa, máte se za ni přystavit. Plány však pokazí Snorglat, zbaběle vás zastřelí a vezme si Carvit. No to snad ne! To přece nemůže být konec! Taky že ne, ten hlupák měl naštěstí zbraň nastavenou „pouze“ na omráčení. No to teda bylo o fous. Nasedněte do PTV a lette na přistávací plochu 1h.

Projděte branou, pokračujte vpravo ulicí. U parkoviště použijte ID kartu na terminál vpravo nahore - jsou tam dva, je to ten vlevo. Jděte do herny a pokecejte si s mužem vpravo dole. Bude se vytahovat jak je důležitý a že je od bezpečnostní služby apod. Nekonec vás pošle kupit pití. Vyhovte mu, ale nasypete mu do něj Carvit (co jste asi koupili u toho terminálu před chvílkou, HE!). Chytrák usne a vy mu seberete odznak. Dobře mu tak. Nyní lette do 40e. Strčte do robota a seberte kabel. Zpátky do 1h. Na hlavní ulici budete svědky rvačky. Nějaký starý děduška byl napaden nějakými pobudy. Důležité je, že mají JET-PACKY a tudiž létat. Zvláštní, ne? Promluvte s dědou a následuje další akce - pronásledujete létající maniky. Po vítězné bitce si promluvte. Vemte si od toho starcovu ruku (pro vysvětlení - starec je léčitel nebo tak něco, a svou robotickou rukou dokáže uzdravovat. Vlastně už ne, protože mu ji přece sebral). Vyjděte na hlavní třídu a pokračujte rovně mezi dva malé sloupy. Vidite je? Paráda. Sjeďte výtahem. Asi jste moc tlustý, výtah se uprostřed jízdy zasekně. Nezoufejte a pomocí kabelu se spusťte dolů (USE CABLE WITH ELEVATOR). Promluvte si s vágusem a dejte mu láhev se zbytkem nějakého alkoholu (najdete ji přesně tam, co ležel předtím dědula). Vágus bude moc spokojenej, dá vám nějakou ID kartu a prozradi, že byl dřív pěkný zvíře. Jeho ID by se tedy mohla hodit. Stavte se na parkovišti a promluvte si s léčitelem. Slíbi vám, že vás ochrání. Omily Zčistajasna do příběhu vstupuje Kaalev, agent Neiamise, vládce této galaxie. Bez dlouhých proslovů na vás pošle několik bojových robotů. Během útoku se zvou dostanete k vágusovi. Teď už nemá cenu se s ním bavit, raději jděte doleva a skočte na projíždějící vlak. Chvíliku se pro-



**Povšimněte si ovládacího menu v dolní části obrázku.
Myslite si to co my!**



jedete a pak rychle skočte na sloup napravo od dráhy. Slezte do nižšího tunelu (LOWER ENTRANCE) a jděte ke dveřím. Droida strčte do díry vedle dveří (USE DROID WITH AIRCHAFT). V hale kupte listek (USE ID CARD WITH TERMINAL) a dveřmi projděte do korytoru vedoucího ke kosmické lodi. U kontroly vložte listek do terminálu poblíž a jděte dál. Otevřete dveře a jste zachráněni! Moc se neradujte, problémy ještě neskončily! Cestujete dopravní lodí do Mekanthallor galaxie. Je tu však háček - tato říše válčí s galaxii, z níž zrovna odletěte (Virgin). Vstupte do výtahu a jedete do prvního patra. Zde neúmyslně vyslechnete rozhovor dvou lidí. Zminí se o nějakém léčiteli a že ho prásknou nejbližšimu agentovi bezpečnosti. Promluvte si s nimi, oni uvěří že jste agent a slibí že už se o něj nebudou starat. Jděte doleva a vstupte do dveří. Hologramem budete varováni, že na lodi jsou umístěny bomby, které zanedlouho explodují. Použijte komunikátor a spojte se s Myrellem, třetí patro. Rychle za ním. Dostanete od něj druhý kus hvězdné mapy (ten první jste dostali od léčitele na Wheel worldu). Moc se nezdržujte a raději ho opusťte. Na chodbě na vás čeká krásná mimozemšťanka. Fakt kus, kdyby na vás nemířila pistoli s úmyslem zabít, určitě by jste ji mohli pozvat na drink. Naštěstí se dopustí základní chyby padouchů - místo aby vás odstřelila, tak se vytahuje jak je skvělá a jakou za vás dostane odměnu apod. To se ji nevyplatí. Lod se otřese výbuchem (že by ty bomby?) a chudák holka se z toho složí. Seberte pistoli ze země a skuste ji prohledat, najdete kartu. Výtahem sjedte do garáže, pomocí karty vypněte ochranu modrého PTV a odlette. Přistaňte na Ankarlonu 5 a z hromady šrotu vytáhněte tyč. Složte hvězdný symbol (COMBINE PIECE OF CHART WITH PIECE OF STAR CHART) a ještě k tomu přidejte tyčku (COMBINE METAL BAR WITH STAR CHART). Lette na Dearlor Korv a pokračujte vpravo. Vložte hvězdný symbol do díry v podstavci artefaktu (INSERT STAR CHART INTO HOLE). Tim jste vytvořili

Neuvěřitelně kvalitně provedená statická grafika a animace jednou z mála motivací hrát tuto hru (nahore). Na první pohled je město opuštěné, ale už na ten druhý (vlevo)...

mimodimensionální průchod. Ocítáte se v ruinách velice starého města. Jděte doprava a seberte kámen. Podívejte se na tablet vpravo. Zapamatovat! Nyní sešlápněte kameny které byly zvýrazněny na

tabletu. Naposled si nechte ten na prostření linii nejdál od oltáře. V okamžiku kdy nebude ani jeden paprsek zářit hodte kámen na krystal uprostřed. A nyní pozor! Utíkejte pro krystal a pak nazpátek. Díru přeskočte a vejděte do průchodu. Nyní lefte na Ankarlon 5. Tyči vylomte kryt terminálu a krystalem doplňte energii. Pomoci svého počítače se s ním spojte. Zvolte prostřední možnost. Paprsek vás teleportuje do lodi. Čeká na vás sám pilot té obrovské

lodí. Vysvětlí vám situaci a daruje nějakou zvláštnost. Hned ji smontujte s krystalem (COMBINE CLOAKING DEVICE WITH POWER GEM). Nastupte do PTV a lette do samého středu Mekanthallor galaxie. Tam vás odchytí cizí koráb. Promluvte si s velitelem a počkejte až jeden z operátorů dostane povolení k přistání. Použijte terminál vpravo. Budete přeneseni přímo na planetu, kde sídlí vládce (a tyran) Virgin ské galaxie. U PTV na vás čekají dvě postavy, ale nejsou to zrovna přátelé. Raději jim darujte své PTV, stejně ho už nepotřebujete. Jděte na křížovatku. Promluvte si s mužem ve fialovém obleku. Promluvte si s ním, odvede vás k paláci. Hlídkují tam však roboti, tak se raději vrátte. Jděte doleva, ke dvěma strážným robotům. Bez propustky však mezi nimi neprojdete. Promluvte si tedy s robotem, co na křížovatce pochodusuje sem a tam. Pošlete ho za strážnými, že mu něco chtějí říci. Počkejte až se vrátí a pošlete ho tam znovu. Prohledejte trosky bývalého robota a seberte baterie. Napojte je na krystal (COMBINE BATTERIES WITH POWER GEM). Zneviditelněte se (USE ARMCOMPUTER WITH POWERED UP GEM) a projděte mezi strážnými. Čeká tam vás starý známý Kaalev. Střeli po vás laserem, což se mu záhy nevyplati. Trefi se totiž přímo do krystalu, který paprsek vrátí agresoru. Cha rá, využijte situace seberte mu jeho ID. Znovu se zneviditelněte se a vrátte se k paláci. Droidovi příkážte aby prostřeli díru do zdi. Bude se sice zdráhat, ale nakonec vás poslechně. Rychle dovnitř. Utíkejte stále vpravo a posledními dveřmi dolů. Znovu vpravo. To je ale krásný Ještěr! Hodte mu do tlamy Kaalevův ID chip (THROW ID CHIP AT LIZARD'S HEAD) a schovejte se za jeho ocas (MORK-LAC'S TAIL). Ještěr zničí robota, seberte si baterky. Znovu je napojte na krystal. Vylezte vzhůru a rychle se zneviditelněte. Jděte doleva. Strčte do robota vpravo (musíte být neviditelní) a pobaveně sledujte jak se roboti navzájem vystřílí. Pokračujte po nyní uvolněné cestě. Potkáte dalšího známého. Promluvte si s ním, daruje vám speciální rukavici. Nyní znovu doleva. Velké finále právě začalo! Zádná akce to ale nebude, jen samé mluvění. Nejdříve promluvte Kaaleva a pak hodte na Neiamise se krystal (pro ty slabší v jazyce Anglickém to raději rozepišu: 2,1,2,1,2,1). A to je vše, přátelé! Gratulačky jsou opravdu pékné a dokonce i poměrně překvapivé. Tak si je užijte. Zdar jindy!

MUF



Nenechte se zmást ovládacím panelem u dveří a jednoduše jej rozbijte ocelovou tyčí...

VISION MEGASTORE

Možná si to neuvědomujete, ale v této chvíli, čtouc tento časopis, máte přístup do nejlépe zásobeného obchodu s počítačovými hrami na světě! Pouhým vyplněním ústřížku na pravé části této strany si můžete od firmy VISION objednat jakoukoliv hru, která byla v Evropě vydána. Ta bude poté doručena přímo do vašeho domu během dvou týdnů. K vaší orientaci jistě dobré poslouží tento ceník našich nejprodávanějších titulů. Pokud budete chtít hru, která není v ceníku obsažena, zavolejte nám na číslo (02) 311 88 52. My vám oznámit, kdy budeme moci tuto hru dodat a kolik bude stát.



DOOM II - PC
Kč 1999,-



SYSTEM SHOCK - PC
Kč 1599,-



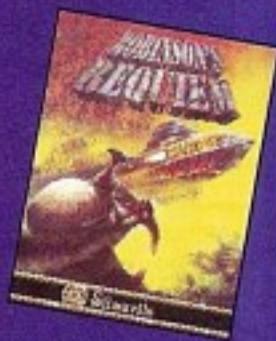
QUARANTINE - PC
Kč 1249,-



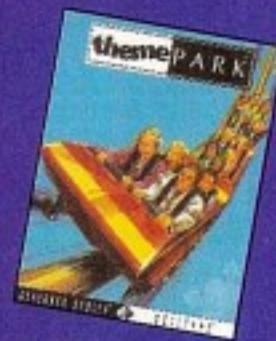
INDYCAR RACING - PC
Kč 1099,-



TIE FIGHTER - PC
Kč 1649,-



ROBINSON'S REQUIEM - Amiga
Kč 899,-



THEME PARK - PC
Kč 1499,-

NOVINKY PC

ACES OF THE DEEP	1699
ALADDIN	1199
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	1249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1249
BATTLE BUGS	1499
BATTLEDROME	1699
CANNON FODDER 2	1199
COMMAND ADV'S STARSHIP	999
DREAMWEB	1699
FIGHTER WING	1549
FORTRESS OF DR.RADIÁKI	1099
HOCUM KA-50	1399
INCREDIBLE MACHINE 2	1499
ISHAR 3	1099
THE LION KING	1199
LODE RUNNER	1499
MASTER OF MAGIC	1549
NASCAR	1549
TRANSPORT TYCOON	1549
ZEPPELIN	1549

NOVINKY PC CD-ROM

ACES OF THE DEEP	1899
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	1399
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1599
BATTLE BUGS	1699
CREATURE SHOCK	1899
DREAMWEB	1699
EARTH SIEGE	1899
ECSTASICA	1999
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	1549
FIGHTER WING	1549
FORTRESS OF DR.RADIÁKI	1249
INCREDIBLE MACHINE 2	1499
INFERNO	1899
LEGEND OF KYRANDIA 3	1849
LODE RUNNER	1499
NASCAR	1899
NOVA STORM	1999
UNDER A KILLING MOON	2249
X-WING COLLECTOR'S EDITION	1899
ZEPPELIN	1549

NOVINKY AMIGA

ALADDIN	1049
CANNON FODDER 2	1049
FIELDS OF GLORY	1199
JUNGLE STRIKE	949
THE LION KING	1049
MUTANT LEAGUE HOCKEY	949
OVERLORD	1199
ROBINSON'S REQUIEM	899
UFO:ENEMY UNKNOWN	1049

NOVINKY AMIGA 1200

JUNGLE STRIKE	999
MUTANT LEAGUE HOCKEY	999
TFX	1399

PC TITULY

1942 PACIFIC AIR WAR	1599
ACES OVER EUROPE	1899
ACES OVER PACIFIC	1899
AL-QADIM, THE GENIE'S CURSE	1399
ALIEN LEGACY	1499
THE ELDER SCROLLS:ARENA	1749
BATTLE ISLE 2	1799
BENEATH A STEEL SKY	1399
BREAKTHRU	899
CANNON FODDER	1299
COLONIZATION	1549
COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1749
CORRIDOR 7	1499
DELTA V	1749
DESERT STRIKE	1349
DOGFIGHT	699
DOOM	1599
DOOM II - HELL ON EARTH	1999
ELITE II - FRONTIER	1499
F-14 FLEET DEFENDER	1599
FIELDS OF GLORY	1549
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1299
FLASHBACK	699
GABRIEL KNIGHT	1699
GREAT NAVAL BATTLES 2	1549
HAND OF FATE	1449
HIREN GUNS	1599
CHAOS ENGINE	1199
IN EXTREMIS	1499
INDIANA JONES IV	1449
INDYCAR RACING	1099
ISHAR	599
ISHAR 2	599
ISHAR 3	1199
JURASSIC PARK	1349
LANDS OF LORE	1499
LEGEND OF KYRANDIA	1399
MICRO MACHINES	1149
MORTAL KOMBAT	1349
NHL HOCKEY '93	1549
OUTPOST	1649
OVERLORD	1499
PACIFIC STRIKE	1799
POLICE QUEST IV	1699
PRIVATEER	1849
QUARANTINE	1249
RALLY	1349
RAVENLOFT	1749

AMIGA TITULY

APOCALYPSE	999
ARMOUR GEDDON 2	990
BENEFATOR	899
BENEATH A STEEL SKY	1299
CANNON FODDER	1099
COMBAT AIR PATROL	1099
DESERT STRIKE	1099
DOGFIGHT	599
ELITE II - FRONTIER	999
FLASHBACK	1249
GOBLINS 3	1549
GRAND PRIX	599
INDYCAR RACING	1099
CHAOS ENGINE	1099
ISHAR	599
ISHAR 2	599
ISHAR 3	999
JET STRIKE	1149
JURASSIC PARK	999
K-240	1199
LEGEND OF KYRANDIA	1299
MORTAL KOMBAT	1099
NHL HOCKEY '93	1549
OUTPOST	1649
OVERLORD	1149
POPULOUS 2 PLUS	1299
ROBINSON'S REQUIEM	899
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	799
SYNDICATE	1249
THE SETTLERS	1399
ZOOL	749
ZOOL 2	749

AMIGA 1200 TITULY

ROBINSON'S REQUIEM	999
SEA WOLF	1599
SIMCITY 2000	1499
SIMON THE SORCERER	1499
STAR CRUSADER	1249
STAR TREK 2	1799
STAR WARS SCREEN SAVER	1099
STRIKE COMMANDER	1749
SUBWAR 2050	1599
SYNDICATE	1549
SYSTEM SHOCK	1599
TFX	1599
THE SETTLERS	1499
THEME PARK	1499
ULTIMA VIII - PAGAN	1599
WARLORDS 2	1549
WING COMMANDER ARMADA	1549
X-WING	1749

AMIGA CD32 TITULY

BRUTAL FOOTBALL	1099
CANNON FODDER	1099
DISPOSABLE HERO	749
ELITE II - FRONTIER	1099
GUNSHIP 2000	1099
HUMANS I + 2	1099
IMPOSSIBLE MISSION	1249
JURASSIC PARK	999
LIBERATION	1199
LEMmINGS	1099
LIBERATION	1299
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MICROCOSM	1999
NIGEL MANSELL	749
PIRATES GOLD	1099
PROJECT-X/F-117 CHALLENGE	549
SENSIBLE SOCCER	909
UFO:ENEMY UNKNOWN	1099
ULTIMATE BODY BLOWS	1099
ZOOL	1099

MACINTOSH TITULY

ANOTHER WORLD	1249
BREAKTHRU	899
CAESAR DELUXE	1449
CARRIERS AT WAR	1599
CARRIERS AT WAR 2	1599
CASTLES	1149
CINEMANIA 1994 - CD-ROM	2949
CIVILIZATION	1599
CRYSTAL QUEST	1699
CURSE OF AZURE BONDS	1299
F-117A STEALTH FIGHTER	1599
FERRARI	899
FLIGHT SIMULATOR 4.0	2699
FOKKER TRIPANE	699
FREDDY PHARKAS	

nÁVODY **Ultima Underworld**

ÚROVEN 1

Tady se nebude dít skoro nic důležitého, je to vlastně taková malá rozjízdečka. Naučte se plavat, bojovat, kouzlit základní hľouposti jako jídlo a světlo. Dveře jsou většinou pozamykané, klíče jsou na mapě označené slovem KEY. Toto patro je rozděleno na dvě základní části: teritorium zelených goblínů a teritorium šedých goblínů. Můžete se s nimi bavit, zkoumat jejich obydlí, dokonce vykrást jejich zamčené pokladnice, ale co udělat musíte je najít zeleného goblina jménem Languo podle mapy a vzít si od něj recept na polévku ze shnilého červu (Rot-worm stew recipe). Na jihovýchodě mapy najdete malou místnost s jasnovideckou koulí. Takovýchto



kouli najdete po cestě více, každá z nich vám přiblíží pohled do některé z důležitých místnosti (hlavně skrytých), do žádné z ostatních kouli se však divat nemusíte, pouze tato první je důležitá. Podivejte se do ní a zapište si, jakou barvu cesty koule ukazuje, tato informace bude potřebná na samém konci hry. Ve střední severní části mapy se nachází několik menších jeskyní zakončených mostikem přes řeku, pohybujte se v nich pavoučí samice, kterou zabijte a seberte jedno její vlákno (spider thread), pokud snad náhodou vlákno nenajdete, můžete na paměti, že ho budete v páté úrovni nutně potřebovat, takže si jedno po cestě opatřete, váli se většinou v okoli pavouků. Pokud si chcete ušetřit problémy s umíráním, můžete se stavat pro Stromek života. U prvního kříže, nacházejícího se u místnosti ve tvaru kříže, můžete odříkat mantry. Kdo si chce prodloužit putování, může si vyřešit hádanku se čtyřmi ciferníky ovládajícími pohyb sloupů v hale na

severovýchodě. Řešení je následující: uvažujeme-li, že nula odpovídá páčce v horní pozici, nastavte po směru hodinových ručiček tyto hodnoty 1,2,3,4. Sloupy se tak nastaví do pozic, po kterých je možno vyskákat nahoru.

ÚROVEN 2

Toto patro obývají trpasliči, jsou zde čtyři základní sekce - obydlí trpaslíků a jejich krále, zlaté doly s kovářem, úsek vysutých cestiček za trpaslíkem Ironwitem a nevýznamná SV část, kde jejen několik run. Opět zde musíte udělat pouze dvě nezbytné věci. Nabídněte se trpasličímu králi Goldthirstovi (příznačné jméno), že zabijete nestvůru zuřící ve zlatých dolech. Podle mapy, kde je označena jako „oko“ jí najdete a zabijte. Není nic jednoduššího, je to obyčejný Beholder neboli Gazer. Všimněte si také, že krumpáčem můžete rozbíjet větší kameny stojící v cestě. Až bude po všem, jděte si ke králi pro odměnu, dostanete důležitý diamantový nožík Gemcutter, který použijete později. Druhou důležitou věci, kterou budete moci udělat až později, je dát místnímu kováři Shackovi opravit Meč Spravedlnosti (Sword of Justice), tj. skovat jeho dva díly dohromady. Dále jsou tu dva postranní úkoly pro ty z vás, jež jsou chtiví všechno a chtějí získat velkou zásobu peněz okradením trpaslíků. Tyto dva úkoly spolu vzájemně souvisí, udělejte je v tomto pořadí: jděte za samotářským trpaslíkem Ironwitem a přijměte jeho úkol, chce získat zpět ztracenou mapu (Blueprints). Pošle vás do spletí vysutých cestiček. Snažte se nepadat dolů, motají se tam bezhlavi. Časem najdete klíč a pak zelenou lahvičku s létacím nápojem. Pomocí tohoto nápoje přelete diru ve vysuté cestě, v následující místnosti najdete mapu. Inrowit vám za tuto mapu věnuje další (silnější) létací nápoj. Teď přichází na řadu vyloupení Goldthirstovy pokladnice. Jděte za trpaslíkem hlídajícím vchod k pokladu (pravé dveře za trůnem trpasličího krále) a řekněte mu heslo „DECOR MORONO“, pustí vás na exkurzi do klenotnice a ironicky prohodi, že si vše klidně můžete prohlédnout zblízka. Jak známo, trpasliči jsou těžce lákomi a brzy poznáte, že poklad se nachází v hluboké propasti, kde prohlídka zblízka znamená prohlídku navždy. Nicméně skočte dolů, zabijte monstrum a klidně si nahrabte peněz, co se do vás vejde. Potom vypijte létací nápoj od Ironwita a huří nahoru. Trpasličího krále pozlobíme ještě jednou, ale až později.

bu peněz okradením trpaslíků. Tyto dva úkoly spolu vzájemně souvisí, udělejte je v tomto pořadí: jděte za samotářským trpaslíkem Ironwitem a přijměte jeho úkol, chce získat zpět ztracenou mapu (Blueprints). Pošle vás do spletí vysutých cestiček. Snažte se nepadat dolů, motají se tam bezhlavi. Časem najdete klíč a pak zelenou lahvičku s létacím nápojem. Pomocí tohoto nápoje přelete diru ve vysuté cestě, v následující místnosti najdete mapu. Inrowit vám za tuto mapu věnuje další (silnější) létací nápoj. Teď přichází na řadu vyloupení Goldthirstovy pokladnice. Jděte za trpaslíkem hlídajícím vchod k pokladu (pravé dveře za trůnem trpasličího krále) a řekněte mu heslo „DECOR MORONO“, pustí vás na exkurzi do klenotnice a ironicky prohodi, že si vše klidně můžete prohlédnout zblízka. Jak známo, trpasliči jsou těžce lákomi a brzy poznáte, že poklad se nachází v hluboké propasti, kde prohlídka zblízka znamená prohlídku navždy. Nicméně skočte dolů, zabijte monstrum a klidně si nahrabte peněz, co se do vás vejde. Potom vypijte létací nápoj od Ironwita a huří nahoru. Trpasličího krále pozlobíme ještě jednou, ale až později.

ÚROVEN 3

Tady už je toho k děláni víc. Toto patro je z části zatopeno vodou, jeho centrum tvoří ostrov obývaný různobarevnými ještěry. Narazíte i na obydli raubírů, kteří se chovají velmi nepřistojně, takže je lepší je pobít. Za pokojem jejich kapitána je tajná místnost s několika užitečnými předměty. Důležitějším ovšem je najít potrhlého prodavače

lamp a svíček Zaka (viz mapa) a koupit od něj Svící Obětování (Taper of Sacrifice). Pokud si nebudete jisti, která z nabízených věcí je touto svíci, prohlížejte si předměty identifikačním kouzlem OWY - Name Enchantment. Další nezbytnou věcí je ostří Meče Spravedlnosti, které je přepečlivě ukryto za zákysovým tajným vchodem v jihovýchodní části mapy. O jeho existenci se dozvěte tak, že budete systematicky osahávat vino rostoucí na stěně, v jednom



Chodba je plná pokladů, které jsem v průběhu hry našel, a které se budou později zatraceně hodit.

místě tak odkryjete tajný vchod, za nímž je tahací řetěz. Ten vám otevře vstup do chodby naproti, kdy dojdete k půlce meče. Na tomto problému jsem se zasekl na pár dní, ale tak už to chodí. V tomto patře se nachází ještě třetí předmět z osmi Cabriových artefaktů, je to Pohár Zázraku, ale ten získáte až později pomocí flétny a několika kousků kadidla. Abych nezapomněl, po cestě se snažte nasbírat pár kousků kadidla (incense), budete je potřebovat. Teď ale přichází na řadu smlouvání s ještěry, nepříjemná to záležitost. V zamračované cele uprostřed ostrova vězní ještěři kouzelníka jménem Murgo (na mapě „vězení“), je to zároveň jejich jediný vězeň, takže ho rychle poznáte. Musíte přesvědčit hlídkující stráž, aby ho pustila z celý, ale má to háček, ještěři mluví cizím jazykem! Podle následujícího slovníčku si musíte dešifrovat jejich řeč a přemluvit strážného k otevření klece. Pokud vám některé z výrazů stále nebudou dávat smysl, můžete je konzultovat s vězněm, který sice ještěři řeč zná, ale zase je němý, takže vám bude posuny ukazovat, co který výraz znamená.

Jazyk ještěřů (abecedně)

bica	ahoj, sborem, čau, měj se
'click	ne
'click-irass	Sir Cabrius
eppa	navštivit
isili	já
kríkla	ten, co se skrývá
ossli	dost
sel'a	dát (obchodovat)
sor'click	cizinec
sorr	nepřítel
sorra	ukrást
sseth	ano
sstresh	pomoci
Thepa	Ještěř
thes'click	nenávist
thesh	libit se
thit	potřebovat
tosa	ty
Urgo	Murgo (vězeň, asistent Dr. Owla)
yeshor'click	přítel
yethe	zabit, zničit
zekka	jídlo





Říká se, že hudební nástroj je oživlé dřevo. Tohle je trochu jiný druh (vlevo). ULTIMA UNDERWORLD zůstala dlouho neprekonaná v létání a kalkulaci nejrůznějších úhlů pohledu. SYSTEM SHOCK ji však dohnal a překonal (vpravo).

Brzy se dozvite, že strážný prahne po jidle. Ovšem nechce jen pář jablek, má záslusk na celou zá sobu jídla a vězně pustí teprve až mu předáte větší množství potravin. Murga ale musíte dostat ven za každou cenu. Tolik k důležitým věcem. Nedůležité jsou tyto dva úkoly: přinést ztracenou Ossikovu liliu Ishtassovi (mapa) a dát červený diamant Iss'lekově (mapa), ale žádný velký užitek z toho není.

se, že zneškodníte Rodericka. Doporučuji promluvit si se všemi rytíři, protože se od nich dozvite mnoho důležitých věcí o životě v Abyssu. Potkáte také klečnotnika Dereka, kterému darujte diamantový nožik Gemcutter. Za odměnu vám řekne o Prstenu Pokory a kód potřebný k jeho získání. Poté zabijte Rodericka (raději z dálky, je to tvrdák, najdete ho v hale na severu) a vyzvedněte si od Dornu odměnu

- Praporec Cti (Standard of Honor). Dále jděte vyhledat trola jménem Sethar a nabídněte se, že mu ukuchťíte Červi polévku. Všude v Ultimě se valí spousta misek, hlavně v obydlených celách. Jednu najdete a nasbírejte do ní tyto komponenty: Portské víno (Port), Hnilobného červa (Rotworm - s jistotou mohu tvrdit, že jsem ho našel až v level 6, ale je možné, že se nachází i výše) a zelenou houbu (green mushroom). Poté použijte recept na polévku od Langua z první úrovně a ze směsi se stane polévka. Za polévku vám trol Sethar věnuje několik dračích šupin (Dragon scales), které použijete o patro niže.

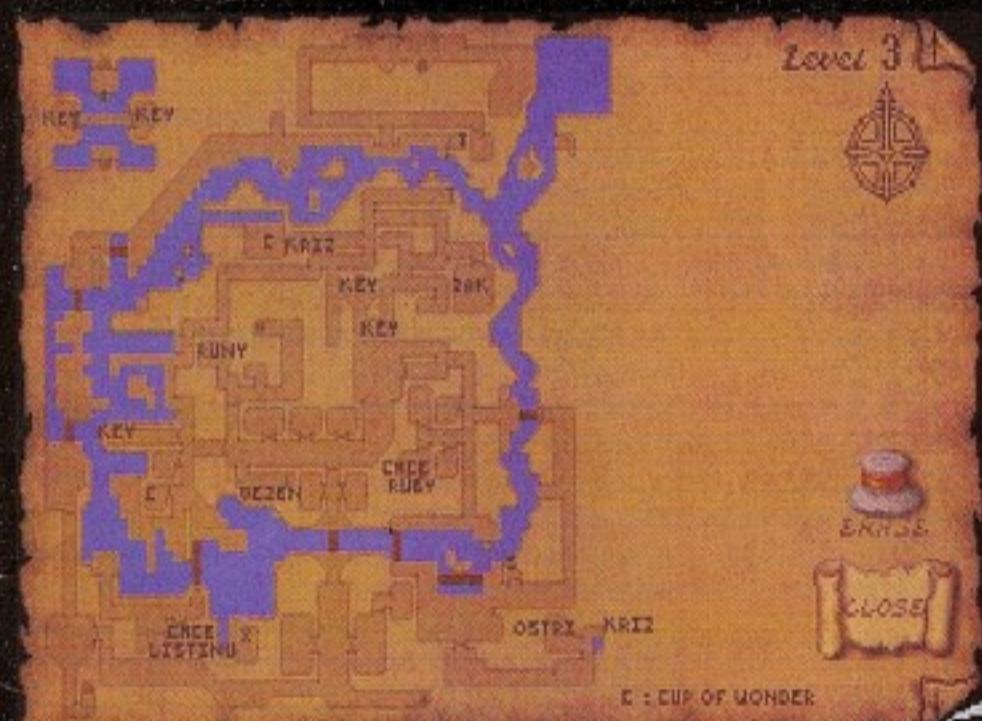
Ted se přesuňte na severovýchod, do velké haly nazvané Bullfrog Puzzle. Zde musíte otáčením ciferníků a mačkáním tlačítek poblíž vchodu vystavět cestu k protější stěně haly. Stavění cesty je jednoduché, hala je rozdělena na 8x8 pohyblivých plošinek. Ciferníkové ručičky navolují X a Y souřadnice plošinky, se kterou chcete pracovat. Dvě tlačítka vedle ciferníků prostě pohybují navolenou plošinkou nahoru a dolu. Poblíž tlačítek leží magická hůlka jejíž jedinou funkcí je vracet halu do původního stavu, kdybyste jste skončili v zoufalém zmatku. Nesmíte zapomenout udělat konec cesty trochu nižší, aby z něj bylo možno skočit do výklenku ve stěně, jinak se praštíte o strop a spadnete do vody. Tato protější stěna má dokonce hned dva vchody - jeden viditelný vlevo a druhý neviditelný

vpravo. K levému si cestu postavit musíte, protože se za ním nachází schodiště dolů na hřbitov (hřbitov je separovanou částí pátého patra). Pravý vchod skrývá poklad, ale musíte už zvládat létání, abyste visící dveře mohli otevřít, alespoň mě se to jinak nepovedlo. Sejděte tedy k hrobům a podle mapy patra pět najděte jilec Meče Spravedlnosti (Hilt of Sword of Justice). S oběma čásmi meče se vrátěte do patra druhého a zaplatěte kováři, aby vám meč opravil. Spravený meč bude dosti silnou a téměř nerozbitnou zbraní, takže ho doporučuji hned použít pro boj.

Následující věci, týkající se úrovně čtyři, již nejsou nutné k dohrání hry. Můžete se stát jedním z rytířů, stačí říci Dornovi, že chcete vstoupit do rádu. Jakmile se stanete jedním z nich, získáte přístup do jejich zbrojnice a tam se panečku vyzbrojíte. Nejdříve ale dostanete za úkol přinést ztracenou pisemnost Writ of Lome. Získáte ji tak, že vyhledáte trola Lakshi na jihovýchodě mapy a zeptáte se ho na strážného jménem Rawstag. Tomu věnujete jakýkoliv červený diamant a on vám otevře zamčené dveře za velkou trolskou halou, kde listinu naleznete (viz. mapa). Další věc, pro kterou vás Dorna pošle, je Zlatý Táč (Golden Plate). Ten se nachází na SZ v bludišti Maze of Silas, které otevřete přehozením pák do pozic stříbrná, zlatá, zlatá, stříbrná, stříbrná, zlatá (tuto kombinaci najdete vyrytu do dvou rytířských hrobů). Bludiště vlastně bludištěm není, je to jen spleť úzkých uliček, kde se valí některé užitečné předměty, hlavně za třemi tajnými vchody. Táč doneste Dornovi a stanete se členem rytířského rádu, pak můžete vyrabovat zbrojnici.

ANDREW

(pokračování příště)



ÚROVNĚ 4

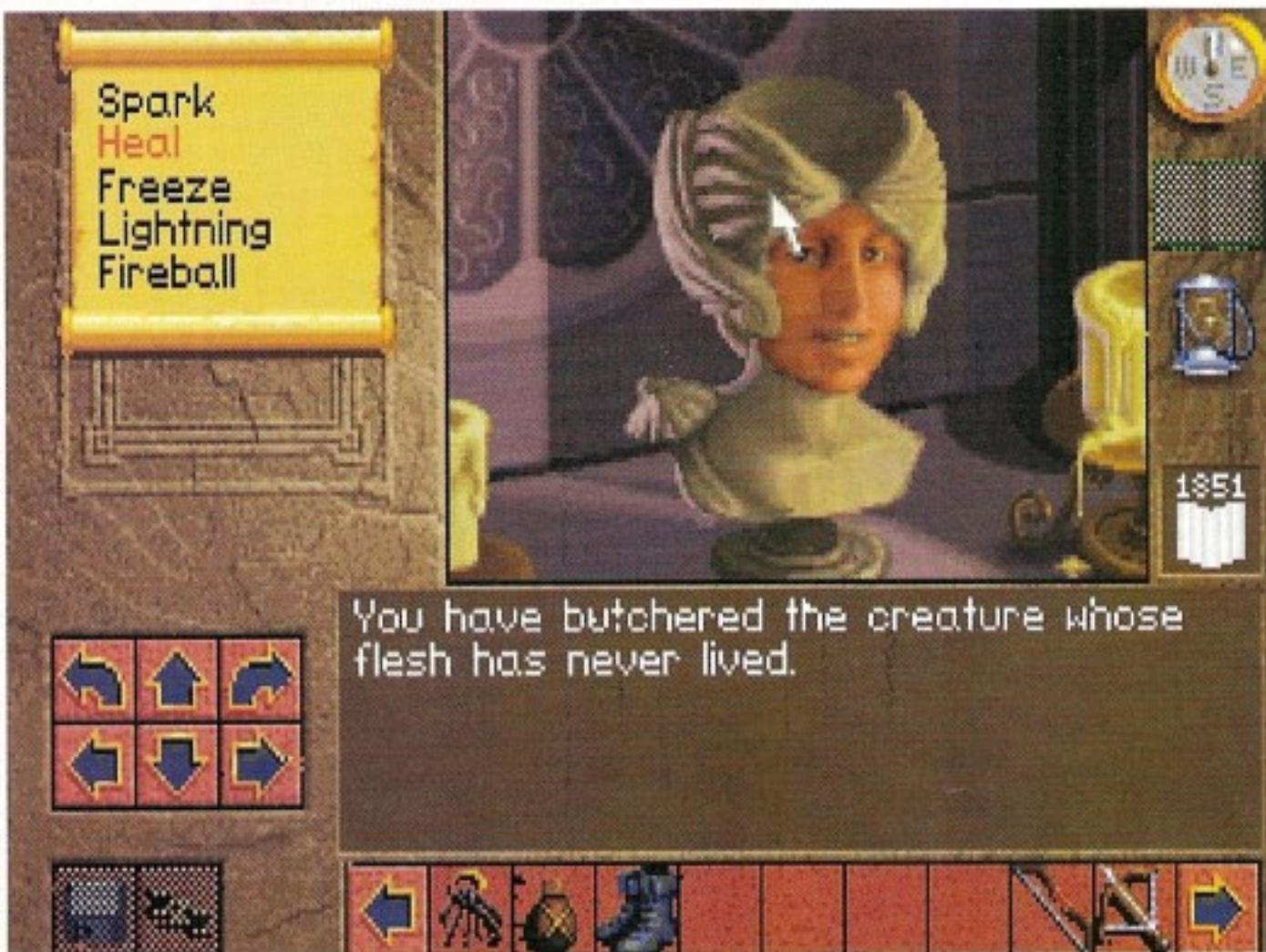
Ctvrté sklepení je rozděleno na tři teritoria - největší část patří důstojnému řádu rytířů, který následuje osvícené myšlenky Sira Cabriuse a sídlí v jihozápadních jeskyních. Rytíři jsou v neustálém sváru s málo civilizovanými troly, kteří obývají vedlejší, jihovýchodní slunce. Třetí, severní část si pro sebe zbral šílený rytíř Roderick, se kterým budete mít co do činění. Nejdříve navštívte řád rytířů, jděte přímo za jejich velitelem Dornou Ironfistem a nabídněte



V pokročilé fázi hry je Avatar značně vyzbrojen a opancérován.



Lands of Lore



...a elixir je můj.

URBISH MINING CO.

Hned po první odbočce doleva otevři dveře. Za nimi objevíš další. Ty otevřeš po zavření předchozích. Za druhými dveřmi najdeš v truhle silver key. Za tajnou stěnou najdeš Clerk Office. Popovidejte se s úředníkem a vemte si krumpáč. Zmapuj celé patro a posbírej oleje do lampy. V jednom ze stolů také najdeš kouzlo fireball. Pakličem otevři dveře k pumpě na vodu.

MINES LEVEL 1

Dveře odemkní pomocí silver key. Na místě, kde jsou na zdi dvě kola a tlačítka ve zdi, mohou nastat tyto situace.

1. Obě kola nahoře, propadneš se skrz druhé do třetího patra.

2. Pravé kolo nahoře, teleport na rozcestí do druhého patra.

3. Levé kolo nahoře, teleport na začátek dolů.

4. Obě kola dole, viz. bod 1.

Nejprve zvol možnost č. 1.

MINES LEVEL 3

Vezmi silver key. Do teleportu zatím nechod. Silver key otevře další dveře. Zde je několik kameniných potvor. Pokud by ti dělaly problémy, použivej na něj kouzlo freeze, to je nejúčinnější. Zlikviduj všechny kameňáky a z truhly seber gold jewel. Vlož ho do čtverce vedle dveří k důlnímu vozíku. Pomoci pák napravo od vozíku se dají přehazovat vyhybk. Pokud pojedeš rovně, najdeš v jedné stěně uhlí. Použij krumpáč a seber všechn PĚT uhlíků. Nyní se dej vozíkem vpravo a po schodech dolů.

MINES LEVEL 4

Zmáčkní tlačítka a teleportuj se. Ihned zmáčkní tlačítka za tebou a v pravé stěně. Na tomto patře jsou dvě kamenné příšery z nichž po zabici vypadne bloodstone, další příslada do elixiru. Stačí, když si vezmeš jeden. U orinova ducha prohledej kosti a seber rusty key. V pravém horním rohu najdeš mezi kostmi ozubené kolečko. Závaly se odstraní pomocí krumpáče. Běž do teleportu. Ve třetím patře se opět

teleportuj. Běž k vodní pumpě a proved tuto operaci. Vlož ozubené kolečko do soukoli. Otevři dveřka a naláduj do nich všechn PĚT uhlíků. Zavři dveřka a zatáhni za páku. Stroj vypumpuje vodu z jedné velice důležité lokace. Běž do prvního patra a nastav kola do pozice č. 2.

MINES LEVEL 2

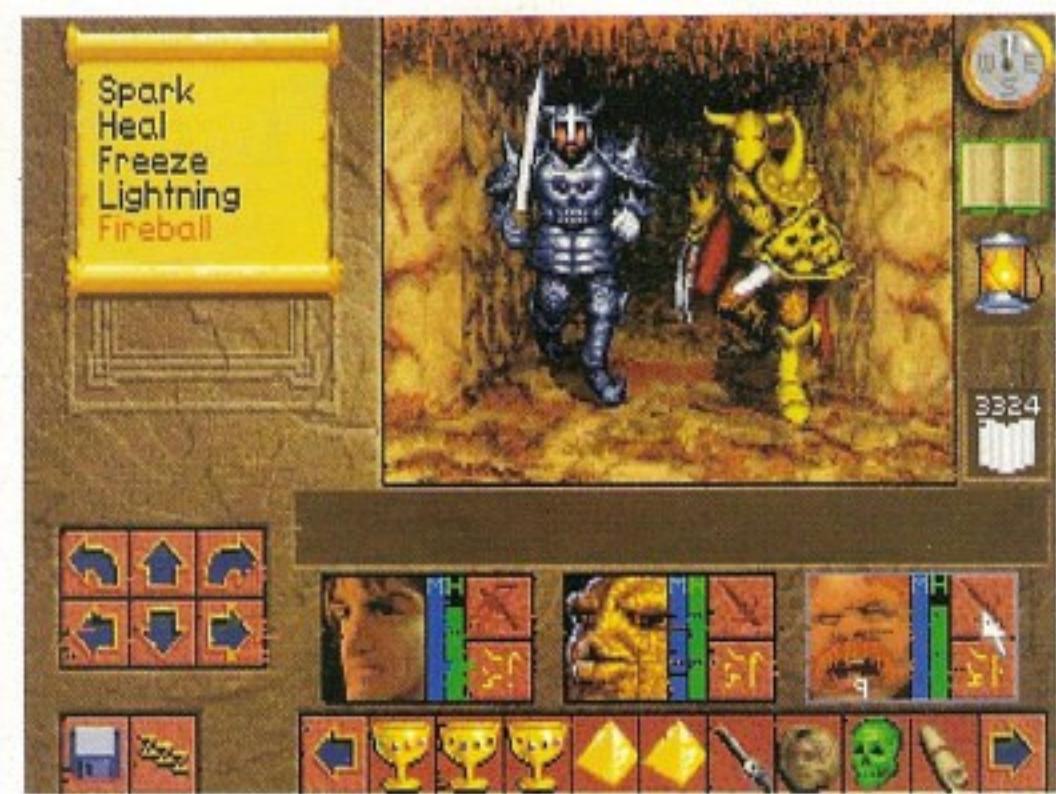
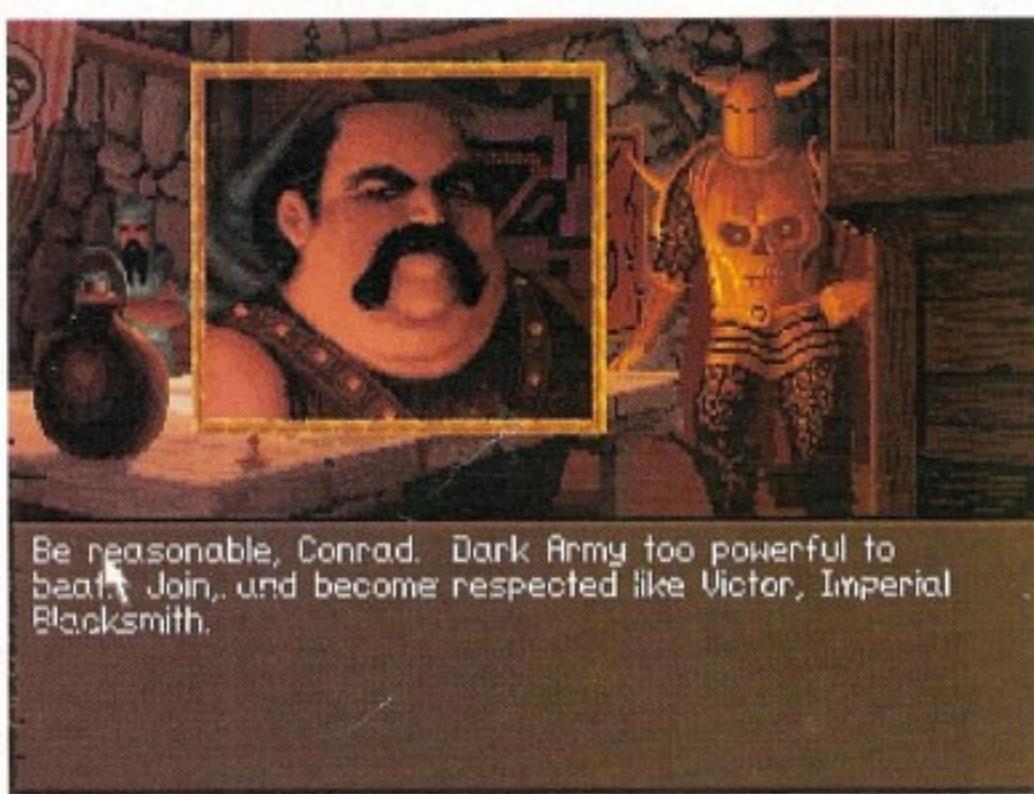
Z rozcestí nahoru a doleva. Vyber truhlu. U tří kol mačkej postupně pravé, levé a prostřední. Jakmile projdeš dveřmi, zmáčkní tlačítka ve stěně, nášlapnou desku zatiž nějakým předmětem a stiskni pravou páku. Vyber truhlu. Vedle truhly je ve stěně tlačítka. Z dálky na něj hod zbytečný předmět. Nyní přehod páky a vrat se zpět na rozcestí. Napravo nahoře je další truhla. Z rozcestí běž dolů a doleva. Zatiž plošinu a seber Mine key 4. Z rozcestí doprava a nahoru. Zde po sérii plošin můžeš najít fireball wand. Vrat se zpět a jdi dolní cestou. U jedné stěny je citit plyn. Z dálky zakouzli fireball. Stěna se otevře a následuje menší potyčka. Použivej zásadně kouzlo fireball a nezapomeň, že máš fireball wand. Po čistce seber Mine key 5. Na rozcestí a doleva.

Zámek otevři pomocí Mine key 4. Dej se dolní cestou až narazíš na schody dolů. Toto je místo kde původně byla voda, ale protože jsi ji už vypumpoval v klidu sejdí dolů a seber Shiney key. Nyní se vrat zpět a běž horní cestou. Dveře odemkně Mine key 5. Nahoru. Vylezeš v Mines level 1 na dosud neprozkoumaném místě. V levém horním rohu nalezněš druhý Emerald blade a Mine key 2. Propadni se dírou co nejvíce napravo. Stiskni tlačítka a zatiž plošinu. Teleportem se dostaneš do prvního patra. Teď se vrat zpět do čtvrtého patra. U dveří na dva klíče použij Rusty key a Shiney key. Na konci chodby najdeš Paulsona, který se přidá k tobě do skupiny. Seber Paulson's key. Až půjdeš zpět, Paulson tě upozorní na skryš. Ve skryši obleč Paulsona a seber Mine key 4. Klíč otevře poslední dveře. Jdi do levého teleportu a z dolů ven do Opinwood.

Běž až k polámanému vozu. Nyní musíš mit u sebe Ruby of Truth. Pokud ho máš, vyleze z vozíku Dawn a dá ti Dawn's key. Když budeš chtít odejít, venuje ti ještě dvě lahvičky a Valean's Cube. Běž do bažin a prodej zbytečné věci. V Upper Opinwood naber do lahvičky med z vosího hnízda. U bariéry zakouzli dva krátky Valean's Cube.

YVEL WOODS

Dej se doprava a nahoru. U supí propasti pobij prasata. Najdeš zde další Valean's Cube. Do bílé věže ještě nechod. Dej se doleva, znič další bariéru a běž do Yvelu.



Zrádce Viktor (vlevo). Souboj s velitelem Dark army je krátký a jednoduchý (vpravo).

CITY OF YVEL

Fletcher - Prodává luki a šípy.

Městská rada - Zde nalezneš královského kancléře, který chce elixir.

Hospoda - Potkáš tady žebráka, kterému si pomohl v lese. Dostaneš velmi užitečnou košíři.

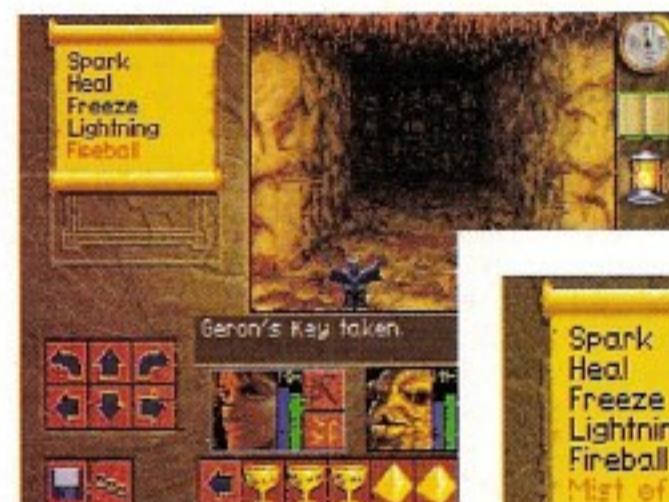
Sadie's shop - Zde dostaneš poslední ingredienci do elixiru - Earth powder.

Kovář - Prodej zbytečnosti a kup mečů.

Ve městě lze ještě najít několik užitečných věcí. Pokud jsi již vše prolezl, běž do bílé věže.

TOWER LEVEL 1

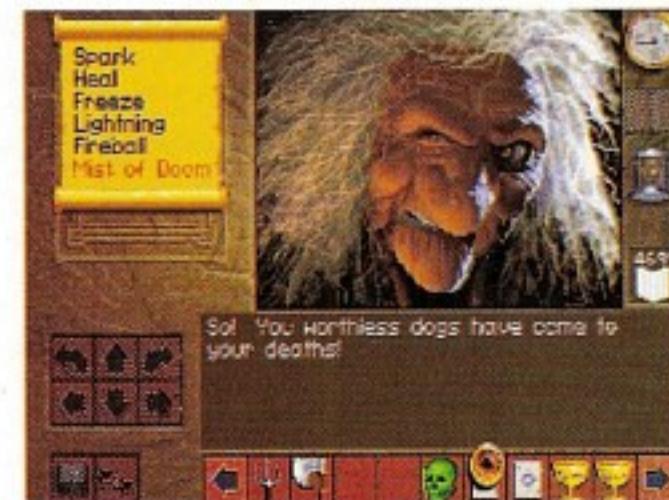
Hned po vstupu jdi do prvních dveří vlevo vymlat amazonky a seber Mystic key. Jdi rovně a v levém dolním rohu otevři klíčem dveře, za kterými najdeš další mystic key. Tímto klíčem otevřeš zámek v pravé horní části prvního patra. Po zlikvidování amazonek zbude další klíč. Nyní zmáčkní tlačítko a klíčem otevři vězení. Smiluj se nad věznem a z tajného úkrytu ve stěně vezmi Amber ring. Poblíž vchodu do věže je výklenek a v něm zpráva „Ring for admittance“. Vlož prsten do výklenku a otevře se tajná stěna. S královou amazonek se moc nemazli a nezapomeň vzít meč a další Mystic key.



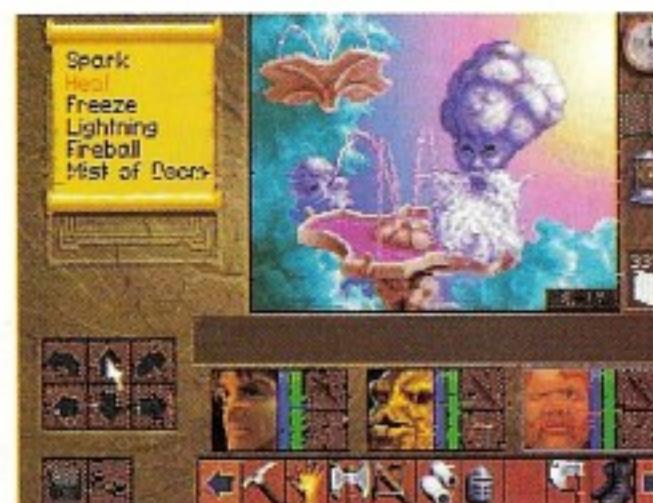
Tomu se říká tři rány jedou mouhou (nahoře). Tak takhle vypadá pravda. Zlatem lemovaný ovál s červenou výplní a kosočtvercem uprostřed (vpravo).

TOWER LEVEL 2

Do druhého patra vedou dvoje schody. Dej se nejprve těmi vpravo a seber další Mystic key. Seběhní zpět a jdi druhým vchodem. Jedním z klíčů otevři dveře. V místnosti s nášlapními plošinami seber další Mystic key. V místnosti Dark room najdeš také Mystic key. Musíš ale za sebou zavřít dveře a teprve potom jde zmáčknout spinač, který otevře výklenek s klíčem. Poslední klíč na tomto patře najdeš v místnosti s dírami. Pomoci dvou spinačů můžeš uvolnit cestu do horní části druhého patra. Kromě ohnivých ptáků zde však nic není. Klíč od královny Jany ti v místnosti s dírami otevře cestu zpět. Dalším klíčem otevři dveře za nimiž je vchod do třetího patra. Nyní by si měl mít u sebe dva Mystic Keys.



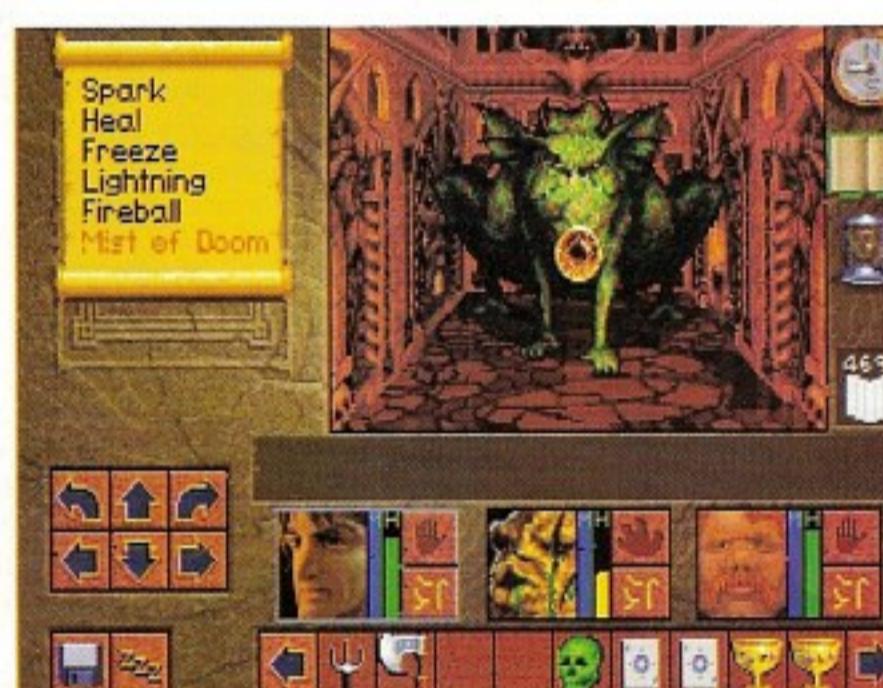
V porovnání se mnou je Scotia krasavice.

**Mozek a vlasy.****TOWER LEVEL 3**

Hned jak vejdeš jdi do protilehlých dveří, zmáčkní tlačítko na podlaze a seber Mystic key, kterým otevři druhé dveře. Před tím však vyzbroj postavy dvěma zelenými meči. Následují velice tuhé potyčky s duchy. V levé části najdeš za tajnou stěnou v truhle modrý Mystic key. V levém horním rohu jedním z klíčů otevři dveře a seber z výklenku Ivory key. Nyní se můžeš jedinou dírou na patře propadnout a zpestřit si pobyt ve věži soubojem s jednorožcem. Ivory key otevře stříbrný zámek v prvním patře.

TOWER SUB-LEVEL

Pohyblivé předměty polož do výklenků okolo sloupu. U staré ženy seber hlavu sochy. S hlavou se



můžeš dostat do dveří se lvi hlavou ve třetím patře. Jinak ale běž k oltáři de Blanca polož hlavu na krk a namixuj elixir.

Běž do města k městské radě. Kanclér ti sdělí že svůj klíč dal Dawn. V Yvel woods naraziš na Dawn. Nenech se však oklamat. Je to jenom převtělená Scotia. Po krátkém souboji se promění v krkavce a uletí. Zpět k městské radě. Dozvíš se, že městské hradby padly. Bojuj s žoldáky tak dlouho, dokud se neozvou vitézné fanfáry a zpráva, že útok byl odražen. Běž naposledy k městské radě a přečti si zprávu na dveřích. V hospodě jdi do podzemí.

CATWALK CAVES

Následuje menší bitva s Dark army. Běž do velitelství. Po vítězném boji získáš Geron's key, rukavici a sošku. Sošku umísti na podstavec napravo od velitelství. Na jedné stěně okolo velitelství je obtisk ruky. Použij na něj rukavici a otevře se stěna. Postupně prolézej jeskyně a vybijej vojáky. V pravé dolní části vypadne z jednoho vojáka Blue key. Hned vedle je dveřmi truhla kterou pomocí Blue key otevřeš. Najdeš spoustu věcí a hlavně Small key. V druhé truhle na tomto patře najdeš Yellow key a kouzlo Mist of Doom. Yellow key a Small key otevřou dveře v pravém dolním rohu. Vyber si jednoho z mutantů a jdi do teleportu.

DUNCEONS

Clem je vymlatit všechny mutanty. Ve středu bludiště najdeš v modré truhle diamant. V levém horní

**Co to tady litá.**

části leží Gold key. Naproti průchozi stěně, která je nahoře, je tlačítko. Po stisknutí se otevře stěna a za ní najdeš Nathaniel's key. V levé dolní části leží na zemi Copper key.

Tím otevřeš dveře, které jsou na mapě úplně vpravo. Pokud jsi všechno vymlátil, dostaneš zde Knowle key. Tento klíč otevře dveře, za nimiž je vchod do zámku.

CASTLE LEVEL 1

V zámku musíš najít čtyři sošky. První je ukryta vlevo nahoře ve výklenku. Dawn, která je uvězněna v křišťálové kouli osvobodí diamantem. Nyní se teleportuj do druhé části prvního patra. Po menší potyčce se sekerami otevři dveře v pravé části. Zde jsou na stěně čtyři tlačítka. Ty však žádné nemačkej a jdi tak dlouho, dokud se neteleportuješ. Teleport tě přemístí doprostřed rozlehlé místnosti. V tomto momentě ti zmizí Magic atlas a rozblíž se kompas. Clem, je zatížit čtyři plošiny. Je zde několik děr a obracečů, ale jinak je to celkem jednoduché. Po zatížení poslední plošiny se před tebou otevře chodba. Na jejím konci najdeš sošku draka a dostaneš zpět Magic atlas.

Za průchozí stěnou jsou schody nahoru.

CASTLE LEVEL 2

Na tomto patře se nachází třetí soška. Najdeš ji v pravé dolní části, ale mohou zde nastat menší problémy. Zámek ke dveřím, za kterými je soška musí vypáčit pakličem. Pokud máš Rogue level 5 a vyšší, neměl by to být problém. Jinak musíš trénovat. Vlevo nahoře najdeš ve výklenku Adder key. Hlavním úkolem je osvobodit krále. Nejdříve ale musíš získat klíč od jeho dveří. Od krále jdi doleva. Pomoci dvou tajných spinaců se dostaneš před dvěma dírami. Za jednou dírou je v dálce vidět tlačítko, do kterého střel kuši. Otoč se doprava a přes iluzorní díru jdi do teleportu. Seber červený klíč a propadni se dírou. Běž znova do druhého patra. Adder key otevře dveře v pravé horní části. V levé dolní části najdeš Noir key. Ten otevře dveře, za kterými je teleport do třetího patra.

CASTLE LEVEL 3

Poslední sošku najdete v pravém dolním rohu. Dále jsou na tomto patře důležité tři klíče. Gold key je ve výklenku v úzké uličce v dolní části. Sebrání klíče je ztížené tim, že uličkou neustále proletávají fireballs. Dull key je ve výklenku v levém dolním rohu. Nejdříve ale musíš položit pod čtyři nápis zbraně, brnění, klenoty a lektvary a teprve potom se výklenek otevře. Dull key otevře truhlu v levé horní části. V truhle najdeš Silver key. Propadni se dírou do druhého patra. Červeným klíčem otevře dveře ke králi. Polož sošky na podstavce tak, aby se okolo králové schránky utvořil světelný obdélník. Potom dej do každého rohu schránky patřičnou pyramidku. Dej králi elixir. Král ti věnuje prsten Shard of truth. Použij jej na Ruby of truth a dostaneš Whole truth. Jdi do třetího patra. Pomoci Gold a Silver key otevři dveře uprostřed patra. Za dalšími dveřmi najdeš Scotii. Při jejich pokusu o převtělení zakouzli Whole truth. Zbytek dodělej ručně. Nashle u Lands of Lore 2.

Peter Lee

nÁVODY

the Genie's Curse Al-Qadim

(dokončení návodu)

She-her-eza-da se otočila na druhý bok, zamrkala na mě svýma hlubokýma očima, usmála se a pokračovala ve svém příběhu...

Konečně se Al dostal na ostrov Pánů Džinů, tajemný ostrov Jaza'is Jiza. Když obešel mohutné pěsti vyrůstající ze země, stanul před mocnou efreeti Fuwwah ash Ghaza, strážkyní vchodu. Když ji požádal o audienci u Pánů, zadala mu postupně čtyři snadné, ale zdlouhavé úkoly, které by Al hravě splnil, kdyby nebyl mazaný a cestu si neulehčil. Okolo vchodu jsou totiž i sluhoté dao a džinn, od kterých se postupně dozvěděl o Zpívajícím meči a zálibě efrreti ve zbraních. Nakonec mu džinn prozradil, že se meč nachází na tajemném ostrově Senat, kam Al ihned odplul a meč našel tak, že vypil lektvar nezranitelnosti a ostrov oběhl po samém okraji dokola, kde v truhle meč našel. Když dal po návratu meč dao, jeho cesta na šachovnici džinů byla volná (pro hnidopichy - druhá cesta zahrnuje: 1) kupu nejmoudřejšího hada na světě v obchodě na Bandaru, kdy jeho cena závisí na počtu Alových diamantů - čím méně diamantů, tim je had levnější, 2) kupu nejžhavějšího uhlí v obchodě na Bandaru za 45 drahokamů, 3) kupu závoje Idrid v obchodě na Bandaru za 85 drahokamů 4) nalezení Láhve prázdnoty - v hospodě Traveler's rest zjistit název ostrova Senat a přinést láhev stejným způsobem jako meč.)

Vstupní branou k jednotlivým lordům byla magická šachovnice, která tvořila teleporty do jednotlivých království. Její aktivování bylo snadné - stačilo vstoupit na šachovnici vyznačeným vchodem v jednom ze směrů a po zaznění tónu a rozsvícení polička jit dál a rozsvítit pět dalších poliček, na pátém se otočit doleva a rozsvítit další čtyři polička a na posledním se znova otočit doleva a dalším krokem se teleportovat do království jednoho z lordů. Záleží pochopitelně na mistě vstupu: jih - efreeti, východ - dao, sever - marid a západ - džinn.

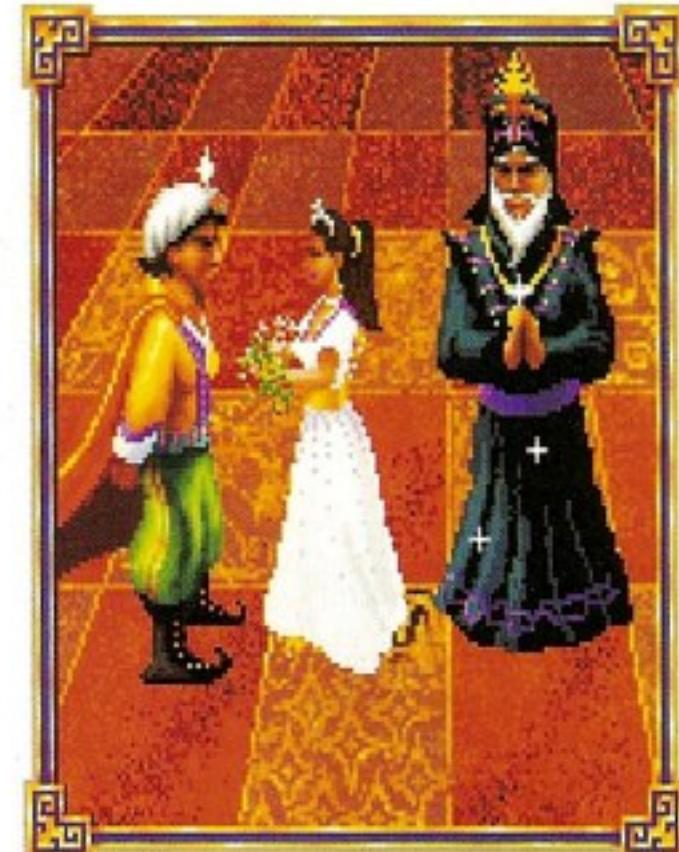


Protože Al hledal původ Mulibanova prokletí a Muliban byl džinem vzduchu, vydal se Al nejprve za džinn, sestrami Satarah a Bubishan Khanah, se kterými mluvil střídavě a vyslovoval jejich správná jména (červené oděná Satarah a modré oblečená Bubishan). Pověděl jim o svém příběhu a dozvěděl se, že mu může pomoci jediné Aziz Naideirib, marid a lord vody. Aziz Naideirib zahltil Ala svými příběhy a nakonec mu řekl o Shahar Izad, divce, která mu vyprávěla pohádky a hrdinské příběhy, ale kterou však prohrál v šachu. Al se vypravil za Dao a dozvěděl se, že Shahar je v jejím vlastnictví - za její vydání však chtěla pano-vačná dao vzdušný drahokam, který Al získal od džinni tim, že slibil pokusit se o splnění jakéhokoli úkolu. S drahokamem se vrátil za dao a odvedl Shahar Azizovi. Odměnou mu byl kouzelný lektvar Efreet potion, který mu zajistil audienci u samotného Mizry Gubishbuskina - když totiž jeho ochrana vypustila plameny proti Alově, lektvar vypil a prošel ohněm bez problémů. Mizra, pán džinů mu vyprávěl svůj příběh a Al s hrůzou zjistil, že mezi Bezejmenné pány, kteří mají na svědomí prokletí džinů patří i jeho vlastní otec. S poděkováním za radu i za kouzelný kámen do meče (Sword Shard +2) se Al vypravil zpátky na Bandar do kalifova vězení, aby se setkal se svým otcem a zjistil pravdu.

Hned jak Al ocitl za branami Bandaru, vzpomněl si na Pahari a její přání. V obchodě Supernatural Emporium (3.dveře napravo) ji proto kupil Zlatou Holubici, a teprve potom se vydal do paláce. K jemu velkému překvapení zjistil u Vizira, že není možné zajistit audienci u Kalifa, a tak musel Al hledat jiné řešení. U vchodu na něj čekalo řešení - za sloupem potkal otroka, který ho poslal za ženou jménem Sumia, členkou tajného hnuti Bratrstvo Svobody, kterou Al našel v kuchyni na severovýchodě paláce. Když s ní promluvil, dozvěděl se o tajné chodbě vedoucí do vězení. Klíč od chodby měl však údajně jiný člen hnuti, pracující ve směnárně u vchodu do města. Al se tedy vydal tam (1. dveře napravo) a když obchodníka ujistil, že jej posílá Sumia, zjistil, že "Kostěný klíč" (Key of Bone) má pekař Omar, kterého konečně na tržišti našel a klíč získal. Když se i s klíčem vrátil za Sumii, promluvil s ní a vydal se do místnosti na severovýchodě, kde v severní stěně našel tajný vchod do podzemního bludiště.

V první místnosti našel Al krátký vzkaz od bojovníka, který do bludiště vstoupil dřívějšího, než Al. Nalezl také klíč, pomocí kterého po odsunutí pár kamenů odemkl tajně dveře ve zdi, jaké bylo jeho překvapení, když při prohledávání cel narázil na přátelského, i když odpudivého a neskutečně

Audience u pána všech džinů se bliží (vlevo). Ostrov Senat je plný lávy, ohně a plícního moru (vlevo dole). Debata s džiny vzduchu je zdlouhavá a frustrující (dole).



zapáchajícího kyklop Pangar-bek. Al se nad nešťastným titánem sličoval a uzavřel s ním dohodu - slibil jej vyvést ven a za to smět prohledat jeho celu. Nejprve ale Al přinutil kyklopa, aby si přes svoje nechutné tělo přehodil hadr. Když vystoupili do paláce, Sumia kyklopa potřela vonnými mastmi, protože zápac byl skutečně nesnesitelný, a Al i s Pangarem potom snadno proklouzli na svobodu pobřeží, kde Pangar řekl Alově o pokladu na ostrově Hajar. Al se okamžitě vypravil na místo a po pobití několika kyklopů a nalezení hrstky zlata se dostal do středu bludiště, kde po chvíli kličkování před blesky našel truhlu s lektvary, kamenem do praku a tajemným svítkem IMAR'NIZ MUZIV. S těmito poklady se Al znovu vrátil na Bandar do podzemního bludiště.

V komnatě smrdutého kyklopáho našel Al další zprávu, tentokrát týkající se tajných spinačů a pák ve zdi. Al se podle ní řídil a položil 6 kamenů na šest spinačů na zemi a potom objevil 6 pák za 6 lilejnky, když do každého z lilejnku 8 krát sekul mečem. Když zatáhl za poslední páku, hlavní dveře se otevřely. Al položil další dva kameny na dva spinače a postupně tahal za jednotlivé páky a prozkoumal místnosti, které se otevřaly. Konečně otevřel poslední celu, zlikvidoval poslední monstrum a potom, co našel Shard of Sundazzle a Prsten +3 odešel do kalifova nového vězení.

Kličkování a vyhýbání se mechanickým robotkům, kteří sice vidí jen dopředu a nemají mozek patří do nejhorších zážitků v Alově životě. Když se konečně dostal na východ vězení k cele otce, byl rád, že ho žádný z malých měděných robotků nechytil. Od otce se dozvěděl o Bezejmenných Pánech, dozvěděl se i to, že otec mezi ně patří, ale potom, co odhalil jejich nekalé úmysly skupinu opustil. Otec věnoval Alově další zázračný svítek (DAZR'LIA ILAB HAR) a ten pln pochybnosti vězení opustil, vrátil klíč Sumii a vydal se na cestu ven z paláce.

Ke svému překvapení našel u vchodu tajemný vzkaz. Následoval vzkaz a v jidelně ve východním křídle paláce se setkal s tajemným Omarem, který měl překvapivě hodně informaci o Vizirovi a jeho nekalých úmyslech. Al přistoupil na jeho hru, nechal si vysvětlit cestu do Kalifových komnat a přijal teleportační prsten, s pomocí kterého se v západním křídle v meditační místnosti teleportoval do tajných komnat. Když proklouzl kolem dvou nepozorných úředníků, přečetl pár svítků, které ho přesvědčily o Vizirově nevině. Nicméně se rozhodl úkol splnit a pokračoval dál. Nebezpečný strážce sledoval neustále stejnou trasu, a tak nebylo problémem se jeho pohledu vyhnout (Když stojí zády ke dverím, čekat, jakmile se vydá na cestu, sledovat ho, na konci chodby jit na sever, počkat, až odejde zpátky a přeběhnout dolů. Důležité, ale patří to jen do závorky). Jakmile Al stanul před vchodem do velké místnosti hledané dvojici strážců, věděl, že je musí nějakým způsobem odlákat. Strčil proto do podnosu s čajem a v nestřežené chvíli proběhl do harému. V kalifově harému neudělal to, co by každý jiný muž



Další z průhledných bezjmenných pánů bude brzo v pánu (vlevo). Dva klany na ostrově Al' Katraz žijí v nepřátelství a válce. Tohle je audience u velitele klanu Ganlat (vpravo).

na jeho místě asi udělal, ale vědom si rostoucího počtu pohlavních chorob a důležitosti svého poslání jen promluvil s divkou v modrém napravo a představil se jako Kočičí dráp (Catspaw). Dostal klíč od Kalifovy pokladnice a návod, jak uniknout strážim. Schoval se tady za dveřmi a když dívka přivolala stráže, opatrně uprchl, dávaje si pozor na vázu u dveří, která vydávala nebezpečný zvuk při doteku.

V kalifových komnatách se vydal na východ do pokladnice, kterou nechal nedotčenou a ve východní stěně objevil tajné dveře. V malé komůrce kromě rodinného pokladu v hodnotě 2000 zlatých nalezl i důležitý Vizirův deník. Sebral deník, schoval klíč pod matraci v kalifově ložnici a stejnou cestou se vrátil zpátky do meditační místnosti v paláci. Pln podezření, které postupně přecházelo v jistotu se nevydal za Kalifem neprozradil Vizira, jak ho Obdel nabádal, ale raději se vydal do jidelnny za ním. Obdel už tam nebyl a sluha Alovi jen sdělil místo jeho obydlí v jihozápadním křidle paláce. V Obdelově komnatě nalezl Al podivný vzkaz od kurýra, se kterým se Obdel měl setkat u bran na jihu města.

Al tak vyrazil z paláce na jih, a jakmile Obdela uviděl, zmocnilo se ho tak silné podezření, že jej neoslovil, ale schoval se za nejbližším vozíkem a čekal, co se bude dít. Po chvíli přišel tajemný barbar a Al s hrůzou zjistil, že byl oklamán a že měl sloužit jako zbraň proti Vizirovi, který Kalifa nechce zničit, ale CHRÁNIT proti útoku zvenčí z ostrova Al'Katraz, sídla nájemných vrahů a starobylého vězení. Když babr odešel, Al bez milosti vyrazil za Obdelem, který se po chvíli odporu zcela sesypal a byl ochozen prozradit všechno. Jakmile se však na jeho rtech objevila zminka o Bezejmenných Pánech, Obdel zmizel, neznámo kam. Al se vypravil za Vizirem, přiznal se ke svému činu a bylo mu odpouštěno. Nic hrozného se vlastně nestalo a Al měl navíc klíč k dalšímu putování. Bez dlouhého rozmyšlení se vrátil na loď a vyrazil směrem na Al'Katraz.

Povrch ostrova je zbědován válkou a je pln zoufalství a neštěsti. Al se musel vypořádat s hromadou potvor na území nikoho a teprve potom zjistil, jaké problémy ostrov má. Vesnice je zmitána válkou mezi dvěma zlepřátelelnými klany Ganlat a Razif, která byla vyvolána za tajemných okolností, na které mají obě strany jiný názor. Al se nejprve vydal na západ, na území klanu Ganlat. Strážce ujistil, že nepatří do klanu Razif a po chvíli stanul před Ra's Saris, velitelkou klanu. Zeptal se na příčinu války, vyzval ji k usmíření - ne k zapomenutí toho, co se stalo, ale k odpustění, potom vyprávěl svůj příběh a slíbil pomoc při dohadování míru. Pak se vydal na východ za mužem jménem Ra's Taraq, velitelem klanu Razif a postupoval úplně stejným způsobem. Teprve na samém konci rozhovoru, kdy Taraq poslal Ala za druhým klanem prozradil, že už s nimi jednal a že mír může být uzavřen. Potom, co i Taraq s mirem souhlasil se vrátil na západ a dohodl schůzku obou velitelů u studny na území nikoho, kde se také oba velitelé sešli a uzavřeli mír. Zbývalo jen dostat se do podzemí. Al se dozvěděl o klíčích od svatyní, které vypadaly nalezeny v ohnich planoucí na severu každé části vesnice. Když potom meditoval v obou svatyních na jihu, dozvěděl se dvě kouzelná slova "Bazan a Hama". Tato slova potom zavolal do temnoty studny a po schodech, které se objevily vstoupil dolů, do tajemného vězení Al'katraz (které mimochodem



nemá vůbec nic společného s vládní věznici USA na ostrově Alcatraz).

Vězeňské bludiště bylo plné vojáků a vrahů a Alův meč světél a blýskal se po většinu cesty podzemím. Al konečně stanul před Iskarem, náčelníkem barbarů, kterého po dlouhém boji zabil i s jeho poskoky. Na severu Iskarova pokoje nalezl Al dveře do tajemné místnosti, kde se mu v odráze ve vodě zjevil obraz kouzelníka, kde v truhle nalezl nejrůznější podklady a kde pod matrací na posteli i nalezl klíč od všech vězeňských cel. Al potom osvobodil všechny vězňy a v jedné z cel nalezl svého bratra Tarika, kterého Bezejmenný zbabili hlasu a ten uvěznili v lávce na ostrově Aballat. Společně se potom oba bratři vypravili zpátky na povrch země, cestou Al zlikvidoval nebezpečného kouzelníka a když stanuli na palubě lodi, odvedl Tarika do podpalubí, kde si vysílený bratr odpočínal (jen pro doplnění, v bludišti v západní části podzemního vězení není dohromady nic až na pár oživlých mrtvol, kostlivců a velice silného dvouhlavého ettina. Nejlepší způsob boje proti němu je použití Lektvaru nezranitelnosti a kouzla Sundazzle, ale celá akce za zatarasenými dveřmi je v podstatě zbytečná).

Ostrov Aballat je ostrovem ztracených hlasů a nešťastných lidských trosek. Al pomohl pár neštastníkům s jejich údely a nalezl láhev s Tarikovým hlasem, která ležela na severním pobřeží ostrova. Když ji Al rozsekli mečem, Tarikův hlas veselé odlétl směrem k lodi, kam se Al ihned vrátil. Tarik potom přivolal Mulibana a zbabil ho jeho prokletí. Muliban potom zvedl neproniknutelnou mlhu obklopující ostrov bezejmenných pánů, dáelský Al-Naqqil. Cesta k poslednímu dějství dramatu byla otevřena.

Než však Al vyhledal poslední konfrontaci, zastavil se na Čarodějově ostrově u Farida, kde dal Pahari

zlatou holubici, za kterou získal poslední kouzelný svitek JIZALA MIR'ZABIN. Potom se vydal do města Bandar, kde za všechny peníze nakoupil kouzla a hlavně hojivé lektvary protože tušil, že poslední utkání nebude snadné. Vybařen, uzdraven a připraven se vydal na ostrov Al-Naqqil, kde mělo jeho dobrodružství skončit.

Riše Bezejmenných pánů byla pro Ala říši boje. nejprve zlikvidoval pár příšerek a nalezl Zelený náhrdelník. Na jihozápadě ložnice objevil tajné dveře a za nimi tajemné poklady. Prozkoumal dál celý prostor, zabil dalšího Bezejmenného, pár kouzelníků a příšer, až v jihozápadním cípu hlavní haly získal od mrtvého kouzelníka další, tentokrát Žlutá amulet. Za tajnými dveřmi na severozápadě pak porazil dalšího Bezejmenného a s jeho Modrým amuletem konečně nalezl poslední tajné dveře na jihozápadě. Teleport za těmito dveřmi vedl do jiné dimenze. Tady, v království ticha, kouzel a magie Al systematicky sledoval vyznačenou cestu, likvidoval magické koule a obludy a po zničení poslední koule se dostal ven, na palubu vlastní lodi, kde se setkal s osvobozeným kapitánem. Šťastný kapitán lodi aktivoval bránu v podpalubí a Al se mohl vydat do poslední části dobrodružství.

I tady likvidoval zelené koule a musel se dokonce utkat s dalším Bezejmenným, když ho jeho cesta svedla k boji s divoženkou. Jaké bylo jeho překvapení, když se z poražené divoženky stala jeho milovaná Karal! Po krátkém shledání Al pokračoval dál, až stanul tváří v tvář poslednímu Bezejmennému, jehož podoba byla zcela nepodobná lidské bytosti. Tady Al využil nalezené svity a jejich přečtením poslal Bezejmenného do pekla bez sebemenší námahy (svity lze číst v libovolném pořadí, ale jen jedním způsobem: SALAB'LA JASUM ABA a JIZALA MIR'ZABIN tak, jak jsou a IMAR'NIZ MUZIV a DAZIR'LA ILAB HAR pozpátku.). S posledním vyřízeným zaklinadlem Bezejmenný zhynul a Al si mohl vydechnout. Jeho štěstí už nic nebránil, čest rodiny je zachráněna a svatba bude jistě slavná...

She-her-eza-da přivřela hluboké oči, otočila se na záda a zasnula se. Pravděpodobně mi chtěla vyprávět ještě pár pikantních příhod ze svatební noci Ala a Kary, ale to už jsem v místnosti nebyl. Běžel jsem k nejbližšímu počítači a příběh napsal jako návod do SCORE. Snad vám k něčemu bude...

ICE

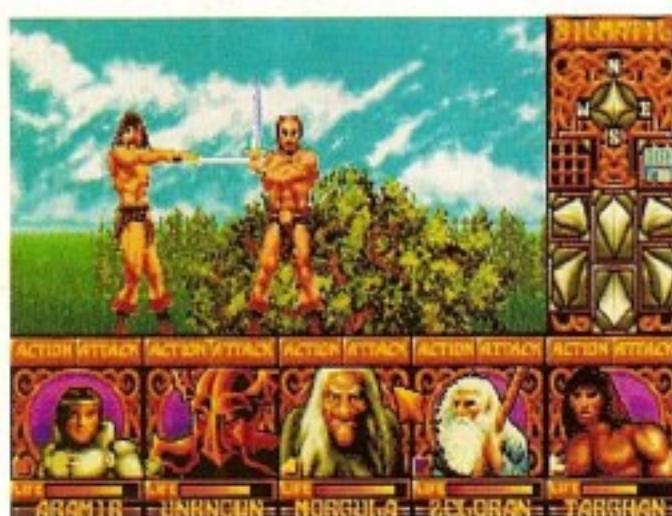


The Legend of the Fortress



My to víme, vy to vete, ale proč si to znova nezopakovat - jsme prostě báječni. Všechno, co jste si kdy v životě přáli, po čem jste toužili a o čem snili, to všechno naleznete na jediném místě - na stránkách časopisu SCORE.

Jednou z věcí, o které všichni jistě snite je návod na stařičkou, jednoduchou, nicméně velice kvalitní a dalo by se říci již klasickou hru - ISHAR. S jejím třetím



pokračováním na světě (návod na ISHAR 3, THE SEVEN GATES OF INFINITY najdete v některém z nejbližších SCORE) a předchůdcem CRYSTALS OF ARBOREA tvoří ISHAR základní kámen jedné z nejslavnějších sérií fantasy her všech dob. Jelikož jste si o návod na ISHAR psali ve svých dopisech a jelikož bychom se pro vás roztrhali, přinášíme vám tedy dnes kompletní návod. Na rozdíl od svých následníků je ISHAR hrou velmi snadnou a její dokončení vám jistě nebude trvat déle než pár hodin. Podle našeho návodu ovšem, bez něj jste zcela ztraceni.

Nejprve si prostudujte mapu Kendorie a seznáťte se s její geografií. V tom vám pomůže následující mapa s vysvětlivkami, které ostatně tvoří těžště celého návodu. Čísla reprezentují nejen místa, jevy a osoby, které ve hře potkáte, ale pokud se podle nich budete řídit (podle starého principu, že po jedničce následuje dvojka, po dvojce trojka, pak čtyřka, pětka atd.), velice si usnadníte cestu k vítězství. Tak do toho. Kendorie čeká:

Legenda:

1 - Borminh je zloděj, kterého tady můžete rekrurovat a pobít s ním pář padouchů. Ale pozor - před prvním spánkem se jej zavte. Kradec.

2 - Kiriel je pro změnu krásná dívka, průměrná klerička a obstojný přírůstek do vaší skupiny.

3 - Ve vesnici najdete v jednom domě 15 000 zlatých, obchod s jidlem, pář zbraněmi a lektvary (Salamander oil a Dried Mistletoe), hospodu a školu sil (Strength training).

4 - To velké, červené a ošklivé je teleport do místa označeného na mapě „5“

5 - To veliké, červené a ještě ošklivější než „4“ je teleport do místa „4“.

6 - Do osady na vodě se dostanete potom, co zlikvidujete nebezpečného strážce mostu (střely z dálky jsou nejjistější). V osadě je obchod se zbraněmi a lektvary, 2 hospody, ve kterých si doplníte skupinu a trénink pohyblivosti (Agility training)

7 - Ve druhé části vesnice je kromě záplavy vlko-medvědo-hnusáků také obchod se zbraněmi a lektvary, hospoda s vynikajícím charakterem (UNKNOWN patří k nejlepším kouzelníkům) a cech mágů.

8 - Duch Azalghorma vám prozradí pář důležitých věcí - vašim úkolem je od této chvíle dohrát hru ISHAR. Překvapivě. V podstatě stačí jen najít talisman, čarodějnici a runové tabulky.

9 - První runová tabulka se bezostyšně vádí na podstavci zrovna v tomhle místě.

10 - Lidový léčitel vám tady za pakatel řekne, že se všechny vaše postavy milují k zbláznění a že máte výbornou morálku (pokud si ovšem nevyberete do party rasy, které se nenávidí - trpasliči × elfové, orkové × kdokoli jiný atd.). Zcela zbytečně vyhozené penize, mimochodem.

11 - Jarelův Společník vám tady prozradí něco intimního o tvorovi jménem Brozl, který obývá mýtiny uprostřed lesa.

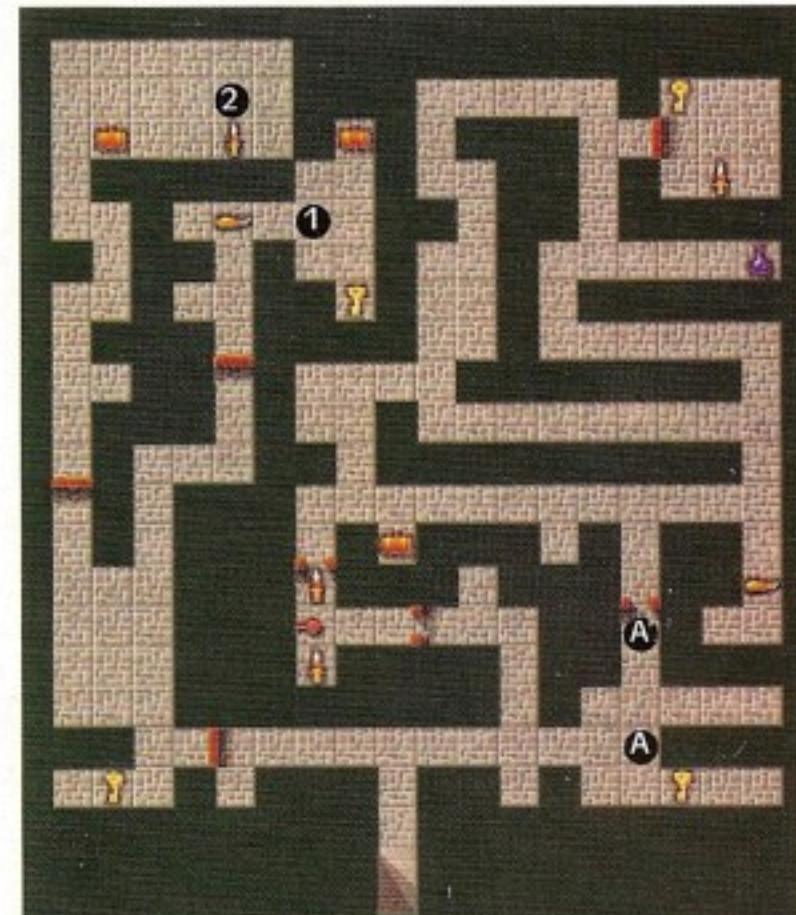
12 - V bludišti roztomile sestřihaných keříků tady odpočívá železný rytíř, kterého musíte brutálně zavraždit (brutálně možná ne, ale zavraždit určitě) a sebrat jeho

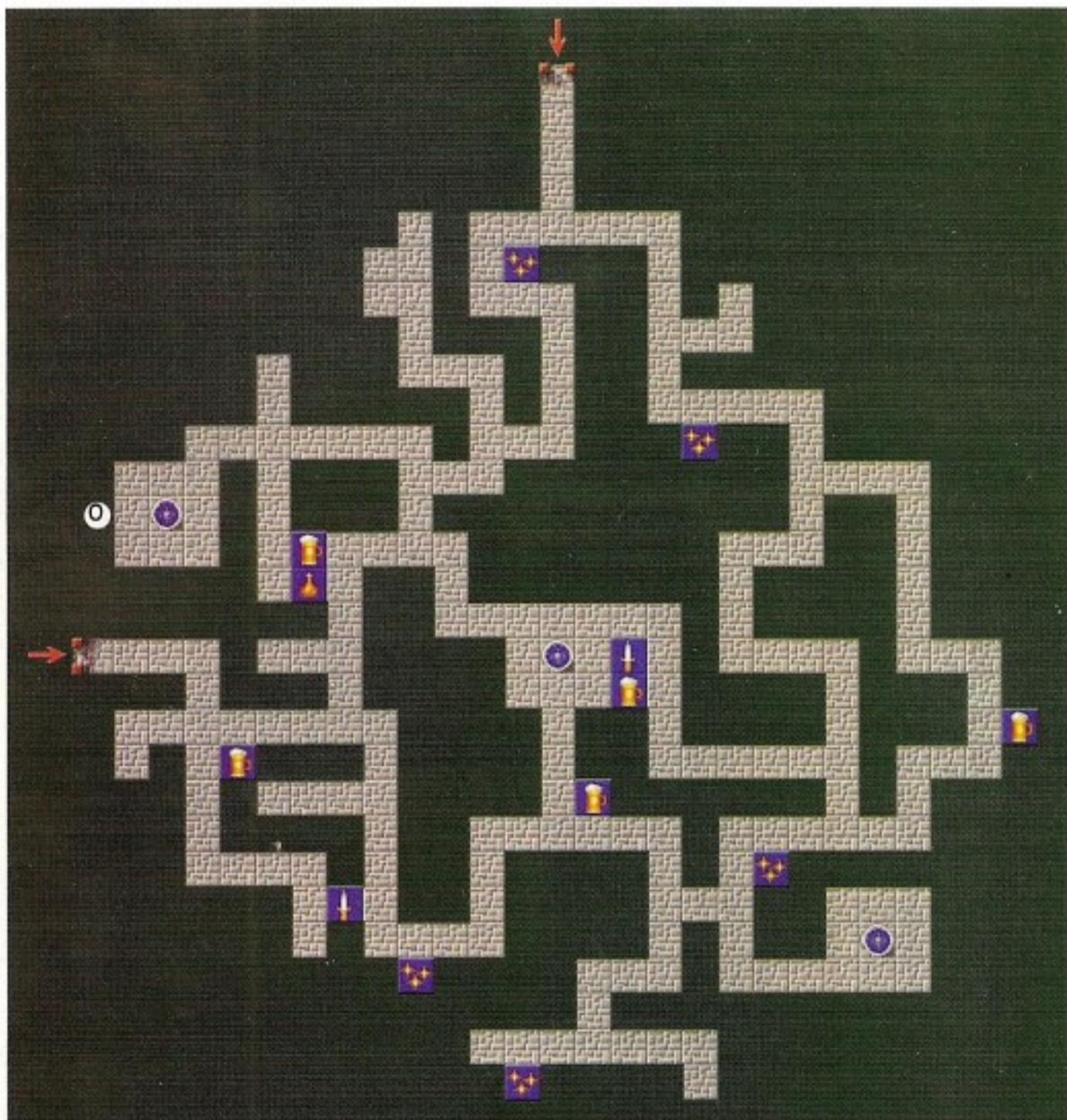
helmu. Pář ran zdálky nikdy neuškodi. Vám, jemu snad ano.

13 - Podzemí lesa Rhudgast je plné kostlivců, pavouků a pokladů. Protože ale máte mě, časopis SCORE a zdravé oči, nemusíte v bludišti bloudit, ale projdete jej podle téhle mapy, která shodou okolnosti tomuto bludišti nachlup přesně odpovídá, a která se nalézá v pravé dolní části této stránky.

Na místě označeném číslici „1“ najdete Magickou láhev, ve které můžete bez sebemenších nesnází michat lektvary a na místě označeném číslici „2“ je druhá runová tabulka. Není snad potřeba vysvětlovat, že dvojice A-A' znamená páku a dveře, které páka otevírá, symbol krvavého nože značí vrhači nůž, symbol lahvičky lektvar, klíč značí klíč, hnědý obdélníček truhlu a kuřecí stehno jídlo.

14 - Brozl, ještěkovitě varanovitý nechuták je uprostřed lesa na mýtině a očividně se opaluje. Vlastně - očividně ne, protože pokud nemáte ne





hlavě helmu od železného rytíře (12), nebudou vám oči nic platné a Broz si na vás smíšne. Pokud ale helmu máte, můžete neštastnou ještěrku zabít a jejich pět svatebních prstýnků chránících před dračím ohněm si nechat.

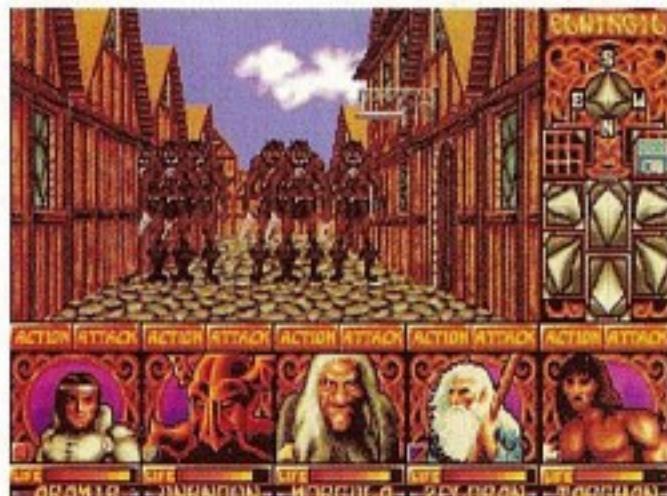
15 - Fragorn je roztomilý trpaslík v sexy zelené kamizole. Pohybují ale, že by vám touhle dobou zbylo volné místo ve skupině. Co?

16 - Pokoutný obchodník s lektvary neprodává nic jiného, než prachsprostý lektvar Trapdoor spider's web. Je to ale jediné místo, kde tuto důležitou příslušku do jistých kouzel seženete. Platte hotově a platte málo - dostanete vždy totéž.

17 - To, čím berani muž na mostě točí není kolotoč ani řehtačka ale pěkně těžké železné palice, které jsou vážně nebezpečné. Je mi to trapné stále opakovat ale - co takhle ho zkoušet zabít zdálky? A mimochodem, v zemi Silmatil, která se rozkládá za mostem je nekonečná zásobárna peněz. Jediný problém je v tom, že ty peníze mají velmi silní bojovníci a dobrovolně vám je nedají. Vyhodou je to, že se sem můžete neustále vracet a zabijet stále se obnovující bojovníky a brát jejich těžce uloupené peníze (jsou to totiž loupežní bojovníci, pro vaše čisté svědomí).

18 - Obr, kterého je nejlepší zabít zdálky (tušili jste to) hledá malou a zcela bezmocnou želvičku, kterou nutně potřebujete k dohrání hry.

19 - To červené a ošklivé už znáte. Tenhle teleport vede do místa označeného „20“



20 - A tenhle teleport - nebudu vás dlouho nápnat - vede v podstatě skoro úplně, bez zbytečného zdržování a oddalování toho, co už všichni nepochybňují delší dobu tušíte, nebo si alespoň myslíte, že tušíte, anebo máte jen takový pocit, zkrátka a dobré, tenhle teleport nevede nikam jinam, než do jiného teleportu, který jsem na mapě označil takovou číslicí, která vypadá asi takhle: „19“.

21 - Jon alchymista se vyskytuje ve všech dílech trilogie - ve druhém díle je po něm (in memoriam) pojmenován sněžný ostrov a ve třetím vystupuje ve snu. V každém případě je tady ještě totálně živý a zdravý a navíc štědrý - dá vám totiž listinu s vysvětlením účinku jednotlivých kouzel.

22 - Město Ushurak je moc hezké a celkem velké, i když v porovnání například se Zach's Islandem ve druhém nebo Koren-Bahnirem ve třetím ISHARU maličké. Viz mapa vlevo nahoře.

S použitím mapy by vám orientace neměla dělat problémy. Korbel symbolizuje hospody, dýka obchody se zbraněmi a lahvička obchody s lektvary a jidlem. Takové ty roztomilé hvězdičky označují školy, magické semináře, cechy a podobné, naprostě zbytečné instituce. Písmenem „O“ je označen dům, v němž žije Olbar, senilní Jarelův společník. Podívejte se na něj, uvidíte, po kom byl ve druhém díle pojmenován poslední ostrov, domov Krogha. Jinak tady není k vidění nic.

23 - Tohle je skála a v ni je Jarelův meč. Ostrý meč (+6). Máte-li silnou partu, meč vytáhnete. Jestli jsou ve vaší skupině třasofitky a ubožáci, meč nevytáhnete. Princip tahání je stejný jako v pohádce o tahání řipy. Zvládnete to.

24 - Zakázany dům je první místo na kouzlení. Předtím, než do domu vstoupíte a vezmete z něj třetí runovou tabulku, musíte dát každému členovi party vypit lektvar na vypláchnutí mozku (Brainwash) - KRAKOS.

25 - Neštastníkovi uprostřed lesika se tak stýská po želvičce, že by za ní dal cokoli. Vratte mu jeho lásku a odměnou vám bude Turtle Slobber, klíčová přísluška do lektvaru ZARKLUG.

26 - Mantar je výborný bojovník, ale místo na něj pravděpodobně nemáte, ne?

27 - Legrační místo tohle. Je tady tma, ale to je jedno. Důležité je, že ve tmě je čtvrtá runová tabulka a že je možné ji velice snadno sebrat, pokud vše kde je. Stačí se jen otočit na západ a udělat krok do tmy. Stojíte-li správně, tabulku uvidíte dřív, než vše kolem uhásne. Snadné, věřte mi, že to jde a zkoušejte to.

28 - Město Elwingil je malinké a roztomiloučké. Jak mapa vypadá, zjistíte, pokud se podíváte na pravý dolní roh stránky.

Použité symboly jsou shodné s městem Ushurak (22), jen jsou tady dvě důležitá místa. Na místě označeném „T“ žije Thorm, který vás vybaví pěti zbrusu novými mnišskými hábity pro případ, že už vás světský život omrzí a nebože že jen chcete tuhle hru dohrát - bez hábitů to totiž nejde. Než vstoupíte do domu označeného „D“, propusťte jednoho člena party. Uvnitř žije Deloria, sympatická, přítlavná a eroticky založená dívka, kterou nutně potřebujete ke svým nízkým intrikám.

29 - Ve vesnici tady totiž žije Erwan, otec Delorie, kterému se bůhvíproč stýská po svoji unesené dcerě (byla totiž unesena, pro pořádek). Ale ouha - před vstupem do domu je problém - jeden z vaší party se do Delorie šíleně zamílovával a nechce ji pustit (a nezkušejte to řešit jeho zavražděním či rekrutováním samých žen, měchání lektvaru se nevyhnete). nezbývá, než namíchat již zmíněný lektvar ZARKLUG na zlomení okouzlení (Disrupt Charm) a nechat jej vypit zamilovanému jedinci. Odměnou za záchranu Delorie vám bude kľúč od Valatharu. Ve vesnici je mimo jiné i obchod se zbraněmi a cech mágů. V hospodě je kouzelník Zeloran, kterého nevezmí do party je svatozářež.

30 - Tady je úplně prachsprostý teleport do místa označeného „31“.

31 - Teleport do místa označeného „30“ je to jediné, co jsem teď mohl napsat.

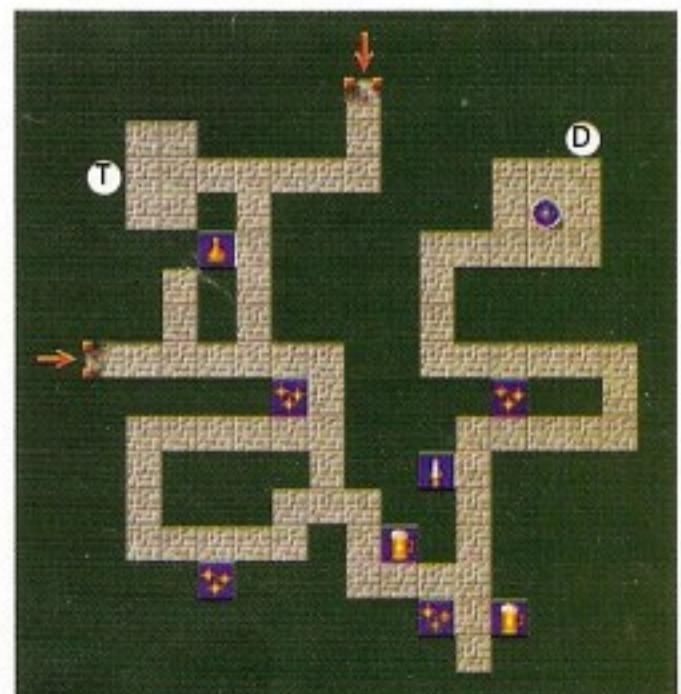
32 - To malé, roztomilé prasátko na zemi je zakletá čarodějnica Morgula, kterou snadno oživíte namícháním lektvaru odprášení (Pig Detransformation)

- ARBOOL. Pro jednu příslušku do lektvaru, Toad Eye si ale budete muset dojít do „33“. Pozor, až lektvar namícháte, nedávejte jej prasátku pomocí funkce GIVE ITEM, ale láhev položte na zem, znova ji pak uchopte a klikněte s ní na čuníka. Morgulu vezměte do party, protože má ve svém arzenálu nenapodobitelné kouzlo ANTI-KROGH.

33 - Zach, poslední z Jarelových společníků, které potkáte vám dá již zmíněný lektvar Toad Eye.

ICE
design map EG

Dokončení v příštím čísle



ZÁKYSNÍK

DESERT STRIKE

Mám problém ve hře DESERT STRIKE v prvním kole. Zničím vše co se má a zajmu dva generály, kteří mi prozradí úkryt tajného agenta. Když se dostanu na toto místo, jeden z mých pilotů automaticky vyběhne do agentova úkrytu, ale nikdy se již nevrátí.

Elite D.

Vráti. Jen co zlikviduješ vzdušné a pozemní jednotky nepřitele, které se vyhrnou potom, co kopilot do úkrytu sestoupí. Záleží pochopitelně i na kvalitě kopilota vybraného v úvodním

Zvolte standardní výzbroj (DEFAULT), protože ji stejně moc nevyužijete - šance, že se strefíte raketou země-vzduch do jedoucího tanku je velmi malá. Na začátku ihned vypalte raketu AA-ARM na přilétavající MIG29 a dostaňte se nad frontu. Snižte výkon motoru na cca 70% a nezapomeňte v SETUPu vypnout automatické vyrovnávání (AUTO RECOVERY). Teď už stačí „jen“ nalétat na jedoucí tanky, pokud možno v ose jejich jízdy a likvidovat je palubním kanónem. Nezapomeňte také letoun po každém útoku zvednout, abyste tanky nenicili svým vlastním letadlem. Po pravdě - úspěch operace závisí také na rychlosti vašeho počítacího, protože na pomalejších 386kách bývá někdy obtížné letoun včas vyrovnat.

Zkuste to!



menu. I na toho nejlepšího ale budeš muset chvíli čekat. Určitě se však dočkáš.

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA

Již dlouho se trápíme s vynikající českou hrou Tajemství Osliho Ostrova, kde se nemůžu kromě pár obrazovek dostat dál do hry, případně najít více předmětů. Když už se dostanu k oslovu jménem Barum a chci po něm gumový člun, nemám pro něho provizi - jídlo.

Mike D., Hradec Králové

Jetel je u sopky.

TFX

Prosíme o pomoc! Zákysli jsme. Ve hře TFX nemůžeme splnit sedmou tréninkovou misi. Poradte nám prosím, jak na to.

Paříž Garoš a Macan

Poradíme, jen prosím přště napište, co je obsahem té mise. Ušetřili byste nám čas. Takhle jsme se do TFX znova pustili a vzpomněli si, že sedmá tréninková mise - Vzdušná podpora - patří mezi ty těžší. Vlastně je to prosté - stačí zneškodnit tři pozemní vozidla nepřítele - tanky, a rozprášit tak postupující frontu. Ale raději to vezmeme polopatě.

DESERT STRIKE potrápil nejen nás, ale také mnoho našich čtenářů. Jaký osud nám asi připraví JUNGLE STRIKE?



TFX: Likvidujte tanky palubním kanónem.



včas vyrovnejte letadlo...



...hotovo. Jak prosté.

Pařanský zákysník

BENEATH A STEEL SKY

Poradte mi prosím vás, jak se ve hře BENEATH A STEEL SKY dostanu do baráku úplně nalevo ve spodním patře s bazénem. Ve vašem návodu na tuhru jste uvedli „jděte do domu vlevo“, ale já se nemohu dostat dovnitř.

Tiny Currant

Do soudní budovy se dostaneš hravě, ale ne dříve, než proběhne drobný „psí incident“ v bazénu, ze kterého bude obviněn tvůj známý



Find him. Now!

montér z horních pater a než podstoupíš proceduru u doktora. Hod pejska do vody a máš (skoro) vyhráno.

LOOM

Ve hře LOOM od firmy LUCASFILM se nemůžeme dostat přes hurikán na moři. Ke kouzlení hulkou je potřeba u hurikánu tón f, který neumíme získat. Při prohlídce stanu jsme vzali knihu, ale nevím jak ji použít. Prosíme o radu, jak získat další tóny pro kouzelnou hulkou, popř. bylo-li by možné zaslat nebo uveřejnit návod v časopise.

Jan Č., Brno

Měnili jste slámu na zlato? Vyplášili jste králika z lesa a prohledali dutiny stromů? Otevřeli vejce na molu? Barvili plátno ve stanu s knihou (která je na nic)? Pokud jste tohle všechno udělali, nedokážeme poradit. Návod pravděpodobně ne, i když člověk nikdy neví.

WOLFENSTEIN 3D

Ve čtvrtém čísle SCORE jsme si utržili roztomilou ostudu tím, že jsme sedli na lep pár prolaných čtenářům a uveřejnili nesmyslný figl „next“, který je dobrý na všechno možné, jen ne na hru WOLFENSTEIN 3D. Omlouváme se „trochu“ opožděně a jako nahradu přijměte ale spouť oficiální čít ID SOFTU - současné stisknutí kláves I, L a M kdykoli ve hře.

OUTPOST

Roztomilým figlem, na který SIERRA tak bezostyšně upozorňuje v manuálu, že není možné jej najít, je čít na nekonečně zdroje surovin, kterých dosáhnete prachsprostým stisknutím CTRL+F11. Snadno.

SCORE

Battle Bugs

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA (HiRes), SuperVGA
Zvukové karty: PC Speaker
 AdLib (Gold)
 Sound Blaster (Pro 1-3, 16)
 Pro Audio Spectrum (16)
 Tandy
 Microsoft Windows Sound System
 Sound Enhancer
 Covox Speech Thing
 Voice Master
 Sound Master II
 Disney Sound Source
Délka: 8MB
Paměť: 575kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + + -

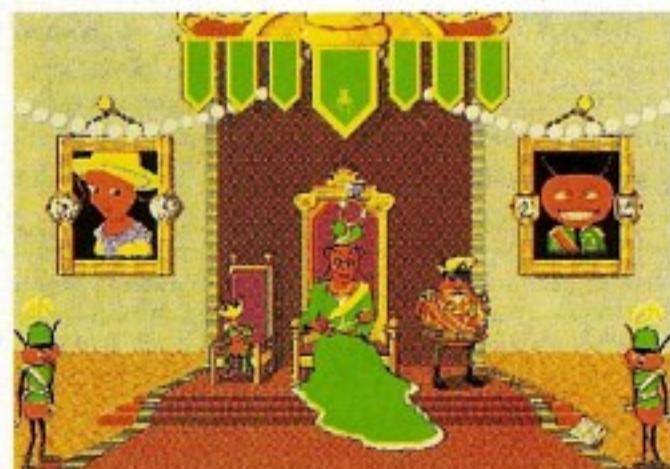
K přehrávání digitalizovaných efektů je potřeba disponovat alespoň 256kB Expanded Memory. Normálně hra pracuje v HiRes VGA rozlišení (tj. 640x480 v 16-ti barvách), avšak pokud zjistí prezenci VESA Bios Driveru, může pracovat v rozlišení 800x600 (SuperVGA).

Dark Sun II Wake of the Ravager

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Sound Blaster (Pro 1-3, 16, ASP)
 Wave Blaster
 Roland Sound Canvas
 ES488 Audio Drive
 ES688 Audio Drive
 Pro Audio Spectrum
 Thunder Board
 Ensoniq Sound Scape
 Orchid Sound Wave 32
 Aria & kompatibilní
 Logitech SoundMan Wave
Délka: 18MB
Paměť: 606kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + + -

Ačkoli je to převlečeně smutné, nezbývá než přiznat, že po technické stránce není Dark Sun II ani zdaleka tak povedený jako po stránce herní. Například doba nahrávání pozice se mi ani těmi nejnemožnějšími figly nepodařila zkrátit pod 10 vteřin. To by se však ještě dalo přetrvávat, protože pozici přeci jenom nenahráváte tak často. Ovšem když vyvolání kteréhokoli menu během hry trvalo v průměru mezi jednou až třemi sekundami, dělalo se mi mnohdy špatně. Možná namítnete, že tři sekundy jsou chvíle, avšak uvědomíte-li si, že se tato chvíle například během bojů, kdy často používáte kouzla, opakuje několikrát za minutu, tak vás to v nejlepším případě alespoň přiotevře.

Vzhledem k tomu, že Dark Sunu II vůbec nevadí, když nemá k dispozici ani bajt rozšířené paměti, mů-



BATTLE BUGS

žete veškerou XMS využít pro cachování. Nemohu však zaručit, že tento způsob využití paměti hru maximálně urychlí. Na první pohled to tak sice vypadá, ale když se začne při boji třeba kouzlit, kontrolka pevného disku bliká jako das a vteřiny ubíhají...

Autoři také zřejmě používají nějaký dýbelšký typ komprese, který vyžaduje ohromnou spoustu strojového času, protože jinak si nedokáží vysvětlit ten fakt, že ačkoli někdy hra nenatahuje ani bajt z disku, již vzpomínáno vyvolání menu se prakticky vůbec neurychlí.

Nakonec bych chtěl dodat, že myš je pro ovládání hry bezpodminečně nutná. Hra sice podporuje klávesnice nicméně některé operace je možné provést pouze za pomocí myšiho kurzu.

(Vzpomenete-li si ještě dnes na první číslo Score, ve kterém vyšla recenze a TechBox na první díl Dark Sunu, téměř zaručeně vás něco zarazí. Ano, tušíte správně: „Dark Sun II - Wake of the Ravager má naprostě totožnou programovou část s prvním dílem.“

4MB paměti a CD-ROM jednotku. Doporučeno však je nejméně 8MB paměti a alespoň DOUBLE-SPEED CD-ROM jednotka.

System Shock

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 General MIDI
 Sound Blaster (Pro 1-2, 16, AWE 32)
 Gravis Ultra Sound
Délka: 25MB
Paměť: 3200kB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Na počítačích s méně než čtyřmi a půl megabajty paměti hra používá „pouze“ texturově mapy 64x64. Texturově mapy o dvakrát vyšším rozlišení poskytují jemněji propracované grafické prostředí a i příslušenství v tomto rozlišení vypadají na bližší vzdálenost lépe. Vyžaduje však o mnoho více paměti.

Superhero League of Hoboken

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster
 Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L, CM-64)
Délka: 8MB
Paměť: 600kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: - + -

Opět se po čase objevila jedna lahůdka i pro uživatele u nás ještě poměrně rozšířených 286-tek. Navíc paměťové a prostorové požadavky hry jsou ty z nejméně náročných.



DREAMWEB

DreamWeb

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Sound Blaster
Délka: 21 MB
Paměť: 590kB konvenční paměti
 + 2816kB EMS
Kláv., myš, joy: - + -

Lode Runner

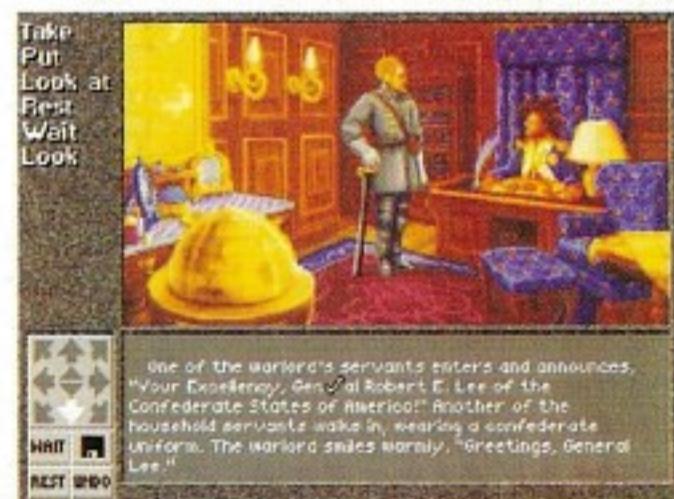
Lode Runner je jedna z mnoha nových her, které pracují pouze pod systémem Windows 3.1 a vyšším. Zdá se, že v nejbližší době se budeme s hrami pro toto prostředí setkávat čím dál častěji, takže do příštího čísla se pro ně pokusím připravit podobnou tabulku jako používáme pro hry pod DOSem...

Lode Runner pracuje v jakémkoli rozlišení, avšak vytvářen byl pro rozlišení 640x480 pixelů. Pokud použijete rozlišení vyšší, nic se nestane. Figurky budou pouze trochu menší. Podobně je to s barvami. Ačkoli Lode Runner využívá 256-ti barevného módu, můžete použít i mód s více barvami. Pokud použijete 16-ti barevný mód, bude ve hře chybět pozadí.

Autoři hry doporučují k optimálnímu běhu hry 4,000kB paměti (fyzické a virtuální dohromady). Minimální velikost však je 2,000kB. K ovládání Lode Runnera můžete kromě klávesnice a myši používat i joystick. Protože samotné prostředí Windows neobsahuje podporu joysticku, je nejprve potřeba nainstalovat některý z driverů, které jsou dodávány ke hře.

Outpost

Další hra pod Windows, avšak trochu vyššího kalibru. Šestisetmegabajtový „gigant“ Outpost vyžaduje rozlišení 640x480 v 256-ti barvách či vyšší,



SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN

Wing Commander Armada

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster (Pro, 16)
 Wave Blaster
 General MIDI
Délka: 12MB
Paměť: 555kB konvenční paměti
 + 3MB EMS(XMS)
Kláv., myš, joy: + + +

Na této hře je pár paradoxů. Jednak: Autoři uvádějí, že hra vyžaduje manažer expanded paměti, a přesto dokáže běhat i pod XMS. A především: I když hra podporuje myš, nemůžete s ní ovládat vaši raketu, jak je zvykem u všech ostatních her tohoto typu.

UVULU

HARDWARE**Nová generace domácí interaktivní zábavy?**

V průběhu minulých měsíců jsme zaznamenali nebyvalý nárůst aktivit výrobců hardware v oblasti domácích herních konsolí. Giganti jako PANASONIC, PHILLIPS, ATARI, SONY, NINTENDO a v neposlední řadě samozřejmě i firma, jejíž jméno je s domácí zábavou neodmyslitelně spojeno - SEGA - se předhánějí ve vývoji nových technologií, založených převážně na technologii CD-ROM.

Sega SATURN

O tomto zařízení jsme vás, co do technických detailů, informovali již ve SCORE 8, a tak jen telegraficky. SATURN je domácí konsolí založenou na již zmiňované technologii CD-ROMu, podobně jako srovnatelná zařízení konkurence (PANASONIC 3DO, PHILLIPS CD-I či v budoucnu ATARI JAGUAR). Jádrem

stroje budou dva 32 bitové HITACHI čipy SH2 RISC taktované na frekvenci 27 MHz. SATURN by podle ohlášených parametrů měl mít paměť 36 MB, schopnost zobrazit barvy z palety 16.7 miliónů barev s možností rozšířené práce s polygony, Gorardova stinování a dalších grafických efektů. Detaily najdete v již zmíněném SCORE 8. Co však pravděpodobně všechny příznivce nových technologií zajímá nejvíce je softwarová podpora, která u nové konsole může být klíčem k úspěchu či neúspěchu. Jelikož je SATURN produktem z dílny takového herního gigantu, jako je SEGA, můžeme očekávat podporu více než širokou. Ukázkou obrovských možností práce s polygony a vektorovou grafikou budou dva tituly - konverze oblíbených SEGA her známých z videoautomatů. Především jde o VIRTUA RACING, hru která zaznamenala bouřlivý úspěch i na obrazovkách MEGA DRIVE (recenze ve SCORE 10) a o bizarně odrůdu bojových her typu STREET FIGHTER - VIRTUA FIGHTER, který nabízí zcela netradiční přístup k hrám tohoto typu, protože bojovníky je možné sledovat a co je důležité - i ovládat - z nejrůznějších možných úhlů v reálném

case. Kromě konverzi z automatů a starších SEGA HER se na SATURN chystají i konverze známých PC her jako DOOM, REBEL ASSAULT a dalších. Jen čas ukáže, zdali SATURN, jehož oficiální vydání je stále ohlášeno na vánoce, uspěje v konkurenci jiných multimedialních zařízení. SCORE vás bude o této jeho nelehké bitvě průběžně informovat.

SCORE



Fantastickou a rychlou grafiku bude mít jistě každá hra pro SATURN. Bude ale her pro tento systém dostatek?

32-X

Jedním z potenciálních, a dost možná i nejnebezpečnějších konkurentů SATURNU je další produkt firmy SEGA, který se z označení MARS, MEGA 32, MEGA DRIVE 32 dostal až na dosud poslední verzi označenou 32-X. Sama koncepce a forma tohoto zařízení je přímo předurčuje k masivnímu úspěchu a oblibě. Strategie je totiž až dábelsky geniální... 32-X není totiž nic jiného, než přídavné zařízení, které lze připojit k obyčejnému MEGA DRIVE (I i II) bez nutnosti žádných dalších úprav. Podobně jako si majitelé PC v poslední době již každý druhý měsíc musí kupovat rychlejší procesory, grafické a zvukové karty k udržení kroku se standardem her, tak si i majitelé MEGA DRIVE můžou jedním jediným krokem změnit svůj 16-bitový MEGA DRIVE na 32 bitový stroj s kapacitou srovnatelnou a podle zástupců firmy SEGA i vyšší než je kapacita SEGA SATURN. Výhody takového kroku jsou nevyčíslitelné. 32-X je nástavcem na MEGA DRIVE, který se pouze zasune shora do základny MEGA DRIVE (do sběrnice pro cartidge) a vytvoří tak jednolítý celek (viz obr.). 32-X není platformou CD, a všechny tituly budou dodávány na zásuvných modulech, stejně jako u MEGA DRIVE. Obrovskou výhodou oproti SATURNU je také fakt, že řada majitelů MEGA DRIVE se nemusí vzdávat svých starých

strojů a koupí si 32-X za cenu, která bude oproti SATURNu poloviční (podle předběžných odhadů by cena 32-X neměla překročit 200 liber). Pokud jde o softwarovou podporu, můžeme se stejně jako u SATURNu těšit na celou paletu her z dílny společnosti SEGA. Kromě již zmiňovaných VIRTUA RACING a VIRTUA FIGHTER titulů jsou to hry jako DOOM, STAR WARS ARCADE, SUPER SPACE HARRIER, SUPER AFTERBURNER, METAL HEAD. Některé z těchto

titulů jsou reminiscencí na staré SEGA hity (poznáte je podle prvního slova, které zní vždy SUPER), zatímco jiné patří mezi zcela nové a očividně zajímavé tituly, o kterých si jistě povíme v některém z dalších SCORE.

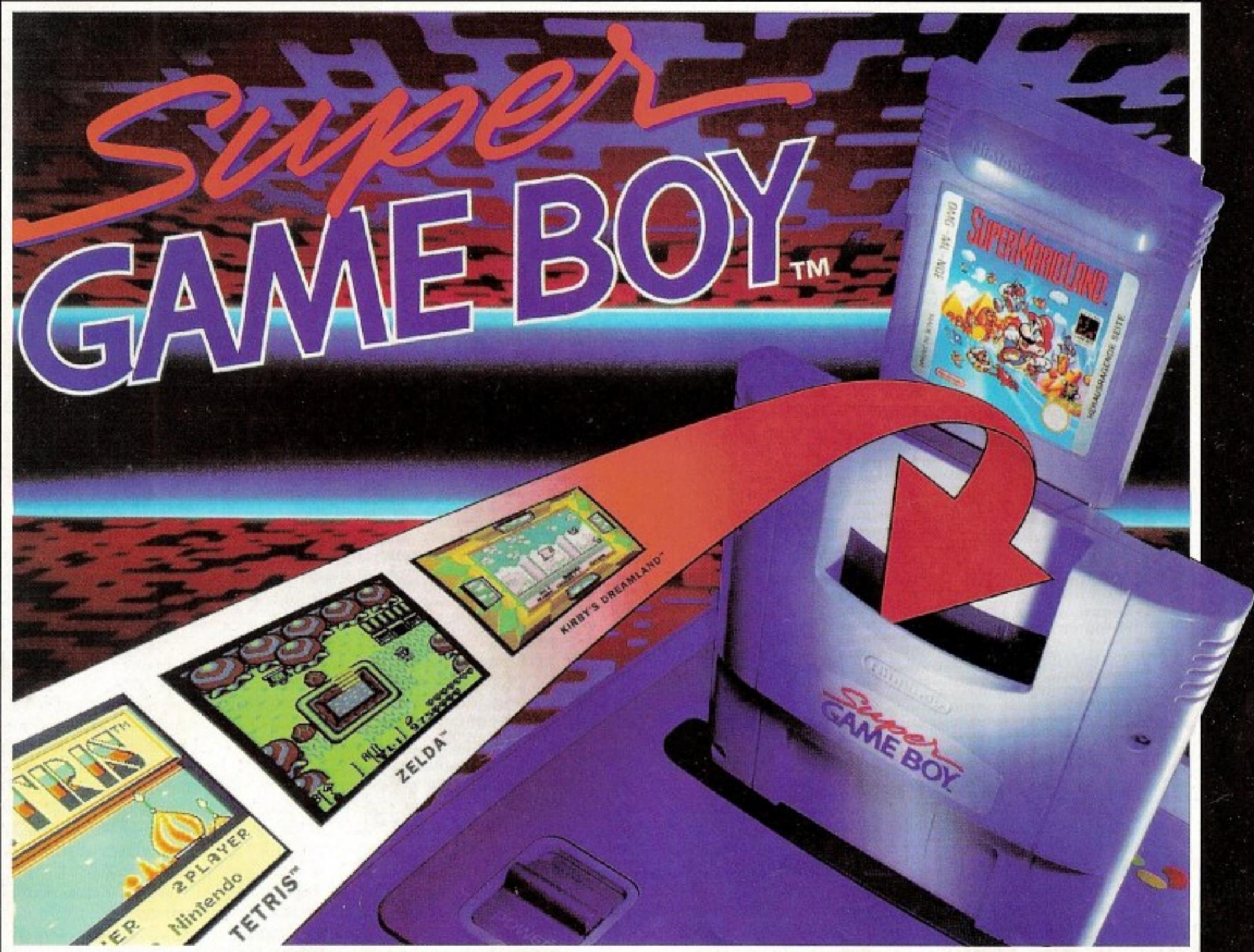
Dva pohledy do záklidu velikých příprav na vánoční trh. Zatím bohužel nemáme informace o příchodu těchto konsolí na trh do České republiky. Vánoční trh přesto nebude zcela prost hardwarových překvapení, protože se v České republice vůbec poprvé objeví ve veřejném prodeji SEGA MEGA-CD. Je otázkou, do jaké míry bude jaký stroj výhodný a klíčové slovo budou rozhodně hrát dva faktory - cena a softwarová podpora. Jelikož však tyto limitující faktory doposud nebyly oznámeny, zdržujeme se jakéhokoli srovnání a soudů. Čas prokáže, jaká herní konsole z široké palety chystaných bude tou nejlepší a nejvhodnější pro domácí interaktivní zábavu. O dalším vývoji na tomto poli vás budeme pravidelně informovat.

SCORE



Nintendo®

Výhradní distributor MPM spol. s r. o.
V Hodkovičkách 2, 147 00 Praha 4
Tel. 02/4022553, 4022673 fax: 02/4022554



Klíč k novým báječným dobrodružstvím

- více než 100 titulů pro Game Boye můžete hrát na svém Super Nintendo
- se stereo zvukem a k tomu ještě 50x zvětšené
- s využitím 256 barev na TV obrazovce
- nabízí Vám nové herní možnosti
- pomocí ovladačů Super Nes zvládnete i ty nejsložitější herní situace lépe a s větším přehledem
- vložte hru pro Game Boye do adaptéra
- zasuňte jej do přístoje Super Nes
- pak již budete jen hrát a hrát a ...
- adaptér je určen pouze pro Super Nintendo Entertainment System
- hry pro Game Boye nejsou přiloženy

Prodejny:
Praha 1, Myslíkova 19
Praha 4, Budějovická 1126

www.oldgames.sk

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO

The Jungle Book

Příběhy malého indického chlapce ztraceného v hloubi džungle a vychovaného vlčí smečkou se staly nejen ná-mětem nezapome-nutelné knihy R. Kiplinga a filmu z dílny Walta Disneye, ale také stejně pojmenované hry firmy VIRGIN GAMES snad na všechny formáty konsolí a hracích automatů.

Verze hry THE JUNGLE BOOK pro GAME BOY není jistě srovnatelná kupříkladu s verzí pro SNES, jejíž recenze najdete hned na protější straně, nicméně je dostatečně roztomilá a zábavná na to, abyste se s ní setkali na straně této.

THE JUNGLE BOOK patří mezi plošinkové akční hry. Náplň hry je cesta Maugliho, „lidského mládete“ po džungli plné nástrah a překážek zpět mezi lidi. Na své cestě potká Maugli nespočet protivníků, se kterými se musí vypořádat svým způsobem - házením banánů či uhybáním a bystrým skákáním. Hra je doprovázena roztomilou hudbou a graficky je na velmi dobré úrovni.

Chcete-li se zapojit do rodiny všech těch, kteří v současné době hrají hry s ná-mětem populárního filmu, je THE JUNGLE BOOK i pro vás a vašeho GAME BOY. Pozornost si určitě zaslouží.

Score	80%
Název hry:	THE JUNGLE BOOK
Výrobce:	Virgin Interactive
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Game Boy
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%

Nintendo (opět) ve Score

Na světě je řada věcí, bez kterých by jiné věci nebyly úplné. Řeky by nebyly úplné bez vody, nebe bez hvězd, pivo bez pěny a SCORE bez rubriky věnované konsolím NINTENDO.

Ačkolik jsme povídání o těchto přístrojích v několika předcházejících číslech vynechali, budeme se od tohoto čísla znova setkávat s rubrikou zabývající se hrami a novinkami od firmy NINTENDO. Než ale začneme s několika dnešními recenzemi her, řekneme si něco o firmě NINTENDO a o výrobcích, které do naší rubriky budeme zařazovat.

Firma, jejíž vznik se datuje již do roku 1889 a která se zpočátku zaměřovala na výrobu hracích karet se změnila v jednoho z největších výrobců domácích hracích automatů na světě. NINTENDO, jako věčný rival koncernu SEGA nabízí podobný sortiment výrobků, který se začíná v poslední době mírně diferencovat s příchodem nových technologií, je stále důstojným a rovnocenným partnerem pro všechny potenciální dodavatele herních konsolí.

Do základní řady výrobků firmy NINTENDO patří černobílý ruční přístroj GAME BOY, osmibitový NES a šesnáctibitový SNES. Nové technologie se ovšem nepromítají jen do nových výrobků a odlišných konsolí, ale zasahuje i do již vytvořených systémů. Podobně jako SVP CHIP firmy SEGA, nabízí i NINTENDO takzvaný FX-CHIP (podrobněji informace viz. SCORE 1), umožňující zvýšení výkonnosti stroje SNES v oblasti práce s polygony a texturami pokrytými objekty. S vinnou nových a revolučních konsolí od nejrůznějších výrobců bude také zajímavé sledovat nový NINTENDO projekt označený zatím jako PROJECT REALITY. Jedná se o spolupráci firmy NINTENDO s renomovanou firmou SILICON GRAPHICS, jejímž výsledkem by měla být revoluční konsole se závratnými parametry, která bude, jak z názvu vyplývá, podporovat systém tzv. Virtuální reality.

Jaká je ale současnost konsoli NINTENDO, a co je důležitější, jak se má situace na našem domácím trhu? V současné době lze na našem trhu získat jak osmibitový GAME BOY a NES, tak i výkonné SNES velice snadno a

rychle. Všechna tato zařízení mají navíc dostatečnou softwarovou podporu, takže se můžete na všech strojích setkat s novými a zajímavými tituly, o nichž se budeme snažit vás informovat i na stránkách našeho časopisu, abyste měli dostatečnou možnost výběru.

Nejrozšířenější a zdaleka nejprodávanější je u nás systém NINTENDO GAME BOY. Přesnosti toho stroje jsou zřejmě na první pohled - GAME BOY je přístroj do kapsy napájený ze čtyř tužkových baterií, výhodou je i nízká cena a široký sortiment software. Nesmíme ovšem zapomenout na černobílý LCD display s nepříliš vysokou kvalitou obrazu. V této souvislosti se zmínime o dvou detailech, které s tím souvisejí. Především je to adaptér na SNES, který umožňuje hrani GAME BOY her na obyčejné televizi, a také nejrůznější filtry a zvětšovací skla, montovaná před display GAME BOYe, která umožňují kvalitnější obraz.

SNES, na druhou stranu, umožňuje plné využití v domácnosti u špičkových videoher. SNES je připojiteLNÝ k jakékoli televizi pomocí dodávaného anténního výstupu, možné je však i dokoupení speciálního A/V kabelu pro SNES, kterým lze přístroj propojit s Audio i Videovstupem a dosáhnout tak vysoké kvality obrazu i zvuku. Softwarová podpora SNES je také dostatečně široká a mezi nabízenými tituly lze najít hry nejrůznějších kategorií, o některých z nich si povíme na následujících stránkách.

Patříte-li tedy mezi stávající majitele nějakého NINTENDO přístroje, doufáme, že budete s naší rubrikou spokojeni, a že vám pomůže ve volbě nových softwarových produktů. A pokud mezi majitele některé z těchto konsolí nepatříte, můžete si alespoň udělat obrázek o úrovni interaktivní zábavy na tomto poli. Vše záleží jen na vás.

SCORE

Mortal Kombat 2

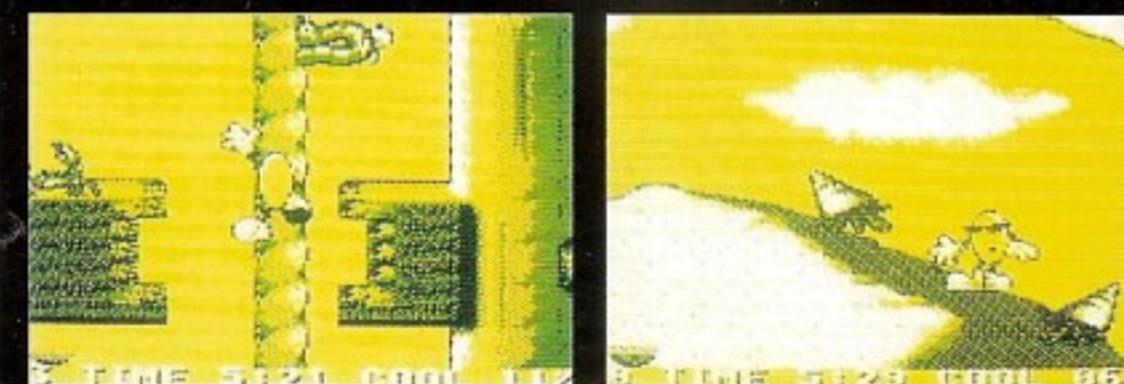
Kasovní trhák a struhující hit mezi akčními hrami se dočkal nejen svého druhého pokračování, ale i konverze pro GAME BOY.

MORTAL KOMBAT II patří mezi horečně diskutované, toužebně očekávané a jistě zuřivé hrané hry této sezóny. Po úspěchu prvního dílu této bojové hry, ve které se hráč - jako jeden z bojovníků turnaje na život a na smrt - utkává s řadou protivníků s souboji muže proti muži, případně muže proti čtyřrukému obru či nadlidské bytosti se objevuje díl druhým, který slibuje být ještě úspěšnější, a co je pro někoho příznivé - ještě krvavější.

GAME BOY verze neobsahuje pochopitelně také krve, která by na černobílém displeji nebyla stejně k rozpoznání, a neobsahuje také tolik bojovníků (tady jich je celkem osm) jako verze pro ostatní stroje. I tak ale patří mezi ty nejlepší bojové hry, které lze na GAME BOY najít.

Bez zajímavosti není ani fakt, že hru lze hrát ve dvou hráčích na dvou GAME BOY přístrojích, propojených speciálním kabelem. Pokusíte se tedy porazit znovu mistra bojových umění, obávaného Shang Tsunga a obnovit rovnováhu na Zemi?

COOL SPOT pro GAME BOY?



Důkazem toho, že majitelé GAME BOYe nejsou skutečně o nic ochuzeni, jsou nejen hry MORTAL KOMBAT 2 a JUNGLE BOOK (viz. recenze na této stránce), ale také zbrusu nová konverze známé plošinkovky COOL SPOT (recenze pro SEGA MegaDrive ve SCORE 2 - 82%). Obrázky vypadají opravdu úžasně...

Score 80% Mortal Kombat 2

Výrobce:	Akkaim
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	Game Boy
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

The Jungle Book

Po gigantickém úspěchu her ALLADIN a COOL SPOT na „jistém jiném hracím automatu, který bychom mohli jmenovat“ a konverzi těchto her na domácí počítače přichází VIRGIN INTERACTIVE s dalším hitem, tentokrát na všechny myslitelné formáty včetně konverze pro GAME BOY. A je se na co dívat.



THE JUNGLE BOOK patří, stejně jako již zmíněné tituly z dílny DISNEY SOFTWARE k tomu nejlepšímu, co lze na poli akčních her v dnešní době najít. Milovníci akčních her přesně tohoto typu, tzn. plošinkových stříleček, ve kterých závisí na rychlosti, přesnosti, postřelu a mnichy i správném odhadu rychlosti a vzdálenosti budou THE JUNGLE BOOK milovat,

THE JUNGLE BOOK všechny ty správné komponenty, které zaručují vynikající zábavu a nádhernou podivancou. Kiplingův příběh z Knih Džunglí, tedy příběh lidského chlapce Maugli, který byl vychován vlčí smečkou bez kontaktu s lidskou civilizací tady slouží samozřejmě jen jako myšlenkový podklad, který má, kromě charakteristických postav samozřejmě,

s hrou samotnou pramálo společného. THE JUNGLE BOOK je hrou o cestě. O cestě malého a hbitého lidského mládete z hloubi indické džungle plné těch nejrůznějších nástrah zpět do lůna lidské civilizace. Cesta to je nejpochybně velmi dlouhá, velmi trnité a obtížná, stejně jako neskonale zábavná.

Podstata hry je, stejně jako u většiny akčních her prostá - Maugli se vydává na cestu a my jej sledujeme z v pohledu boku, podobně jako u celé řady akčních her tohoto typu. Chlapec je vyzbrojen hromadou banánů,



stejně jako předtím milovali příhody Aladdina či Cool skvinky. Nutno poznamenat, že ti, kteří akční hry rádi nemají právě proto, že v nich záleží na rychlosti, přesnosti, postřelu a odhadu nebudou mít rádi ani THE JUNGLE BOOK. Ale spoř zpočátku asi ne.

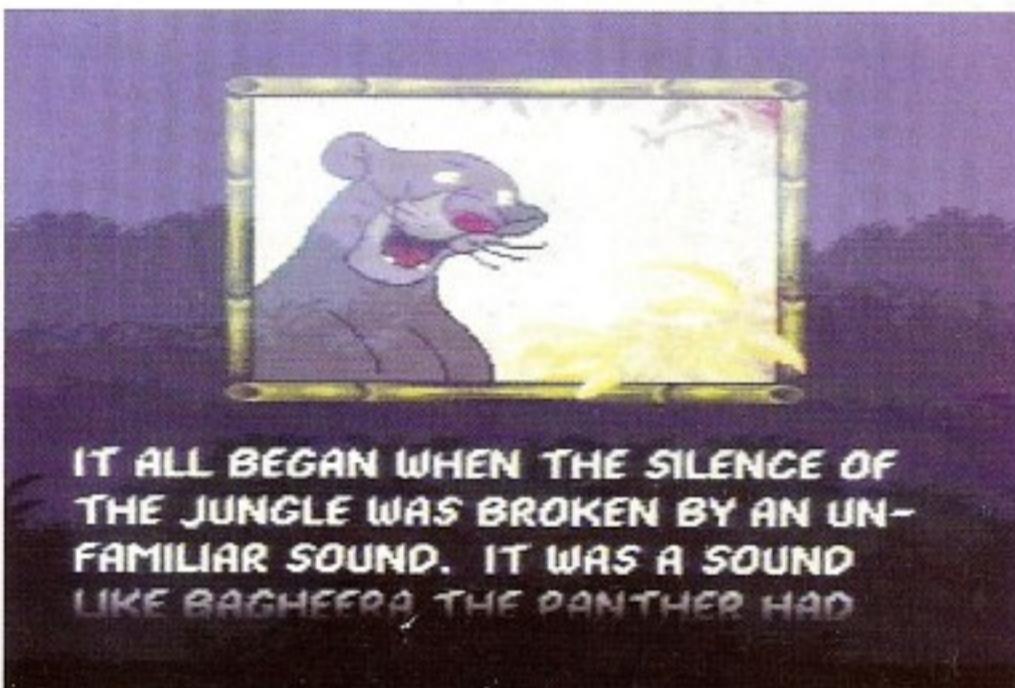
Hra má však svoje nezaměnitelné kouzlo, kterým si jistě přitáhne hromadu příznivců. Ve stopách dobré tradice má totiž

kterými velice rychlým, bezbolešným a nadmiru roztomilým způsobem likviduje nepřátele a navíc má k dispozici speciální tropické plody, pomocí kterých s nepřáteli naloží stejně, v čase o něco kratším, způsobem o něco roztomilejším. Cesta je doslova lemována nejrůznějšími speciálními předměty - od srdíček dodávajících zdraví přes životy navíc až po speciální drahokamy, jichž dostatečný počet vynese Maugliimu možnost pokračování, neboť hra neumožňuje systém přístupových hesel ani ukládání pozice. Nicméně, v průběhu každé úrovně je jedno či více nádherně animovaných sloních mláďat, která slouží k „zapamatování“ dosažené pozice a od kterých Maugli svou cestu začíná po ztrátě života. K perfektní hratelnosti přispívá například i fakt, že všichni nepřátelé mají ve hře svoje místo a potom, co je Maugli odstraní, už se nikdy neobjeví - ani po ztrátě života a hrani od začátku úrovně, čímž odpadá frustrující

a nepříjemné opakování již dříve provedených akcí. Nic z předchozího vyprávění však ještě nezaručuje kvalitu hry. Čtěte dál!

Jedním z faktorů, které staví THE JUNGLE BOOK tak vysoko je již tradičně dokonalá animace. Naprostě plynulé a zřetelné pohyby velkého množství objektů po obrazovce doprovázené plynulým scrollingem pozadí v několika rovinách vytváří nádherně pohádkovou atmosféru, která dýchá ze všech filmů Walta Disneye, stejně jako ze všech her

být velice úspěšným titulem. Po shlédnutí stejnojmenného filmu je ostatně téměř svatozářeň nechat si uniknout hru, která se svým zpracováním k filmu velice přiblížuje. O kvalitách THE JUNGLE BOOK není nejmenší sporu a tato hra bude rozhodně perlou ve sbírce každého hráče. Nezbývá než doufat, že THE LION KING, další



IT ALL BEGAN WHEN THE SILENCE OF THE JUNGLE WAS BROKEN BY AN UNFAMILIAR SOUND. IT WAS A SOUND LIKE BAGHEERA, THE PANTHER HAD

Roztomile animované intro (nahore) a roztomile animované charaktery ve hře (vlevo) - THE JUNGLE BOOK je prostě roztomilá hra.

DISNEY SOFTWARE. Hudba a doprovodné zvukové efekty, kterými je hra nabita jen přispívají k již tak vysoké úrovni. Hudba je rychlá a hravá a přitom nijak neruší pohádkovou atmosféru celého příběhu.

Cesta osamělého Maugliho, kterému je ovšem neocenitelným pomocníkem medvěd Balú vede těmi nejroztočivějšími zákoutími tropické džungle - od palmových hájů přes vysoké stromy, tajemné noční lesy, rozvodněnou řeku, opuštěnou vesnicí až po polozapadlý chrám. Nástrah a pastí je na celé pouti dostatek k tomu, aby si na své přišel i ten nejotřežší milovník náročné akce. Provazové mosty, pohupující se liány, střílející bodláky, nebezpečné květiny a samozřejmě bohatá říše zvířat zahrnující dotěrné mušky a vosy, držce opice, nebezpečné hady, pralesní ptactvo, ale i mravence, kteří neustále vynášejí nebezpečný obsah svého mraveniště a po několika zásazích vytáhnou bílý prapor a začnou mraveniště opouštět, pochopitelně v té nejkrásnější grafice a animaci, kterou si dokážete představit.

Díky volbě obtížnosti na počátku hry není nikterak obtížné dostat se ve hře poměrně daleko, bez ohledu na zkušenosť a dovednosti. Ovšemže podstatou těchto her je právě zkušenosť a dovednost a jen ti nejlepší a nejzkušenější se probouží až na samý konec dobrodružství, k setkání se smrticím tygrem Šér-chánem.

Další z kvalitních a nezmírně zábavných her DISNEY SOFTWARE je na světě a slibuje

titul ze série příběhů Walta Disneye, který se v nejbližší době dočká svého herního dvojníka dopadne stejně, ne-li lépe než tato rozkošná a báječně hratelná pohádka.

ICE



Score 85%

Název hry: THE JUNGLE BOOK

Výrobce: Virgin Interactive

Zánr: Zpracování filmu

Styl: Akční

Počítač: SNES

Obtížnost: Volitelná

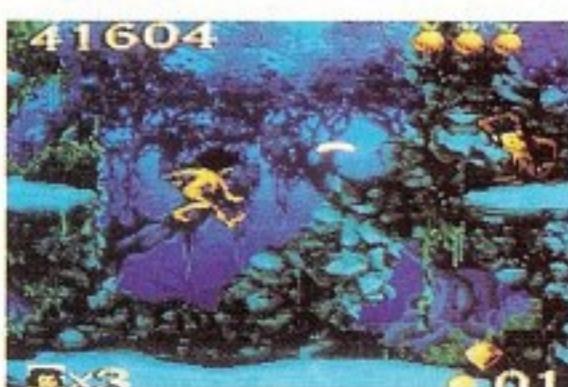
Hodnocení:

Originalita: 70%

Atmosféra: 80%

Grafika: 85%

Zvuk: 85%



NINTENDO

PilotWings

Setkání s hrami simulujícími všemožné oblasti lidské činnosti je u nás na denním pořádku. Máme simulátory ponorek, námořních lodí, automobilů, simulátory malíře pokojů, simulátory miniponorek v lidském těle. A máme PILOTWINGS - simulátor leteckého klubu.



Být členem takového leteckého klubu není nijak snadná záležitost. Předně potřebujete potvrzení o dobrém zdravotním stavu, pevné nervy a SNES. Máte-li alespoň poslední položku, je šance, že se členem pilotního klubu stanete a zasloužíte si svoje



Létání na rogalu patří v této hře k největším zážitkům (nahoře). Ostatně létání s jetpackem také (vpravo).

křídla. Bez pevných nervů, trpělivosti a odhodlání to ale tak snadné nebude.

PILOTWINGS je simulátorem hned několika strojů najednou a plně prověří vaše schopnosti stát se zkušeným pilotem. Alespoň tedy pilotem v této hře. Hra je rozdělena do několika částí, které jsou zaměřeny na procvičování jednotlivých

pilotních disciplín a jejich následné použití v akci.

K dispozici je celkem pět zcela rozdílných strojů k ovládání. Především je to krásný červený dvojplošník, se kterým lze provádět nejrůznější akrobatické kousky, tryskový batoh, zařízení, které lze najít jen v několika pilotních klubech na zemi, rogal plachtici na proudech horkého vzduchu, vrtulník

jehož ovládnutí patří k tomu nejtěžšímu a konečně padák, jehož ovládnutí patří pro změnu k tomu nejsnazšímu.

Jako začínajícího člena klubu vás hra stavi před řadou letů s instruktory, jejichž cílem je naučit vás dokonale ovládnout jednotlivé stylы a technické finesy. Let s každým z instruktorů zahrnuje procvičení více bodovaných disciplín najednou. Celkem je nutné nasbírat určitý počet bodů dohromady, takže musíte splnit všechny disciplíny alespoň průměrně, abyste postoupili do úrovně další. Postupem času ovládnete všechna úskalí a záladností



jednotlivých disciplín a konečně budete připraveni pro speciální úkoly, které ovšem neprogradime, abychom nepokazili překvapení.

Každý ze strojů má samozřejmě jiný způsob ovládání a na každou disciplínu platí jiná technika. Zatímco u dvojplošníku se lze spolehnout na sílu motoru a vlastní precizní řízení letu, rogal je nutné navést na proudy stoupajícího horkého vzduchu a ovládání



Pilotáž letadla není zrovna jednoduchá, rozhodně nejtěžší je však přistání (nahoře). Pořádně se navztekáte, než vás bude expert (vpravo). Jedna ze speciálních zón je překvapivě akce s vrtulníkem (vpravo dole).

tryskového batohu vyžaduje notnou dávku trpělivosti a přesnosti.

Ze všeho předchozího jste si možná udělali hrubou představu o hře a jejím scénáři. Co jsem ale záměrně vynechal je technické provedení. PILOTWINGS totiž patří, ačkoli se již zdáleka nejedná o hru z nejnovějších, mezi technicky dokonale provedené a na první pohled velice kvalitní programy. Hra PILOTWINGS velice úspěšně využívá možnosti SNES velice rychle pracovat s texturami pokrytými objekty, stejně tak jako možnosti propracované animace. Výsledek opravdu stojí za pozornost. Většina strojů je ovládána v pohledu zezadu, přičemž například u tryskového batohu ale lze přepnout na pohled shora a zajistit tak maximální přesnost manévrování. I když je úroveň detailů na strojích vysoká, zdáleka nepřekonatelná je úroveň detailů pozemních objektů a detaily země.

Zkušební prostory pilotního klubu se rozprostírají na ploše několika letišť, z nichž některá jsou obklopena vodou. Nejen že se plochy všech letišť liší, nejen že se liší i prostředí, ve kterém se lety odehrávají (jsou zde i akce v noci či ve větru), ale všechny plochy se velice rychle pohybují - otáčejí se a posouvají, čímž dodávají nezaměnitelné zdání letu. Možnosti SNES jsou skutečně výrazné, uvážme-li, jak rychle dokáže animovat tak rozsáhlé textury bez jediného zpomalení.

Technicky je hra bez jediné chybky, o tom není nejmenšího sporu. Mohli bychom ji možně vytknout trochu problematickou dynamiku letu - létání v PILOTWINGS je velice vzdáleno skutečnému létání, ale je to konec konců jen hra a ne realistický letový simulátor. Jako hra ale splňuje všechny požadavky - je rychlá, velice hratelná, její obtížnost se adekvátně stupňuje se zvyšující se úrovní a aby nebyla příliš iritující, obsahuje systém přistupových hesel, která slouží k pokračování hry v jejích pokročilých fázích bez nutnosti začít od začátku (pro zapomětlivé připomínáme, že kompletní kódy do všech



úrovní této hry jsme uveřejnili ve SCORE 1).

Takže PILOTWINGS - roztomilá, technicky dokonale propracovaná hra, která vás zavede jednak do prostředí pilotního klubu (a v dalších úrovních mnohem dál), jednak do prostoru obrovských možností SNES je před vám. Hledáte-li dobrou akční hru s netradičním námětem, dobrým zpracováním, která vám vydrží na poměrně dlouhou dobu a u které se budete dobře bavit, zvolte PILOTWINGS.

ICE

Score	80%
Název hry:	PILOTWINGS
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

Super R-Type

Zdá se, že se ze staříčkého R-TYPE Nintendo snaží vymačkat úplně všechno. Vždyť pokolikáté se k nám tato hra už vrací zpátky?

R-TYPE je klasická střílečka, kde ovládáte raketu letící doprava, občas něco zasáhnete, občas něco zasáhne vás, a tak



až do alelujá. Pamatují se, že R-TYPE vyvinula jakási firma Electric Dreams v roce 1985, od které byla tato hra svižně odkoupena Nintendem. Poprvé jsem R-TYPE hrál asi před devíti lety na automatu v Turecku. Byl jsem celý pryč z toho, jak hezky mi raketka letí a střílí, veselé jsem poplácal Turků po zádech a pobízel je k lepším výkonům. Ani ne za rok poté se ke mně R-TYPE vrátilo v Sinclairovské verzi, která sice nevypadala tak okázale, ale zato se hrála přímo báječně, neříkali-li nejlépe z celé R-Typovské rodiny. Euforie ani nestáčela pominout a objevilo se R-TYPE PLUS, rozšířená a podstatně nehratelná vylepšenina, kterou jsem po několika marných pokusech vzdal. Pak přišla Amiga a s ní výbuch skvělých stříleček jako XENON II, X-OUT nebo SILKWORM. Mezi touhle spoustou se objevilo původní R-TYPE v lepší grafice jako povinná konverze velké hry na nejlepší herní mašinu své doby (tedy aspoň Amigáci chrochtají blahem). Slovo dalo slovo a Nintendo přišlo s velkým automatovým hitem R-TYPE II, který se velmi svižně objevil i na Amige, ale s jednou chybou - R-TYPE II

bylo totiž prakticky nehratelné, protože obtížnost byla asi šitá na maniakální Japonce, kteří hrají nejméně dvacet hodin denně. Po několika marných pokusech jsem tedy toto okázalé pokračování vzdala a počkal si čity, které mi pomohly doletět na konec a umožnily mi obdivovat skvělou grafiku aniž bych rozkousal joystick. Pak zas chvíli nic než se objevilo SUPER R-TYPE na automatech po celém světě. Nikdy jsem ho nehrál jen jednou jsem viděl nějakého šilence klátit se u stejnojmenného automatu někde v Brně.

Jako neodbytná ozvěna se ke mně ale R-TYPE vrací znova a to ve verzi na Super

Nováčka a za pár hodin jsem se hloupě usmíval na gratulace. Jednu důležitou věc však nesmím vynechat a to je rozdíl mezi touto hrou a ostatními podobnými střílečkami. Jakýsi génius z Electronic Dreams totiž před tou spoustou let, kdy původní hra vyšla, vymyslel pro R-TYPE skvělý systém zbraní a tzv. pomocného šítu. Podržením střely si „natáhněte“ energoměr a vypustite do klubka nepřátel pořádnou dřáhu, což se vám možná nezdá dost originální, ale vězte, že R-TYPE s timto nápadem přišlo jako první. Pomocný šít je extra nástavba na vaši lod, kterou můžete mít připevněnou buď na předku nebo na zadku (nemyslim tím vaše pozadí, to byste prostříleli každou toaletní misu) vaši malíčké lodi. Když je nástavba upevněna na lod, vysílá do okolí silnější střely, avšak přijde-li ta správná chvíle, můžete tento šít vystřelit na silnějšího nepřitele a zpovzdálí se divat na paseku, jakou způsobi. Občas se také vyplatí vypustit šít dozadu a



Uteklo mnoho vody od doby, kdy světlo světa spatřil první R-TYPE. Tato zatím poslední verze však nesahá původní hře R-TYPE ze Spectra ani po plazmové výměníky (kde chcete)...

NES. Poslušně jsem s tedy sedl a vida, že se tahle hra nejvíce podobá originálu, pustil jsem se do hraní. Po chvíli mi došlo, že vyšší obtížnosti jsou pro lidi s železnou hlavou a silikonovým mozkem, tudíž jsem zvolil

výběr, hra se tímto vylepšením stává poměrně zábavnou a dává vám více možnosti jak se bránit proti mračnům nepřátel. Kromě šítu se můžete vyzbrojit ještě tzv. deštníky, které chrání vaši lod zezhora a zespoda a posakuji za vámi jak vodoměrky. Arzenál základních zbraní je dále rozšířen různými typy bomb a řízených střel, ale to už bychom zabíhali do příliš velkých detailů.

Obtížnost Nováček se oproti ostatním liší podstatnou skutečností, že po zabití neztráte své těžce vybojované zbraně. Protože ztratit v jedné z pokročilých úrovní zbraně a hlavně pomocný šít je něco jako přijít na zasedání parlamentu úplně nahý. Oproti relativně jednoduchému průletu jednotlivými zónami vás na konci každé z nich čeká pekelný souboj se závěrečným strážcem. Teprve na něm je zřetelných několik záporných vlastností této jinak velice slušné střílečky. První nepříjemná věc je skutečnost, že vaše lod nemá žádný ukazatel energie a okamžitě

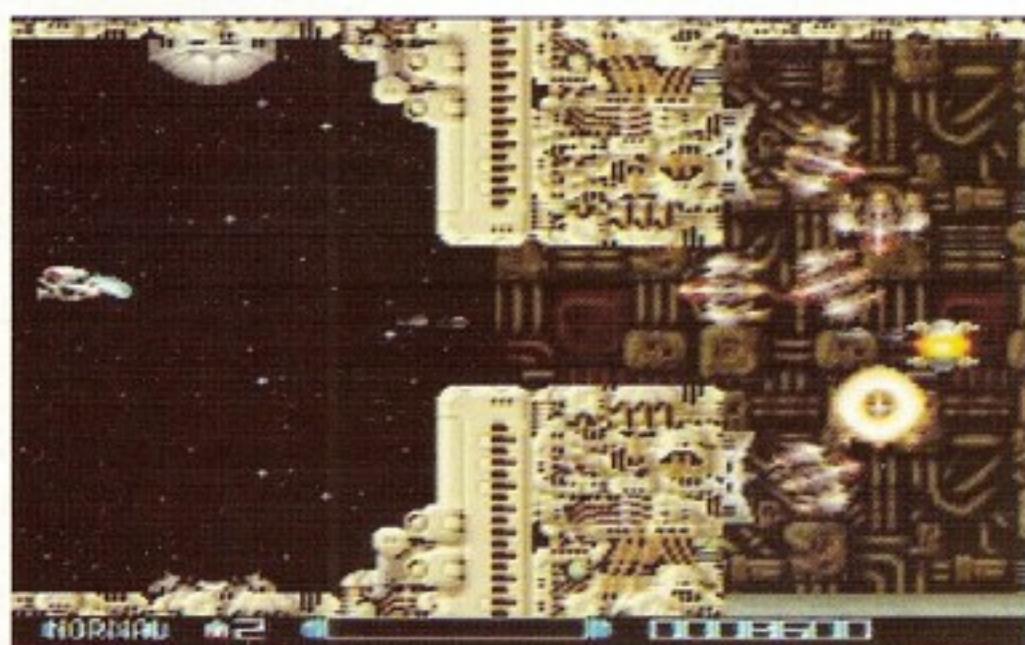
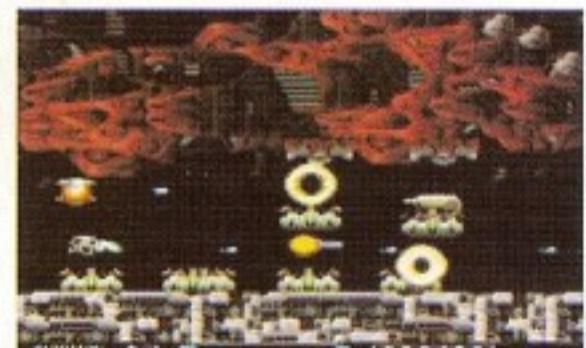
NINTENDO

Score	70%
Název hry:	SUPER R-TYPE
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	70%
Zvuk:	65%

ji zabije každý dotek s čímkoliv na obrazovce. Horší je ale ta věc, že po smrti hrajete úroveň vždy úplně od začátku, to je vyloženě nedomyšlené rozhodnutí, které je nejvíce zřetelné právě při soubojích se závěrečnými zrůdami, když obtížnost znatelně roste a čela se kropí potem. Ani nevete, co se stalo a najednou BUM a všechno letíte znova. Často máte chuť rozbit nějaký malý předmět nebo zmlátit psa, apod. Ještě je tu nekonečný počet pokračování, ale po ztrátě zbraní vám už ani ten příliš nepomůže.

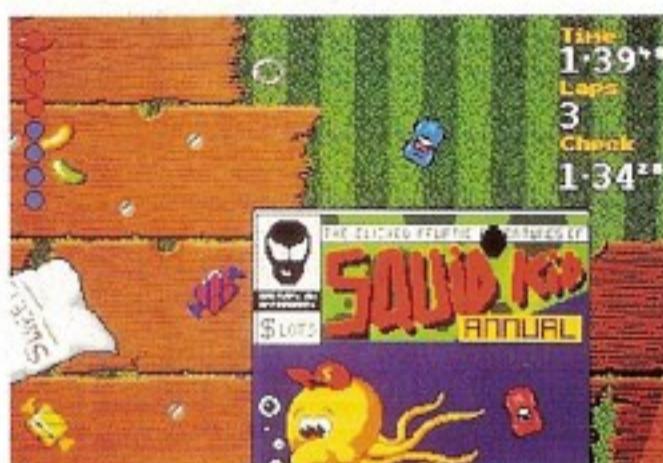
Po stránce grafické je SUPER R-TYPE, stejně jako jeho početní předchůdci, na dobré úrovni připomínající grafiku (a atmosféru) hracího automatu.

Hudba je dívna, nejvíce mi připomíná falešně hrané fašistické marše nebo Burianovo úmyslné skučení v přeplňeném tanečním sále. Časem splyne



Novinky

Trh s herními konsolemi se rozrůstá, roste i poptávka po kvalitních titulech na stroje SEGA MEGA DRIVE. Na následujících stránkách se dozvítěte, jaké hry jsou na našem trhu v současné době a nakolik stojí za to se po nich shánět. Na této stránce se nicméně seznámíte s tituly, jejichž dokončení a uvedení na trh se teprve chystá, a to v nejbližší době. I když by si většina z těchto titulů pravděpodobně zasloužila celou stránku, vzhledem k počtu novinek a omezenému rozsahu této rubriky jen telegraficky.



MICRO MACHINES

Začneme se třemi tituly, které jsou starších her. ECCO 2: THE TIDES OF TIME je pokračováním populárního hitu ECCO THE DOLPHIN (SCORE 8, 85%) a je ohlášena na prosinec letošního roku. Pokračování

nabízí neutuchající akci, výběr ze tří robotů a originální možnost otáčení trupu nezávisle na spodní části těla, tzn. možnost střílet a jit jinými směry. Uvidíme.

ACCOLADE se pouští do nelehkého úkolu přinést obdobu hry DOOM na obrazovky MEGA DRIVE. ZERO TOLERANCE sice nedosahuje grafické a technické kvality DOOMu, ukazuje ale, že MEGA DRIVE má kapacitu pro vytvoření 3D střílečky v hlavní roli. O jejich kvalitách však rozhodne čas.

Toužebně očekávaný a rozpačitě přijatý THEME PARK (SCORE 9, 80%) se dočká svojí konverze pro MEGA DRIVE. Strategická simulace zábavního parku plná nakupování a vymýšlení atrakcí, marketingových strategií a dětského zvracení vypadá stejně roztomile jako na PC. I když má grafika poněkud jiný ráz, zůstává stejně propracovanou a poutavou. Uvidíme, jak se celá hra bude hýbat a hrát.

Série veleúspěšných produktů z dílny DISNEY SOFTWARE, kterou zahájily tituly COOL SPOT a ALADDIN a která pokračovala nádhernou povídátkou THE JUNGLE BOOK bude v nejbližší době obohacena o další nádhernou podívanou. THE LION KING je další 2D akční hrou založenou na filmu z dílny Walta Disneye, ve které se hráč tentokrát zhostí role roztomilého lvíčka. Nádherná animace a dokonalé zvuky patří k tomuto druhu her stejně neodmyslitelně, jako výborná hratelnost a zábava.

Milovníci bojových her typu STREET FIGHTER či MORTAL KOMBAT se mají na co těšit, protože firma ELECTRONIC ARTS přichází s jedním z nejzajímavějších projektů

všech dob. SHAQ-FU svědčí o tom, že reklama hýbe světem. Sha-quille O'Neal je

jedním z nejpřednějších basketbalistů NBA a v nedávné době podepsal smlouvu s týmem Orlando Magic za 42 milionů dolarů. Kromě milovníků basketbalu zná tohoto muže i většina ostatních, neboť mezi jeho sponzory patří firmy Pepsi a Reebok, které jeho popularity využívají k propagaci svých výrobků (u nás známá reklama na Pepsi).

SHAQ-FU má však s basketbalem pramálo společného - jedná se o klasickou 2D bojovou hru ve stylu již zmíněných hitů. Není bez zajimavosti, že se na hře podílí tým Deplhine software (známý svými produkty jako ANOTHER WORLD či FLASHBACK), takže můžeme očekávat nadprůměrnou kvalitu grafiky a animace.



VIRTUA RACING, nadějná konverze pro 32-X



NHL HOCKEY '95

Zajímavým titulem je i chystaná hra podobného rážení - BALLZ. Jedná se o bojovou hru, ve které se utkávají vždy dvě "bytosti" složené z různě velikých a různobarevných koulí (odtud název). Hra slibuje rychlý pohyb a animaci, stejně jako možnost sledovat souboj z libovolného úhlu, možnost opakování celého utkání a další vylepšení. Myšlenka dozajista originální, uvidíme, jak BALLZ dopadne, až se objeví na trhu.

Tolik protentokrát k chystaným novinkám. Vypadá to, že vánoční trh bude hrami přesycen a bude velmi těžké si v záplavě kvalitních titulů dobré vybrat. Budeme se snažit vám výběr co nejvíce ulehčit.

SCORE



SHAQ-FU

bude rozsáhlejší, graficky lépe propracované a kromě klasických 2D akcí bude hra obsahovat i 3D sekvence z pohledu ze zadu za delfinem. Edice EA SPORTS pokračuje titulem NHL '95, vylepšenou verzí populárního NHL HOCKEY. NHL '95 umožňuje nové možnosti jako tvorbu vlastních hráčů, strategický element ve formě výměny hráčů za jiné hráče z 26 jiných NHL týmů. Hra obsahuje nové pohyby jako falešné střely či ležící obránce bránici tělem. O NHL '95 se dočtete více v některém z dalších SCORE. Posledním titulem je JURASSIC PARK: RAM-PAGE EDITION, který snad překoná svého nemastného-neslaného předchůdce (SCORE 1, 59%). Hra bude o poznání brutálnější s možností dinosaury konečně zabít, a ne jen uspávat či omračovat - škála zbraní se rozrosté o samopaly M-16, granáty či plaměnomety. I zde bude možnost hrát za Granta či raptora s vylepšením jako Grantovou rychlou jízdou na dinosaurovi či výběrem lokaci. Nutno přiznat, že ačkolи spojitosti s filmem bude pravděpodobně málo, hra vypadá nadmiru slabně.

SKELETON KREW je multiformátovou hrou, která se kromě verze pro AMIGU, PC a SNES objeví i na MEGA DRIVE. Sci-fi 3D akční střílečka od CORE DESIGN



SHAQ-FU

ADRESY PRODEJEN



POPRON CLUB

SPÁLENÁ 25
110 00 PRAHA 1

PROTECHNIC

V ŠÍPCE 10
PLZEŇ

KOTVA

NÁM. REPUBLIKY 8
110 00 PRAHA 1

ELEKTRO RADIO

J. PALACHA 15
ČESKÉ BUDĚJOVICE

FIRMA DISC

LATRAN 2
381 01 ČESKÝ KRUMLOV

FIRMA ATLANTIC

PIVOVARSKÁ 77
385 01 VIMPERK

ELCENT

ŽELEZNÁ 12
LIBEREC

POPRON MEGASTORE

JUNGMANOVA 30
110 00 PRAHA 1

MERCURIA PRECO

VINOHRADSKÁ 8
PRAHA 2

K-MARKET BRNO

DORNYCH 4
BRNO

PORST-RECORD MUSIC

PROSTŘEDNÍ 44
686 06 UHERSKÉ HRADIŠTĚ

FIRMA FIALA

SCHEITHAVERŮV DŮM
UL. 28. ŘÍJNA, 741 00 NOVÝ JIČÍN



SEGA

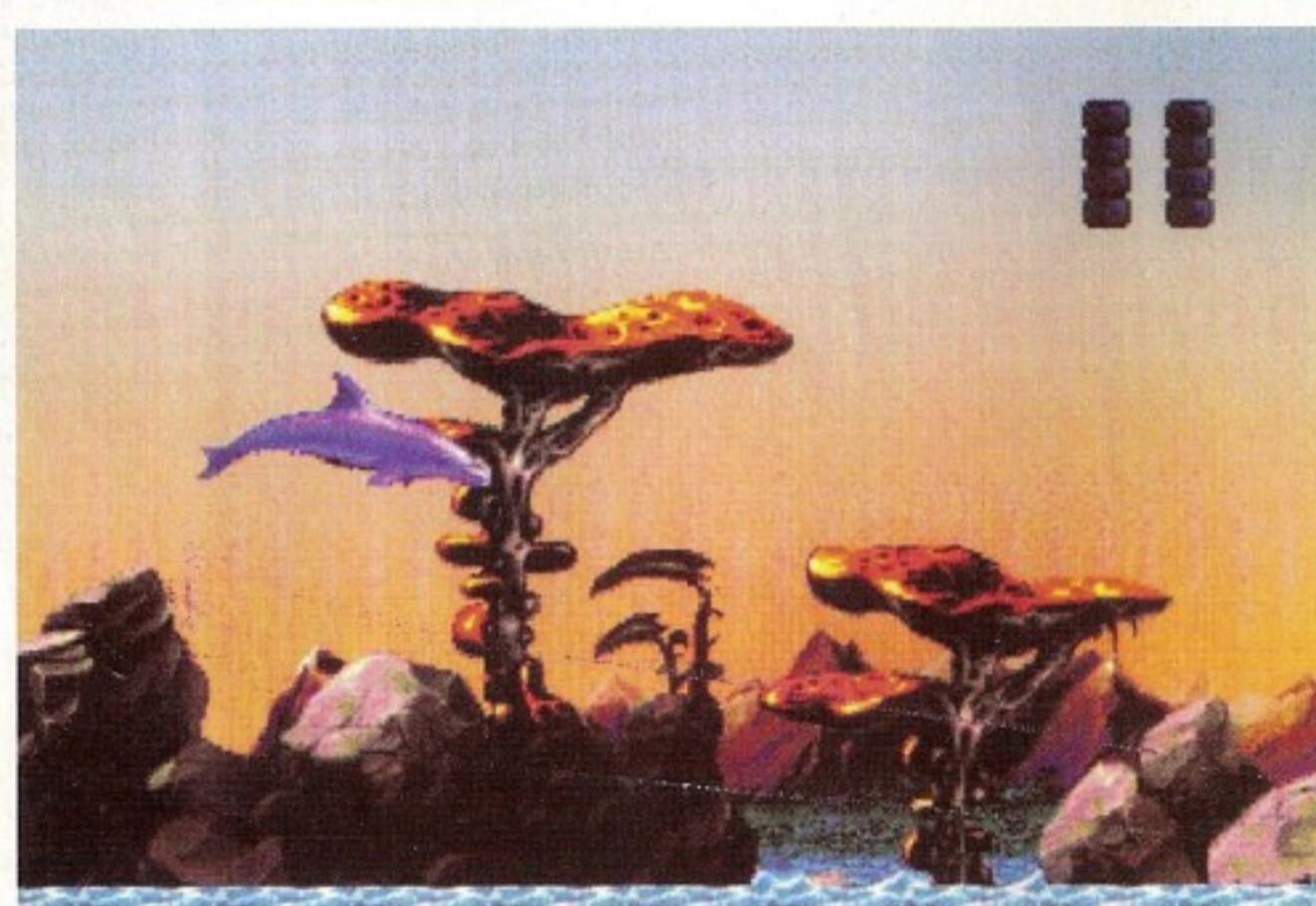
ECCO 2

The Tides of Time



Spousta roztomilých a úžasných obrázků (nahoře) ilustruje tuto roztomilou a úžasnou hru. Animace je SUPER (vpravo)!

Jednou z takovýchto nezapomenutelných her byla i slavná, roztomilá a velice zábavná hra ECCO THE DOLPHINE, kterou jsme ve verzi pro GAME GEAR recenzovali již ve SCORE 8. Malý, roztomilý a značně ekologicky založený delfinek se v ní snažil zachránit svět před znečištěním oceánu a souběžně s tím vychovávat hráče k ekologickému smýšlení a racionálnímu uvažování. Kromě toho to byla ovšem báječná hra, která stála za to i bez ekologického podtextu a moralistických pouček, které bychom z ní mohli vyvodit, kdybychom bývali chtěli. ECCO je zkrátka klasika. Nebyl to však jen námět hry, který přilákal miliony hráčů. ECCO byl charakteristický také zcela novým přístupem, originální hratelností, vysokou atmosférou a v neposlední řadě i dokonalou grafikou a animací, která doslova oživila všechny postavy, tedy spíše poplavy, ve hře - kromě samotného Ecca i medúzy, ryby, korálové útesy či velryby. Oblíbenou obchodní strategii mnoha herních firem



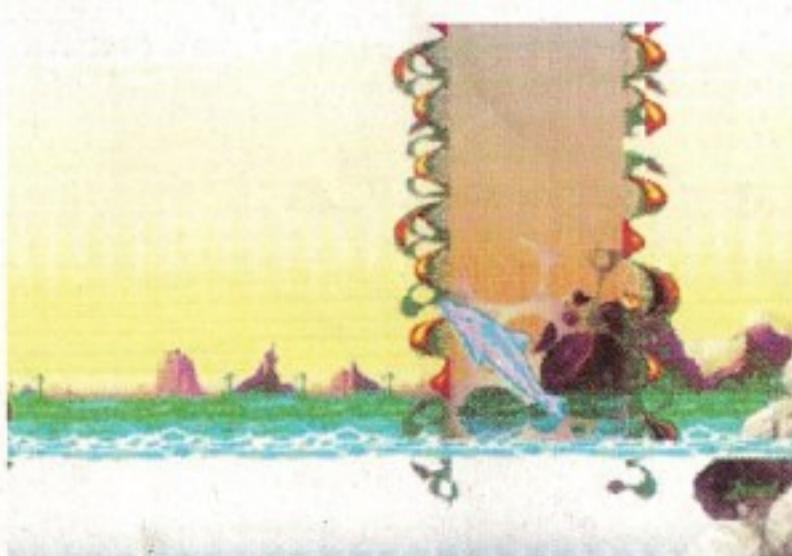
je výroba pokračování úspěšných her a sérií. O úspěchu a vhodnosti této strategie svědčí například dnes již třetí díl STRIKE SERIE (po DESERT STRIKE, JUNGLE STRIKE se na trhu objevuje dokonalý URBAN STRIKE) a doufejme, že pokračování slavného ECCO trháku bude stejně úspěšné. ECCO 2 - THE TIDES OF TIME nejen navazuje na první díl, ale přináší mnohem víc změn a vylepšení, že stojí za to se na hru podívat jako na samostatný kus software. Autoři věnovali přípravě hry mnoho práce a úsilí, čemuž ovšem odpovídá vysoká kvalita a profesionální provedení. Hra se v současné době objevuje hned na třech formátech - MEGADRIVE, GAME GEAR a MEGA-CD (verze pro MEGA-CD navíc obsahuje strhující 3D zvuk dotvářející pohádkovou atmosféru hry).

Navíc je na CD s ECCO 2 obsažen i první díl, my se však zde budeme zabývat jen verzí pro MEGA DRIVE. ECCO 2 vás zasazuje do role delfinka, který se vydává do říše podmořského království, přivolán svými soukmenovci z budoucnosti, aby se vyrovnal s hrozbou, která může ohrozit život všech delfínů i ostatních mořských živočichů. Neohrozený ECCO se tak vzdává na dlouhou a strastiplnou cestu, která je lemována množstvím nebezpečí, pastí a nástrah, stejně jako logických problémů k vyřešení a akčních

prvnímu dílu řady zlepšení a inovaci. V první řadě je to zařazení strhujících 3D sekvencí, ve kterých je Ecco zachycen ze zadu a prohání se pod i nad vodou ve fantasticky atmosférických scénách plných rychlé akce a proskakování obrů. Novinkou je i možnost vznést se nad hladinu oceánu ve „vzdušných trubicích“ a létat v oblacích. Jako by to ještě nestačilo, ECCO 2 poskytuje i možnost metamorfozy v jiné živočichy, například změnu v ptáka a létání v oblacích. ECCO 2 je mnohonásobně rozsáhlejší než jeho předchůdce a umožňuje mnohem delší a zábavnější podívanou. Navíc je v grafickém zpracování ještě o krůček vpředu a k dokonalosti přispívají i nepřekonatelné 3D sekvence, nemluvě o velice kvalitním úvodním intru. Hudba je velice působivá a nádherně dotváří báječnou atmosféru hry. Jste-li

tedy žhaví do delfínů, podmořského dovděčení, anebo patříte mezi milovníky prvního dílu, anebo si prostě jen chcete zahrát kvalitní hru, přemýšlejte o ECCO 2 - THE TIDES OF TIME. My už o ni přemýšlet nemusíme. Raději ji budeme hrát, protože to je mnohem, ale mnohem zábavnější, než všechno přemýšlení.

ICE



Score	85%
Název hry:	ECCO 2
Výrobce:	Sega
Zánr:	Pohádka
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

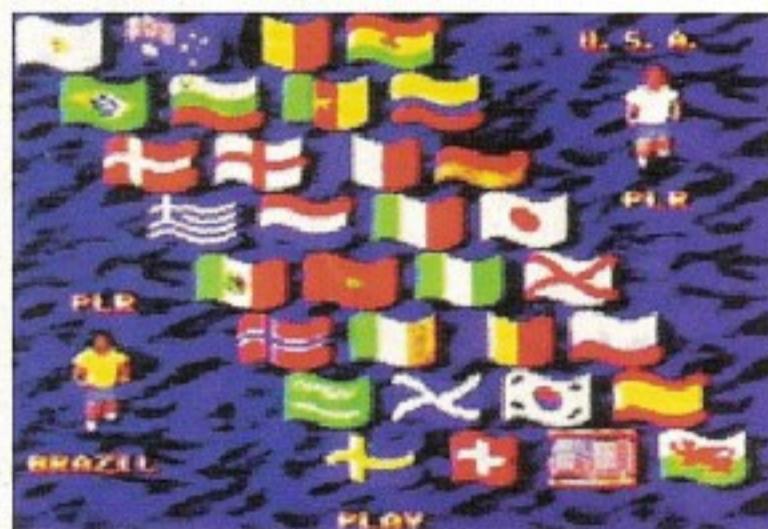
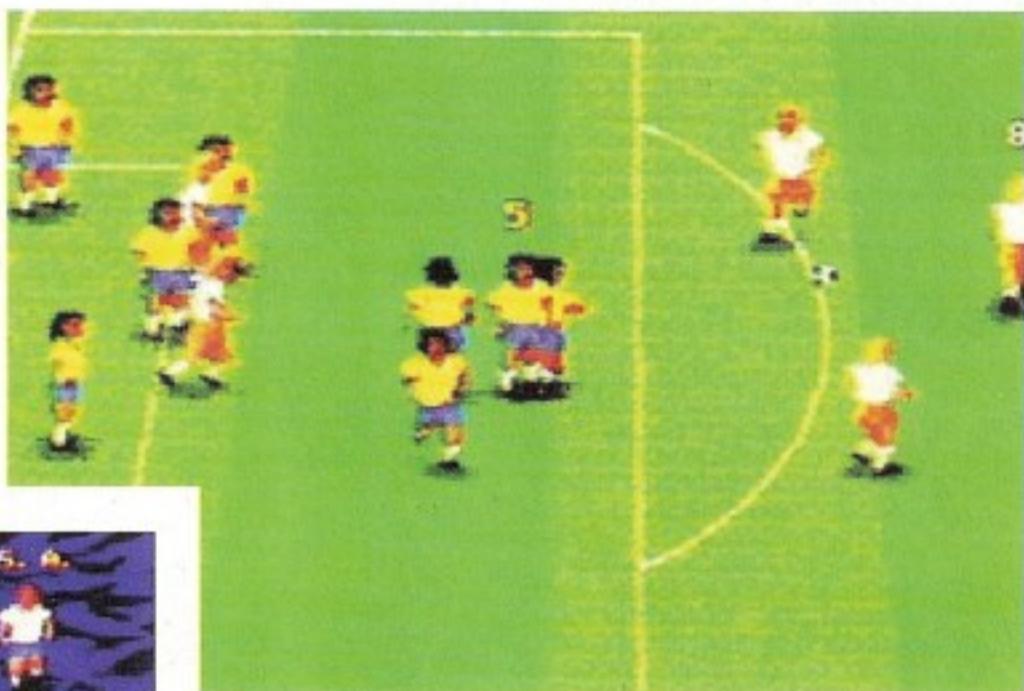
World Championship Soccer 2

„Hvízdy! A je to tady! Úvodní zápas mistrovství světa v kopané ve Spojených Státech právě začal. Poslední mistr světa - Německo, hraje dnes proti papírově slabšímu týmu - Bolívii, ale vůbec nic není předem rozhodnuto. V hledišti je přítomen i americký prezident Bill Clinton a německý kancléř Helmut Kohl. Mistrovství světa je velkou společenskou událostí a velkým businessem. Bolívie hraje na mistrovství světa sice poprvé, ale favority, jakým Německo bezpochyby je, může pořádně potrápit. Ale vážení diváci, věnujme se raději hře. A je tu první útok Německa, který vede Matthäus, přihrává na druhou stranu, k miči se dostává Hässler, střílí, avšak bolivijský brankář jeho střelu likviduje ...“

A už je tu, vážení diváci, druhý poločas, ale stav zápasu je stále 0 : 0. Němci se trápí, ale Bolívijci pro ně nejsou nějakým příliš těžkým soupeřem. Nyní však Matthäus běží s míčem k publiku čáře, nahrává ho dlouhým centrem na Klinsmanna, který obhrává bolivijského brankáře, a vstřeluje první gól! „Hvízdy! Hra pokračuje a Němci si už zjejmě nenechají vztí své vedení, navíc Bolívie je příliš slabým týmem... 2x hvízdy (čty hvízd, rozuměj konec zápasu). Německo vítězi v úvodním zápasu patnáctého

Tak to jste na omylu! I když se nepovažují za pravého ochránce přírody a hnutí jako Greenpeace apod. jsou mi značně nesympatické, tak tohle bych si nikdy nedovolil. Ten úvodní komentář a hra WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 toho mají mnoho společného. A nejen s posledním mistrovstvím světa a jeho úvodním zápasem, ale se všemi mistrovství světa a jejich zápasy za posledních osm let. To je celkem 156 zápasů. Při troše vaší inteligence, minimální znalosti angličtiny, příznivé konstelaci hvězd a při příznivé mezinárodní situaci, si totiž ten

Mistrovství světa ve fotbale v USA skončilo. Ale fanouškům to vůbec nevadí, je tu přece WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2!



Celkem vzato není World Championship Soccer 2 až zas tak špatná hra, ale díky několika nedostatkům se nedostává na naprostý vrchol.

úvodní zápas můžete zahrát i vy, na vašem Mega Drive. A pak už jen většina světových agentur přinese stejný či podobný komentář, který jste si přečetli v úvodu. A pak, že se historie neopakuje.

Jak jsem již uvedl hra WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 toho má dost společného s mistrovství světa v kopané za posledních osm let. Většina z nás ví, že šampionát se koná jednou za čtyři roky. Ten poslední proběhl v červnu a červenci v USA, předcházející v roce 1990 se konal Itálii a v roce 1986 se mistrovství světa konalo v Mexiku. A právě témito třemi šampionáty se nechali inspirovat tvůrci hry WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2.

Nutno dodat, že svou práci provedli důkladně.

Po zmáčknutí Start button na vašem Mega Drive se před vás otevře svět velkého fotbalu té nejlepší kvality a navíc tu máte možnost vybírat z několika zajímavých připravených alternativ nebo tyto alternativy kombinovat. Můžete hrát třeba Exhibition game - vyberete si svůj oblíbený národní tým a hrajete proti vašemu Mega Drive nebo proti dalšímu hráči. Nebo Challenge game - vyberete si 16 týmů, rozhodnete za koho hrajete vy a za koho vás přístroj, a můžete začít. Ale tou nejzajímavější možnosti je World Championship game - hra za vás

zvolené týmy na mistrovstvích světa podle vašeho výběru. Ať je to, jak už jsem uvedl, ve vysokohorském prostředí Mexika roku 86, nebo ve slunné Itálii roku 90, nebo v těch největších metropolích USA v roce 94, už i se třemi body za vítězství, jak určují nová pravidla. I tento detail ukazuje, že tvůrci hry jen tupě neprogramovali pobíhající panáčky okolo míče, ale zajímali se o fotbalové dění a jeho denní realitu. Dalším důkazem tohoto tvrzení je fakt, že při každém mistrovství světa jsou ve hře stejně týmy jako na opravdovém mistrovství v tom kterém roce. Navíc jsou tyto týmy rozděleny do stejných skupin a hrají ve stejných městech jako ve skutečnosti. Dokonce hrají ve stejně dny! Takže po rozhodnutí za jaké barvy budete hrát, můžete začít měnit historii mistrovství světa v kopané.

Po „technické“ stránce je tedy hra WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 perfektně propracovaná. Pro doplnění ještě uvádí možnost zvolit si z několika taktik před zápasem (např. úplná ofenziva či defenziva, hra na jednoho či více útočníků...). Je zde také automatická replay funkce vaší akce a vašeho gólu po jeho vstřelení. Samozřejmě jste během zápasu stále informován o stavu zápasu, o odehraných minutách, o tom, kdo vstřelil gól atp. A jaká je grafika hry WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2? Až na několik drobných detailů je velmi dobrá. Hráči pohybující se po hřišti, jsou vcelku plynule animováni, jejich

pohyb není strnulý ani pomalý. A chovají se jako opravdový fotbalisté. Skáčou, hlavičkují, dělají skluzy po miči, kličkují atd. Jediné brankář, kterého spolu s vás ovládá počítač, zná jedině 2 polohy. Bud stojí nebo skáče. Jeho animace je průměrná, ale ostatních hráčů v poli je přece deset (pokud vám nějakého nevyloučí, ale ano i v WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 se rozdávají červené karty a hraje se přesně podle pravidel), a ti vám to vynahradí. Zvuky jsou opravdu fotbalové a nezří, jako když kopete motykou do země, jako v některých jiných fotbalech. A ani obecenstvo nezahálí a povzbuzuje a křičí apod.

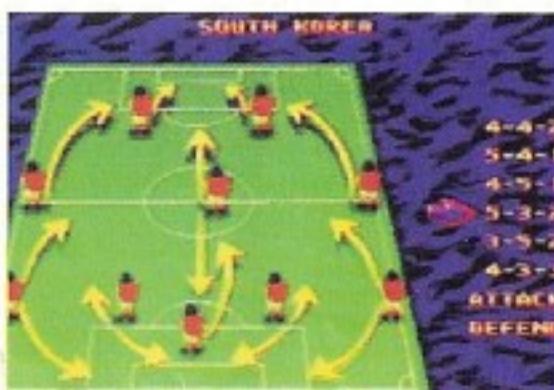
Suma sumárum je WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 nadprůměrná sportovní hra. Hrájí jsem sice už lepší, ale i k této se budu rád vracet.

JFK



mistrovství světa v USA 1 : 0 a připisuje si tak úvodní tři body

Tak takhle nějak vypadal komentář z přímého přenosu z úvodního zápasu z mistrovství světa v kopané. Říkáte si co to má společného s hrou WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2? Myslite, že nic? Myslite si, že bych jen tak pro nic za nic plýtvat drahocenným papírem, který pochází z našich krásných luhů a hájů, navíc při nedostatku sběrového papíru?



Score 69%

Název hry: WC SOCCER 2

Výrobce: Sega

Žánr: Sport

Styl: Akční

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

Originalita: 60%

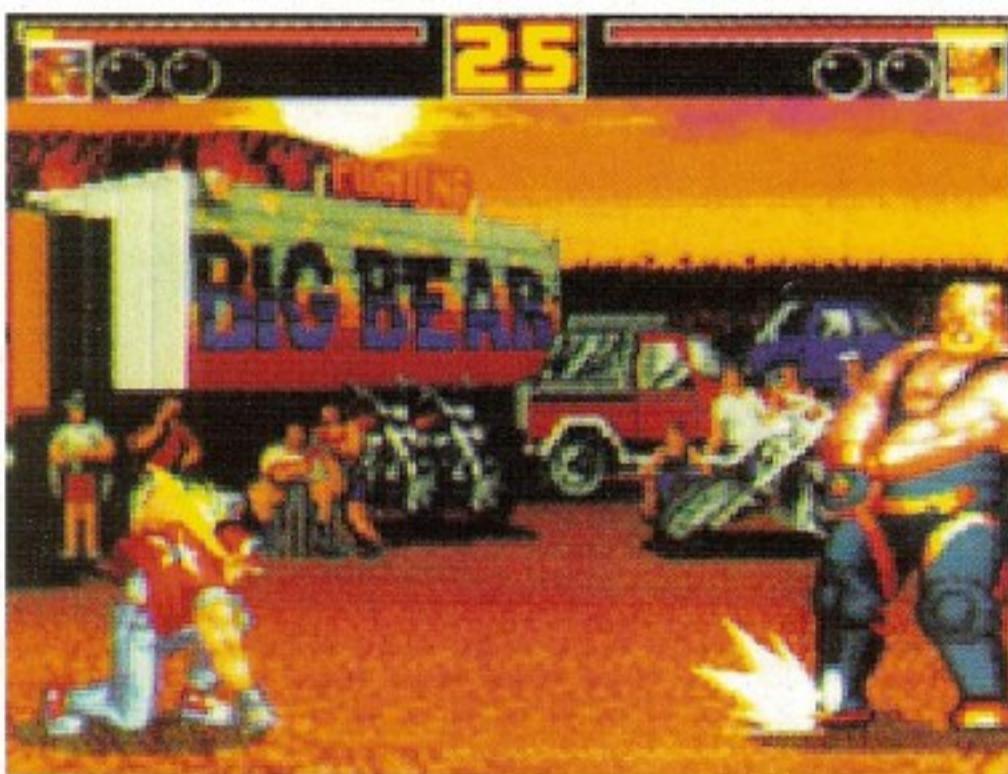
Atmosféra: 75%

Grafika: 60%

Zvuk: 60%

Fatal Fury 2

Legendární bojovníci se vrátili... Boj znovu začíná... Titul Král bojovníků čeká jen na Vás!



Grafika je rychlá, animace plynulá, hudba melodická, hratelnost však nepříliš velká... Přesto je FATAL FURY 2 nadprůměrná hra.

Jednou za rok... Jednou za rok jsou Vánoce, jednou za rok má člověk narozeniny, jednou za rok je Silvestra, jednou za rok se malují na Velikonocce vajíčka, jednou za rok se děje spousta nepodstatných věcí, avšak pouze jednou za rok se sejdou ti nejlepší bojovníci z celého světa, aby se utkali o titul „Krále bojovníků“. O titul nejlepšího z nejlepších. Jednou za rok...

Existuje jedna taková společnost. Není nikde registrována, žádné úřady o ni neví, drtivá většina obyvatel naší Matičky Země o ní nemá ani potuchy. Ale je to společnost s pevnými, i když nepsanými, pravidly, které každý její člen bez vyjimky dodržuje. Je to společnost těch nejlepších bojovníků z celého světa. Všechny kontinenty, všechny styly, všechny barvy pleti, všechna pohlaví-nedělá se rozdílu. Elita. Ale kdo z nich je nejlepší? Ten, kdo si vybojuje titul „Krále bojovníků“. Těch osm nejlepších proto jednou za rok svádí bitvu o tento titul. Ten kdo prohraje, nepozná hořkost porážky, nemá totiž příležitost. Bud výhra nebo smrt. Jiné východisko neexistuje. Osm bojovníků z celého světa, kteří svádí svůj boj na těch

nejodlehlejších místech. Arizonastikometry prázdných silnic, kolem kterých se kam oko dohlédne, rozprostírá poušt. Pouze kameny, písek a zase kameny a písek. Občas se tu mihne zbloudilý kamion, který sjel ze své obvyklé cesty ze západního na východní pobřeží. Slunce páli a v rozpláteném kaňonu se objevují z ničeho nic dvě postavy. Boj o titul začal.

O něco později se daleko, daleko za oceánem, otvírají dveře staré továrny. Dříve to byla prosperující ocelárna, ale už několik let je tu pusto prázdno. Hrobové ticho přeruší skřípot zrezlých dverí. Objevuje se postava staršího muže, pomalu kráčejícího doprostřed tovární hal. Zastaví se, až když zahlédne druhou postavu. Je to dívka. Pokynou si pouze lehko rukou a boj začíná. Za několik hodin bude rozhodnuto. V Japonsku v té době vychází slunce. V rozlehleém paláci místního obchodníka s počítači má dnes služebnictvo volno. Jeho oblek koupený v Beverly Hills dnes zůstává v šatně, místo něj si tento nenápadný muž obléká své kimono. Zanedlouho bude rozhodnuto, zda jeho miliardy změní na základě závěti svého majitele... V Hamburku však panuje hluboká noc. Obrovské přistavní doky, kde to ve dne vypadá jak v úle, teď zejí prázdnotou. Občas problikne lampa veřejného osvětlení a po životě ani stopy. Přece tu však ještě dva jsou. Zatím, protože titul může získat pouze jeden.

Za dva dny najdou vítězové prvního kola pod svými dveřmi malou obálku. Je v ní papír na kterém jsou napsány pouze dvě slova. Místo a čas. Boj o titul pokračuje. Za několik dní tuto obálku najdou už pouze dva. Pouze jeden z nich však získá titul. Boj a pravidla

jsou nelitostné. Společnost musí mít svého krále. Teď jde o všechno. Boj o titul skončil. Společnost má svého krále. Ale za rok...

Za rok může být všechno jinak. Vy však nemusíte čekat celý rok, ale třeba už zítra (nebo ještě dneska, když to stihnete) si můžete koupit hru FATAL FURY 2, a bojovat o titul „Krále bojovníků“ každý den. Garantuj Vám, že nudit se rozhodně nebude. V této hře na Vás čeká pestrá škála různých možností, triků a figlů, takže než začnete hrát, přilepte si vedle své obrazovky velký papír s datumem, kdy vychází nové SCORE, aby jste ho neprosvíhli (předplatitelům radím vyndat vatu z uší, aby nepřeslechl zvonění poštovního doručovatele). Ale teď už zpátky ke hře. Hra FATAL FURY 2 vznikla původně v roce 1992, ale zpracování na Mega Drive se dočkala až letos. A je to ostatně dobré, protože když byla hra starší, nebyla by tak graficky dobré zpracována. A hra FATAL FURY 2 je graficky dobré zpracována. Když boj, tak boj a to se vším všudy. A když osm postav tak každá jiná. A když každá jiná tak i jinak

zvuky? Zkuste dát někomu pěsti nebo někoho kopněte, a pak si to zopakujte ve hře FATAL FURY 2. Na Mega Drive to zní myslím více naturalisticky. A navíc Vám k tomu hraje hudba. Hudba je sice na normální úrovni, odpovídající běžným možnostem Mega Drive, ale všechno nemůže být výborné. Ve hře FATAL FURY 2 můžou hrát i dva hráči proti sobě, takže může přispět k snížení trestních činů ublížení na zdraví a rozvodů, protože si v krizi sednete k Mega Drive, zmydlíte se navzájem, a bude klid. A pokud Vás naštve někdo silnější? Nevadí, je tu přece FATAL FURY 2 a tam mu to můžete vrátit.

Mnoho z Vás po přečtení této recenze, nebo po zahrání hry, namítne, že jde vlastně jen



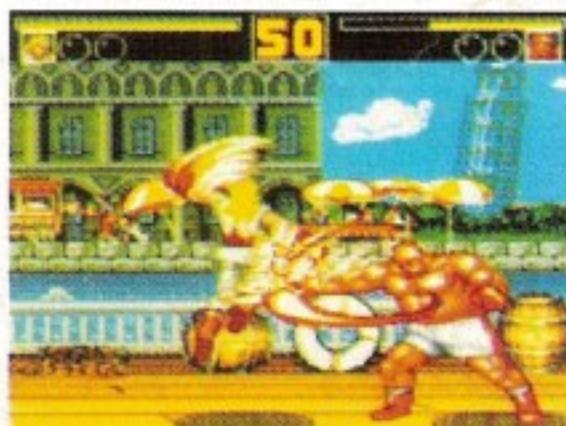
Spousta kvalitních animací skvěle dotváří atmosféru hry.

bojujici, tzn. nejen používající jiné styly boje a jiné zbraně jako například nunchaky, železné tyče, meče a dýky, ale i různá kouzla a akrobatické prvky. A to vše pořádně animované. A to vše dobré propracované. Takže na výběr máte celkem osm postav bojovníků. Jak jsem již na začátku uvedl, jsou různých národností, stáří, pohlavi. Je-li Vám tedy nějaká dívka ve vašem okolí sympathetic, můžete ji pozvat na motýly, promiňte, vlastně na hry, a pak si to s ní ve hře FATAL FURY 2 pěkně rozdat, myslím tedy v boji. Navíc každý z nich používá jiné triky, takže ze začátku nikdy nevíte čím vás soupeř překvapí,

a teprve zkušení bojovníci si mohou být jisti. Ke hře je samozřejmě přiložen i manuál, takže až Vás z toho všechno budou bolet ruce, tak si můžete klidně přečíst kompletní životopis každého z nich. Osm rozdílných bojovníků, však bojuje osmi různými způsoby. Každý z nich má svůj způsob boje, kterým se odlišuje od těch ostatních. Tohle všechno se snoubí s velmi dobrou animací a kvalitní grafikou pozadí. A co

o kopii hry Streetfighter. Je a není to pravda. V námětu možná, ale jinak... To už ale musíte posoudit sami. Takže, boji zdar!

JFK



Score 63%

Název hry: **FATAL FURY 2**

Výrobce: **Sega**

Zánr: **Sport**

Styl: **Bojová**

Počítač: **Mega Drive**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **40%**

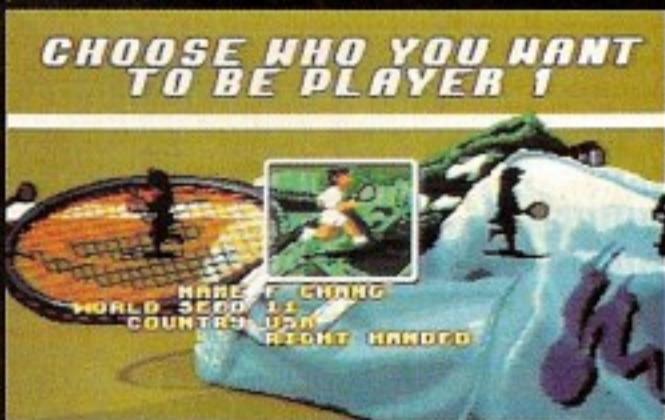
Atmosféra: **80%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **60%**

Tipy a triky

SEGA



PETE SAMPRAS TENNIS

MEGA DRIVE

DUNE 2

Máte problémy s báječnou strategií DUNE II? Tady jsou kódy do všech úrovní pro všechny domy:

Atreides:	Ordos:	Harkonnen:
2 - Diplomatic	2 - Domination	2 - Demolition
3 - Spicedance	3 - Spicesabre	3 - Spicesatyr
4 - Eternalsun	4 - Arrakissun	4 - Burningsun
5 - Defthunter	5 - Coldhunter	5 - Darkhunter
6 - Fairmentat	6 - Wilymentat	6 - Evilmentat
7 - Ashlikenny	7 - Itsjoebwan	7 - Slymelanie
8 - Sonicblast	8 - Devastator	8 - Stealthwar
9 - Dunerunner	9 - Deathruler	9 - Powercrush

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Kódy do úrovní zní prostě:

HAUNTING
GUNGETNK
GARAGE
TRAFFIC
ELF BARREL
WIND UP

PETE SAMPRAS TENNIS

Kódy do jednotlivých úrovní:

- 1 - Stuttgart - START
- 2 - Tokyo - CAR
- 3 - Washington - VEGAN
- 4 - Dussekdirf - STAR



- 5 - Paris - LCD
- 6 - Montreal - WALL
- 7 - Barcelona - SINKORSWIM
- 8 - San Francisco - SHELF
- 9 - Bombay - WINDOW
- 10 - London - POOL
- 11 - Zurich - LUCKY
- 12 - Memphis - HOUSE
- 13 - Milano - CUE
- 14 - Barcelona - DURHAM
- 15 - Hamburg - JUMPING
- 16 - New York - HAPPY
- 17 - Berlin - MEGA
- 18 - Florida - PLAYPETE

PGA EUROPEAN TOUR

Snadný trik na získání hromady peněz, ať už je potřebujete k čemukoli. Jakmile budete v těsné blízkosti osmnácté jamky, uložte hru těsně před posledním jednoduchým úderem. Strefte se do jamky a zapamatujte si, jakým způsobem se vám to podařilo. Počkejte, hru ukončete, zvolte "Resume game" a ziskejte tak další sumu peněz, další a další, až do smrti nebo totálního vyčerpání.

POWERMONGER

Heslo do poslední úrovně celé této fantastické strategické hry zní "HYNAMEWG", ale POWERMONGER bezpochyby stojí za zahrání od začátku do samého konce. Vážně.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Speciální, nicméně velice komplikované tipy na tu hru si vyzkoušejte sami. Stačí kdykoli hru přerušit (pause) a stisknout následující kombinace kláves:
Turbo - A,B,C, C,B,A, C,B,A, A,A,C, A,C,B, C,A,C,
A,C,A, B,C,B,
Gore - C,B,A, B,B,A, B,B,C, B,B,C, C,B,B, C,B,C, A,C,C,
A,A,A, B,B,B, A,C,A

MASTER SYSTEM

COSMIC SPACEHEAD

Minule jsme přinesli kódy pro MEGA DRIVE, dnes nenecháme na holičkách ani majitele MS. Tady jsou kódy do všech úrovní:

CAPE CARNIVAL: BKPETEREEWILLIAMS9X
PASSPORT CONTROL: C3ZETERADEWILLIAMS9X
DODGEY CITY: CVC3TEEALDWILOIYMS4
CAVES: SSCLJEE6WWWILS8VM7Q
NO MANS CAUSEWAY: SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
STAFF ROOM: DGHF4FE6WWLILRW8MMI9
KITCHEN: DGHFCFEWWWWLWLEW8IM6H
SPACE STATION: DGHFFE6WWLJLRWFIDOL

COOL SPOT

Tato neskonale populární a roztomilá hra v sobě obsahuje jeden nádherný trik, pomocí kterého si zajistíte speciální extra životy a energii. Stačí najet na volbu MUSIC TEST a stisknout doleva, doleva, doleva, oprava, doprava, doprava, doleva, doprava, doleva, doprava a je to.

GAME GEAR

ALADDIN

Úspěšný hit MEGA DRIVE se dostává i na GAME GEAR, a s ním i naše exkluzivní kódy do všech úrovní.

- 2 - ASNF
- 3 - DMIA
- 4 - INSI
- 5 - NEUA
- 6 - AALG
- 7 - BLTO
- 8 - UIAN

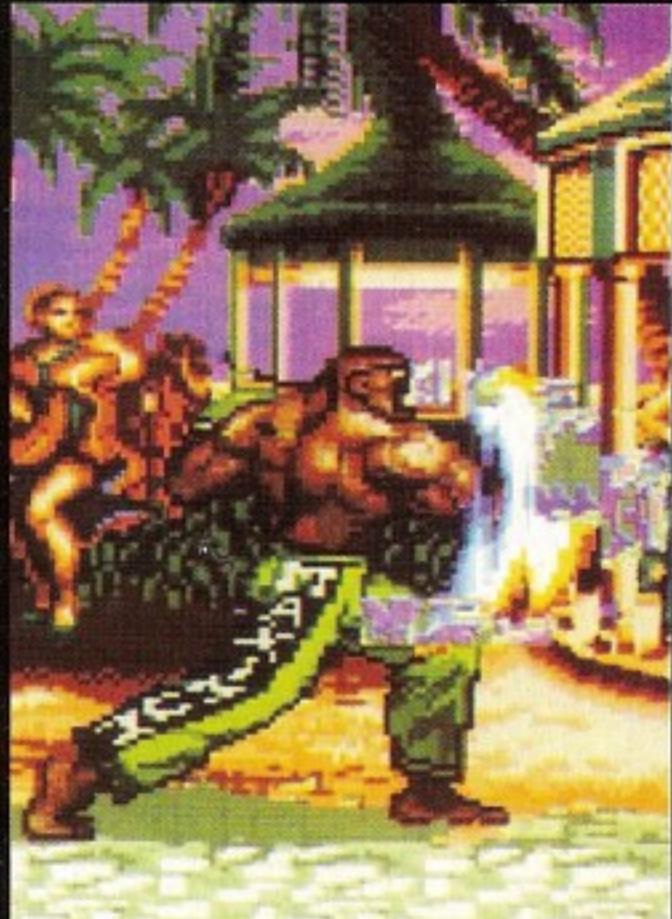
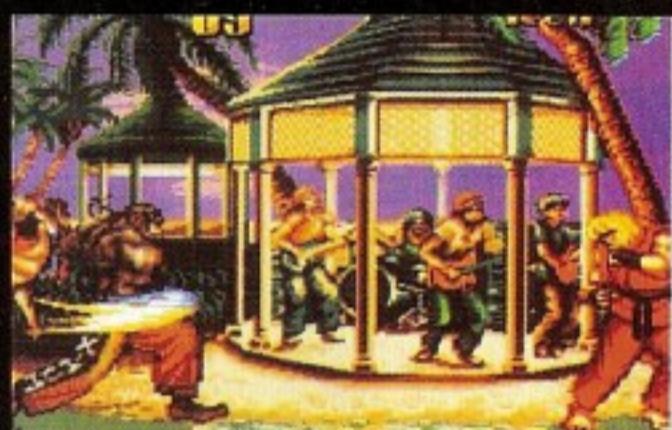
JUNGLE BOOK

Stejný tým, který přinesl hru ALADDIN, teď dobívá trh s hrou THE JUNGLE BOOK. Nemůžeme být pozadu a nechat vás bez tipu na výběr úrovní. Jakmile se objeví logo Disney, stiskněte nahoru, dolů, nahoru, dolů, doleva a doprava. Pokud jste postupovali správně, uslyšíte cinknutí a výběr úrovní leží před vámi.

REN AND STIMPY, THE QUEST FOR SHAVEN YAK.

Jestliže patříte mezi majitele téhle podivně se jmenující a podivně vypadající hry, máme pro vás radostnorou zprávu v podobě úrovňových kódů.
Stinking Dry Desert - AURGHH
Stinking Well Bayou - ZONNNIK
The Perilous Mt.Hoek - YYYOWWW
The Great Frozen North - ZOWCHH

SCORE



SUPER STREET FIGHTER 2

dopisy

dopis čtenářů

Tak a je to tady. Vaše nejoblíbenější dvoustránka ve vašem nejoblíbenějším časopise. Těšili jste se na ni celý měsíc, máte ji mít. I v dnešní hromadě dopisů je obvyklá porce chvály, kterou si opravdu zasloužíme, kritiky, kterou si vůbec nezasloužíme, protože jsme nepřekonatelně báječní a konečně pár stereotypních a nudných dopisů typu „zařaďte do tabulek hodnocení všechny počítače na které hra existuje“, „můj počítač/moje konsole je ten nejlepší herní stroj na světě“ anebo „tenhle dopis určitě neotisknete, vy srabi“ atd. Za všechny dopisy děkuji a z jejich středu vybíráme pár tak báječných, že se o ně s vámi musíme podělit (jen připomínáme, že z nedostatku místa jsme nuceni některé delší dopisy krátit). Dopis měsice se, jako obvykle, velice zdařil. Uvidíte!

Místo příboru používá motorovou pilu

Říkají mi Kávorové zrnko a jsem manželkou velkého pařana zvaného Zlomená páka. Jsem již duševně úplně na dně. Můj manžel žije již několikát měsíc ponoven v pařbě nejrůznějších her a v poslední době řadě se stal obětí DOOMa. Místo příboru používá motorovou pilu, nechodivá spát, nevyráží na denní světlo, jeho komunikace s okolím naprostě ustala a dokonce nejevi zájem ani o sexuální hrátky. V největších extázích z pařby vyskakuje z okna ven, jen v papučích a ve slunečních brýlích a bije koštětem našeho psa Azora. Mnohokrát jsem se snažila vypnout elektřinu, ale místo na židli sedí na speciálním stroji upraveném z jízdního kola, kterým pomocí šlapání během hry vyrábí elektrický proud. Najal si dokonce architekta a chce nás dům přebudovat na Doom. Plánuje, že já budu mutantem pohybujícím se v bludišti.

Občas, když se mi podaří jednou za 14 dní odvést jeho pozornost od monitoru (je to obvykle doby, kdy už je zcela podvýživený, potichu se skrývá v koupelně, ve skříních a na WC, a potom na mě z těchto míst s neskutečným řevem vyskakuje a háže po mě slaměnkou (nevím, co tím chce říct). Nedávno, když jsem vyšla z koupelny, tvrdil mi, že mám hlavu širokou 1 metr. Zádám vás tímto o radu, jakým způsobem mohu zažalovat firmu ID Software za zdevastování pokojného rodinného života.

Vaše Kávorové Zrnko

Nemáme slov, protože se nám tenhle dopis zdá naprostě fantastický. Zažalovat ID SOFTWARE pravděpodobně nepůjde, protože přijeti Zákona o Doomu, podle kterého bychom mohli ID SOFTWARE žalovat se chystá až na příští rok.

Proč jste nenapravitelní

Mili čtenáři, no mili. Toto slovo jsem použil pouze proto, že odporní, blbí, nenapravitelní či nepoučitelní by se do oslovení moc nehodilo. Proč jste nenapravitelní? Tak já vám to upřímně ze srdce sdělím. Nevím, proč pořád žádáte, aby se zrušily nebo omezily stránky s videohrami. Nevím jak vás (vás asi ne), ale mě to šíleně unavuje. Jestli nemáte soucit s majiteli konsoli, mějte jej alespoň s redakcí, která vám už nesčíselněkrát sdělila, že nejméně šest stran věnovaných SEGA nechá. Jenkož zatím nevychází v ČR ani jeden časopis věnovaný konsolím SEGA. Budete se s tím holt muset smířit.

S pozdravem SMRTOR

Tenhle jsme si fakticky nenapsali sami!

se cena SCORE zvýšila o 200-300 procent. Ale ptám se: „připravuje se něco takového?“

M.P.

Ne (Podivejte, vime, že by bylo vtipné, výstižné a trefné napsat Jen tohle jedno slovo, a otázka by byla vyřešena, ale podle našeho dobrého zvyku, že do závorce jde psát všechno, si tohle vysvětlíme. Cena zahraničních časopisů, které - a je jich opravdu drtivá většina - obsahují cover-disky se pohybuje okolo 3-4 liber (150 - 200 Kč) a dokonce i časopisy bez nich stojí okolo 2 liber (100 Kč). I když bychom nemuseli jít tak vysoko, 300% je i tak hodně. A zvyšování cen, byť výměnou za demo disky, by nás stálo zatraceně mnoho čtenářů, z nichž ne každý si může dovolit utráctit také peněz za časopisy. Nel).

Spílate čtenářům, kteří pýšou špatným češtinem

Všímám si, že často spílate čtenářům, kteří „pýšou špatným češtinem“. Doufám, že si nemyslite, že jste mistři světa v gramatice. Tolik čárek, co strkáte do vět, jsem neviděl ani v říši divů převlečené za Alenu. A to nemluvím o jiných věcech, které chcete považovat za překlepy zemdlelých redaktorů horečně pracujících dva dny po uzávěrce. No, doufám, že jsem vás moc nepostrašil, to bych si hrozně nerad vzal na svědomí, abyste tak božské gamesní plátek zabalili kvůli pár pravopysním chybám. Zdravím SCORE.

Pavel B., Hustopeče

Nespíláme, nemyslime a nejsme. Je nám srdečně jedno, jak kdo piše a chyby dělá každý z nás. Jediné, co jsme kdy komu vytykali bylo naše zamilované „aby jste“, protože nám to připadalo legrační. Už nám to legrační nepřipadá, a tak to dál nikomu vytykat nebudeme ne?

Cvak, cvak, hm

Ste fakt KOOL časák, u mě máte zatím asi 92%. Rotujici mince je super nápad, Test 011 - OK, zatím Andrewowa nejlepší povídka, co takhle zkusit trochu vic akce? Kultura - v jednom úvodníku jsme se dočetli, že chcete být časopisem životního stylu a po přečtení celého čísla s Tetsuem na konci jsem si řekl „Hm“.

Po půlhodině se ozvalo:

„Cvak, Hm.“

A po chvíli

„Cvak, cvak, hm.“

„Cvak, hm, cvak, hm, cvak, hm.“

„Cvak, cvak, cvak, cvak, cvak, hm.“

„Hmmm.“

Anebo třeba Douglaste Adamse.

Uh, promiňte, jen jsem se zamyslel. Chtěl jsem říct, že v dalších číslech se v Kultuře objevovaly samé nudné známé věci (Asimov, Alice Cooper, Tucet Spinavců), o kterých by si vlastně člověk mohl přečíst kdekoli jinde.

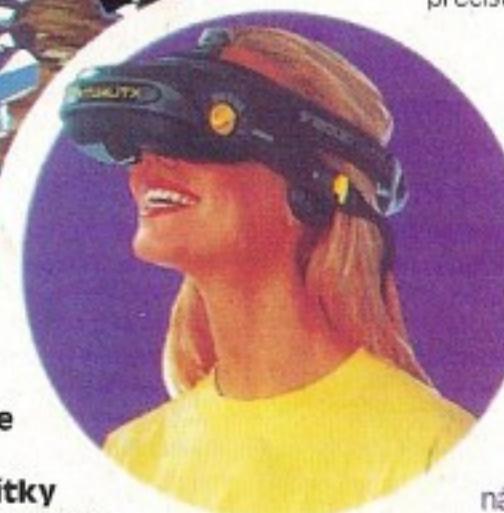
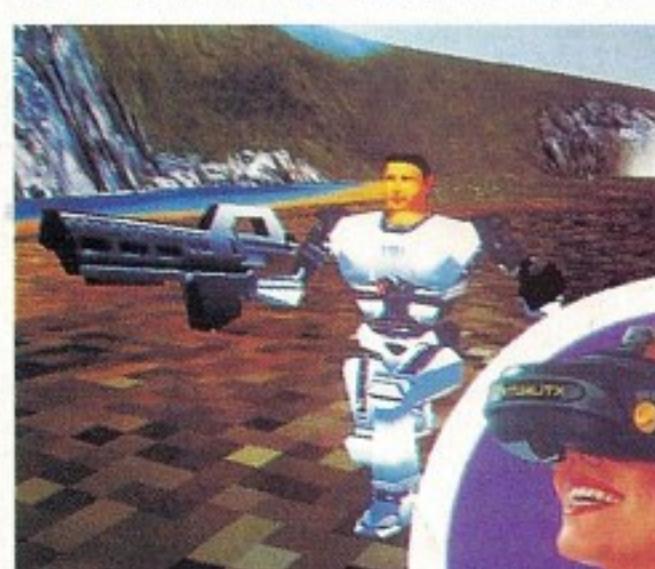
Black Look of Spark

P.S. Co říkáte názoru, že jste časopis počítačových her pro dospělé lidí?

Ale „Převážně neškodná“ není zdaleka tak dobrá jako „Průvodce“ nebo „Restaurant“, co? Rozhodně ne tak dobrá, aby stálo za to ji opisovat.

Pokud je pro tebe ale Isaac Asimov „nudnou známou věci“, zůstaň raději u toho opisování.

Pokud jde o P.S. to není názor, to je náš reklamní slogan!



Virtuální realita (viz článek ve SCORE 9, str. 64 - 65) není již jen pouhý sen, či futuristická vize - je to skutečnost. Tato skutečnost však stojí desítky tisíc liber... Na obrázku hra ZONE HUNTER pro systém Virtuality 2000.

Sejdeme se ve virtuální realitě

Buenos SCORE

Dotazy na software:

1. BUDE UFO i na A1200?
2. Měl jsem možnost vidět DUNE II na A500, a to pouze 5-ti disketovou verzi. Oč je lepší plná, asi 11-ti disketová verze?
3. Hru Perihelion jsem smažil jen velmi krátce (jsem nadšen), nepodařilo se mi však namixovat víc jek dvě kouzla, a ty ještě náhodou. Jak to s nimi je? (pokud mě odkážete na manuál, nevadí, stejně mám v úmyslu si hru kupit)
4. Kde je možné legálně získat (koupit) hry staršího data (např. DUNGEON MASTER, EOB II)?

Názory:

Myslím si, že takové a podobné názory typu: „PC is sliz, AMIGA is better! Konzole do..., nejlepší je 486DX2/66MHz s SCSI-2 interface + CD-ROM+Gravis Ultra Sound!“, nemají vůbec žádný smysl. Stejně se my amigisti a ataristi i my PCčkaři a MACouni a nakonec i konzolisti sejdeme ve VIRTUÁLNÍ REALITĚ, a pak si můžeme vyřešit své problém pseudo-manuálním způsobem.

AntiGravitační Muflon
Mira K.

1. I na A500
 2. 11-ti disketová je normální, 5-ti disketová pirátská a nekompletní.
 3. Kouzla na PERIHELION jsou opravdu v manuálu a i když je nám to líto, nemáme bohužel tolik DRZOSTI a NAMYŠLENOSTI, abychom jakékoli manuály na stránky časopisu SCORE přepisovali a mimo jiné se tak dopouštěli porušování autorských práv a softwarového pirátství (i manuály jsou chráněny copyrightem). Existují ale lidé, kteří zmíněné vlastnosti mají, a tak budeš mít možná štěstí.
 4. Sleduj inzerci ve SCORE.
- Ohledně VR - díky že jsi podpořil naši myšlenku tolerance - vždyť jsme všichni hráči, ne?



Stále více vašich dotazů se týká výborné strategické hry UFO - verze pro Amigu.

Bude? Ne, už je...

Matka ho neodstrčila, když udělal první tři kroky

Myslím si, že spoustě rádobypařanům uniká jedna důležitá věc - jaký účel má SCORE plnit? SCORE je přece od toho, aby hráčům za pomoci recenze poradilo, zda za tu či onu hru zaplatit dost značný obnos peněz. Pokud však někdo hraje pouze pirátské kopie, pak se nelze divit, že mu vadí kdejaká blbost jako (ted' už bývalý) čtenář, který kvůli prvním třem nepovedeným obálkám přestal SCORE kupovat. Jej přece taky matka neodstrčila, když se mu nepovedly první tři kroky. No ne?

Martin T.

No - my se opravdu snažíme objektivně hodnotit a posuzovat hry, aby si kupující mohli vybrat a myslíme si, že víme o čem mluvíme, když tu kterou hru vyzdvíváme či ztrháme. Nicméně - pokud jde o časopis jako takový, vždycky je co vylepšovat a my jsme za každou kritiku vděční. Kromě kritiky pana J.M. - z té jsme se málem potrhali smíchy.

Já jsem z Ameriky

Já jsem velký PCčkař a mám rád Micro Soft Software. Rozhodl sem se, že vám trochu zkriticuju váš časopis.

Mám doma u nás doma v rodinném domku v prvním patře v podkroví Pentium PC 586. Nemí se mi, že na PC Pentium 586 nerecenzujete žádné hry. Fúúú. Samý 286, 386, 486, ale 586 nebo Pentium ne. Mám doma speciální verzi Beholdera Eye III pro Pentium z roku 1993, takže je to nový. Nerecenzujete hry na PC 286, 386, 486, ale pro Pentium 586. Cožpak nechápate, že mi ty hry nedou? Mám jenom Beholder Eye III, ten mi jedinej jde. Cožpak není vice her na Pentium nebo PC 586? Beholder III Eye supr. Utiskněte návod. Díky. Proč se píše Endrjú a Ajz ANDREW a ICE, když se to vyslovuje Endrjú a Ajz? Nemáte rádi Čechy. Pfujjj. Mortal Kombat je fúj. Proč tolik procent? At' udělaj konverzi pro Pentium nebo PC 586, napište. Pentium je fúj, prodám ho a koupím si něco.

Váš písíčkář Karel, říkejte mi Turrican.

Já jsem z Ameriky

Má někdo tušení, o co tomuhle chudákovi jde?

Pokud na cokoli přijdete, pište na adresu:
GRAMATIKA - K ČEMU TO JE?, Krupkovo náměstí 3,
160 00, Praha 6.

Copak to tam máte za chyby?

Píšu vám, protože když jsem si prohlíd některý hodnotící tabulky her, tak se mi nezdalo celkové SCORE. Tak např. u hry DETROIT máte celkové SCORE 40%, ale doopravdy je jenom 20% nebo u hry DAEMONS-GATE máte celkový SCORE 15, ale doopravdy je po zackrouhlení 29%. Copak, copak to tam máte za chyby v mému nejoblibenějším časáku, he? Tak čau a spravte to?

Tom

Celkové SCORE nevyjadřuje aritmetický průměr dílčích atributů, ale kvalitu hry jako takové. K tomuto kroku jsme se rozdolí již ve SCORE 2, kdy jsme si uvědomili, že pouhá matematika by byla zavádějící - jsou perfektní hry bez grafiky či hudby a jsou propadáky s fantastickou „multimedialní“ prezentací ne?

Eště čau

1. Jste docela dobré časopis (jako kvalitní). Dobrá byla např. recenze na hru Beneath a Steel Sky. Zajímavý. Přidat eště řáký.
2. Už mě docela štvou ty vaše zrůdy na titulní straně! Chce to změnu. Co takhle nějakou pěknou babu (jako ženskou myslím). Co kdybyste tam vyfotili Irenu, ale ne abyste ji oblikli do kostýmu nějakého vikendlaka.
3. Dám vám návrh. Co kdybyste zavedli pařanský horoskop. No, to je teda blběj nápad, ale zkuste by se to dalo.
4. Jo taky by the way už jsem domastil Raptora na nejtěžší obtížnost. To bylo maso. Všude výbuchy, nebylo k hnuti, pařba tuhá, pot na čele atd. Doporučuji všem.
5. Tu Barbie jste ocenili skvěle. Možná si ji koupím, protože taková věc se jen tak nevidí. Co?
6. Tak už pudu spát, vono je 2.26 ráno, tak už mi padaj klapačky.
7. Eště nejlepší hra je DOOM
8. Eště se mi nelíbí SYNDICATE. Já nevím proč. Prostě je to blbost.
9. Eště Čau

Martin Ř., Vlachovo Březí

Pěkná nuda ve Vlachově Březí v tuhle roční dobu, co?

Lepší magazíny

Systém, který mají zavedeny LEPŠÍ magazíny jsem ve SCORE nenašel. Jedná se o toto - je uváděno více počítačů na které hra (která je právě uváděna) existuje. Vždy první počítač je uveden jinou barvou či jiným písmem a označuje počítač na kterém byla hra testována a jsou z ní pořízeny obrázky a popis. Ostatní počítače (počítač) je bud barevně nebo písemně odlišný a označuje počítač (počítače) na kterém by připadně měla existovat více či méně podobná hra se stejným názvem a názvem. Uf, že

DOPISY ČTENÁŘŮ

máte v kalhotách a neotisknete to? Věřím vám. Vite co? Radši to zabalte a utíkejte do teplých krajin.

R.S. Liberec

Raději zůstaneme horším magazinem, než abychom v našich tabulkách uváděli nepřesné či zavádějící informace. Vysvětlovali jsme to stokrát. Věta „více či méně podobná hra“ nás v našem rozhodnutí jen utvruje. V případě, že je hra podobná méně, může taky vypadat úplně jinak ne? A nemusela by mit ani stejný název ne? A námět? O ten taky moc nejdě ne? Ne a už to nebudeme opakovat - v tabulkách další počítače prostě nebudou, protože co do konverzí se na softwarové firmy nelze spolehnout.

Kdybyste „TO“ zabalili do igelitu

Když jsme viděli čtvrtý číslo, tak jsme nechápali. Netušili jsme, že chybějící článek Darwinovy teorie může dostat licenci na vydávání časáku. ICE, už jsi zjistil, na co máš na (každý?) ruce těch pět odporných výrostků? Ne aby sis je strkal do nosu nebo nedej bože do za... zásuvky. Jinak nechápeme, proč si Čečen, Guma a ten třetí jantar Max vlezli při focení za plot. Asi starý kriminálník firmy s pokrovanýma ušima? LUKE je dobré!!! Ještě ho máme kousek v troubě. TV nás svými svářečskými brýlemi typu LITTLE GREMLIN ze stavebnice „Kleiner Werkzeugmacher“ naprostě zmystifikoval. LEE, to nemyslíš vážně, ty chceš asi na držku! Dát Barbie 4%, to si trochu přehnal hochu. Kam si dal oči? Je to skvělá pařba a né žádná 4%-ni hra. A teď něco k vašemu výtvaru podle hesla „Kritika je koření života“. Takže:

za á - Obálky YO!!! To je vončo milá Tončo. Proti zácpě jak dělaný.

za bé - Nehrajte si na BRAVO a místo „posterů“, který jsou (příznejme si to) na dvě věci, radši rozšířte návody o starší pařby

za tsé - Hitparádu doplňte o TOP TEN totálních kravín s názvem NEVER MORE

za bře - Kdybyste „TO“ zabalili do igelitu (tudle jsem u trafiky zakop o louži a mohl jsem si koupit nový, takhle z lidí taháte prachy, co?) a občas přiložili nějakou tu disketku (co?) s nějakým tím demilečkem (ne? ale jo!), tak by „TO“ možná už z deseti metrů přes zamílené sklo trafiky připomínalo počítačový časopis

za rohem - Manchester si strčte se 70% do drajvu. Fakticky se nám někdy zdá, že hry hodnotíte v Alkoholi komatu.

mezi řádky - Zdravíme tiskařského šotouše! Pořádně jim zatop (at to dobré hoří!) Pařbě zdar a nazdar

Kalič P.B. a A.H.

OK. Zavinili jsme si to sami. Taková hloupost - kdysi jsme napsali že dostáváme málo kritických dopisů. Netušili jsme, že se najde tolik lidí s IQ nižším než výška průměrného pudla, kteří si pod pojmem „kritický dopis“ představují něco jako „Vole napišeme jím, Jaký jsou to vole kreténi vole ne?“. Výborně mládeženci.

za á - I proti průjmu

za bé - Pár posterů bylo slabších, ale jsou i taci, kterým se libí. Nechápeme to.

za tsé - Hmm

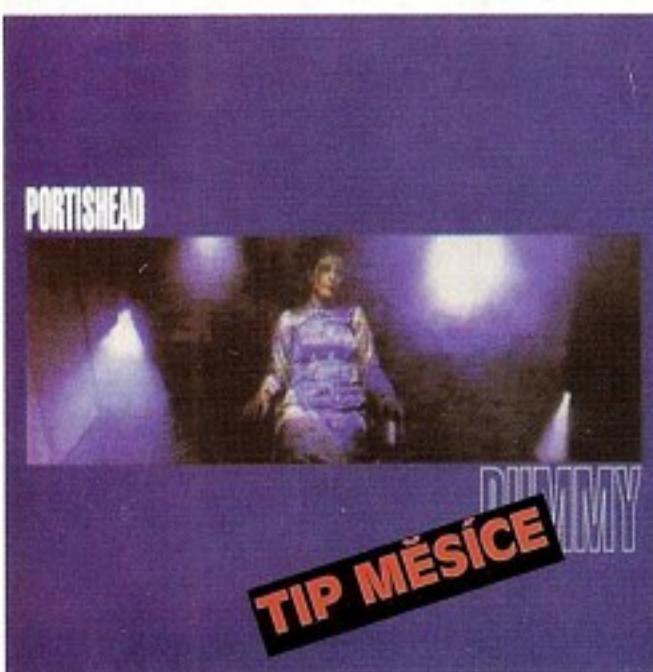
za bře - Zabalime, hned jak nám řeknete co „TO“ je. Nás časopis určitě ne, protože něco takového by si lidé vaši úrovně nikdy nekoupili ne?

za rohem - Jen doufáme, že i váš dopis vznikal v Alkoholi komatu. Nebo jste takoví pořád?! Meti řádky - I já vás zdravím - Šotouš

A mimochodem, chlapci, už nám, prosím, nikdy nepište.

S vámi ostatními se sejdeme zase v dalším čísle. Pište. Vynechte ale už prosím KONSOLE × PC × AMIGA × PRAVEC spory a žádosti o změnu tabulek hodnocení.

SCORE



PORTISHEAD Dummy

Go! Discs 1994

Není to hudba, není to film. Je to oboje a zároveň nic z toho. Co je to..?

„Nechápete? Nevadí, pochopite. Zbaveni malichernosti bežných starostí, v pohodě, se světlem zhaslým, se smysly vypojenými, napojeni na Portishead. Pochopte, že On (Geoff Barrow) a Ona (Beth Gillons) sice vnikají do Vašeho světa otvory ušními, ale pouze poslouchat nestačí. Tahle muzika vzniká uvnitř. To Vy sami tvoříte, kreslite, domýšlite. Oni poskytují náladu. Jejich film je absolutně statický. Co se hýbe jste Vy, Vaše myšlenky, vzpomínky a představy. Stačí se jen na chvíli zastavit, nachat se obklopit a strhnout. „Dummy“ není CD jazzové, bluesové, hip hopové, transové či žádné jiné (i když by to vše mohlo být). To ani není podstatné. Hudba zde není produktem, ale nástrojem. Pozváním do jiné dimenze. K návštěvě světa Portishead. Přijďte uvolnění, představivost vemte sebou, zbytek je v ceně. Nechcete-li být úplně sami, Ona Vám nabídne svou společnost. Vypráví o sobě, o ní, o něm, o Vás.

„A pak všechno stichne. Najednou jste v opuštěném pokoji po vydařeném večírku. Co zbylo je Vaše touha vidět vic, dál... a pochopit.

Je to emocionální, dobré, nejlepší.

Hodnocení: * * * * *



SHED SEVEN Change giver

Polydor 1994

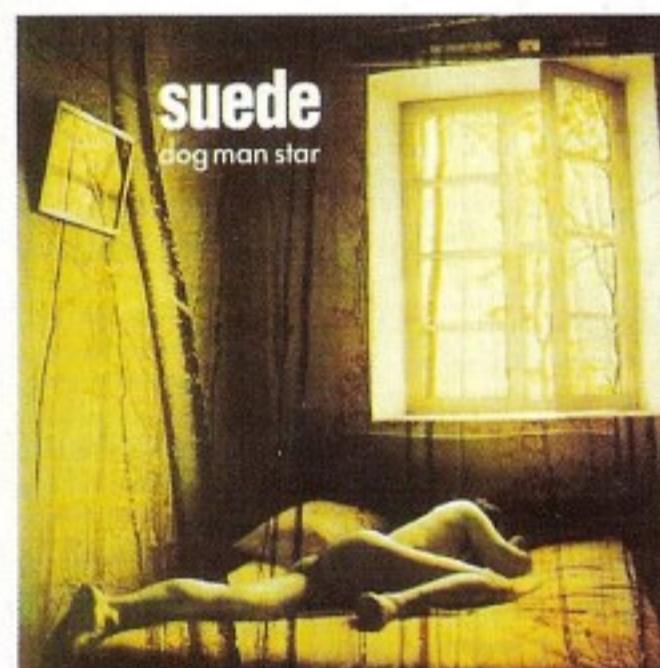
Ten kdo si koupí debutovou desku čtveřice z Yorku Shed Seven, zlákn chvalozpěvy britského nezávislého tisku, s vírou, že uslyší něco

vyjimečného bude asi zklamán.

Na „Change giver“ totiž nic objevného a progresivního nenajdete. Celkový zvuk a náladu desky velice připomíná debuty též právě vycházivých hvězd jako Oasis a Echobelly. Velice patrný je odkaz The Smiths, Stone Roses, a jak je v dnešní době tak populární, i Rolling Stones. Trochu víc identity kapele dává poměrně zajímavý projev vokalisty Ricka Wittera. Co se repertoáru týče zde Shed Seven nic neponechali náhodě, a tak nechybi úspěšné singly „Mark/Casino girl“, „Dolphin“, „Speakeasy“ i právě vyslé „Ocean Pie“.

Nic nového pod sluncem, ale celkem příjemná deska, která nenudi.

Hodnocení: * * *



SUEDE Dog man star

Nude 1994

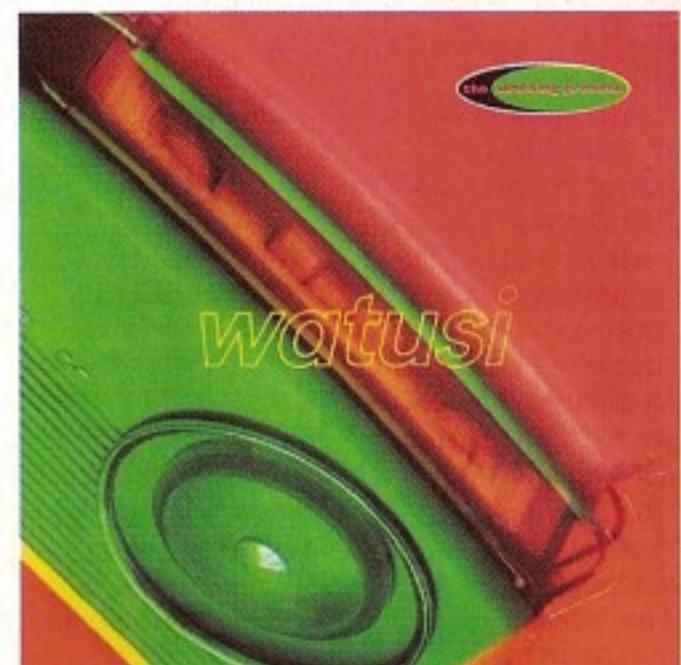
Přízeň hudebního tisku a fanoušků, ale především nesporý talent, získali SUEDE pověst nejlepší současné skupiny. Loňský debut („Suede“) lehce dosáhl prvního místa Indie Top ten a prodává se dodnes. To vše vytvořilo atmosféru napjatého čekání na desku druhou, která měla postavení SUEDE potvrdit. Ještě před vydáním však šokovala zpráva, že kytarista a spoluautor všech písni Bernard Butler pro neshody se zpěvákem Brettem Andersonem kapelu opouští. Pro mnohé se tak „Dog man star“ stalo tečkou za nadějnou kariérou skupiny.

Af se jedná o testament či pouze mezník v historii SUEDE (v současné době hrají doplněni o Richarda Oakese opět ve čtyřech), touto deskou posadili laťku sobě i dalším hodně vysoko. První co upoutá je extravagantní (až exhibicionistický) zpěv Brettina Andersona. Volnější skladby, jichž je na desce většina, dělají prostor vyniknout jeho čtyřem a půl oktávám a tato poloha mu zjevně svědčí. Druhým trumfem SUEDE je pak osobitá hra Bernarda Butlera (za takovou „The asphalt world“ by se nemusel stydět ani David Gilmour). Asistence smyčcových a dechových nástrojů či dětského sboru není v rockové muzice sice ničím neznamým, ale na této desce rozhodně nevyvolává pocit kýchavosti, je naopak příjemným zpestřením a odlehčením.

„Dog man star“ byl sestaven se zřejmým cílem dosáhnout celistvosti. Tomuto konceptu odpovídá i úvodní „Introducing the band“ (evokující začátek „Stg. Pepper...“) i závěrečné „Still life“ jako pozdrav velkým The Smiths, se kterými jsou neustále srovnávání.

Druhá deska SUEDE má všechny předpoklady následovat úspěšnou prvotinu, kvalitou je nepochybně před ni.

Hodnocení: * * * 1/2



WEDDING PRESENT Watusi

Island 1994

Příznivci Wedding Present, kterých si kapela za devět let své existence získala nemálo, čekali na novou desku téměř dva roky (poslední „Hitparade 1, 2“ vznikly komplikací singlů vydaných v roce 1992).

Nový materiál začal vznikat okamžitě po přechodu k firmě Island (od RCA). „Watusi“ sice nezaujme rychlosti a údernosti, typickou pro dřívější tvorbu, zato překvapí pestrostí a propracovaností jednotlivých skladeb. Hned několikrát je nekonformní zpěv Davida Cedge doplněn ženským vocálem (Heather Lewis respektive Carrie Akre). V baladicím „Spangle“ praská stará deska a zvoní zvon, „Big rat“ dokonce dokresluje trombón. Při poslechu gradující „Catwoman“ si nelze nevzpomenout na Velvet Underground a „Heroin“. A tak podle dřívějších schémat „jede“ snad pouze rocket „shake“ it a singlové „Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah, yeah“. V produkci Steva Fiska (známý spolupráci s kapelami ze Seatlu) charakteristické kytarové plochy byly vystřídány vrstveným zvukem a čitelností všech nástrojů.

Desce sice schází lehkost a přímočarost „George Best“ nebo „Bizzaro“, i celistvost a zasněnost „Seamonsters“, ale svou silu určitě má. Wedding Present stále patří mezi to nejlepší co britská kytarová scéna nabízí.

Hodnocení: * * * 1/2

Vratislav Jandák

Jedním uchem dovnitř

RADIO 1

91,9 FM

a tím druhým taky

Na výtoni 6, Praha 2

tel.: (02) 29 31 96, fax: (02) 29 62 86,
tel. studio: (02) 29 20 33

POHODLNÉ A PRECIZNÍ JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



G-Force Yoke

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

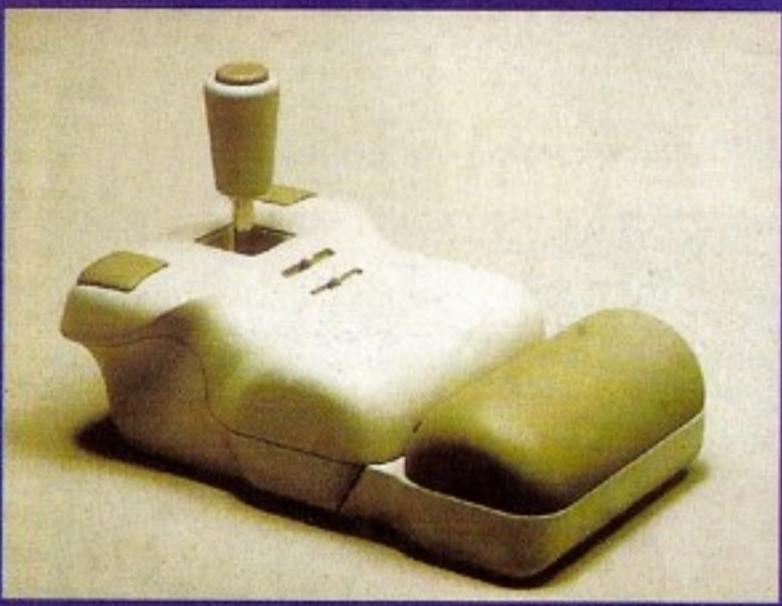
Cena 1999 Kč



Flight Max

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

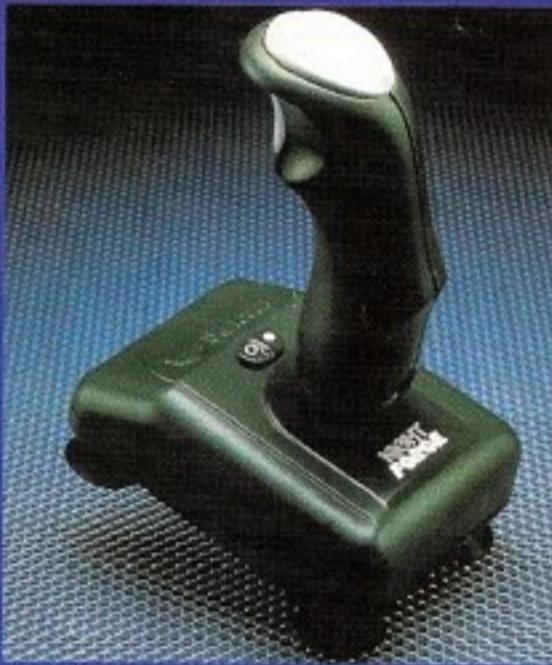
Cena 1249 Kč



Axys

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

Cena 799 Kč



Night Force

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

Cena 649 Kč



FX-2000

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

Cena 799 Kč

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



**Suncom
TECHNOLOGIES**



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

G-FORCE YOKE **FX-2000** **AXYS**
FLIGHT MAX **NIGHT FORCE**

JMÉNO A PŘÍJMENÍ:

ADRESA (VČETNĚ PSČ):

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:

VISION, KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL.: 02/322 960, FAX: 02/322 874

www.oldgames.sk

Video scéna

The STAND - Poslední boj

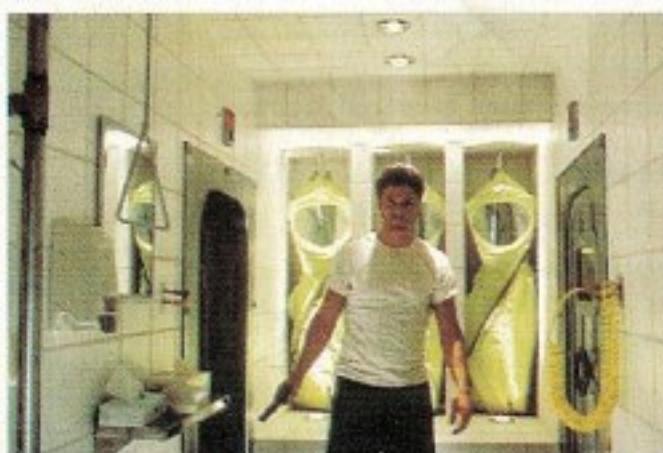
Nebýt jednoho starostlivého tatinka a jeho malé holčičky, nemuselo se to vůbec stát. Jeden nepodařený experiment by byl spolehlivě utajen a záznamy o několika mrtvých vědcích by zmizely v přísně tajných spisech ministerstva obrany USA.



Jenomže se to stalo. Starostlivý tatinek prostě ztratil hlavu. Jako strážný ve vědecké kolonii, zaměřené na výzkum nebezpečných virů a baktérií měl jediný úkol - v případě nebezpečí zavřít bránu a odříznout prostor od světa. Měl ale malou dcerku a její život je důležitější než celý svět. A tak, ve chvíli, kdy dole v laboratořích unikl zhoubný virus smrtici chřipky a v několika minutách zahubil veškerý personál, strážný popadl ženu, dcerku a ujízděl pryč. Někam pryč, kde nehoří žádné nebezpečí.

Mnoho nechybělo a lidská civilizace by jeden nepodařený experiment přežila. Nedostali se ale ven včas, a vírus opustil laboratoře, uhnizděný v jejich tělech. Ani přes veškerá opatření armády a snahu zastavit šíření se zkázu virus zvítězil. V několika dnech apokalypsy byla Amerika zasažena největší Morovou ránon všech dob a jejím spárům uniklo jen pár vyvolených. Pár vyvolených, jejichž nelehkým údělem je vybudovat znova lidskou společnost a vrátit světu život...

Apokalyptická zápletka nejprodávanějšího hororu mistra děsu, Stephena Kinga, rozehrává giganticky šestihodinový příběh boje lidské civilizace s postupující zkázou, který postupem času přerůstá ve vyšší boj, boj dobra proti zlu. Není to jistě poprvé, co se setkáváme s námětem Země vylidněné z nejrůznějších důvodů, na jejímž povrchu přežil jedinec či více



lidí bojujících o přežití (Poslední člověk, Den Trifidu, Den Poté, The Survivor a další knihy či filmy). Poslední boj se však od všech ostatních děl s touto tématikou výrazně liší.

Především je velice obtížné rozlišit žánr filmu. Poslední boj je sice označován jako horor, což ale v žádném případě není. Za šest hodin filmu se leknete asi třikrát, bát se a nepříjemný pocit budete mít dohromady asi dvacet sekund. Film je nicméně velice divácky zajímavý, velice rychle vás vtáhne do děje a udrží vaši pozornost po celou dobu. Ve filmu najdete všechno - od počátečního, skoro dokumentaristického ličení šíření zhoubného chřipkového viru po Americe přes profilování jednotlivých charakterů až po konečné utkání dobra se zlem, které se v průběhu filmu vykristalizuje do podoby Randalla Flaga - ztělesnění samotného dábla. Vylidněná Země se tak stává prostorem pro utkání s dáblem a pro Poslední Boj, jehož vítězí bude patřit svět.

Máte-li rádi výpravné katastrofické filmy a máte-li dostatek času na vstřebání šesti hodin napínavého



příběhu, Poslední Boj se vám bude dozajista zamlouvat. Nicméně, pokud se chystáte na příšerný horor, ve kterém se potoky krve nezastaví ani o vaši obrazovku a ve kterém hrůza a děs dřímá na každém kroku, Poslední Boj vás nepotěší. Záleží na vás.

ICE

Warner Home Video 1994



**A nakonec,
co vás čeká v příštím čísle**

Bliží se vánoce a s nimi i zvláštní zvyk některých lidských komunit dávat si vzájemně různé dárky, různá překvapení. Tím našim překvapením pro vás bude další číslo, které bude tak překvapivé, že si ani nedovolíme ukázat vám jeho obálku. Přesto trošku poohlídeme roušku tajemna a prozradíme, že v něm mimo jiné najdete recenze na hry INFERNO, METALTECH: EARTHSIEGE, MASTER OF MAGIC, REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL, ARMoured FIST, LOLLY POP, WILD BLUE YONDER, DAWN PATROL, ONE MUST FALL a hromadu dalších a neméně překvapujících titulů. Máme toho mnohem více, ale budeme vás napinat, protože se máte opravdu na co těšit. Uvidíte!

TOP SECRET

BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod**

386 DX - 40 MHz	25.680,-
486 SX - 25 MHz / VL BUS	27.890,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	29.490,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS.....	29.550,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS.....	31.990,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2 LETÁ ZÁRUKA



upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 2.900,-
HD 340 MB + 1.050,-
HD 420 MB + 1.750,-
HD 540 MB + 3.100,-

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s	+ 3.990,-
CD-ROM Mitsumi TS 450 KB/s	+ 6.500,-
zvuková karta SOUND FX 16-bit	+ 2.590,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1.....	+ 2.050,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNI VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobrani 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

BRNO: TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723 **BRNO:** Prosek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02

DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680

JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70

MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124

PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PISEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037

TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89

ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořáková 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPLEŤENÝCH PRODEJCŮM

SCORE

PRODEJNA POČÍTAČOVÝCH HER

Pokud vám stačí hrát staré hry, pak se zastavte ve vašem nejbližším obchodě, kde nějaké počítačové hry mají. Pokud budete mít štěstí, budete si možná moci vybrat z deseti titulů a některé z nich budou jen několik měsíců staré!

Ale, chcete-li si vybrat z nelepších a nejlevnějších titulů na světě, máte jedinou možnost - Score. Obě naše prodejny Score jsou specializovány pouze na prodej počítačových her.

V našich obchodech si můžete vybrat z více než stovky různých her pro PC v cenách od 199.- Kč do 1999.- Kč. Dále nabízíme širokou paletu her pro PC CD-ROM a velký výběr her na Amiga a CD32. Potřebujete kvalitní zvukovou kartu, joystick, či mechaniku CD-ROM. Žádný problém.

Ve Score najeznete všechny nové hry. Každých čtrnáct dní máme novinky, proto nás navštivte co nejdříve, jinak vám může uniknout poslední hit!

Máte problémy s hrou, kterou právě hrajete? Prodavači ve Score budou nadšení, pokud vám budou moci jakoli poradit, či demonstrovat hru, o kterou budete mít zájem.

Zastavte se v našem obchodě ještě dnes.

SCORE Praha, Čkalova 7, Praha 6
PO: 14.00 - 18.00 UT - PA: 10.00 - 18.00 SO: 10.00 - 14.00

SCORE Brno, Elektrodům, Jánská ulice, Brno
PO - PA: 8.45 - 17.45 SO: 8.45 - 11.45

FLEET DEFENDER
THE F-14 TIGER SHOT SIMULATION

themePARK

SYSTEMS

www.oldgames.sk