

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



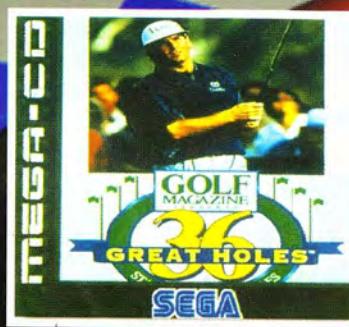
SEGA
• MEGA DRIVE •



MK - 4441



MK - 4411



MK - 4211

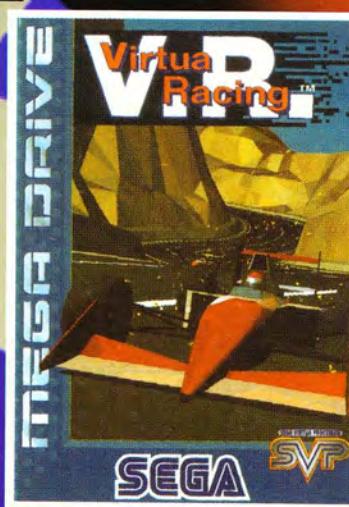
MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

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

popron
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů; **SEGA**

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 I. 317/318, záznam I. 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 Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formáková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (CERT)

Adresa redakce:
SCORE, Krupskovo 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, Krupskovo nám. 3, 160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uvedte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek 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 zárysnič	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

HY JEN PRO DOSPĚLÉ?

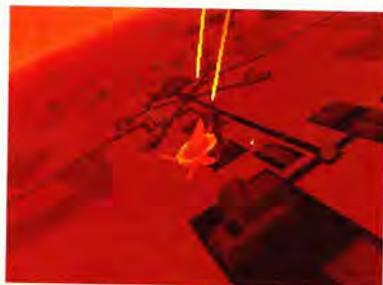
Ačkoliv je DREAM WEB jen jednou z dlouhé řady her, není bez zajímavosti připomínat si souvislosti, které s tímto titulem bezprostředně souvisejí. Britská asociace zabývající se dohlížením nad způsobilostí různých věkových kategorií diváků ke sledování určitých filmů - VSC (Video Standard Council), začala od 1. září 1994 udělovat označení s věkovou hranicí i některým softwarovým titulům obsahujícím scény násilí, zobrazení krve či jiné jevy nevhodné pro mladistvě. 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. Živit 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 užíjí spousty jiných věcí, jen hrani her, platí v tomto čísle dvojnásob. S toliky novými tituly, které se nám podařilo do tohoto SCORE vtěsnat, s toliky změnami v úpravě a stylu našeho časopisu, s toliky 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 naznam 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 zmínku. Kromě již zmíněného návratu týmu LOOKING GLASS TECHNOLOGIES (autorů série ULTIMA UNDERWORLD) v cyberpunkovém dungeonu SYSTEM SHOCK je tady i dlouho a toužebně očekávaný DOOM 2, který sice mohl být o trochu originalnější, nicméně stále je na se dítav. Pokračováním je i DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAVAGER, druhý díl populární adventure, kterou jsme recenzovali již ve SCORE 1. Nechybi ani novinky jako QUARANTINE, COLONIZATION, WING COMMANDER ARMADA či STAR CRUSADER. Jedna z her, které rozvířily 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...

slavného-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. Recenze plné hry přineseme v příštím čísle.

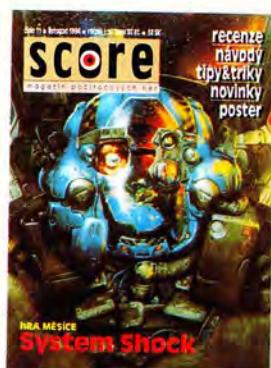
Tém z vás, kterým se podařilo zastihnout nás na letošním INVEXu v Brně děkujeme, stejně tak děkujeme vám, kteří vyhledali nás stánek na výstavě AVRECO v Paláci Kultury v Praze a vám ostatním přinášíme ujištění, že se s námi budete moci setkat i na četných dalších veřejných akcích, kterých se jako časopis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

Úvahy o tom, že je absurdní trávit u monitory veškerý čas a že je škoda zapomínat na krásy okolního světa, dnes opakovat nebudu. Jenak proto, že se v předešlých 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 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 ohlédknutí 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 nezcela 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	SYSTEM SHOCK (PC)	ORIGIN
2	DREAMWEB (PC)	EMPIRE
3	DOOM II (PC CD-ROM)	VIRGIN
4	QUARANTINE (PC)	GAME-TEX
5	PGA TOUR GOLF (PC CD-ROM)	EOA
6	THE JUNGLE BOOK (SNES)	VIRGIN
7	COLONIZATION (PC)	MICROPROSE
8	ROAD RASH (3DO)	EOA
9	WING COM. ARMADA (PC)	ORIGIN
10	BENEFICATOR (AMIGA)	PSYGNOSIS



Komentář k hitparádě

Máte-li chvíliku času, tužku, papír, obálku a známku nebo korespondenční lístek, můžete se tvorbou naší hitparády zúčastnit i vy. Na papír či korespondenční lístek napište druh vašeho počítače resp. hitparádu, do které chcete vstoupit (PC, PC CD-ROM či AMIGA) a jednu či více, maximálně však 10 vašich nejoblibnějších her. Zasláním na adresu SCORE, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6 pak svoje hlasy 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 autérů série ULTIMA UNDERWORLD, LOOKING GLASS TECHNOLOGIES nenechal nikoho z nás na pochybách 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 prodače jánevymjak prosili". O hre DOOM II platí v podstatě totéž. Jen vyšla o něco dřív. Krve je v ni stejně. Přibližně.

Je přiznáčné, že dnes již klasický simulátor zabiják, DOOM, zabírá hned dvě místa v hitparádě majitelů PC. Klasický a "relativně" mrumilový DOOM ji vede a několikanásobně brutálnější a krvavější DOOM II jí uzavírá, protože se zatím nenašlo dost odvážlivců, kteří by se do Pekla na Zemi odvážili. TIE FIGHTER na druhém místě je důkazem toho, že dobro to 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 četnářské hitparádě drží stále vysoko.

Jeněť než se objeví nová vlna multimediálních 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. Tabulkou stále vede oblíbený MEGARACE, automobilové závody budoucnosti, následované strategickou námořní simulací AEGIS a stále oblíbenější strategií THEME PARK slavné firmy Bullfrog.

Doufejme, že se CANNON FODDER 2 objeví v nejbližší době, protože jinak se celo hitparády pro AMIGU pravděpodobně ještě dlouho nezmění. UNIVERSE je novým osvěžením pro milovníky adventure her, které ale nedopadlo tak, jak bychom všichni očekávali. Nepříliš intuitivní ovládání, nudný děj a stupidně obtížný (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 přesvědčí 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, neskonale 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

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



DOOM 2

AMIGA

1	CANNON FODDER	VIRGIN
2	UNIVERSE	CORE
3	BENEATH A STEEL SKY	VIRGIN
4	BENEFICATOR	PSYGNOSIS
5	APOCALYPSE	VIRGIN
6	K240	CREMLIN
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	MEGARACE	MINDSCAPE
2	AEGIS	VIRGIN
3	THEME PARK	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



MEGARACE

PC

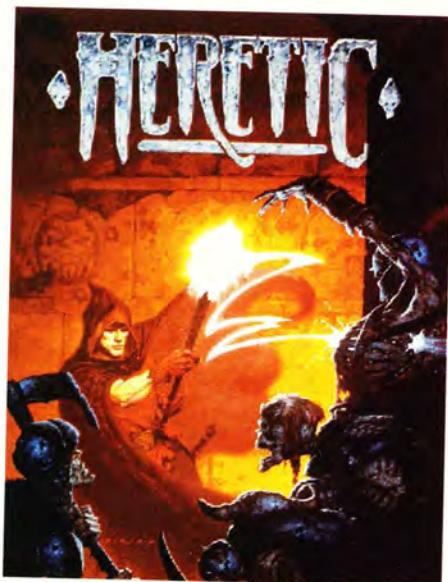
1	DOOM	ID SOFTWARE
2	TIE FIGHTER	VIRGIN
3	TFX	OCEAN
4	ROBINSON'S REQUIEM	SILMARILS
5	BATTLE ISLE 2	BLUE BYTE
6	FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE
7	OUTPOST	SIERRA
8	SYSTEM SHOCK	ORIGIN
9	DOOM II	VIRGIN
10	DOOM II	VIRGIN



TIE FIGHTER

novinky

Novinky Softwarového trhu



Bližící se vánoce probudily jako obvykle všechny držající 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 postavou 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 autori zvolili ohraně 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 WARRIOR, Sierra se nevzdává a pořád zkouší něco nového, ovšem ne výzdyky 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. Sharewareovi odbornici 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 vyšly PC-český 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 ocasy, údery nahradí plivance 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 JACKRABBIT a EPIC PINBALLU. Recenze se nám do tohoto čísla už nevesla 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 nerozvijíte jen dopravu vlakovou, ale i ostatní, lépe řečeno všechny



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





ubírá trochu nezvyklou cestou a pracuje na zvláštní CDkóvé akci/adventuře ALIEN LOGIC. Adventuru FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN od Binary Illusions by si nezkušený pozorovatel možná spletl s INDY 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 prestaváme orientovat ve všech Maxisákých 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 předlohou 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 medvědického kulometu se používá kuše a magická hůl vysilající fireballs 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 kulačoučké 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 koberec již není vidět, vše vidíme přímo svýma očima (jako např. DOOM). Světlo světa brzy spatří i SYNDICATE II, o kterém zatím nemáme bližší



Adventure her bude na dlouhé zimní večery dostatek. Víz 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 vyvítat 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

Filmové studio Paramount si odbye svůj herní debut adventuřou STAR TREK - DEEP SPACE NINE, kde mazané 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 nežli pokračování SHADOW OF THE COMET - PRISONER OF ICE (ho ho

informace. Čtyřcédečkový 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 krvavém simulátoru taxikáře QUARANTINE recenzovaném v tomto čísle připravuje Gametek další hráču 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 Napoví“.

SCORE



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



téma

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 výkonom. Nedlouho poté měl 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 utrácet 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 netkly ani v síle 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 počítačové 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 dobře fungovat ani na sebelepším počítači. Příkladů lze nalézt více než dost, pokud srovnáme některé tituly v provedení pro PC a třeba pro Amiga. Příklad za všechny: SYNDICATE na Amige 1200 s 2MB paměti 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 stož za to. Nebo jeden opačný příklad: DOOM na Amige - ani náhodou! Inu každý systém má svoje pro a proti, ať již je to cena, výkon, nebo například počet titulů. Každý parametr má svou váhu a jejen na každém zájemci, aby se rozhodl pro nějaký kompromis. PC: nabízí v současném



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 náškoku a aby hlavní hardwarový garant projektu 3DO představil PAL verzi pro evropský trh a očekávaný MPEG-1 modul pro přehrávání filmů zaznamenaných v tomto formátu na 12cm CD. Tento formát nabívá poslední dobou stále větší obliby. (Filmy zaznamenané v tomto formátu bývají označovány CD-i kompatibilní, podle přehrávače Philips CD-i, který začal tento způsob

době asi nejvice kvalitních her různých žánrů, ale jelikož není určeno pouze na hry je poměrně drahotné. Naproti tomu 3DO je jednoúčelově zaměřený systém pouze na zábavu, ať jde o hrani her, poslouchání audio CD, nebo přehrávání 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? Posudíte 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 zakládajících společností projektu 3DO. Dalšími podílníky byli mimojiné i Matsushita Electric Co (Panasonic), Warner Time a AT&T. Timto 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 zkusebním zahájení 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 přicházely softwarové firmy s největšími výdaji na podzim a snášely se vydat co nejvice titulů do vánoc. Nejinak je tomu i s tituly pro 3DO, tento podzim přichystal řadu opravdových lahůdek. 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 mimojiné i Sanyo, Samsung, Goldstar a AT&T.

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

komprese obrazu využívat jako první). Kvalita obrazu v MPEG-1 formátu je srrovnatelná 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 dobré známé uživatelům PC jako tvůrce zvukových karet Sound Blaster. Tato firma dostala licenci na výrobu 3DO coby zásvunové 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 výkonné 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 příčemž 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 i Amiga CD32, která však nepatří do téže výkonnostní kategorie a pro niž je většina her pouze CD verze her ze staré Amigy 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 - anabaze firmy Commodore je všeobecně známa. Také zprvu nadějný a zajímavý Jaguar se po ročním slibování dalších her stal okoukanou atrakcí se stalou nabídkou pěti či šesti stupidních her. Teprve nyní, přesně jeden rok po zahájení prodeje se konečně objevil Alien vs Predator což mi případně 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 Hawkine - začít prodávat 3DO Model 2, který má coby centrální procesor PowerPC-64 bitový RISC, namisto současného 32-bitového RISC procesoru ARM60. A když už jsme u té budoucnosti, na rok 1995 jsou ohlášeny i další projekty z oblasti super-konzoli: 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. Analogii 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 možnosti 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 nazývaný projekt "Bulldog" a ještě dříve než na trh přijde v podobě nového stroje bude prodáván jako zásvunová upgrade karta pro majitele 3DO M1. Celkový počet hotových her bude v té době díky

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

Software

Při 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 Californii 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, GEX - 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 dobré známi 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 MICROCOM) Další zajímavé tituly pro 3DO jsou: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES od Electronic Arts, což je zajímavá, plně mluvená adventure. Nejprodávanější hrou posledního měsíce je strhující soubor motocyklových messengerů - ROAD RASH - držitel ocenění za nejlepší hudbu. Některé další tituly zmínim 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 JOHNY ROCK? a v době vydání 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, vyhlizející jako



Šachy BATTLECHESS pro 3DO vypadají velmi slabně.



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



PGA TOUR GOLF - definitivně nejlepší verze.

hratelných demoher. Druhé CD je regulérní hra přikládaná 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 nejkrásnějších her pro 3DO s fantasticky rychlou grafikou a výbornou hudbou z CD. Snadnost a komfort obsluhy jsou vskutku konzolově 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 periferii. Prostě paráda! Na rozdíl od počítače u konzole nehrozí ztuhnutí nebo zhroucení programu, ani jiná infarktová chvílka. 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 WAWE, která spíše připomíná film, ale poskytuje mnohem více možnosti pohybu, než např. REBEL ASSAULT. Jde v podstatě o letecký simulátor ve kterém je účelem likvidovat "walkery" a letouny větralců, přepadňujících 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 občasním vstupy velitele akce a splubujovníků 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 objevil 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 informaci 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. Představte si geniální hru ULTIMA UNDERWORLD přenesenou do vesmíru a vypilotovanou k dokonalosti beroucí dech. To je SYSTEM SHOCK.

Nahodil jsem antigravitační brusle a z nenápadné černé krabičky jsem vystřelil lesarový meč rychlosti, že by se Luke Skywalker styděl. Brusle mě nesly potemnělou chodbou stále rychleji, až jsem setrvačností 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 bezhlavě mečem. Ale, jak už tomu v životě bývá, bylo příliš pozdě. Ani jsem nevěděl jak, ale měl jsem v sobě jednu, dvě... tři... padesát kulek, které se mi



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

jak žhavé olovo mlely v žaludku. Až budu zvracet. V pekle.

Trojrozměrné řádění mělo vždycky něco do sebe. Pro „oddych“ se každý rád vráti k DOOMu a cvičně si skosí pář stovek dálblů a mutantů, popřípadě побije několik svých kamarádů. Na druhou stranu intelektuál si raději zapřemýší nad adventurou. Dojde-li však k fúzi nebo, chceme-li toto příšerné slovo obejít, k mutaci téhoto 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 na námi. SYSTEM SHOCK je právě tak, co chybělo, vyplňením 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 dokonala, 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 páperková a místo zdolu-hávového pokutování vám pro jistotu vymijí mozek, aby vaše stouravé prstinky nemohly hrabat v cyber-siti nikdy více. Vám však přeje štěsti 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 protlačením jeho etikety k lidem.

Tak se také stane a našeho milého hackeru nemine sladká odměna - do mozku je mu zapuštěn interface nebo, chcete-li, zásuvka, pomocí které se může kdykoliv přímo napojit na sít tak, že si do hlavy pichne kolík a je to.

Po této vykotlávací operaci je hacker na šest měsíců uloven do kryogenického spánku a probudi se přímo pod vaší kontrolou. Jak se dalo čekat, stanici už vládne Shodan. Z lidi nadělal zombíky a androidy a totálně ovlád všechn devět patér 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 o vás a to tak, že vás zelesné paráty chytí za hlavu, vytáhnou o metr výš a bzučív mixér vám vykotlá mozek, ruky a nohy se vám při tom klepou jak na rock'n'rollovém večírku v sedmdesátých letech. Oblíbený viditelný přes sklo mixéru se jen nevěřitelně usmívá - nejdříve ho něco trochu bolí, pak už je mu všechno jedno a nakonec se ztrati v krvavé mlze. Romanické. Časem jsem se naučil Shodan upřímně nenávidet 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, dívat se za roh, jezdit na antigrav. bruslích, vznášet se pomocí trysek nebo letat v nulové gravitaci a to jejen nejzákladnější ovládání. Co se týče zbraní, máte k dispozici snad všechno, čím se dá zranit či zabít, od ocelových tyčí přes pistole, špuntovky, medvědice, uspávací jehly, kulomety, samopaly, několik druhů laserometů, pancérové pěsti, lesarový meč (ten je obzvláště povedený) a nespocít dalších zbraní. K tomu ještě připojte 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). Toto tlačítko bud' to rozruší 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 čihané na silovém poli a mám vlk jako hlad, vlastně vlk jako... hlad jako, zmatek (nahore)! 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 pitat uzdravovače, halucinogeny, zlepšovače vidění, posilovače a rozzuřovače, ale nesmíte to přehánět, jinak chudáček hacker skončí s pěnou u huby ve vlastních výkalech. Ke všemu se musí přistupovat s citem, tedy kromě nepřátele. Jak se říká mrtvý nepřítel, dobrý nepřítel a SYSTEM SHOCK není výjimka. Kromě zbloudilých biologických pokusů a nemrtvých lidí, které vaše zbraně rychle mění v krvavou kaši má Shodan všechno pečlivě rozestavěno bojové roboty. Je jich mnoho druhů, ale i tak si časem zapamatujete, jak je který nebezpečný a budete rozehnávat jejich hodnosti. 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.

Zambovskými kousky se můžete bavit až do aleluji, tu se připlazíte větrací schotu a nachystáte časovanou bombu, tam skočíte z výšky mezi tři roboty a s využitím jejich zmatku je rozsekáte laserovým mečem, skrže mříže a otvory ve stěně můžete shpakovat obrazovky v kontrolních místnostech a opisovat si tajné kódy.



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



Čekají vás nepoznané momenty ze světa budoucnosti. Každé patro stanice má patričnou atmosféru a svůj specifický účel. Zprávy zesnulých členů posádky nalezené mezi roztrhanými těly a zmutovanými zbytky tkání uceleně vyprávějí a marném boji proti Shodanovi, občas v nich ale naleznete i potřebné kódy či jiné důležité informace. Boj o vás kejhák bude velice různorodý: nejprve musíte zničit těžební lasery stanice vypálením do vztýčených 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 počítacové sítě, takže musíte odstranit datové antény plastickými výbušninami (na tohle bude stačit „jen“ jeden den). A to je teprve začátek. Dostanete se do situací, kdy položíte časovanou plastickou výbušninu a Shodan za vám vztyčí silové pole. Máte jen pár sekund na to, abyste ho odpojili a řekněte, hrabat se v elektrickém rozvodu s tkačící plastickou výbušninou v zádech je o to složitější, že se člověku maličko 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 zaměřením, kde by se vás bez ochranného obleku stala budí slaná voda nebo hnijající zrůda. S nevidanou pečlivostí jsou zpracovány fyzikální zákonky, v různé gravitaci bude vaš pohyb odlišný. Podle vzdálenosti od epicentra výbuchu odhodi tlaková vlna způsobená explozí granátu nejen vas, 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) poznamka nachází, klikáním na něj se vám obsah

poznámky objeví na obrazovce aniž byste museli konzultovat mapu. Ovládání hry ukázkově vychází vstří všem druhům hráčů, kombinace myši a klávesnice ve stylu DOOMu se sama nabízí. Jak vidíte na obrázcích, všechné 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, rozštílet jeho úsměv ku-kometem vám jistě vylepší náladu.

levém dolním rohu obrazovky si dokonce můžete měnit podle libosti, tj. v levém si zapojete zaměrovací systém a v pravém např. mapu, nebo v levém mapu a v pravém přistup 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 vám) spouštěte 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, otevřít si blokované dveře v reálném světě. Jste vyzbrojeni různým hackerským softwarem jako jsou navrátaváče ochranných bloků, vnaďidla lákající ostrahu dat, můžete sbírat dokonce i hry a v jednom z menu si pak během hry bavit třeba asteroidy nebo pinkáním míčkem - detaily jsou zarážející. Dokonce ani v sérii ULTIMA UNDERWORLD nebylo zvykem, že by se na jednom patře překrývalo 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 vám robot a že o vás ví.

Nebo vypnete silové pole a víte, že spadnete do vzduchového proudu pod vám 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 mraky 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, címž by byla jeho genialita ještě více zřejmá.

Origin nám už poněkolikáté pomáhá nalézt nový styl a boří stávající technické hranice. SYSTEM SHOCK ukazuje, jakým směrem se tvorba her bude ubírat v BUDOUCNOSTI. Hrát SYSTEM SHOCK na rychlém počítací je něco podobného jako skočit v čase o pár let dopředu a ponofit 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 hlavné pistole u spánku a bez výčitek. SYSTEM SHOCK hraje už potřetí znova od začátku a pořád nalézám nové věci a nápady, kterých jsem si předtím ani nevšiml. System Shock je vrcholem současného hrani a když vás hra snad nechytrne na první pohled, spolehněte se, že v okamžiku, kdy proniknete do ovládání a ponofíte se do děje, přestane svět okolo vás existovat. Zmizí vás růžový medvědek, babička i nutkání navštívit WC a zůstanete jen VY a SYSTEM SHOCK.

ANDREW

Score	94%
Název hry:	SYSTEM SHOCK
Výrobce:	Origin
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Dungeon
Počítací:	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, padesátičetný Van Vahlen, jehož herní zkušenosti sice nejsou nijak valné, ale tím 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 polopozadidle PCčku stojícím o samotě v ošuntělému 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 vichřém 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 příslib nudného nedělního večera, vybalil omakané a ubletané (hej, jak pompézní výraz) diskety a jál se hru instalovat. Ne, že by byl jedním z herních maniáků, ale když na to přišlo, zahrál si rád, zvláště pocházel o doporučení od Richtera. Instalace skončila dobře. Pěstěné prstíky natukaly do kláMESTA, (tak Van Vahlen říkal kláVESNICI, vždycky se tomu s Richterem srdečně smáli) příkaz DREAMWEB IS.

Ze zaprášených reproduktérů se vyvalila majestátní hudba u které si Van Vahlen udělal mentální poznámkou poukazující na její vyjimečnou kvalitu. Úvod hry ukazoval jakousi starobylou sekutu bdící po nesčetné věky nad lidskými sny. Sekta vysílá svého učného 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 balanciобра a zla, chtějí prostřednictvím snů ovládnout člověky okolo sebe. Po chvíli intro ztmaľovalo a na obrazovce se objevila malíčka krabička plná nejasných skvrn. Van Vahlen otevřel oprýskaný suplík a vytáhl staromládenecké 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. Jasné, 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 šmatrání krátce zvolal „Proklatá lupa!“. Pak ale jeho zrak opět spočinul na obrazovce a vida, že autor hry na podobné problémy



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

mysleli a přidali malé okénko ukazující zvětšený výřez prostoru v blízkosti cursoru myši, trochu se uklidnil. Aha, tak teď je to jasné, tohle malíček je zapalovač, tohle smítka je cigareta, támhleto je mikrovlnka a co to v ní máme, vida, klíček! „To mi to jde“, zvolal Van Vahlen hlasitě a nervozně si olízl soustředěné rty.

Abychom si upřesnili pojmy: Dreamweb je klasická adventure viděná shora, tj. z pozadí vidíte jen temena a ramena (a vemenia a kolena už ne). Dreamweb je podle vzoru klasických adventure naditý spíše zajímavým textem nežli okázalou grafikou. Na druhou stranu se dôčkáte hezkých krvavých animací a určitě vás potěší temné a rezonující cyberpunkové melodie. Ovládání je intuitivní a jednoduché - stačí jen zkoumat předměty, sbírat a používat je. Jelikož se děl odehrává v budoucnosti, přijdete do styku s mnohými sci-fi výmožnostmi, budoucími počítací a budete se potýkat s různorodými bezpečnostními systémy. Nyní se ale pojďme podívat zpět na našeho roztomilého pokusného králička, který se zatím usilovně snaží.

V době naší nepřítomnosti si Van Vahlen už zvykl na ovládání a stačil Ryanovi nasadit černé brýle, tuknutí na něz vytvářala textik popisující stávající lokaci. Objevil také hodiny, které, kupodivu, ukazovaly reálný čas, to

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 záblesné prohlídce bytečku mu už bylo jasné, že se učer Ryan nachází v své dřívající přítelkyně Eden. Hbitým tukáním na myš opustil Edenin dům a na jednoduché mapě New Yorku zvolil Ryanu byt. Tam našel počítací, nalagoval se do něj, začal si číst zprávy a zjistil, že děl 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 habitou laserovou pistoli jede výtahem k jeho apartmá už si napětí vybírá svou daň a do ruky olizané rty svědčí o tom, že Van Vahlen a Ryan se stávají jednou jedinou osobou.

Ted, když se nás pokusný objekt totálně szí s hlavním hrdinou hry, odvápním vám kousek příběhu Dreamwebu, abyste z toho všeho také něco měli: „V požární schránce našel Ryan krááásně klenutou sekuru, která se na něj vřele usmála. Pak vstoupil do výtahu, nožem rozpitval ovládací panel a výšivnul se na střechu znehybnělé kabiny. Sekerou vypačil 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 umělcova apartmá a druhý si máchal nožky v modravém bazénu. Než se stačili vzpamatovat, Ryan pozvedl sekuru a vida její vítězoslavný úsměv, zarazil ji až po topúrku do hrudi strážného u bazénu, jehož vnitřnosti tplele vykloktaly do vlažné vody (viz obr.). Druhý strážce zatím vystřelil, ale netrefil. Ryan tedy nelenil a vypálil mu do hrudi znamení smrti svou těžkotonážní pistoli. Vždyť to zabijení 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 utikají před pistolemi a tahle nepríšla na nic lepšího než zaletět nahá pod postel. A slavný kytarista? Jakpak se to na nás divá, prosebné nebo vyjukané? Ty kluku jeden, moc už i v životě nezabrnkáš. Smrt je sice nepříjemná věc, ale musíš ji přjmout důstojně. PIC. No vidiš a je to. A jakou krásnou diru 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 slzí 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 chváli 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 popisují 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 cítí, přemýšlí a jedná, ale autoři Dreamwebu (a že to bylo pár -náctiletých kluků) vystihli ty správné momenty, dialogy a zravy příběhu, abyste všemu uvěřili.

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

Ryan se vrací do Sítě 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, já, 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 vše do pokoji, se v adamově rouše tulí k Vahlenovi a šeptá mu další vražedné plány. Síť snů se stahuje jak kožená smyčka a hlavy z napuchlymi modrými jazyky unisono blekatí Dreamweb, Dreamweb, Dreamweb. Ti vás, kdož potají v noci při videu plesají nad každou čerstvou mirtvolou a lidské maso rádi koření chilli a majoránkou mají tentokrát nefalšované pré, konečně se vyráží na tom pravém, krvavém 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 hraní hrdina Ryan musí dostat do důkladně střeženého domu jedné ze svých obětí. Poté, co Ryan zjistil, že okolí 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 vylehl 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 nabídky 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 vzdutkovém polštáři, jsou velmi rychlé a dopravní předpisy neexistují. Kemo totiž není obyčejné město. Kemo, kdysi perlou 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 složena 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, opancérována a některá i značně nebezpečná. V boji o zákazníka, který je v tržním prostředí jistě zdravým stimulem, tak létají řízené střely, svíšti rychlopalné kanóny, syči 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 zeď, 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 neštastně reagovala s neznámým virem a způsobila současný stav věci - většina obyvatel věznice zešílela 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 mit ve voze něco proti obtížným chodcům a konečně i pro ty ostatní, mírumilovné řidiče, kteří si chtějí od všeho mírumilovného odpocítit. 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, bezbráhho 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 prostředí hry překvapení nebudou, ostatní (pokud na světě néjaci 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 svižným pohybem uchylují k tak neskutečně brutálním hrám, ale tato otázka zůstane pravděpodobně nezodpově-



zena. Není to pochopitelně jen prostředí. Celé zástupy chodců, tolik slibované reklamní kampaně, jsou tady a stojí za to. Od slušných měšťanů mávajících na taxík přes dotérne ostřelovače a bombometčíky až po ožívlé 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 přejít 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 létačích strojů i spoustu zajímavých misí. Staré Kemo (dole), naopak poskytuje možnosti využití ve výkladních skříních a obytných částech města.



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

Reklamní kampaň hry QUARANTINE, nového produktu firmy GAME-TEK byla velmi zdařila. 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 v dopravní zácpě nejráději stiskli tajně





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 jednomístních vznášedlo-motorek přes automobily, obyčejné taxiky, nákladní vozy, cisterny či vysokozdvížné vozky až po gigantické bojové stroje ve stylu obrovských robotů známých z filmu TERMINATOR 2. Řešení zapeklitých dopravních situací tady nespoučív ani tak v rozhodnutí, kdo má vlastně přednost či kdo je na hlavní, jako spíše kdo má lepší zbraně a kdo rychleji střílí.

U zbrani ještě chvíli zůstá-neme, protože zbraně jsou kořením života, jak říká staré přísloví právě z okoli 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 taxík všechny výmoženo-tní rozvinutého kapitalismu - střešní kanóny různé účinnos-ti, minomety, plamenomety, granátomety, raketomety a mnohé další mety stejně jako treba umě modifikovaná cirkulářka (obdoba oblibené motorové pily v DOOMu) či explozivní nárazník pomáhají k pohodlné a ničim nerušené jízdě po rušném velkoměstě. Práce je dost.

Podstatou hry však není jen bezhlavé ježdění 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 zouflý výkřik a po zastavení se do kabiny nahne vice či méně odpudivý zjev. Přání bývají různá. Zpočátku jde jen o to, rozvážet odvážné nešťastníky na zvolené místo včas a přesně. Každý zákazník má svůj časový limit, po jehož překročení se sníže vysledná částka, kterou zákazník

zaplatí po dopravě na místo určení. Ne, že by snad celá hra spočívala jen v otrockém posluhování dotérněm 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 nepo-hodlných osob, vyhazování klíčových míst (povětšinou sídel tyranské organizace



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



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

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

výšší než tady - v QUARANTINE jsou jenom lidé a i když psychopatici 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 zjištění, že ten kamion, do kterého jste právě narazil opravdu nezmizel, ačkoli jste do něj zcela určitě vystřílel 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 zvládnuta. Po grafické stránce není co vyt-knout a kvalitou 3D prostředí se QUARANTINE rozhodně může měřit s hrami jako DOOM. Bez zajímavosti není ani zvuková stránka s digitalizo-vanými zvuky a mluvěným slovem, volání na taxik a troubení klaksonů potěší stejně tak jako tzv. „Curse Key“, kterým lze kdykoliv zárvat velice sprostou nadávku bez jakéhokoli viditelného výsledku - jen pro vlastní uspokojení.

Osobně mě trochu mrzí omezenost jednotlivých okolů a příliš jasně vymezené dějová linie - ve všech částech města jsou jen tři druhy míst, které lze navštívit - opravny, obcho-dy se zbraněmi a vstupy do tunelů vedoucích do dalších úrovní. Neškodilo by trochu více svobody rozhodování o pohybu, více lokací 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 porov-nání s obrovskou zábavou a vysokou hratelností kvalitní, i když neskonale brutální hry QUARANTINE.

ICE

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

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 vychýtralý 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 vézi ve strategických hrách!

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

Scénárista: No jasné, podívějte, 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 posledním přeživším jako letí ke hvězdám jako kolonizovat nové světy. Vám chlapci, kteří pořád pišete jenom pohádky a sranidly 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, vše, chcí říct jako jednoduché a nenáročné technicky ne? Když s tím jako teda začínáme co, ne?

Šéf: Oml y pánové. Bude to sice dějově jednoduché, řekl bych až primitivní, ale technicky, technicky to bude láhůdka - všechno poběží pod WINDOWS v SVGA, obalime to navíc hromadou animací pro CD-ROM, dáme k tomu mluvěné slovo a přidáme i pár 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 tis 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 stejně 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 namluví, 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, 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 pomaly.

Šéf: Ne, dobrý.

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

Kořením každé simulacné strategické hry jsou katastrofy:



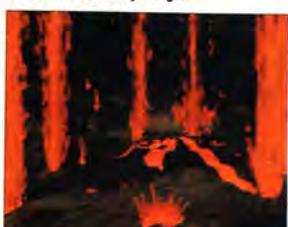
Sluneční erupce...



Meteoritický roj...



Zemětřesení...



Sopečná činnost...



Písečná bouře...



Magnetická bouře...

Místo: Vývojové středisko stejné firmy
Čas: O něco méně než rok zpět, krátce po začátku pracovní doby

1. programátor: Tak to tady máme. Je to jasné, systém hry bude dětsky snadný - nejdříve si vyberete nějakou planetu, poletí tam, přistaneš a budeš stavět kolonii. Bude to jako SIM CITY, Jenže ne v reálném čase, ale rozdelené na tahy. Můžeš stavět nad zemi i pod zemi. Budeš mít k dispozici pár budov, jako doly, ubytovny, továrny, laboratoře, elektrárny a tak. V dolech musíš téžit, aby s měl z čeho stavět budovy a vyrábět věci. V laboratořích budeš zkoumat nejrůznější věci, kterých bude strašná spousta, takže nebudeš vědět, co dřív. No, a když všechno vyzkoumáš a tvoje kolonie vydrží, začněš s kosmickým programem, postavíš raketu a odletíš. Všechno.

2. programátor: Ale, mělo by to, jako, být promakaný, co? Ne? Už jsem teda zatím udělal jako pár budov a tak. Podivej. Všechno se to jako pohybujete - doly téží, domky světélkují, výtahy do podzemí se posouvají a buldozery upravující povrch jezdí se a jako, taky tam...

1. programátor: Báječný, ale nedělej to na týhle starý 486. Je to příšerně pomalý - šéf říkal - minimálně Pentium ne?



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 vzdýky 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 cehokoli jsou přiřazeni automaticky a když člověk potřebuje nové lidi, musí něco zbourat, protože nic nejde zavřít a lidi přesunout. 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 též 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 hromadi, 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 libí. Moc.

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

Šéf: Tak, zitra to pustíme do světa. Je všechno po pořádku?

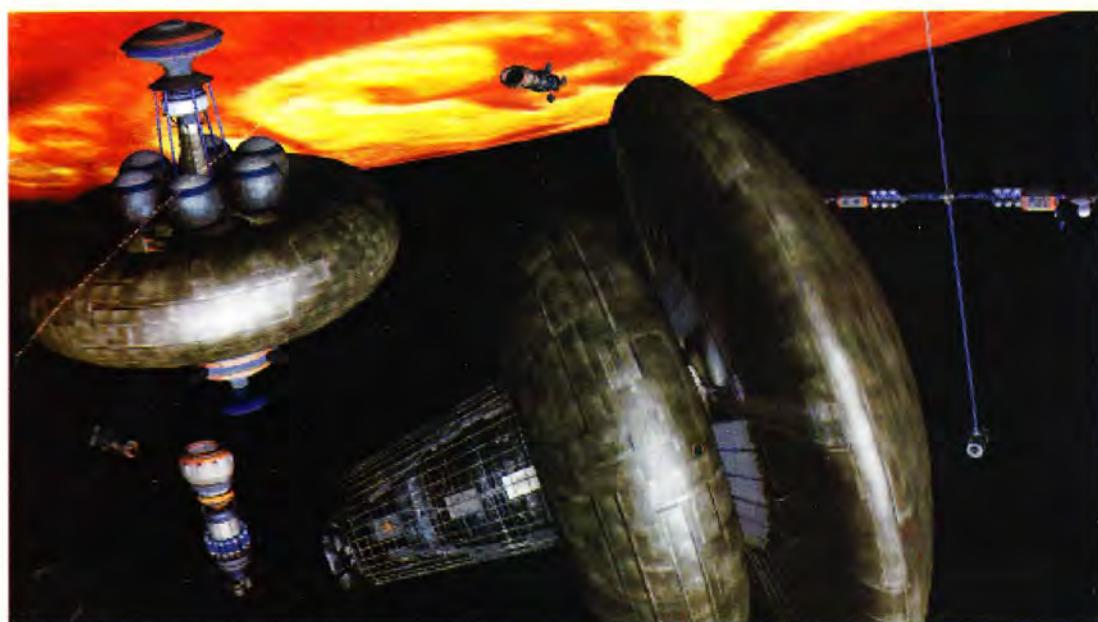
1. programátor: Jasné, super. Teda, jen pár malíčkostí.

Šéf: No?

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



Ship Configuration Setup			
Cargo	Weight	Cost	Count
Colonist x 50	1	1	4
Food	1	1	20
Life Support	1	3	2
Colonist Lander	9	16	4
Cargo Lander	10	17	2
Seed Factory	10	18	2
Tokamak Reactor	10	20	1
Solar Satellite	8	15	1
Solar Receiver Array	5	10	2
Geological Probe	4	14	1
Weather Satellite	4	12	1
Interstellar Probe	0	15	1
Communications Satellite	4	11	1
Orbital Observer	8	13	1
III BI Probe	0	14	1
Remaining weight:	2		
Remaining Funds:	2		
Launch			



zeleznice, že není možné dělat obchodní mise do kolonie rebelů a pár drobnosti, taky jsme pár 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 nedozvídá vůbec nic. Ve hře taky není vidět, co a jak jezdí do dolů pro rudu, i když by tam měly jezdit

nákladky, které ale nejsou výděl. A pár dalších chyb, nestalo by za to odložit den vydání?

Šéf: Nesmysl. Už to musí ven. Víte 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
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	40%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

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 už na půdě vlastní univerzity či v knihovně v Benátkách. Pro nás, obyčejné smrtelníky bez bíče, 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 ponorit se do odhalování starobylých civilizací, prozkoumávání letitých hrobek a sbírání starobylých předmětů?

ocitáte v temně, mramorem vykládané místnosti hluboko pod otvorem, který se pod vám otevřel a kterým k vám proniká vzdáleně 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, stereotypní 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 této zápisů tak budete postupně odhalovat rozličné systémy bludiště, porozumíte systému pasti 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 pochodni bez plameňe má člověk opravdu pocit mystického tajemna a záhad. Nebezpečí a tajemné hádanky skryté na každém kroku člověka v tomto pocitu jen utvrzuji.

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 absolvoujete 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 hádánek anebo si chcete prostě jen trochu namáhat mozkové závity, zvolte ENTOMBED. Nebudete 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 zelezňou pravidelností již stovky let - proč by se to mělo urychlit právě kvůli dalšímu archeologovi chycenému zažáva?

ICE



Milions hibernovaných mimozemšťanů v modrých sarkofázech (nahoře). Další ze složitých hádánek vyřešena. Cesta do hlubin bludiště je volná (vpravo).



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

A už je to tady. Je z vás archeolog. Zkoumáte zrovna nějaké podřádné vykopávky zkamenělého trusu obránců Troje, když tu vaše ruka padne na podivný spináč 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 obšírněji vysvětlit, co to takový puzzle je. Kromě malých papírových skládaček se tímto světem označují logické hádanky a problémy, které je nutno vyřešit pomocí toho velkého šedivého, co má většina z nás mezi ušima. Ano, bez použití mozku je řešení logických problémů opravdu nemožné. 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, rekněme 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 slijí 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 spínače a složité mechanismy. Časem se ukáže, že civilizace, která toto bludiště vybudovala jej nevybavila pastmi pro nic za nic - sarkofagy v jedné z pozdějších místností totiž ukívají těla těchto tajemných bytostí (což mi mimořádně velice blízce připomíná jednu z lepších scén Restaurantu na konci Vesmíru Douglase Adamsa), 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 (nahoře). Energetické krystaly je nutno nejprve opracovat (vpravo) a potom nabít tajemnou silou (zcela vpravo).



Score	75%
Název hry:	ENTOMBED
Výrobce:	Accolade
Zánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítací:	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 napíšete, od kterého chcete SCORE dostávat až domů. My vám obratem vaše peníze vrátíme. Jak? Dostanete od nás, respektive od spřátele 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: LÍTIL DIVIL; **SCORE 4:** SIMCITY 2000, LÍTIL 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 poukážte 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 místo. Démoni a jim přisluhující zrůdy 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, zvrhlst, život v ohni a v ledu. Nevidané bytosti lepi haldy lidí do slizkých koulí, které pak válí schrouci krví jež se valí čerstvými koryty načrtnutými v zemi satanovým drápem. Divoké orgie strídají 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 Palici pobíhají davem a pohlcují náhodné oběti. Na kopečku opadá sedí na hromadě mrtvol zvláštní člověk, klidně zírá na pekelný chaos a přezykuje. Věnec buřtů mu vede z úst do obrovského batohu ležícího opadá. Zkušeným pohybem čistí lopuchovým listem krvavou kaši z opotřebované motorové pily. U okovaných bot mu hajá bazuksa a tise přede. Z nicu nic se v mužově ruce objevuje statná medvědice, zazní výstrel a kdesi v dálce padá zrůda k zemi. Druhá mužova ruka si kapesním nožem klidně dloube něči Zub zaseknutý v rotoru pily. Muž vypadá klidně a vyrovnaně. Je to evidentně tvrdák, který se v soudných dnech vyzná.

Čerstvě ID-softovské snažení dalo vzniknout jedně z nejzvrhlnejších her všechny 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 vyhřezlá a pekelná atmosféra se blíží 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, slibovaný 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 hratelnost posunul k bodu varu a vybuchl z ciferníku. Příšahal bych, že jsem na ulici viděl Impy (ty hnědavé zrůdy co střílí ohnivé koule), v koupelně jsem se lekl Kakodémona a v zrcadle se na mě sklebl ústí rotačního kulometu. A to po pár dnech hrani, ochraňuj mě Rotační Kulomet nebo mě propast pekelná zhlite jak čipsu.

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 uspokojili i Doomaniaky první třídy. Doomaniaka poznáte podle toho, že vchází do pojkoje úkrokem nebo že pobíhá s motorovou pilou a feže vše, co se hýbe, ale pozor, neplette si ho s dřevorubcem (odb. /s/ DŘE-VO/RU-BEC [drževoru'bec] - star. ANTIdruid), ten patří do rodu mravencových prac-ANTŮ. Už třetí obtížnost "Hurt me plenty" (Jen mi dejte) dá člověku zabrat, čtvrtá latka "Ultra Violence" (Ultra násilí) je tuhá jak dás a patý stupeň "Nightmare" je skutečná noční

můra, vrchol nehratelnosti, futrál. Původní nepřátelé z dílu prvního tvoří jakousi clonu - jsou všude ve velkých kvantech a čekají, až je někdo zastřeli, vždyť co si budeme namouvat - kdo z nás Impy a Mega-oči neskosí i poslepu levou nohou.

Nové tváře se sestavují z šesti „správných“ typů, kteří byli s velkou láskou vytvořeni geniálnimi ID soft animátory, aby vám ničili nervy a zajistili rozmanitost v Jinak nudné zabijeci vřavě. Je to např. Kulometník Obecný, vyskytuje se po boku obyčejných vojáků a jedna rána z medvědice (dvojihlavňovou ráží jsem si rychle oblibil) ho pošle mezi padlé andělicky. Je-li ve výhodné palebné pozici, přepne se hra do módu „Schovej se, kdo můžeš“, rotační kulomet totiž plíve kulky pěkně rychle. Druhý pán na holeni vlastně není ani tak pán jako železobetonový pavouk naplněný krví, což zní sice divně, ale dále moje znalost jeho anatomie nesahá, protože jsem ho zblízka viděl jen rozstříle-

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

Klapka 154. Právě jsem se stačil znova narodit, takže, kde sem to přestál? Vlastně jsem už chtěl jen dodat, že po technické stránce je DOOM II opět na vysoké úrovni, že hudba svým klidným bubláním slaboduchých melodií 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 multiúrovně jsou promyšleny s velkou pečlivostí. Na konci hry vás čeka EXITus ve formě bitvy se samotným dábrem. Už kvůli tomu si nenechte toto pokračování slavného „simulátoru“ ujít. Ale to je asi zbytečná rada, stejně už DOOM II všechni znáte nazepamět. 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 vodky. Někdo má rád PACMANA, někdo DOOMa. Ale těžko by se našel někdo, komu se nelíbil CIVILIZATION od Sida Meiera. A teď tu máme jeho novou hru COLONIZATION. Pracoval na ni několik let - jestlipak stojí za to?

Na první pohled se Kolonizace příliš neliší od Civilizace



Není kolonista jako kolonista.



Chystáme se k téžbě bobrů.

- podobná mapa, na ni lesy, hory, městečka, lodě a postavíčky, 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?

je v Evropě nebo se nechat poučit od Indiánů (samozřejmě pouze od toho kmene, který s vám zrovna nevádí). A podobně je to s ostatními aspekty hry. Pokud chcete něco 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,

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, odloučit pušku do skladu a začít sklizet cukr na plantáži. O pár tahů později ho můžete přinutit, aby z cukru uloženého ve skladu vyráběl rum (po kterém se většina Indiánů může utlouct). Pak můžete téžmuž 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 neprozoumaných 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 tolik ryb než obyčejný kolonista. Pokud chcete mit expertů vic, musíte je vychovat z obyčejných kolonistů ve školách a universitách, nakoupit



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 komukoli jinému, kdo tady šéfuje), že ještě existují hry, které o něčem jsou, jejich autori 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 tímu příklad.

FFUK



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

Score 90%

Název hry: COLONIZATION

Výrobce: Microprose

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Strategie

Počítač: PC

Oblastnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 80%

Grafika: 75%

Zvuk: 80%

RECENZE

Microsoft Space Simulator

Když jsem se poprvé dozvěděl že Microsoft chystá realistický kosmický simulátor, byly mé pocitý značně smíšené. 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, počínaje lunárním Apolem s výsadkovým modulem přes raketoplán a meziplanetární průzkumné stroje a konče meziplanetárními (až meziplanetickými) nákladními koráby. Podobně jako v MICROSOFT FLIGHT SIMULATORu jedinou náplní hry je let sám o sobě. Neseštěkáte se s žádnými nepřáteli nebo mimozemskými civilizacemi, tím spíše s nikým nebude bojovat (přestože jednou z lodí je mezhvězdny stíhač, jeho mise jsou však veskze mirumilovně). Prostor, ve kterém se můžete pohybovat je patrně největším když když 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 nepravidelně mnohostény se zajímavě stínovanými stěnami, další objekty (komety, protuberance na hvězdách) jsou kresleny „normálnimi“ metodami. Všechny výše zmíněné přístupy

produkují 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 z kosmodromu a podíváte se zpátky, uvidíte pěkný obrázek kosmodromu, bez jakéhokoliv přechodu plácnutý do vice-méně vektorové krajiny. Když se ve svém meziplanetickém korábu blížíte vzdálené galaxii tak letíte, letíte, galaxie je stále před vám a najednou blik, proletí jste ji a je za vám - nemluvě o tom že když se k ní blížíte ze strany, vypadá spíš jako list papíru než majestátní společenství milionů hvězd.

Zvuk je na spíše podprůměrné úrovni - to však příliš neškodi, zvukových efektů při letu vesmírem mnoho není (ne, to že jste při Star Wars slyšeli výbuchy Tie-fighterů není důkazem toho že se myslí, ale toho že George Lucas & spol. při fyzice nedával pozor), takže nejlepší 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.

případně přistanez. V každém okamžiku můžete let řídit buď autopilot, nebo vy osobně - a to leží největší problém hry. Když let řídí autopilot, jaksi to není ono. Sice se můžete využívat v programování autopilota na celý let od Slunce k Velkému Magellanové mračnu a zpátky, ale něco tomu pořád chybí - programovat autopilota v SPACE SIMULATORU je přeci jen něco jiného než tatáž činnost říkáním 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 nejbystrým - když jsem ho slušně požádal aby uvedl moji loď na orbitu kolem Jupiteru, nejdříve dvakrát prolétl 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 neproveditelný. 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 neproveditelné manévry jsou například navedení lodi na oběžnou dráhu, nebo přelet od planety k planetě, případně spojení dvou lodí jejichž počáteční poloha je poněkud složitější. K neproveditelnosti 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 lodě : 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 nerealistiké.

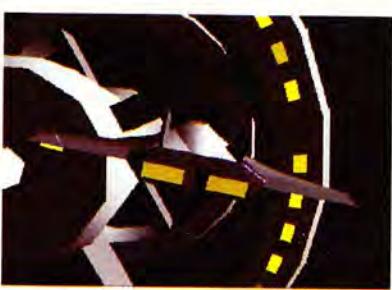
Pokud se smíříte s těmito nedostaty, zjistíte že zbytek programu je velmi kvalitní. Uživatelský interface je pohodlný a promyšlený. Dlouhé lety lze zkrátit časovou kompresi (velmi, velmi účinnou). Lze současně zobrazit dva pohledy do vesmíru, ty mohou zobrazovat libovolný objekt ve vesmíru (dokud lze 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 nejpříliš 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 podrobne 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.

Znam počítačové hráče, kteří nedělají nic jiného, než že hrají fotbalové manažery. Studují dlouhatánské tabulky a statistiky, kombinují možnosti, porovnávají výsledky nejrůznějších utkání, radují se, když se na konci té nejposlednější tabulky změní číslice 48 na číslo 49 a rozplývají se blahem, že jejich nejlepší hráč má 60% úspěšnost střel na bránu. Ne, že bych fotbalovými manažery pořádal. Jistě že 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 vidět. Člověk musí být opravdový nadšenec, aby se dokázal radovat ze zápasu, který je prezentován pouhými nápisů na monitoru. Nádherná akce, příhrávka, hlavička, branekář vyráží kupředu, skáče, ale nedosahuje na míč a ten se již třepotá v sítí. Co z toho, když si tonie může člověk jenom předstít.

Skočíme do toho rovnýma noham - ON THE BALL je fotbalovým manažerem. At se vám to libí nebo ne, je to tak a nedá se s tím nic, ale zhola nic dělat. Nicméně, nemí vše ztráceno - ON THE BALL je totiž ze zcela jiného těsta, než všechny ostatní fotbalové manažery, které jste dodnes viděli. Od samého začátku na vás totiž bude útočit a i když budete mit ke sportu jako takovému, fotbalu jako makovemu 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 nebude nakupovat nové hráče, nebudete se věnovat finančním transakcím, nebudeste investovat do reklamy. Hra vás obsazuje již do role trenéra libovolného světového národního mužstva a vás 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 pořád 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 charakteristik 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.

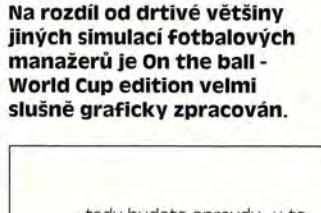
Všechno je ale v tom, jakým způsobem je hra prezentována - nejsou tady žádné tabulky zakrývající všechnu legraci ani statistiky, které by vás unudily k smrti dříve, než se dostane k prvnímu zápasu. Všechno je skrýto pěkně v deskách ve skříně nebo v kufru, zatímco vy sedíte ve svoji prosklené kanceláři (při volbě kvalifikace) anebo v hotelovém pokoji a přemýšlite, co uděláte - jaký způsob tréninku zvolíte, kdy dát hráčům volno, jakým pozvat na přátelské utkání, se kterým s hráčům 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 daly oživit v reálné postavě se svými starostmi a radostmi, se kterými jako trenér přijdete do styku - někdo z vašeho týmu se zamíluje a pokázi si formu - budete muset domluvit, dva vaši hráči se pohádají - urovňáte jejich spor, výkonost 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 titulkami „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-

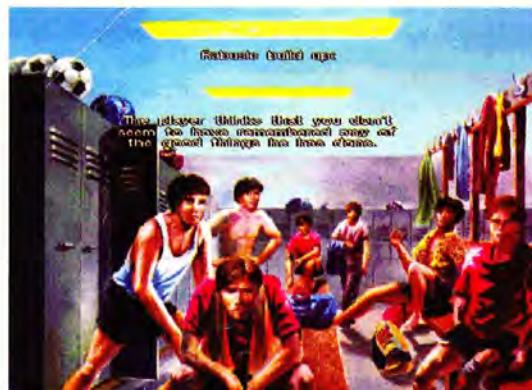
Score	80%
Název hry:	ON THE BALL
Výrobce:	Ascon
Žánr:	Sport
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%



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 přestřelí bránu, když vás nejlepší branekář zpanikaří a nechytné, když soupeřův útok pronikne vaši 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 rozplývat nad perfektním systémem nabíráni zkušeností a trénování, nemusíte úpět nad nebeskou dokonalostí statistik a formulářů - stačí sednout k počítači a bavit se perfektní hrou, která je hratelná, technicky dokonalá, 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 poločasů jsou vyplňeny pohovory s hráči a volbou taktiky (vpravo)

Wake of the Ravager

Dark Sun 2



Vidíte tu lžici? Radší rychle zmizím...

V sídle Tyr zavládl smutek, bohužel však ne na dlouho. Král je mrtev, at 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 podrobněji prozkoumání nevypadá vše zase tak růžové. S novým králem přišla do Tyru také zločinnost, protože tam kde není silná ruka moci, není ani žádný rád. 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 Tyr? Mají prý vše pevně pod kontrolou, takže čeho se bát. Tento názor však již nedilí členové Alliance. Vypadá to, že s Draxany se do města chystá i někdo daleko mocnější. Již několikrát byl v Tyru spatřen Lord Warrior, právě i levá ruka nejhorzivější 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 příběhem Prochytání 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 odklapnete myši, většinou se můžete na to přeptat znova. A až budete mít 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 doslouhovou dobu.

Očarování však pravděpodobně nebudu ti, kteří nejsou moc zdatní v angličtině, neboť takové ohromné množství textů jako je v pokračování DARK SUN by dalo na opravdu pěkně sešít, či spiše 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, poušt a další a všechny jsou vykresleny poměrně pěkně, misty až výjimečně. Pravda, občas se tu a tam nepodaří scrolling, a na obrazovce zůstane čára, či kousek hlavy nebo jiné části téla nějaké postavy. To se však jestě dá snést.

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



Probouzí se Ravager, brzy bude v Athasu pěkně horlo, 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 hráče zapnutými animacemi dohrát dřív než za rok. Protože i na rychlém 486 chodi samotná postavička na obrazovce asi tak, jako chodil Larry, když jsme ho kdysi hrávali na 6-ti megahertzovém XT-ečku.

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

Hra obsahuje několik „klasických“ samplů typu ááááách nebo úáááárch, nějaké to klepání a pár 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 odpovídal, pouze klepal (znělo to jako kdyby klepal celofán). Brzy jsem zjistil, že se jedná o kod. Jedno zaklepání znamí 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: titěrní 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. Když byly 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 nezměníte 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, příběh se autorům opravdu vydařil a to je právě to, co vás bude držet u monitoru a nepustí vás od nich pryč dokud nenařazíte na některý z krajně „vytuhlych“ zákysů typu: zátočka na barieru ikonou přeskrtlého meče. A od čeho tu pak máte Score...

UVOLNA

DRUHÁ STRANA MINCE

Možná by si tahle hra zasloužila o něco vyšší hodnocení, protože i když technicky nepříliš valné kvality, její příběh má něco de sebe. Hlavné 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%

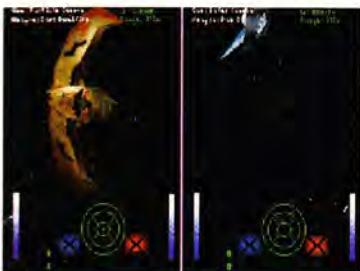
Wing Commander Armada

RECENZE

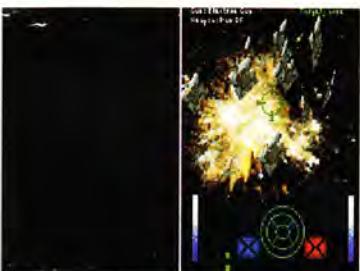
magazín počítačových her

Myslím jsem v tu chvíli na Kirkia Stewarta, známějšího pod přezdívkou „Maniac“. Byl to skvělý parták a pravdělní pilot. Zoočátku jsem měl pocit, že ten chlap je úplně šilenej, běsny cvok a letět s ním ve skupině by mě ani nenapadlo. Osud tomu ale chtěl a já byl k němu přiřazen jako wingman. V ty prokletý misi na nás zaútočilo asi 5 kocourů z rodu Klrathi. Nebýt Maniaca, tak jsme se z toho nevyskali. Také jsem vzpominal na Angel a na chvíle 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 předpotopni Dralthi, stíhači impéria Klrathi. Vyhlašují bojovou pohotovost a čekám na potvrzení příjmu.“

Zeptám se vás na začátek: také vás zarazí 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 víra 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 hrdý podtitul „Editor misi“ a přitom má tak málo možnosti 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 realističtěj, výbuchy přímo lahodi oku. Na úvod jistě upoutá krátké, leč stylové demo. Potom se objeví menu, které nabízí dvě základní varianty hry (pokud se rozhodnete hrát sólo). První je GAUNTLET, akční arkáda určená spíše pro

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

Jediným dominantním prvkem je asi grafické zpracování: možnost pohledu do stran, vně kokpitu a hlavně volba „full screen“, kde zmizí z obrazu palubní deska a sledování prchajících nepřátele 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 přecíčkami pomocí sériového kabelu nebo modemu, ale především potěší podpora sítí typu Novell, kde zatím neochvějně vládne genialní 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 Klrathi (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 nepřitelem si můžete vše vysvětlit buď ručně (hra se přepne do akčního módu), nebo nechat boj propočítat počítačem. Obdobou ARMANDY 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 mit alespoň 486 min. 50 MHz a čím více paměti, tím lépe (jinak byste mohli zapomenout, co to vlastně hrájet a to působi zmatek - ANDREW).

THEZEUS



Arrow je nejslabší lodě 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 nářemtem 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 / hokejkou, u golfu tomu tak není. Pokud člověk nepatří mezi členy golfového klubu anebo nemá na vlastní zahradě shodou okolnosti golfový hřiště, hledá cesty ke svému využití v tomto nádherném sportu velice těžko. Snad proto patří golf mezi oblíbeně sportovní disciplíny s úspěchem převáděném 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 multimediálním. Za strhujici 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, mraky na obloze a v neposlední řadě i klubové budovy a do dálí se rozprostírají 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 zařízení standard golfových simulací (vlevo).



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 nebudete omámeně zírat na „filmově“ věrné postavy a málokožku zarážet mluvěný 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

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

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



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.

Devět 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 vymužiti z jednoho prostředí a zasazeni do druhého, v tomto případě počítačové/golfového, je přítomnost živých lidí velikým, i když nikterak originálním (zpomeňme 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 hřišť. Časem se přesunete do úrovně vyšších a



nebudete nechávat volbu hole na počítači, nebudete hrát v bezvětří a nebudete moci opakovat nepovedený úder neustále dokola. Pro začátek vám ale tohle všechno bude dovoleno, protože jde jen o jediné - dobré pobaví.

Nemá smysl se příliš zabývat technickým zpracováním hry, protože o něm lze stěží říci něco jiného, než že je dokonalé. V současné době stojí PGA TOUR GOLF 486 na špici, pokud jde o aplikaci soudobých technologií, další krok si můžeme jen domýšlet. Nejenže je graficky dokonalý, ale nechybí ani dokonalé zvukové efekty, divácké ovace, stejně jako mluvěný slovo komentátora při posledních úderech na jamku. Průvodní hudba, je sice trochu monotonní, nicméně velmi kvalitní a libívá, stejně jako ostatně celá hra. Máte-li chuť a náladu zahrát si golf, odložte ještě na chvíli registraci v nejbližším klubu a zamyslete se nad hrou, která je v současné době tím nejlepším, co lze mezi simulacemi tohoto sportu najít. Zatím.



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 dopisovat ani příběh, ani nezážnu rozvádět nějakou ochybenou uvahu. Já prostě vycházím 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 se mi nezáčne 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 dobré 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. Vrele ji doporučuji 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? Jšel? Ne, 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 říti zprava.

úrovní a v každé úrovni je vašim úkolem posbírat všechny kousky zlata, které se válejí všude možně 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 podivně postavicky v červených rôbach. Na první pohled se tito strážci chovají poměrně inteligentně, ale když je budete pozorovat déle, brzy objevíte jejich slabiny a budete schopní 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 dira nedira (furt se zalívala - Šimek & Krampol), utíká bezhlavě směrem k vám jako hojnivá omámený vůni dalšího trusu, které by si mohlo připlácnot na svoji kuličku. A jakmile spadne do diry, délá 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 diry zase vyhrade, vy už jste dál v luftu. Pravda, může se někdy stat, a na to si je třeba dát pozor, že dira 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 překvapi.

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

nemůžete prostřelit vaši speciální pistoli. V té chvíli přichází na rádu zbraňka.

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 prostrílíte cestu. Žádný med.

Další objekt ve hře, se kterým si autoři opravdu vyhrali, je bomba. Pomoci ní budete zabavit 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 levelu využívajících přednosti 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 odstraní do konce úrovně. To je výborná věcička ta past. To ji jenom natáhnete a když jde strážce kolem, tak si stoupně do oka, past ho vytáhne do vzduchu a on tam visí a visí a visí... Opravdu náhera. Nebo takový plynomet, či jak bych to nazval. Je to taková dlouhá puška, která však nestřílí náboje, nýbrž zelenavý plyn, který vaše protivníky na dostačně dlouhou dobu ochromí. Nebo..., ale co vám budu povídat, však uvidíte sami.

Všechny vaše akce jsou doprovázeny poměrně věrnými zvuky. Bomba bouchá, past dělá ppujupujum (nutno čist vělmi rychle), pistole dělá psssst (vložit jazyk za zuby a vyslovovat „s“ vypouštěním vzduchu mezi a 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 chrotavé zvuky jakoby nevycházející z reproduktoru 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. Píši „docela“, protože mnohdy uživatelům by asi mohlo zdát, že je poněkud fádní. To je však pouze nesprávná domněnka, vykličená po desátém pokusu projít třetím levelem. V pravdě se grafika pravidelně po několika úrovních mění, takže si myslím, že budou spokojeni i ty opravdu hodně změnichtivé bytosti, jako třeba já.

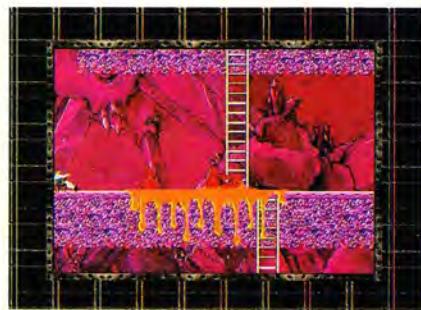
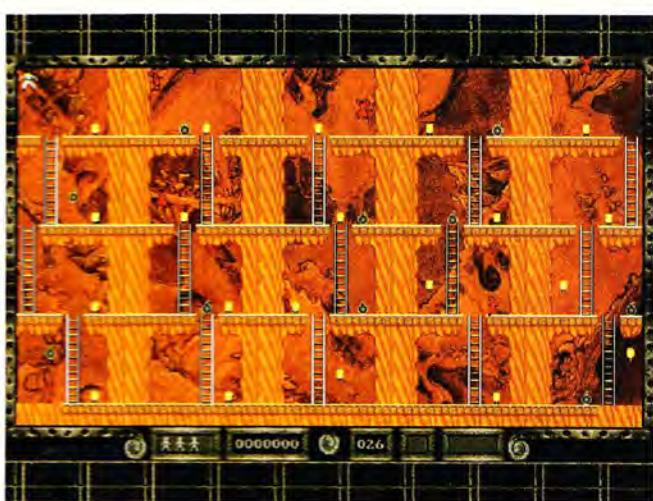
Velké plus, alespoň u mne, hra ziskala tím, že dovoluje hrát dvěma hráčům najednou. Oba dva řeší stejně hadanky, sbírají stejně zlato a nakonec si i každý sebere svůj klíč a ten rychleji odcestuje do dalšího levelu s životem navíc (nebo oba, pokud se vám podaří vstup do dveří zesynchronizovat).

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

Poměrně vyčerpávací 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 ohromná spousta titulů využívajících námyty ze starých her na Spectru, vyjimečně 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 (řekl bych rodilého) predchůdce. Co však na tom záleží. Myslim si, že pokud se autoři hry opravdu snažili, jistě původní námět hry vypilovali tak dobře, že nás pář 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. Posuďte sami (nahoře)... 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 neklabosi o proletariátu, ale motají se s drátenými čepičkami parkem. Občas do sebe vrazi. Píše se rok 2075. Veškeré

udělat chybou. Když totiž udělají chybu 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? Údrem zatím neplytvejte, jelikož „skvělá“ DELTA V vám bude teprve představena. Všechno na ní prásknu. Hned teď.

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 nepřejmenný zádrhelem. DELTA V je toho typickým příkladem, protože kdyby byla asi o polovinu pomalejsí, 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 neprátná lodi, ale nedělejte si iluze, že ji užíte déle než na sekundu, protože se ihned rozobje 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 plně jinde a za druhé podíváte-li se na radar, něco vás určitě zabije, protože let využaduje neustálou pozornost.

Jak vidíte na obrázcích, kaňonem letět můžete, ale nemusíte. Cesta mimo kaňon je sice odlehčená od překážek, ale zato jste neustále pod palbou všeomžných 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 zmateně rotující, předměty, kterým se v podstatě nemůžete vyhnout, takže vám vždy sraží kus drahocenné energie. Hra by

musim 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 vybroukování a vylepšování vaši lodí a bude vás zajmat, jak to všechno dopadne. Ale na jedno si nezvyknete - na neskutečně frustrující průlety jednotlivými misemi. Bohužel toto létání tvoří 90% hry a žádný sváty vám nepomůže před hrozným ovladáním této nehratelné hry.

ANDREW



Na první pohled, bez hrani a bez vztekání vypadá DELTA V docela lákavě (nahoře). 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 najímani specialisti na sitové lety. Dělá se to tak, že se člověk přenese do virtuální reality a v iluzorním korábu letí znít pár datových souborů neprátné firmě. Pokud zrovna neletí ničit, alespoň krade nebo šmíruje. Těmto specialistům se říká Netrunneri, jsou známi jednak tím, že jsou to bývalí počítačoví maniaci a také tím, že za své cestování rýžují spoustu peněz. Nemají to ale na světě lehké, protože nesmí

Delta V, svéto div se, není dobrá hra. Je to tak prosté, jako minulá věta. Ano, je hezky graficky provedená a ano, linou se z ní libé zvuky a hudba, ale k ničemu to není, protože hra DELTA V to z bláta nehratelnosti nepomáhá. Létání informačními kaňony je maximálně matoucí a frustrující zážitek, ze kterého vás tak akorát rozbalí hlava. Ovládání hry je prosté: tato hra je neovladatelná. Ať děláte, co děláte, ve většině případů letí vaše lodě jinam, než jí joystick káže. Kdosi se ptal „...a je to rychlý?“ a někdo mu odpověděl „hele, to teda je, letí to jak čas“. Autori 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

už z hlediska energie, ale autoři nehratelnost pojistili ještě omezeným počtem střívka a neskutečně striktními časovými limity. Ani tohle ale nestačilo. V některých úrovních musíte za letu posbirat až deset předmětů, přičemž pokud jeden z minete (a že ho minete, to mi věřte) je konec. Celou zónu letíte znova. Neobýejně deprezivní zpracování vás dorazi, až uvidíte jednoho ze „strážců“ konce úrovně. Zabit strážce je kumšt. Nejdříve mu musíte ostřílet děla a pak zničit jeho střed. On však klíčuje 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 mél v úmyslu na hru DELTA V vylit. A co takhle světlé stránky? Určitě se to nějaké našly. Díky skutečně zajímavému příběhu a bezvadné, často se měnící hudbě jsem si DELTA V (s podvodem, jinak to snad ani nejde) dohrál do konce a



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



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 vybroukování a vylepšování vaší lodí a bude vás zajmat, jak to všechno dopadne. Ale na jedno si nezvyknete - na neskutečně frustrující průlety jednotlivými misemi. Bohužel toto létání tvoří 90% hry a žádný sváty vám nepomůže před hrozným ovladáním této nehratelné hry.

Score		64%
Název hry:	DELTA V	
Výrobce:	Bethesda	
Žánr:	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 silemstvím. Je to podobný chaos, jaký zavládl např. po Sametové revoluci. Právě proti chaosu byly

těchto podivin odpovídá za nerušený život obyvatel sektu 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 počítače. Kromě vašeho hobonského centra jsou základny supermanů jen v jiných sektorech a občas vás požadují o pomoc, např. přemnožili se jim krys, jako tomu bylo ve Flushingu nebo dostanou-li erotickou závrat jako ve Scrantonu. Poslední, pátý, úkol každé mise vždy nějak souvisí s ráděním Dr. Entropyho, zavileho vyznavače chaosu. Pokud zrovna nekráli koně s krysemi, hrozí lidstvu otrávným plynum či obrácí ukazatele u cest. Je to potížová postava číslo jedna a tudíž 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 snáší, ale opravdovým 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 řežou mutanti vás. Zbraně máte k dispozici podobné monstrózní jako nepřátele. Vznikají situace, kdy picháte radioaktivními nákloubníky



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 nahlížení do zavřených pizza-krabic. Tým

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

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

Bojové sekvence jsou plné setkání se zajímavými postavami.

Tohle je třeba Moje-Mina (vpravo).

Take
Put
Look at
Rest
Wait
Look

heavens you're here!" soba the priest. "This damn thing's been on the fritz for days, and I haven't a clue what to do about it! If word gets around that I've caused our Holy PC to stop issuing its wisdom, I'll be tarred and feathered! Or, even worse, I'll lose my position and actually have to WORK for a living! You've gotta fix it! You've just gotta!" The priest collapses into the corner.

zurávěho byrokrata, který do vás střílí daňovými příkazy, dvouhlavé plody řežete vejšlou motorovou pilou a strojem vystrkujícím vidličky štoučátky poletující miny. Jelikož ovládáte supermany, je nasnadě, že si pomůžete nějakými specialitami, a to žádným nahlízením do pizza-krabic, ale jednoznačně bojovými schopnostmi - dravé květiny můžete uhnívat k smrti, na roboty poslat zesilene reživění, zvířata uspávat, atd. Ve vesnicích je nutno navštěvovat obchody a zbrojit a stítit 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 rovná. Tolik k boji. Dostanete-li se na mapě na jakoli důležité místo, přepne se hra do textovkového módu až 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 HOBOKEN

Výrobce: LEGEND

Žánr: Sci-fi

Styl: Adventure

Počítač: PC

Oblastnost: 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, zakyslijte a to zamrzí. Mísi je celkem sedm, poslední má jen jeden úkol, takže celkem 31 úkolů, nudit se tedy nebudeste. 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. HOBOKEN často vyvolává křeče úst zvané smich a to je mezi současnými suchary velký 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 sebejisté chýlí k kladům a zápory pláčou opuštěny v rohu. Tož shánějte HOBOKEN dnem i nocí, dobré se pobavíte.

ANDREW



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

Abych pravdu řekl, popisovat strukturu hry HOBOKEN 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 nastačila. Zábavnost hry tkví v mnoha věcech najednou, bavilo mně hrát ho jako adventuru i jeho RPGčkové bojování, dokonce i odhalování mapy je zajímavé, časem budete moci i plavat po vodě, lezt po horách a zkoumat radioaktivní smetiště (he, he). Nad tím vším strávíte hodně dlouhou dobou, přičemž vás hrani nijak neomrzí, ba naopak, čím hlouběji se do děje ponofíte, tim více vás HOBOKEN bude bavit. Výhoda je v tom, že neustále máte něco na práci. Když už nevítíte rady, jak dál, čistíte alespoň mapu od



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 příjemně 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 těžké a náročné přinést dnes do této rodiny něco nového, nějaký nový nápad a novou jiskru v podobě originality a neotřelosti. Proto se tvůrci her dívají spíše cestou vypilování herního systému a zdokonalování vzhledu her, spíše než vlastnímu obsahu a náplni. Blížící se WING COMMANDER III je toho nejlepší důkazem.

STAR CRUSADER, naopak spojuje známé a časem prověřené prvky kosmických simulátorů s poměrně originálním přistupem. Základem je klasický simulátor kosmických soubojů nabízející plně nejrozličnějších misí v 13 různých lodích. Na toto jádro je však nabaleno množství vylepšení a zpestření, které činí hru zajímavou a poměrně dobře hratelnou. Nepředvídejme ale a vezměme nejprve špatné stránky hry.

Systém ovládání je kompletně okopirován ze série WING COMMANDER - což je na druhou stranu výhoda, vzhledem k tomu, že ti, kteří přešlo ovládání již do krve nemusejí prechazet na jiný způsob. Navíc je však ovládání neskompletně složité, každá z raket, kterých je ve hře pořezané má desítky funkcí, ke kterým existují různé přístupy a dvě stránky kláves je potřeba ovládnout zpaměti. Dalším minusem 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 poutové atrakce - nepomůže ani Gourardovo stinování a texturami pokryté plochy všech objektů. Pokud by autoři ovšem odstranili kříklavé červené a žluté barvy z použitého spektra, mohly by výsledek dopadnout trochu odlišně. CD-ROM verze navíc obsahuje hromadu animací, které při všemi snaze o comicsovou podobu a nadhled vypadají velmi kostrbaté a do jisté míry i trochu archaicky. Na tak rozsáhlou a komplexní hru by také neuškodil rozsáhlejší a podobnější manuál, protože ten stávající je absolutně nevyhovující a informace v něm obsažené jsou sice nezbytně důležité (na všechny krkolomné kombinace kláves lze opravdu jen velmi těžko přijít metodou pokus-omyl), ale zdaleka ne vyčerpávající, a na řadu věcí musí člověk přijít až ve hře. Hudba je velmi slabá, o monotoných 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. Ríše Corenů, humanoidních bytostí je říše, která přináší vzdělání a poznání do všech koutů vesmíru. V průběhu své expanze se však setkává s mnohačasami, které její osvícení a vzdělanost chápou (viceméně správně) jako dobývání a krvlačnost. Jako elitní pilot a velitel Zlaté letky, Roman Alexandria jste převelen do prostoru s označením Ascalon Rift, kde se Ríše právě setkává s pěti inteligentními rasami, z nichž ani jedna nejvíce známky přátelství a touhy po podrobení. Příběh se rozvíjí, je doprovázen (v CD-ROM verzích) řadou animovaných šotů, plný zvratů a zdaleka ne jednoznačný - časem totiž vžebec není jasné, zdali bojujete na správné straně a za správnou věc. Otázkou zůstává, zdali použijete svých schopností a sil na podrobení celelého 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 rakety jsou navíc vybaveny silovým polem, které umožňuje zachytit některé objekty (únikové kapsle, menší rakety) 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 zpřestřen o komunikaci s ostatními členy letky, kteří se objeví nejenom z monitoru a sugestivně vykrikují či informují o situaci v jejich prostoru. Bez zajímavosti ani možnost vydávání rozkazů členům letky a jejich vysílání na rozličné strany.

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 postavena 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 činí velice zajímavý přírůstek do řady kosmických simulátorů.

Na druhou stranu ale nesmíme přiliš přečenovat. Velice kvalitní příběh a obsah je tažen k zemi špatnou prezentací a na pohled nedotaženým technickým zpracováním. Být WING COMMANDER ARMADA zasažena 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.

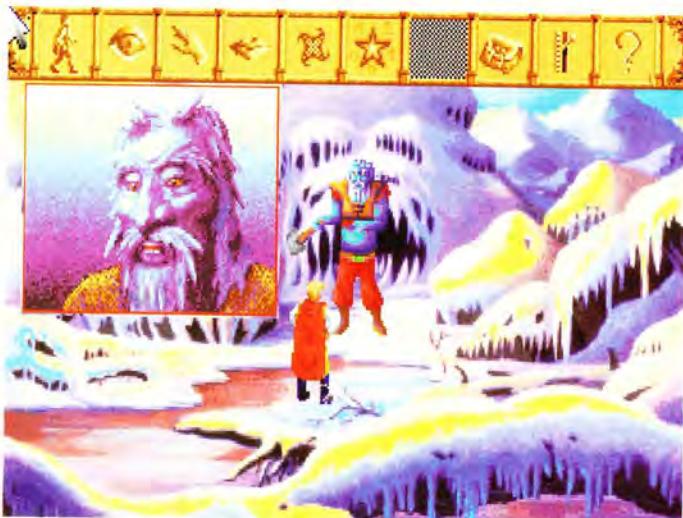
ICE



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

Quest for Glory

Život člověka občas znudí. Chce být hrdina, místo kufřiku 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 níž sice neustále plácáme páté 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 řečí a teď 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 stejný 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 Sierra (tj. Cesta za Slávou v hlavním stanu Sierra) favoritem, dostalo se mu nejekvalitnějšího přepracování do 256ti barev ze všech předělanců a nad novou grafikou a animaci kdekdo zůstane stát a ptá se „Co je to, nějaké KING'S QUEST?“. Po chvíli pozorování ale pozná, odkud vítr kouká a zkusi si hru zahrát. A pak to jde ráz na ráz - hodinka, dvě, svačinka, dvě, rozmýšlenek, dva, hrobecek jeden.

Následuje shrnutí četných kladů této vynikající adventure: první adventure s možností vícenásobného procházení s maximálně odlišným déjem pro tři volitelné postavy bojovníka, magika a zloděje. První adventure s kompletní charakteristikou postav zahrnující silu, magické body, splňání, páčení zámků a mnoho dalších dovedností. Bezdavný pokrok vašeho hrdiny ve zmíněných 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 „jést 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 nelinearnost 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 ruznými běsy. Ucházející akční scény, známá to slabina většiny 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 nejimpresivnějších 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 budou není jen pouhá úchytilka, 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 rozebrat jednotlivé lokace, gagy, interakci s obyvateli, zlodějské a bojovnické cesty, až by mi zmrtvěly ruce. Pak bych už jen tukal kostmi do tlačitek a pořád bylo co vyparovovat, pořád bych zájemcům mohl vysvětlovat, proč si myslím, že tahle hra od Sierry je nejlepší. Jednoduchý způsob, jak se o tom presvědčit 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 páš 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

[Score: 215 of 500]



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

Quest for Glory II

[Score 211 of 500]



Score 92%
Název hry: HERO'S QUEST

Výrobce: Sierra-On-Line

Žánr: 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 **C commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.



C commodore

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

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

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

Chavá novinka od Pterodon Software! Staňte se soukromým detektivem nevalné pověsti! Hra je žánru lechtivá medie, 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)

ak lze provést objednávku? Stačí nám napsat nebo zavolejte co si přejete a my obratem pošleme vybranou hru poštou na dobírku 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

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

NOVÁ GENERACE ZVUKOVÝCH KARET PRO PC!

„Nejlepší zvuková karta kterou jsme slyšeli“

PC REVIEW, červen 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 jsme slyšeli“

PC HOME, červenec 1994

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

MULTIMEDIA AND 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, rozšiřitelná na PCM WaveTable Synthesizer a MIDI.

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 (harvarový) 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.

SOUND FX CLASSIC 1000

Rozšiřující karta s PCM WaveTable sintetizérem, která pracuje s jakoukoliv další zvukovou kartou. 317

zvuků v 8MB ROM, kompatibilní s General MIDI/Roland, MIDI interface, MIDI kabel

BLUEPOINT ICD-300D

Double speed CD-ROM drive, lehce připojiteľný k IDE řadiči

SOUND FX

1122 Kč bez DPH 1699 Kč

SOUND FX 16 MCD

2138 Kč bez DPH 3249 Kč

SOUND FX CLASSIC 3000 SE

4487 Kč bez DPH 6799 Kč

SOUND FX CLAS. 3000 MCD

4873 Kč bez DPH 7399 Kč

WAVE FX PLUG'N'PLAY

2804 Kč bez DPH 4249 Kč

WAVE FX UPGRADE KIT

2454 Kč bez DPH 3749 Kč

ICD 300 CD-ROM DRIVE

4265 Kč bez DPH 6449 Kč

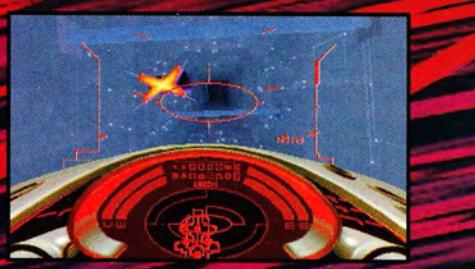
dodává Vision, Krupkovova nám. 3, Praha 6
tel: 02/32 29 60

SOUND FX

D I G I T A L I M

IMF

T H E O D O S S E



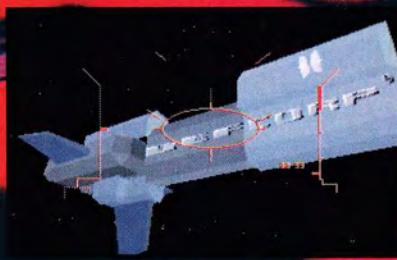
R A G E E D I T O R S | D E S I G N

R

M

O

C O N T I N U E S *



ocean®



TAK ÚŽASNÉ, TAK LEVNÉ, TAK SI JE KUPTE!



Skvělé hry za směšně nízké ceny

Microprose znovu vydali některé ze svých nejlepších her za nejnižší možné ceny v serii Powerplus. Nyní můžete mít i vy tak skvělé hry, jako jsou například Grand Prix, Dogfight a Gunship 2000 za neuvěřitelnou 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 ústřížek ještě dnes a nejenže získáte jedny z nejlepších her vůbec, ale také ušetříte! Objednávku zašlete na adresu: VISION, Krupkovo 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

POWERPLUS

od

MICRO PROSE

dodává

VISION

Prosím, zašlete mi na dobírku tyto úžasně levné hry:

- Dogfight
 F-117A

- Grand Prix
 Pirates Gold

- Gunship 2000
 F-15 Strike Eagle III

jméno a adresa: _____

počítací: _____

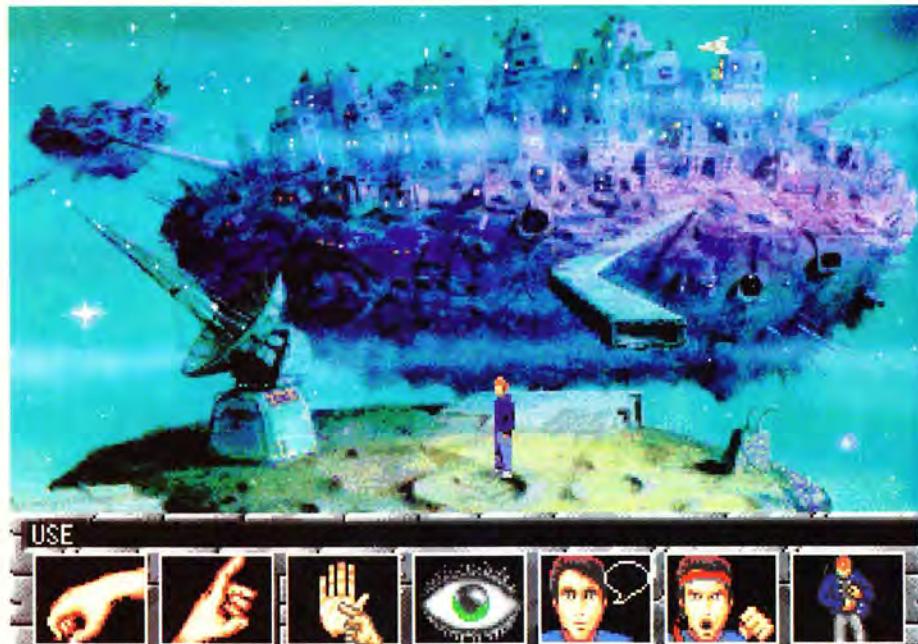
podpis: _____

universe

nÁVODY

Boris byl už od narození zvědavý jedinec. Již pátkrát 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 vynáleza. Boris se díky své povaze nachomýtl jakémusi experimentu a najednou "plonk" a byl někde úplně, ale úplně jinde. V uvedení věci 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 prolétavajícímu meteroru se vrátete 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 zbyvá 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 harampádím ven. Seberte kus zrcadla, co vám leží u nohou. Vratte se do města. Pokračujte na náměstí a tam hoďte kus zrcadla do dveří hildaných 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). Pustí vás dovnitř a vy si s ní můžete povídат dle libosti. Z hovoru vás však vyruší podezřelý hluk zpoza dveří. Silphinau vám ještě stáčí poradit kam utíci a sama klešá pod dobré milenou ranou robotovou. Na nic nečekejte a rozbijte ovládání dveří (ATTACK KEYPAD WITH METAL BAR). Vyjděte po schodech a otevřete šatník. Obleče si kombinézu která je uvnitř (SUIT). Nastětí v ní zůstala ID karta a nejaký 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 Silphinau kosmický člun, počítacem vypněte ochranu (USE ARMCOMPUTER WITH CAR) a skočte dovnitř. Vložte klíč do otvoru vlevo (INSERT KEYCARD INTO CONSOLE). Nyní odblokujte řízení (USE ANTI-THEFT CONSOLE). Natukejte číslo z manuálu. Odlet! Cíti plavidlo vám zablokuje cestu a naváže komunikaci. Pilot této lodi se jmenuje Snorglat a je to jistý druh obchodníka. Vy mu zatím nemáte co nabídnout, takže raději 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 vás PTV. Odstartujte a lette na JOR SLEV 4. Přistáňte v kvadrantu vlevo nahore. Seberte kámen a hoďte jej na podivný stvoření poblíž (THROW ROCK ON ALIEN). „Ono“ ho spolkne a máte po starostech. Teď použijte droida na modré fujtblíky, co vylezli z diry. Odstartujte a lette do sektoru vpravo dole. Fujtblíky dejte starci. Bude vám tak vděčný, že očeli Carvit a daruje vám ho. Pro vysvětlení: Carvit je silně euforizující droga, volně k dostání v tomto koutu vesmíru. Problem je, že je ho velký, ale opravdu velký nedostatek. Lette zpátky na Pfallenop. Cestou vás zase odchytí Snorglat, nabídnete mu Carvit. Očividně ho zaujmě, dokonce vám dovolí na své lodi přistát. Následuje první akční část, myší se snažíte přiblížit svůj člun k přistávací rampě a levým tlačítkem svou loď zachytíte. Tak, už frčíte na Wheel world. O něm přeci mluvíla Silphinau! Zmínila se i o dvorce Malinah, máte se za ní přistavit. Plány však pokazí Snorglat, zbabělé vás zastřílel 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.



Povšimněte si ovládacího menu v dolní části obrázku. Myslete si to co my?

Projděte branou, pokračujte vpravo ulici. U parkoviště použijte ID kartu na terminál vpravo nahore - jsou tam dva, je to ten vlevo. Jděte do herny a pokecujte si s mužem vpravo dole. Bude se vytahovat jak je dležitý a že je od bezpečnostní služby apod. Nekonec vás pošle kupit pití. Vyhovte mu, ale nasypete mu do něj Carvit (co jste asi kupili 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 déduška byl napaden nějakými pobudy. Důležité je, že mají JET-PACKY a tudíž létat. Zvláštní, ne? Promluvte s déduškou 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. Vidíte je? Paráda. Sjedte 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 déduška). Vágus bude moc spokojený, dá vám nějakou ID kartu a prozradí, že byl dřív pékný zvíře. Jeho ID by se tedy mohla hodit. Stavte se na parkovišti a promluvte si s léčitelem. Slibi vám, že vás ochrání. Omyle! Zčistajasna do příběhu vstupuje Kaaev, agent Neiamisese, 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. Chvíiku se pro-



jedete a pak rychle skočte na sloup napravo od dráhy. Slezte do nižšího tunelu (LOWER ENTRANCE) a jděte ke dverím. Droida strčte do díry vedle dveří (USE DROID WITH AIRCHAFT). V hale kupte listek (USE ID CARD WITH TERMINAL) a dveřmi projděte do koridoru 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 odlétáte (Virgin). Vstupte do výtahu a jedete do prvního patra. Zde neumyslně vyslechnete rozhovor dvou lidí. Zmínil se o nějakém léčiteli a že ho prásknou nejbližšímu agentovi bezpečnosti.

Promluvte si s nimi, oni uvěří že jste agent a slibí že už se o něj nebudu 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 nezdružujte 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 odstřílela, tak se vytahuje jak je skvělá a jakou za vás dostane odměnu apod. To se ji nevyplatí. Lod' se otrče výbuchem (že by ty bomby?) a chudák holka se z toho složí. Seberte pistoli ze země a skuste ji prohlédnat, najdete kartu. Vytahem sjedte do garáže, pomoci 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). Tím 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. Ocitáte se v ruinách velice starého města. Jděte doprava a seberte kámen. Podívejte se na tablet vpravo. Zapamatovat! Nyní sesílapněte kameny které byly zvýrazněny na

tabletě. 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. Diru přeskópte a vejďte do průchodu. Nyní lette 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 veliteli a počkejte až jeden z operátorů dostane povolení k přistání. Použijte terminál vpravo. Budete přeneseni přímo na planetu, kde sídlí vládce (a tyran) Virgin. U PTV na vás čekají dvě postavy, ale nejsou to zrovna přátelé. Raději jim darujte své PTV, stejně ho už nepotřebujete. Jděte na křižovatku. Promluvte si s mužem ve fialovém obleku. Promluvte si s ním, odvede vás k paláci. Hlídají 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 křižovatce pochodusí sem a tam. Pošlete ho za strážnými, že mu něco chtějí říci. Počkejte až se vrátí a pošlete ho tam znova. Prohledejte trosky bývalého robota a seberte baterie. Napojte je na krystal (COMBINE BATERIES WITH POWER GEM). Zneviditelněte se (USE ARMCOMPUTER WITH POWERED UP OEM) a projděte mezi strážnými. Čeká tam vás starý známý Kaalev. Střeli po vás laserem, což se mu záhy nevyplatí. Trefi se totiž přímo do krystalu, který paprsek vrátí agresorovi. Cha rá, využijte situace seberte mu jeho ID. Znovu se zneviditelněte se a vratte se k paláci. Droidovi příkazte aby prostřeli diru do zdi. Bude se sice zdržat, ale nakonec vás poslechně. Rychle dovnitř. Utíkejte stále vpravo a posledními dveřmi dolů. Znovu vpravo. To je ale krásný jestěr! Hodte mu do tlamy Kaalevu ID chip (THROW ID CHIP AT LIZARD'S HEAD) a schovejte se za jeho ocas (MORKLAG'S TAIL). Jestě zniči robota, seberte si baterky. Znovu je napojte na krystal. Vyleze 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 znova doleva. Velké finále právě začalo! Žádná akce to ale nebude, jen samé mluvení. Nejdříve promluvte Kaaleva a pak hodte na Neamisese krystal (pro ty slabší v jazyce Anglickém to raději rozepíš: 2,1,2,1,2,1). A to je vše, prátele! Gratuláky 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 tyči...

NÁVODY **Ultima Underworld**

ÚROVEN 1

Tady se nebude dít skoro nic důležitého, je to vlastně taková malá rozjízdečka. Naučte se plavat, bojovat, kouzlit základní hlopousti 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 goblinů a teritorium šedých goblinů. Můžete se s nimi bavit, zkoumat jejich obydlí, dokonce vykrást jejich zamáčené 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. Takovýhsto

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 - obydli trpaslíků a jejich krále, zlaté doly s kovářem, úsek vysutých cestiček za trpaslíkem Ironwitem a nevýznamná SV část, kde je jen několik run. Opět zde musíte udělat pouze dvě nezbytné věci. Nabídněte se trpaslicímu králi Goldthirstovi (příznačné jméno), že zabijete nestvůru zuřící ve zlá-

tých dolech. Podle mapy, kde je označena jako „oko“ ji najdete a zabijte. Není nic jednoduššího, je to obyčejný Beholder neboli Gazer. Všimněte si také, že krum-páčem můžete rozbit 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, kteří 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 spletu vysutých cestiček. Snažte se nepadat dolů, motají se tam bezhlaví. Časem najdete klíč a pak zelenou lahvičku s létačím nápojem. Pomoci tohoto nápoje přeletěte díru ve vysuté cestě, v následující místnosti najdete mapu. Inrowit vám za tuto mapu věnuje další (silnější) létačí nápoj. Teď přichází na řadu vyloupení Goldthirstovy pokladnice. Jděte za trpaslíkem hlidajícím vchod k pokladu (právě dveře za trnem trpaslíčího 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 téžce lakomí a brzy poznáte, že poklad se nachází v hluboké propasti, kde prohlídka zblízka znamená prohlídka navzdory. Nicméně skočte dolů,

zabijte monstrum a klidně si nahrabte peněz, co se do vás vejde. Potom vypijte létačí nápoj od Ironwita a huť nahoru. Trpasličího krále pozlobíme ještě jednou, ale až později.

ÚROVEN 3

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

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



koulí najdete po cestě více, každá z nich vám přiblíží pohled do některé z důležitých místnosti (hlavně skrytých), do žádné z ostatních koulí se však divat nemusíte, pouze tato první je důležitá. Podívejte 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 měsíčních jeskyní zakončených mostkem přes řeku, pohybujte se v nich pavoučí samice, kterou zabijte a seberte jedno její vlákno (spider thread), pokud snad náhodou vlákno nenajdete, mějte na paměti, že ho budete v páté úrovni nutně potřebovat, takže si jedno po cestě opatřete, váli se většinou v okolí 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



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, kudy dojdete k půlce meče. Na tomto problému jsem se zaseknul na pár dní, ale tak už to chodi. V tomto patří se nachází ještě třetí předmět z osmi Cabriových artefaktů, je to Pohár Zázraků, 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, nepřejemná to záležitost. V zamrzávající cele uprostřed ostrova vězní ještěři kouzelníka jménem Mурго (na mapě „vězeň“), je to zároveň jejich jediný vězeň, takže ho rychle poznáte. Musíte přesvědčit hlídkující stráž, aby ho pustila z cely, ale má to háček, ještěři mluví cizím jazykem! Podle následujícího slovníčku si musíte dešifrovat jejich řec a přemluvit strážného k otevření klece. Pokud vám některé z výrazů stále nebudu dávat smysl, můžete je konzultovat s věznem, který sice ještěři řec zná, ale zase je němý, takže vám bude posunky ukazovat, co který výraz znamená.

Jazyk Ještěrů (abecedně)

bica	ahoj, sbohem, čau, měj se
'click	ne
'click-iriass	Sir Cabrius
éppa	navštívit
isili	já
kříkla	ten, co se skrývá
ossli	dost
sel'a	dát (obchodovat)
sor'click	cizinec
sorr	nepřítel
sorra	ukrást
sseth	ano
sstresh	pomoci
Thepa	Ještěři
thes'click	nenávist
thesh	libit se
thit	potřebovat
tosa	ty
Urgo	Mурго (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 nepřekonaná v létání a kalkulaci nejrůznějších úhlů pohledu. SYSTEM SHOCK ji však dohnal a překonal (vpravo).

Brzy se dozvíté, že strážný prahne po jidle. Ovšem nechcete Jen pár jablek, má zásluk na celou zášobu jídla a vězně pustev 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 Ossiku listinu Ishtassovi (mapa) a dát červený diamant Iss'leekovi (mapa), ale žádný velký užitek z toho není.

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

- Praporec Cti (Standard of Honor). Dále jděte vyhledat trola jménem Sethar a nabídněte se, že mu ukuchťte Červi polévku. Všude v Ultimě se válí spousta misek, hlavně v obydlených celách. Jednu najdete a nasbírejte do ni tyto komponenty: Portské víno (Port), Hnilobného červu (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 úrovni a ze směsi se stane polévka. Za polévku vám trol Sethar věnuje několik dračích šupin (Dragon scales), které použijete o patro níže.

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 dolů. Poblíž tlačítka leží magická hůlka jejž 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 prasťte o strop a spadnete do vody. Tato protější stěna má dokonce hned dva vchody - jeden viditelný vlevo a druhý neviditelný

vpravo. K levemu 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 částmi meče se vrátte do patra druhého a zaplatte kováři, aby vám meč opravil. Spravený meč bude doslova 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 řádu. Jakmile se stanete jedním z nich, získáte přístup do jejich zbrojnici a tam se panečku vyzbrojíte. Nejdříve ale dostanete za úkol přinést ztracenou písemnost Writ of Lorne. Získáte ji tak, že vyhledejete 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 splet úzkých uliček, kde se válí některé užitečné předměty, hlavně za třemi tajnými vchody. Táč doneste Dornovi a stanete se členem rytířského řádu, pak můžete vyrabovat zbrojnici.

ANDREW

(pokračování příště)

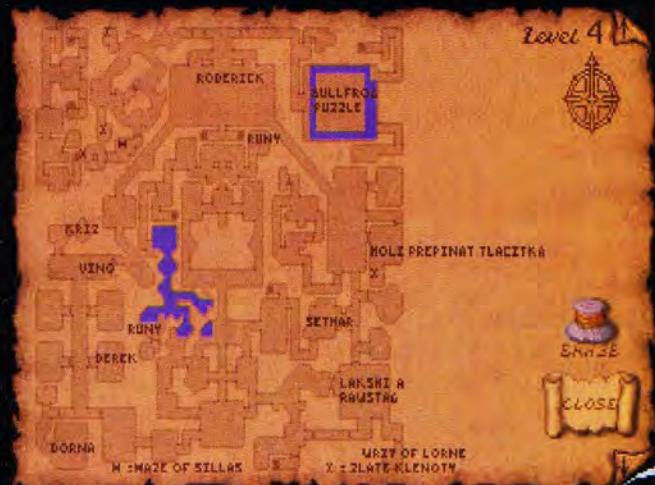


ÚROVNĚ 4

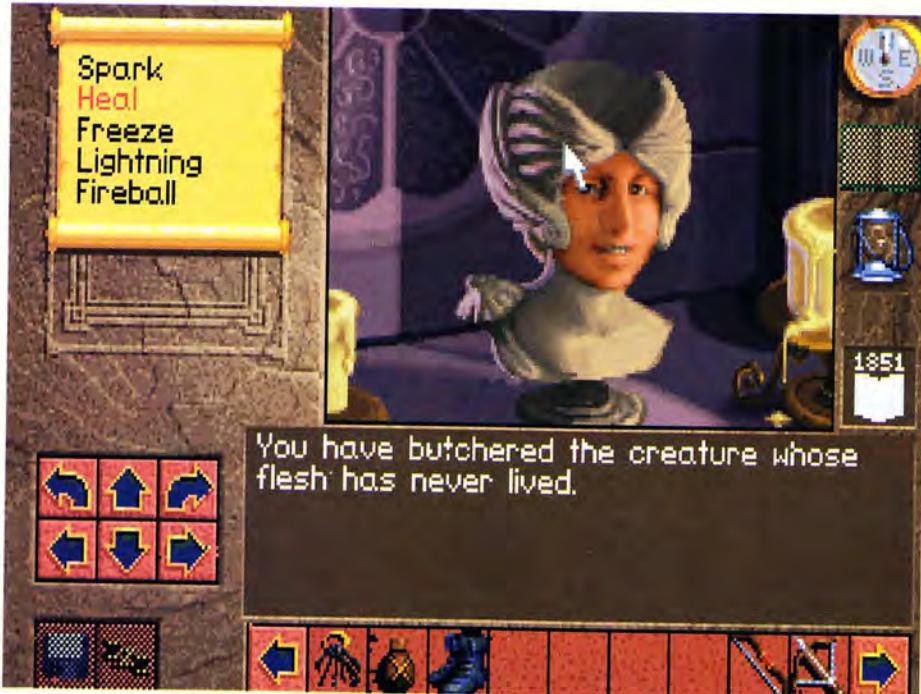
Čtvrté sklepení je rozděleno na tři teritoria - největší část patří důstojnému řádu rytířů, který následuje osvícené myšlenky Sira Cabriuse a sídlí v jihozápadních jeskyních. Rytíři jsou v neustálém sváru s málo civilizovanými troly, kteří obývají vedlejší, jihovýchodní slouje. Třetí, severní část si 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 opanceroval.



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 předechných. Za druhými dveřmi najdeš v truhle silver key. Za tajnou stěnou najdeš Clerk Office. Popovidejte s úředníkem a vemetem si krumpáč. Zmapuj celé patro a posbírej oleje do lampy. V jednom ze stolů také najdeš kouzlo fireball. Paklícem 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 nahoru, propadneš se skrz druhé do třetího patra.
 2. Pravé kolo nahoru, teleport na rozcestí do druhého patra.
 3. Levé kolo nahoru, 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 kamených potvor. Pokud by ti dělaly problém, použivej na ně 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 vyhýbkou. Pokud pojedeš rovně, najdeš v jedné stěně uhlí. Použij krumpáč a seber všechn PET 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 právě stěně. Na tomto patře jsou dvě kamenné příšery z nichž po zabici vypadne bloodstone, další přisada 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 dveře a naládou do nich všechn PĚT uhlíků. Zavři dveře a záthru za páku. Stroj vypumpuje vodu z jedné velice důležité lokace. Běž do prvního patra a nastav kola do pozice č. 2.

MINES LEVEL 2

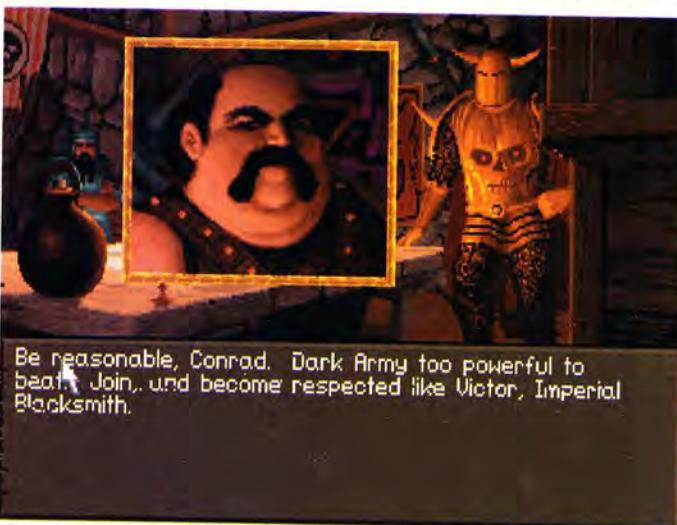
Z rozcestí nahoru a doleva. Vyber truhlu. U tří kol mačkej postupně pravé, levé a prostřední. Jakmile projdeš dveřmi, zmáčkní tlačítka ve stěně, nášlapnou desku zatíž nějakým předmětem a stiskni pravou páku. Vyber truhlu. Vedle truhly je ve stěně tlačítka. Z dálky na něj hod zbytečný předmět. Nyní přehoď páky a vrát se zpět na rozcestí. Napravo nahoru je další truhla. Z rozcestí běž dolů a doleva. Zatíž 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 zakouzlí fireball. Stěna se otevře a následuje menší potyčka. Použivej zásadné 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 vrát zpět a běž horní cestou. Dveře odemkně Mine key 5. Nahoru. Vylezeš v Mines level 1 na dosud neprozkoumaném místě. V levém horním rohu najdeš druhý Emerald blade a Mine key 2. Propadni se dírou co nejvíce napravo. Stiskni tlačítka a zatíž plošinu. Teleportem se dostaneš do prvního patra. Ted se vrát 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 té upozorní na skryš. Ve skryši obleč Paulsona a seber Mine key 4. Klíč otevře poslední dveře. Jdi do levého teleportu a z dolu 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, věnuje ti ještě dvě lahvičky a Valean's Cube. Běž do bažin a prodej zbytečné věci. V Upper Opinwood nabere do lahvičky med z vosího hnizda. U bariéry zakouzli dvakrát 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 luky a šípy.

Městská rada - Zde naleznete 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 zbytčnosti 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 vymlatamazonky a seber Mystic key. Jdi rovně a v levém dolním rohu otevři klíčem dveře, za kterými najdeš další mystic key. Timto klíčem otevřeš zámek v pravé horní části prvního patra. Po zlikvidování amazonky zhubne další klíč. Nyní zmáčkní tlačítko a klíčem otevři vězení. Smiluj se nad vězněm 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.

**Mozek a vlasty.****TOWER LEVEL 3**

Hned jak vejdeš jdi do protilehlých dveří, zmáčkní tlačítko na podlaze a seber Mystic key, kterým otevře druhé dveře. Před tím však vyžbroj 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 otevře dveře a seber z výklenku Ivory key. Nyní se můžeš jedinou dirou na patře propadnout a zpestřit si pobyt ve věži souborem s jednorozcem. 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

**Co to tady litá.**

části leží Gold key. Naproti průchozí 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 sekery otevří dveře v pravé části. Zde jsou na stěně čtyři tlačítka. Ty však žádné nemačej a jdi tak dlouho, dokud se neteleportuješ. Teleport tě přemístí doprostřed rozlehlé místnosti. V tomto momentě ti zmizí Magic atlas a rozbití se kompas. Cílem, je zatížit čtyři plošiny. Je zde několik dér a obracečů, ale jinak je to celkem jednoduché. Po zatižení 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 musíš vypačit 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 dole. Pomoci dvou tajných spinaců se dostaneš před dvěma dirami. Za jednou dirou je v dálce vidět tlačítko, do kterého střel kuší. Otoč se doprava a přes iluzorní diru jdi do teleportu. Seber červený klíč a propadni se do dveří. 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. Sebraní klíče je ztištěno tím, že ulička neustále prolétávají firebally. 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 do dřívějšího patra. Červený klíčem otevře dveře ke králi. Polož sošky na podstavec tak, aby se okolo královny schránky utvořil světelny 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 otevře dveře uprostřed patra. Za dalšími dveřmi najdeš Scotii. Při jejich pokusu o převtělení zakouzli Whole truth. Zbytek dodlej ručně. Nashle u Lands of Lore 2.

Peter Lee



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 dirami. Pomoci dvou spinaců můžeš uvolnit cestu do horní části druhého patra. Kromě ohnivých ptáků zde však nic není. Klíč od královny Jany ti v místnosti s dirami otevře cestu zpět. Dalším klíčem otevře dveře za nimiž je vchod do třetího patra. Nyní by si měl mit u sebe dva Mystic Keys.



V porovnání se mnou je Scotia krasavice.

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 souboru se promění v kravice a uletí. Zpět k městské radě. Dozvídš se, že městské hradby padly. Bojuj s žoldáky tak dlouho, dokud se neozvou vítězné fanfary 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 za dveřmi truhla kterou pomocí Blue key otevřeš. Nadeš 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.

DUNGEONS

Cílem je vymlátit všechny mutanty. Ve středu bludiště najdeš v modré truhle diamant. V levé horní

nÁVODY

the Genie's Curse

AI-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 Chaza, strážkyní vchodu. Když jí požádal o audienci u Pánu, 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 sluhové dao a džinn, od kterých se postupně dozvěděl o Zpivajícím 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 hnidiopichy - druhá cesta zahrnuje: 1) kupuj nejmoudřejšího hada na světě v obchodě na Bandaru, kdy jeho cena závisí na počtu Alových diamantů - čím méně diamantu, tím je had levnější, 2) kupuj nejžádavějšího uhlí v obchodě na Bandaru za 45 drahokamů, 3) kupuj závoje Idrídu v obchodě na Bandaru za 85 drahokamů 4) nalezení Lávve 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 políčka jit dál a rozsvítit pět dalších políček, na pátem se otočit doleva a rozsvítit další čtyři políčka a na posledním se znovu 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.

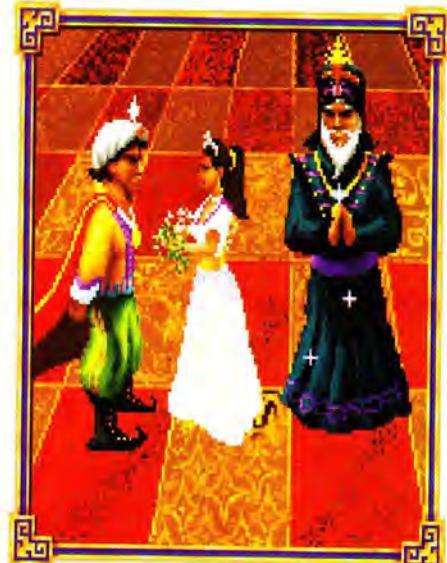


Protože Al hledal původ Mulibanova prokletí a Muliban byl džinem vzduchu, vydal se Al nejprve za džinn, sestrami Satarah a Bubishan Khanah, se kterými mluvil střídavě a vyslovoval jejich správná jména (červeně oděná Satarah a modré oblečená Bubishan). Pověděl jim o svém příběhu a dozvěděl se, že mu může pomoci jedině Aziz Naideirib, marid a lord vody. Aziz Naideirib zahltil Ala svými příběhy a nakonec mu řekl o Shahar Izad, dívce, která mu vysprávěla 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 džinnů tím, že slibil pokusit se o splnění jakéhokoli úkolu. S drahokamem se vrátil za dao a odvedl Shahar Azizovi. Odmenou mu byl kouzelný lektvar Efreet potion, který mu zajistil audienci u samotného Mizry Gubishbuskina - když totiž jeho ochrana vypustila plameny proti Alovi, 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 vézení, aby se setkal se svým otcem a zjistil pravdu.

Hned jak Al ocitl za branami Bandaru, vzpomněl si na Pahari a její práni. 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 Kalífa, a tak musel Al hledat jiné řešení. U vchodu na něj čekalo řešení - za sloupelem potkal otroka, který ho poslal za ženou jménem Sumia, členkou tajného hnutí Bratrstvo Svobody, kterou Al nalezl v kuchyni na severovýchodě paláce. Když s ní promluvil, dozvěděl se o tajné chodbě vedoucí do vézení. Klíč od chodby měl však údajně jiný člen hnutí, 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 pekár Omar, kterého konečně na tržišti nalezl 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 nalezl tajný vchod do podzemního bludiště.

V první místnosti nalezl Al krátký vzkaz od bojovníka, který do bludiště vstoupil dálno před ním a nikdy se nevrátil. Nalezl také klíč, pomocí kterého po odsumování pár kamenů odemkl tajně dveře ve zdi, jaké bylo jeho překvapení, když při prohledávání cel narazil na přáteleckého, i když odpudivého a neskutečně

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



zapáčhajícího kyklop Pangar-bek. Al se nad neštastným titánem sličoval a uzavřel s ním dohodu - slibil jej vysvětlení vra 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 kyklopka potřela vonnými mastmi, protože zápacík byl skutečně nesnesitelný, a Al i s Pangarem potom snadno proklouzl na svobodu pobřeží, kde Pangar řekl Alovi 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 nalezl truhlu s lektvary, kamenem do praku a tajemným svitkem IMAR'NIZ MUZIV. S těmito poklady se Al znovu vrátil na Bandar do podzemního bludiště.

V komnatě smrdutého kyklopky nalezl Al další zprávu, tentokrát tykající 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 lisejníků, když do každého z lisejníků 8 krát seknul 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 vézení.

Kličkování a vyhýbání se mechanickým robotkům, kteří sice vidí jen dopředu a nemají mozek patřilo k nejhorším zážitkům v Alově životě. Když se konečně dostal na východ vézení k cele otce, byl rád, že ho žádný z malých měděných robotů nechytil. Od otce se dozvěděl o Bezejmenných Pánech, dozvěděl se i to, že otec mezi ně patřil, ale potom, co odhalil jejich nekalé úmysly skupinu opustil. Otec věnoval Alovi další zázračný svitek (DAZIR'LA ILAB HAR) a ten pln pochybností vézení opustil, vrátil klíč Sumii a vydal se na cestu ven z paláce.

Ke svému překvapení nalezl 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 telepotoval do tajných komnat. Když proklouzl kolem dvou nepozorných úředníků, přečetl pár svitků, které ho přesvědčily o Vizirově nevině. Nicméně se rozholil úkol splnit a pokračoval dál. Nebezpečný strážce sledoval neustále stejnou trasu, a tak nebylo problémem se jeho pohledu vyhnout (Když stojí žády ke dverím, čekat, jakmile se vydá na cestu, sledovat ho, na konci chodby jít na sever, počkat, až odejde zpátky a přeběhnout dolů. Důležité, ale patří to jen do závorky). Jakmile Al stanul před vchodem do velké místnosti hlidané dvojicí strážců, věděl, že je musí nějakým způsobem odlákat. Strčil proto do podnosu s čajem a v nestřežené chvíli proběhl do harému. V kalifově harémě neudělal to, co by každý jiný muž



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

na jeho místě asi udělal, ale vědom si rostoucího počtu pohlavních chorob a důležitosti svého poslání jen promluvil s dívkou v modrém napravo a představil se jako Kočičí dráp (Cat'spaw). Dostal klíč od Kalifovy pokladnice a návod, jak uniknout strážim. Schoval se tady za dveřmi a když divka přivola 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 komůrkě 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 obydli v jihozápadním křídle paláce. V Obdelově komnatě nalezl Al podivný vzkaz od kurýra, se kterým se Obdel měl setkat u brana 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 tajemny 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 zvěnci z ostrova Al'Katraz, sídla nájemných vrahů a starobylého vězení. Když babar odešel, Al bez milosti vyrazil za Obdelem, který se po chvíli odporu zcela sesypal a byl ochothen prozradit všechno. Jakmile se však na jeho rtech objevila zmínka 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 rozmýšlení se vrátil na lod' a vyrázel směrem na Al'Katrazu.

Povrch ostrova je zábědován 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 znepráteLENÝMI klany Canlat a Razif, která byla vyvolána za tajemných okolností, na které mají obě strany jiný názor. Al se nejprve vydal na západ, na území klanu Canlat. 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 odpuštění, potom vyprávěl svůj příběh a slibil pomoc při dohadování míru. Pak se vydal na východ za mužem jménem Ra's Taraq, velitelem klanu Razif a postupoval uplně stejným způsobem. Teprve na samém konci rozhovoru, kdy Taraq poslal Ala za druhým klanem prozradil, že už s nimi jednal a že 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 svatyně, které zvápěti nalezl 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

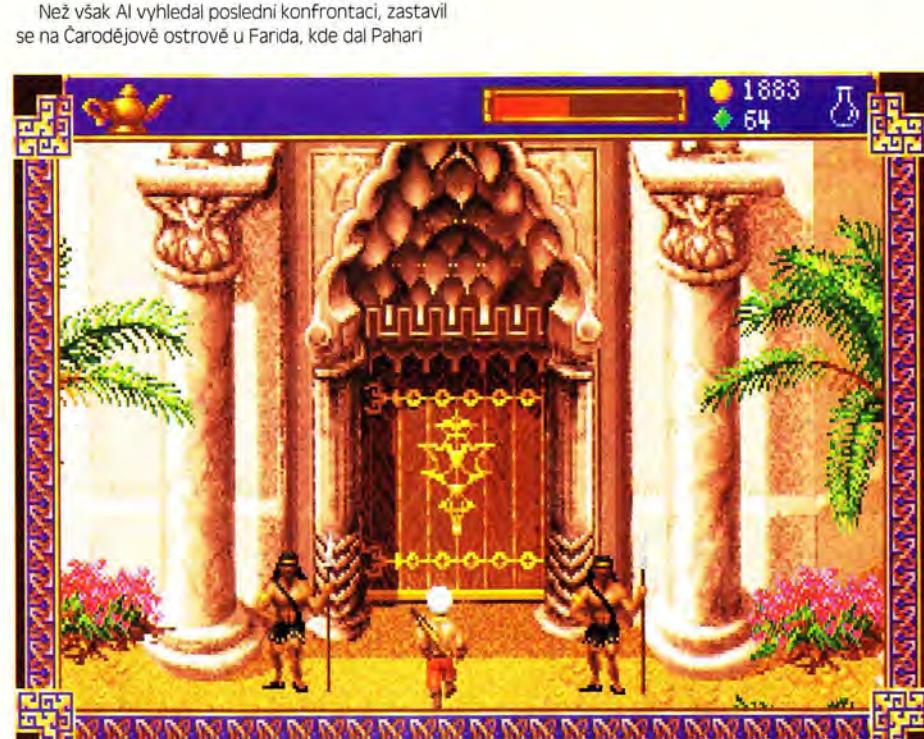
zlatou holubici, za kterou získal poslední kouzelný svitek JIZALA MIR'ZABIN. Potom se vydal do města Bandar, kde za všechny peníze nakoupil kouzla a hlavně hojivé lektvary protože tušil, že poslední utkání nebude snadné. Vyvaven, uzdraven a připraven se vydal na ostrov Al-Naqqil, kde mělo jeho dobrodružství 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, zabíl 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 ovládl 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 Kara! Po krátkém shledání Al pokračoval dál, až stanul tváří v tvář poslednímu Bezejmennému, jehož podoba byla zcela nepodobná lidské bytosti. Tady Al využil nalezené svítky a jejich přečtením poslal Bezejmenného do pekla bez sebemenší námahy (svítky lze číst v libovolném pořadí, ale jen jedním způsobem SALAB'LA JASUM ABA a JIZALA MIR'ZABIN tak, jak jsou i IMAR'NIZ MUZIV a DAZIR'LA ILAB HAR pozpátku.). S posledním vyřízeným zaklinadlem Bezejmenný zhnul a Al si mohl vyděchnout. 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



Ishar The Legend of the Fortress



My to víme, vy to vše, 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.

Jedou z věci, o které všichni jistě snite je návod na staričku, 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 návodu 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 hru velmi snadnou a její dokončení vám jistě nebude trvat déle než pár hodin. Podle našeho návodu ovšem, bez něj jste zcela ztraceni.

Nejdříve si prostudujte mapu Kendorie a seznáťte se s její geografií. V tom vám pomůže následující mapa s vysvětlivkami, které ostatně tvoří též i 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 jedniciče 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 rekrutovat a pobít s ním pář padouchů. Ale pozor - před prvním spánkem se jej zbavte. Krađ!

2 - Kiriela je pro změnu krásná dívka, průměrná kleríčka a obstoný 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 silly (Strenght training).

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

5 - To velké, 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 magů.

8 - Duch Azalghorma vám prozradí pář důležitých věci - 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 váli na podstavci zrovna v tomto 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 prozradi něco intimního o tvorovi jménem Brozl, který obývá mýtiny uprostřed lesa.

12 - Bludiště roztomile sestříhaných keříků tady odpocívá železný rytíř, kterého musíte brutálně zavraždit (brutálně možná ne, ale zavraždit určitě) a sebrat jeho

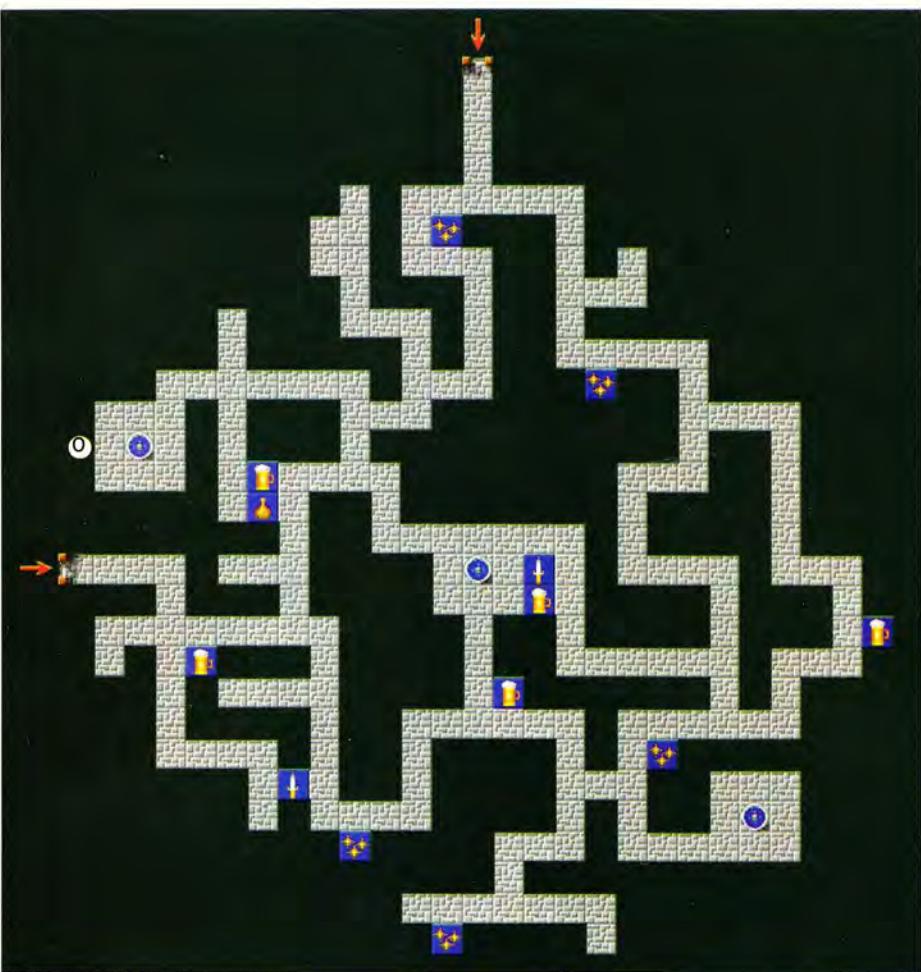
helmu. Pář ran zdálky nikdy neuškodi. Vám, jemu snad ano.

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 okolností 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 vrhaci nůž, symbol lahvíčky lektvar, klíč značí klíč, hnědý obdélníček truhlu a kuřecí stehno jidlo.

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





hlavě helmu od železného rytíře (12), nebudou vám oči nic platné a Brozil 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 prachspršty lektvar Trapdoor spider's web. Je to ale jediné místo, kde tuto důležitou příslušadlo do jistých kouzel sezenete. Platte hotově a platte málo - dostanete vždy totéž.

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

18 - Obr., kterého je nejlepší zabít zdálky (tušíš jste to) hildá 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“.



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 uhasne. Snadné. věřte mi, že to jde a zkoušejte to.

28 - Město Elwingil je malinké a rozmiloučké. 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 omrzil anebo že jen chcete tuhle hru dohrát - bez hábitu to totíž nejde. Než vstoupíte do domu označeného „D“, propusťte jednoho člena party. Uvnitř žije Deloria, sympatická, přitulná a eroticky založená divka, kterou nutně potřebujete ke svým nízkým intrikám.

29 - Ve vesnici tady totíž žije Erwan, otec Delorie, kterému se bühvíproč stýská po svoji unesěné dceři (byla totíž 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 nezkonášte to řešit jeho zavražděním či rekrutováním samých žen, michání lektvaru se nevyhnete), nezbývá, než namíchat již zminěný lektvar ZARKLUG na zlomeni okouzlení (Disrupt Charm) a nechat jej vypit zamílovanému jedinci. Odměnou za záchranu Delorie vám bude klíč od Valatharu. Ve vesnici je mimo jiné i obchod se zbraněmi a cech mágů. V hospodě je kouzelník Zeloran, kterého nevezít do party je svatokrádež.

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

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

32 - To malé, rozmilé prasátko na zemi je zakletá čarodějnice Morgula, kterou snadno oživíte namíchaním lektvaru odprášení (Pig Detransformation) - ARBOOL. Pro jednu příslušadlo do lektvaru, Toad Eye si ale budete muset dojet 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 čunika. Morgulu vezměte do party, protože má ve svém arzenálu nenapodobitelné kouzlo ANTI-KROGH.

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

ICE
design map EG

Dokončení v příštím čísle



20 - A tenhle teleport - nebudu vás dlouho napiňat - vede v podstatě skoro úplně, bez zbytečného zdržování a oddalování toho, co už všechni nepochybňě 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 dilech triologie - 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 totíž 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 nahoru.

S použitím mapy by vám orientace neměla dělat problémy. Korbel symbolizuje hospody, dýka obchody se zbraněmi a lahvička obchody s lektvary a jídlem. Takové ty roztomilé hvězdičky označují školy, magické semináře, cechy a podobně, 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 vytáhněte. Jestli jsou ve vaší skupině trásořitky a ubožáci, meč nevytáhněte. Princip tahání je stejný jako v pohádce o tahání řípy. Zvládněte to.

24 - Zakázaný 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 lesíka se tak styká po želvičce, že by za ní dal cokoli. Vratte mu jeho lásku a odměnu vám bude Turtle Slobber, klíčová příslušadlo do lektvaru ZARKLUG

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

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 přilétávající 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“ nalétávat 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 Oslího Ostrova, kde se nemůžu kromě pár obrázků dostat dál do hry, případně najít více předmětů. Když už se dostanu k osloví jménem Barum a chci po něm gumový člun, nemám pro něho provizí - 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.

Pařani Garfoš a Macan

Poradíme, jen prosím příště 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 prostě - stačí zneškodnit tři pozemní vozidla nepřitele - 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 tuhoto hru 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 zaslatať nebo uveřejnit návod v časopise.

Jan Č., Brno

Měnili jste slámu na zlato? Vyplašili jste králíka 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 rozmilou ostudu tím, že jsme sedli na lep pář prohlášený čtenářům a uveřejnili nesmyslný fig „next“, který je dobrý na všechno možné, jen ne na hru WOLFENSTEIN 3D. Omlouváme se „trochu“ opožděně a jako náhradu přijměte ale spoj oficiální čít ID SOFTU - současně 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 nekonečné zdroje surovin, kterých dosáhnete prachsprostým stisknutím CTRL+F11. Snadno.

SCORE

TechBox

TECHBOX

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
Coxov 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 prezenzi 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 převážně 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 nejneméně figly nepodávala zkrátit pod 10 vteřin. To by se však ještě dalo přeropít, protože pozici přeci jenom nenahráváte tak často. Ovšem když vyvoláte 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 boje, kdy často používáte kouzla, opakuje několikrát za minutu, tak vás to v nejlepším případě alespoň přirotává.

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

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, kontrola pevného disku blíží jako dás a vteřiny ubíhají...

Autoři také zřejmě používají nějaký dábelský 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 vzpomínané 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 pomoci myšího 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, ušite správně: „Dark Sun II - Wake of the Ravager má naopak totožnou programovou část s prvním dílem.“



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 Runneru 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,

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 příslušně v tomto rozlišení vypadají na blížší vzdálenost lépe. Vyžadují 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 paměťová a prostorové požadavky hry jsou ty z nejméně náročných.



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.

UVULA



HARDWARE

Nová generace domácí interaktivní zábavy?

V průběhu minulých měsíců jsme zaznamenali nevýznamný 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 konsola založenou na již zmíněně 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 milionů 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 naznamenala bouřlivý úspěch i na obrazovkách MEGA DRIVE (recenze ve SCORE 10) a o bizarní 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

čase. Kromě konverzí 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 konkurenčních 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 konцепce a forma tohoto zařízení je přímo předurčena 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 výši než je kapacita SEGA SATURN. Výhody takového kroku jsou nevýčíslitelné. 32-X je nástavcem na MEGA DRIVE, který se pouze zasune shora do základny MEGA DRIVE (do sérniče pro cartidge) a vytvoří tak jednoduchý 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 zmíněných 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 reminiscencemi na staré SEGA hity (poznejte je podle prvního slova, které zní vždy SUPER), zatímco jiné patří mezi zcela nová a očividně zajímavé tituly, o kterých si jistě povíme v některém z dalších SCORE.

Dva pohledy do zákulisí velikých příprav na vánoční trh. Zatím bohužel nemáme informace o příchodu této konsoli na trh do České republiky. Vánoční trh přesto nebude zcela prost hardwarových překvapení, protože se v České republice vůbec poprvé objeví ve výrobném 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 Nintendu
- se stereo zvukem a k tomu ještě 50x zvětšené
- s využitím 256 barev na TV obrazovce
- nabízí Vám nové herní možnosti pomocí ovladače Super Nes zvládnete i ty nejsložitější herní situace lépe a s větším přehledem
- vložte hru pro Game Boye do adaptéru
- 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

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

The Jungle Book

Příběhy malého indického chlapce ztraceného v hloubi džungle a vychovaného vlci smečkou se staly nejen námětem nezapomenutelné knihy R. Kiplinga a filmu z dílny Walta Disneye, ale také stejnojmenné 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 zabavňá na to, abyste se s ní setkali na straně této.

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

Chcete-li se zapojit do rodiny všech těch, kteří v současné době hrají hry s námětem 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.

Ačkoliv jsme povídání o těchto přístrojích v několika předcházejících číslech vynechali, budeme se od tohoto čísla znovu 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 výrobcech, 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 rovinatým 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 zasahují i do již vytvořených systémů. Podobně jako SVP CHIP firmy SECA, nabízí i NINTENDO takzvaný FX-CHIP (podrobnější informace viz. SCORE 1), umožňující zvýšení výkonnosti stroje SNES v oblasti práce s polygony a texturami pokrytými objekty. S vlnou 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 konzole 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 souvisí. Předeším 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 umožňuje 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 Videovýstupem 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.

Připravte-li tedy mezi stávající majitele nějakého NINTENDO přístroje, doufáme, že budete s naší rubrikou spokojeni, a že vám pomůže ve vobě 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

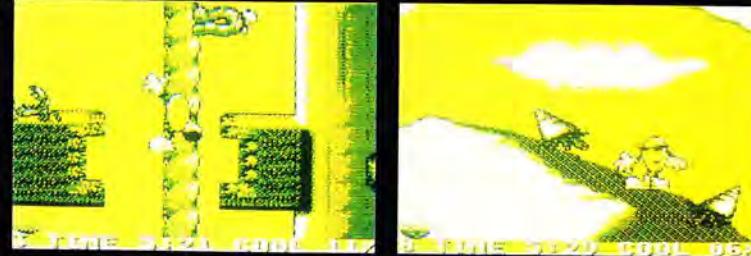
Kasovní trhák a strhující hit mezi akčními hrami se dočkal nejen svého druhého pokračování, ale i konverze pro GAME BOY.

MORTAL KOMBAT II patří mezi horečně diskutované, toužebně očekávané a jistě zuřivě 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 siluje být ještě úspěšnější, a co je pro někoho přiznivé - ještě krvavější.

GAME BOY verze neobsahuje pochopitelně tolik 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

Název hry: MORTAL KOMBAT 2
Výrobce: Akklaim
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 zmiňované tituly z díly 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 mnohdy i správném odhadu rychlosti a vzdálenosti budou THE JUNGLE BOOK milovat,

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

s hrou samotnou pramalo společného. THE JUNGLE BOOK je hra 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 dlouha, 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 banánu,



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

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

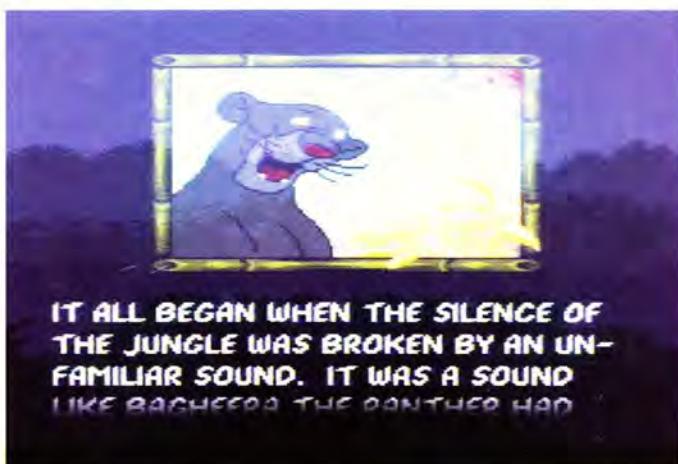
kterými velice rychlým, bezbolestným a nadmiru roztomilým způsobem likviduje nepřátele a navíc má k dispozici speciální tropické plody, pomocí kterých s nepřáteli naloží stejně, v čase o něco kratším, způsobem o něco roztomilejším. Cesta je doslova lemována nejrůznějšími speciálními předměty - od srdíček dodávajících zdraví přes životy navíc až po speciální drahoty, jichž dostatečný počet vynese Maugli možnost pokračování, neboť hra neumožňuje systém přístupových hesel ani ukládání pozice.

Nicméně, v průběhu každé úrovně je jedno čí vše nádherně animovaných sloních mláďat, která slouží k „zapamatování“ dosažené pozice a od kterých Maugli svou cestu začíná po ztrátě života. K perfektní hrátknosti přispívá například i fakt, že všichni nepřáti 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 stavi 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 téma svato-krádež 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



Roztomile animované intro (nahore) a roztomile animované charaktere 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 po-hádkovou atmosféru celého příběhu.

Cesta osamělého Maugliho, kterému je ovšem neocenitelným pomocníkem medvěd Balú vede těmi nejroztočivějšími zakoutkami tropické džungle - od palmových hájů přes vysoké stromy, tajemné noční lesy, rozvodněnou řeku, opuštěnou vesnici až po polozapadly chrám. Nástraha a pasti je na celé pouti dostatek k tomu, aby si na své přišel i ten nejotřejší milovník náročné akce. Provazové mosty, pohupující se liány, střílející bodlaky, nebezpečné květiny a samozřejmě bohatá říše zvířat zahrnující dotérně mušky a vosy, držce opice, nebezpečné hady, pralessni ptactvo, ale i mravence, kteří neustále vynásejí nebezpečný obsah svého mraveniště a po několika zásazích vytáhnou bílý prapor a začnou mrveniště opouštět, pochopitelně v té nejkrásnejší grafice a animaci, kterou si dokážeš představit.

Díky volbě obtížnosti na počátku hry není nikterak obtížné dostat se ve hře poměrně daleko, bez ohledu na zkušenosť a dovednosti. Ovšemž podstatou těchto her je práve zkušenosť a dovednost a jen ti nejlepší a nejzkušenější se proboujují až na samý konec dobrodružství, k setkání se smrtícím tygrem Sér-chámem.

Další z kvalitních a nesmírně 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 báječná hrátku.

ICE



Score 85%

Název hry: THE JUNGLE BOOK

Výrobce: Virgin Interactive

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Akční

Počítač: SNES

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 70%

Atmosféra: 80%

Grafika: 85%

Zvuk: 85%



NINTENDO

PilotWings

Setkání s hrami simulačními všeobecné 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 odhadání 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 prověřování jednotlivých

pilotních disciplín a jejich následné použití v akci.

K dispozici je celkem pět zcela rozdílných strojů k ovládnutí. Předeším 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 plachtící na proudech horkého vzduchu, vrtulník

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

Jako začínajícího člena klubu vás hra staví před řadou letů s instruktory, jejichž cílem je naučit vás dokonale ovládnout jednotlivé stylu a technické finesy. Let s každým z instruktorů zahrnuje prověření 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 zálužnosti



jednotlivých disciplín a konečně budete připraveni pro speciální úkoly, které ovšem neprozradíme, 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 silu motoru a vlastní precizní řízení letu, rogal je nutné navést na proudy stoupajícího horkého vzduchu a ovládat



Pilotáž letadla není zrovna jednoduchá, rozhodně nejtěžší je však přistání (nahoře). Po rádně se navztekejte, než z 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 vnechal 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 ze zadu, 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, zdá se, že nepřekonatelná je úroveň detailů pozemních objektů a detailů 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 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 nejmenší spor. Mohli bychom ji možné 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 přístupových hesel, která slouží k pokračování hry v jejich pokročilých fázích bez nutnosti začínat 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 námetem, 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 raketou letící do prava, občas něco zasáhnete, občas něco zasáhne vás, a tak



až do alelujá. Pamatuj se, že R-TYPE vyvinula jakási firma Electric Dreams v roce 1985, od které byla tato hra svěžně 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, vesele 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 za to 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 asi Amigači chrochtají blahem). Slovo dalo slovo a Nintendo přišlo s velkým automatovým hitem R-TYPE II, který se velmi svěžně objevil i na Amige, ale s jednou chybou - R-TYPE II

bylo totiž prakticky nehratelné, protože obtížnost byla asi šitá na maniáklí 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 rozkoval joystick. Pak zas chvíli nic než se objevila SUPER R-TYPE na automatech po celém světě.

Nikdy jsem ho nehrál jen jednou jsem viděl nějakého silencie kládat se u stejnoumenného

automatu někde v Brně.

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



Uteklo mnoho vody od doby, kdy světlo světa spatřil první R-TYPE. Tato zatím poslední verze však nesáhá 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, tudiž jsem zvolil

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 štitu. Podřízeným střely si „natáhněte“ energoměr a vypustíte do klubka nepřátele pořádnou dáhu, což se vám možná nezdá dost originální, ale vězte, že R-TYPE s tímto nápadem přišlo jako první. Pomocný štit je extra nástavba na vaši loď, kterou můžete mit připevněnou buď na předešku nebo na zadku (nemyslim tím vaše pozadí, to byste prostříleli každou toaletní misu) vaši malíčké lodě. Když je nástavba upěvněna na loď, vysílá do okolí silnější střely, avšak přijde-li ta správná chvíle, můžete tento štit vystřelit na silnějšího nepřitele a zpovzdál se divat na paseku, jakou způsobi. Občas se také vyplatí vypustit štit dozadu a

ji zabije každý dotek s čímkoli 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, kdy obtížnost značně roste a čela se kropí potem. Ani nevíte, co se stalo a najednou BUM a všechno letíte znovu. Často máte chuť rozbit néjaký malý předmět nebo zmlátit psa, apod. Ještě je tu nekonečný počet pokračování, ale po ztrátě zbraní vám už ani ten příliš nepomůže.

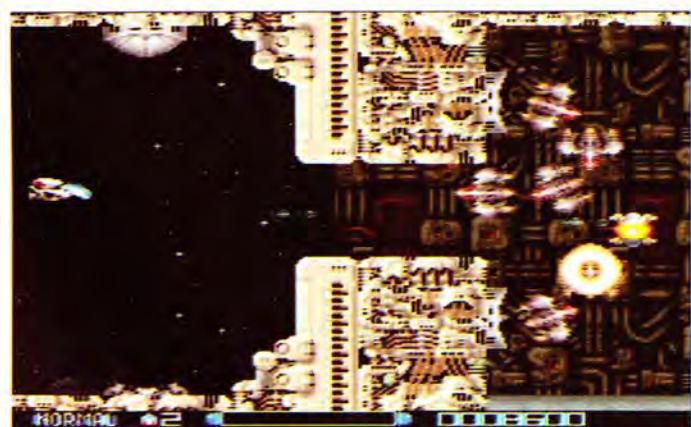
Po stránce grafické je SUPER R-TYPE, stejně jako jeho početní předchůdci, na dobré úrovni připomínající grafiku (a tím i atmosféru) hracího automatu.

Hudba je divná, nejvíce mi připomíná falešně hrané fašistické marše nebo Burianovo úmyslné skučení v přeplněném tanecním sále. Časem splyne



s pozadím a přestanete ji věnovat pozornost. Zvuky jsou jako každé jiné, velké výbuchy slušně duní. A to je asi tak všechno, co se o R-TYPE a jeho původu dá napsat. Tahle hra opravdu je pro všechny, jak pro dělníky, tak i pro burzoasi. Mohl by ji hrát Reagan i Stalin a oba si užili spoustu legrace, poplácali by se po zádech a jeden druhého by pobízel k lepším výkonům jako já onoho Turka a konec konců i toho silence v Brně, který dél žene neslyší a pak se zhroutil na zem. Všechno má svůj konec.

ANDREW



Score **70%**

Název hry: **SUPER R-TYPE**

Výrobce: **Nintendo**

Žánr: **Sci-Fi**

Styl: **Střílečka**

Počítac: **SNES**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **65%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **65%**

SEGA

Novinky

Trh s hernimi konsolemi se rozrůstá, roste i poptávka po kvalitních titulech na stroje SEGA MEGA DRIVE. Na následujících stránkách se dozvítíte, 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 jít 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 svoji 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 hybat a hrát.

Série veleúspěšných produktů z dílny DISNEY SOFTWARE, kterou zahájily tituly COOL SPOT a

ALADDIN a která pokračovala nádhernou pochádkou THE JUNGLE BOOK bude v nejbližší době obohacena o další nádhernou podivancovou. THE LION KING je další 2D akční hrou založenou na filmu z dílny Walta Disneye, ve které se hráč tentokrát zhostí role rozmilého lvička. 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 nejvíce známých 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 zajímavosti, 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 velkých 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 protentokrat 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 rozsáhlější, 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 obránci brániči 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 pozorní brutálnější s možností dinosaury konečně zabijet, a ne jen uspávat či omračovat - škála zbraní se rozrosté o samopaly M-16, granáty či plamenomety. I zde bude možnost hrát za Granta či raptora s vylepšeními jako Grantovou rychlou jízdou na dinosaurovi či výberem lokaci. Nutno přiznat, že ačkolи spojitosti s filmem bude pravděpodobně málo, hra vypadá nadmíru silně.

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

SEGA

POPRON CLUB

SPÁLENÁ 25
110 00 PRAHA 1

ELEKTRO RADIO

J. PALACHA 15
ČESKÉ BUDĚJOVICE

PROTECHNIC

V ŠÍPCE 10
PLZEŇ

KOTVA

NÁM. REPUBLIKY 8
110 00 PRAHA 1

ELCENT

ŽELEZNÁ 12
LIBEREC

POPRON MEGASTORE

JUNGMANOVA 30
110 00 PRAHA 1

FIRMA ATLANTIC

PIVOVARSKÁ 77
385 01 VIMPERK

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



Ecco 2

The Tides of Time



Spousta roztomilých a úžasných obrázků (nahore) ilustruje tuto roztomilou a úzasnou 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 racionalnímu 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 tolik hráčů. ECCO byl charakteristický také zcela novým přístupem, originálními hratelnostmi, 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. Oblibenou 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 tolik 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 soumenovci z budoucnosti, aby se vynoval s hrozbou, která může ohrozit život všech delfinů i ostatních mořských živočichů. Neohrozený ECCO se tak vzdává na dlouhou a strašiplnou cestu, která je lemována množstvím nebezpečí, pastí a nástrah, stejně jako logických problémů k vyřešení a akčních

prvnímu dílu řady zlepšení a inovaci. 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 rychlých akcí 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 metamorfózy 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 neprekonatelné 3D sekvence, nemluvě o velice kvalitním úvodním intru. Hudba je velice působivá a nádherně dotváří báječnou atmosféru hry. Jste-li

tedy živí do delfínů, podmořského dovdání, 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 ní 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
Žánr:	Pohádka
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

World Championship Soccer 2

SEGA

SCORE
magazín počítačových her

...Hvízid! 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 porádně potrápit. Ale vážení diváci, věnujme se raději hře. A je to první útok Německa, který vede Matthäus, přihrává na druhou stranu, k místu se dostává Häsler, 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 Bolivijský pro ně nejsou nějakým příliš těžkým souperem. Nyní však Matthäus běží s míčem k půlce čáry, nahrává ho dlouhým centrem na Klinsmanna, který obehrává bolivijského brankáře, a vstřeluje první gól! ... Hvízid! Hra pokračuje a Němci si už zřejmě nenechají vztí své vedení, navíc Bolívie je příliš slabým týmem... 2x hvízid (čty hvízd hvízd, rozuměj konec zápasu). Německo vítězí 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, takto 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 intelligence, minimální znalosti angličtiny, příznivé konstelaci hvězd a příznivé mezinárodní situaci, si totíž 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 mistrovstvím 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 těmito 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 vám 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 vám

zvolené týmy na mistrovství světa podle vašeho výběru. At 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 i 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 programovaná. Pro doplnění ještě uvádění 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 góly 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, hlačíkuji, dělají skluzy po míči, kličkují atd. Jediné brankář, kterého spolu s vám 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 nezni, jako když kopete motykou do země, jako v některých jiných fotbalech. A ani obecenstvo nezahálí a povzbuzuje a křičí apod.

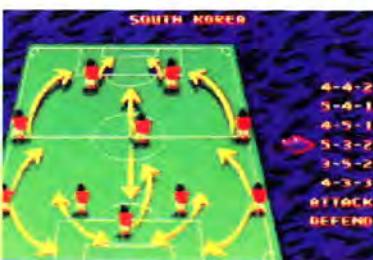
Suma sumárum je WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 nadprůměrná sportovní hra. Hrál jsem sice už lepší, ale i k této se budu rád vracet.

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? Myslíte, že nic? Myslete si, že bych jen tak pro nic za nic plýtvat druhocenným papírem, který pochází z našich krásných luhů a hájů, navíc při nedostatu 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%

SEGA

Fatal Fury 2

Legendární bojovníci se vrátili... Boj znova 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 Velikonoce 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 ni nemá ani potuchy. Ale je to společnost s pevnými, i když nepsanými, pravidly, které každý její člen bez výjimky dodržuje. Je to společnost těch nejlepších bojovníků z celého světa. Všechny kontinenty, všechny styly, všechny barvy plsti, všechna pohlaví nedělají se rozdílu. Elita. Ale kdo z nich je nejlepší? Ten, kdo si vybojuje titul „Král 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 kamoko 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 rozpláleném kaňonu se objevují z nicého nic dvě postavy. Boj o titul začal.

O něco později se daleko, daleko za oceánem, otvárají dveře staré továrny. Dříve to byla prosperující ocelárna, ale už několik let je tu pusto prázdro. Hrobkové ticho přeruší skřípot zrežlých dveří. Objevuje se postava staršího muže, pomalu kráčející doprostřed tovární hal. Zastaví se, až když zahlédne druhou postavu. Je to dívka. Pokynou si pouze letmo rukou a boj začíná. Za několik hodin bude rozhodnuto. V Japonsku v té době vychází slunce. V rozlehleém palaci místního obchodníka s počítací má dnes služebnictvo volno. Jeho oblek kupený v Beverly Hills dnes zůstává v satně, 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 přístavní doky, kde to ve dne vypadá jak v úle, teď zejí prázdnoutou. 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 skončí. 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. Garantuji Vám, že nudit se rozhodně nebude. V této hře na Vás čeká pestrá škála různých možností, triků a fligů, takže než začnete hrát, připelete si vedle sve obrazovky velký papír s datumem, kdy vychází nové SCORE, aby jste ho neprosvíhli (předplatitelům radím vydat vatu z uší, aby nepřeslechl zvěný poštovního doručovatele). Ale teď už záptaky ke hře. Hra FATAL FURY 2 vznikla původně v roce 1992, ale zpracování na Mega Drive se dočkala až letos. A je to ostatečně dobré, protože kdyby 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 všim všudy. A když osm postav tak každá jiná. A když každá jiná tak i jinak

zvuky? Zkuste dát někomu pěstito nebo někoho kopněte, a pak si to zopakujte ve hře FATAL FURY 2. Na Mega Drive to zní myslím vice 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 sedněte k Mega Drive, zmydlýte 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, namítnete, že je 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, pohlaví. 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 osm 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
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%



Tipy a Triky



CHOOSE WHO YOU WANT TO BE PLAYER 1



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 zni prostě:

HAUNTING
GUNGETNIK
GARAGE
TRAFFIC
ELF BARREL
WIND UP

PETE SAMPRAS TENNIS

Kódy do jednotlivých úrovní:

- 1 - Stuttgart - START
- 2 - Tokyo - CAR
- 3 - Washington - VEGAN
- 4 - Dussekdrif - 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. Počekejte, hru ukončete, zvolte "Resume game" a zíkejte 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, C,B,A, A,C,A, C,B,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: BKPETEREWEWILLIAMS9X
PASSPORT CONTROL: C3ZETERADEWILLIAMS9X
DODGEY CITY: CVC3TEEALDWILOIYHMS74
CAVES: SSCLJEE6WWWILS8VM760
NO MANS CAUSEWAY: SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
STAFF ROOM: DGHF4FE6WWLILRW8MMI9
KITCHEN: DGHFCEWWWLWLEW8IM6H
SPACE STATION: DGHFFE6WWLILRWFIOL

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, 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, ted' 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 radostou zprávu v podobě úrovnových kódů.
Stinking Dry Desert - AURGHH
Stinking Well Bayou - ZONNNK
The Perilous Mt.Hoek - YYYOWWW
The Great Frozen North - ZOWCHH

SCORE



SUPER STREET FIGHTER 2

Dopisy

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

Rikají mi Kávové zrnko a jsem manželkou velkého pařana zvaného Zlomená páka. Jsem již duševně úplně na dně. Můj manžel žije již několikát měsíc ponořen v pařbě nejrůznějších her a v poslední době rádě se stal obětí DOOMa. Místo příboru používá motorovou pilu, nechodívá spát, nevyráží na denní světlo, jeho komunikace s okolím naprostě ustala a dokonce nejeví zájem ani o sexuální hrátky. V největších extázích z pařby vyskakuje z okna ven, jen v papoučích a ve slunečních brýlích a bije koštětem našeho psa Azora. Mnohokrát jsem se snažila vypnout elektřinu, ale místo na židle 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 této místa s neskutečným řevem vyskakuje a háhe po mě sláménky (nevím, co tom chce říct). Nedávno, když jsem vyšla z koupelny, tvrdil mi, že mám hlavu širokou 1 metr.

Zádám vás tímto o radu, jakým způsobem mohu zažádat firmu ID Software za zdevastování pokojného rodinného života.

Vaše Kávové Zrnko

Nemáme slov, protože se nám tenhle dopis zdá naprostě fantastický. Zažádat ID SOFTWARE pravděpodobně nepůjde, protože přijetí Zákona o Doomu, podle kterého bychom mohli ID SOFTWARE žádat 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 soucít s majiteli konsoli, mějte jej alespoň s redakcí, která vám už nesčíselněkrát sdělila, že nejméně šest stran věnovaných SEGA nechá, jelikož 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 percent. Ale ptám se: „připravuje se něco takového?“.

M.P.

Ne (Podivejte, víme, že by bylo vtipné, výstižné a trefně napsat jen tohle jedno slovo, a otázka by byla vyřešena, ale podle našeho dobrého zvyku, že do závorek 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 utráctet tolk peněz za časopisy. Nel).

Spiláte čtenářům, kteří pýšou špatným češtinem

Všimám si, že často spiláte čtenářům, kteří „pýšou špatným češtinem“. Doufám, že si nemyslíte, že jste mistři světa v gramatice. Tolik čárek, co strkáte do vět, jsem neviděl ani v říši divů prevlečené 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 zabálili kvůli pár pravopisním chybám. Zdravim SCORE.

Pavel B., Hustopeče

Nespiláme, nemyslíme a nejsme. Je nám srdečně jedno, jak kdo piše a chyby dělá každý z nás. Jedině, co jsme kdy komu vytýkali bylo naše zamílování „aby jste“, protože nám to připadalo legrační. Už nám to legrační nepřipadá, a tak to dál nikomu vytýkat nebudeme ne?

Cvak, cvak, hm

Ste fakt KOOL časák, u mě máte zatím asi 92%. Rotující mince je super nápad, Test 011 - OK, zatím Andrewowa nejlepší povídka, co takhle zkusit trochu víc akce? Kultura - v jednom úvodníku jsme se dočetli, že chcete být časopisem životního stylu a po přečtení celého čísla s Tetsem 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 Douglaše Adamse

Uh, promiňte, jen jsem se zamysel. 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 je časopis počítačových her pro dospělé lidí?

Ale „Převažně 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 nás 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

Dotaži na software:

1. BUDA UFO i na A1200?

2. Měl jsem možnost videt 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 vic jek dvé kouzla, a ty ještě náhodou. Jak to s nimi je? (pokud mě odkážeš na manuál, nevadí, stejně mám v úmyslu si hru kupit)

4. Kde je možné legálně ziskat (koupit) hry staršího data (např.- DUNGEON MASTER, EOB II)?

Názory:

Myslím si, že takové a podobné názory typu:.. PC is silz, 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. 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 lito, nemáme bohužel tolík DRZOSTI a NAMYŠLENOSTI, abychom jakékoli manuály na stránky časopisu SCORE přepisovali a mimo jiné se tak dopoušteli porušování autorských práv a softwarového pirátství (i manuály jsou chráněny copyrightem). Existují ale lidé, kteří zminěné 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 rádobyraňům uniká jedna důležitá věc - jaký účel má SCORE plnit? SCORE je přece od toho, aby hráčům za pomocí 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 (tedy 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 potříhal smíchy.

Já jsem z Ameriky

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

Mám doma u nás doma v rodinném domku v prvním patře v podkroví Pentium PC 586. Nelibí 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 nechápete, že mi ty hry nedou? Mám jenom Beholder Eye III, ten mi jedinečně jde. Cožpak není více her na Pentium nebo PC 586? Beholder Eye supr. Utiskněte návod. Díky. Proč se píše Endrjú a Ajz ANDREW a ICE, když se to vyslovuje Endrjú a Ajz? Nemáte rádi Čechy. Příjem. Mortal Kombat je fú. Proč totlik procent? Até udělal konverzi pro Pentium nebo PC 586, napište. Pentium je fú, 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 hodnotici tabulkou 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 pozaokrouhlení 29%. Copak, copak to tam máte za chyby v mém nejoblibnějším časáku, he? Tak čau a spravte to?

Tom

Celkové SCORE nevyjadřuje aritmetický průměr dilčích atributů, ale kvalitu hry jako takové. K tomuto kroku jsme se rozhodli 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 „multimediální“ prezentací ne?

Eště čau

1. Jste docela dobré časopis (jako kvalitní). Dobrá byla např. recenze na hru Beneath a Steel Sky. Zajímavý. Přidat eště náky.

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 lrenu, ale ne abyste ji obklíkli do kostýmu nějakého vlkodlaka.

3. Dám vám návrh. Co kdybyste zavedli pařanské horoskop. No, to je teda blběj nápad, ale zkusit 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, pářba tuhá, pot na čele atd. Doproručuji 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 nelibí SYNDICATE. Já nevím proč. Prostě je 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 barevné nebo písemně odlišný a označuje počítač (počítače) na kterém by připadně měla existovat více či méně podobná hra se stejným námetem a názvem. Uf, že

DOPISY ČTENÁŘŮ

máte v kalhotách a neotisknete to? Věřím vám. Vite co? Radší 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 „vše či méně podobná hra“ nás v našem rozhodnutí jen utváruje. V případě, že je hra podobná méně, může tak vypadat úplně jinak ne? A nemusela by mít ani stejný název ne? A námět? O ten taky moc nejdě ne? Ne a už to nebude 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 nechápalí.

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 firmu s pokérovánýma ušima? LUKE je dobré!!! Ještě ho máme kousek v troubě. TV nás svými svářecskými brýlemi typu LITTLE GREMLIN ze stavebnice „Kleiner Werkzeugmacher“ naprostě zmystifikoval. LEE, to nemyslívá vůzně, ty chceš así na držku! Dát Barbie 4%, to si trochu přehnal hochu. Kam si dal oči? Je to skvělá pářba a ne žádná 4%-ní hra. A teď něco k vašemu výtvaru podle hesla „Kritika je koření života“. Takže:

za á - Obálky YO!!! To je vončo milá Tončo. Protí zácpě jak délaný.

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

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

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

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

mezi řádky - Zdravíme tiskařského sotoušel! Pořádně jim zatop (at to dobré hoří!!)

Pařbě zdar a nazdar

kaličí P.B. a A.H.

OK. Zavinili jsme si to sami. Taková hloupost - když 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 jim, jaký jsou to vole kretěni 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 bž - 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 vás dopis vznikal v Alkoholího komatu. Nebo jste takovi pořád?! meti řádky - I já vas zdravím - Šotouš

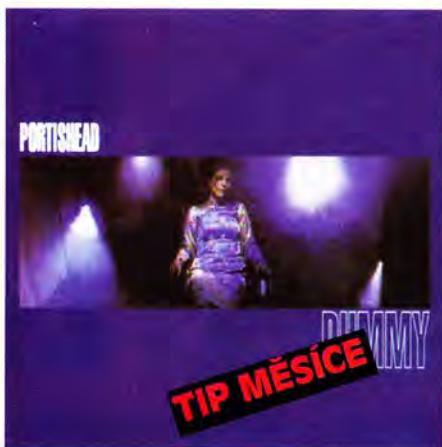
A mimochodem, chlapci, už nám, prosím, nikdy nepište.

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

SCORE

KULTURA

Hudební scéna



PORISHEAD Dummy

Go! Discs 1994

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

„Nechápete? Nevadí, pochopíte. Zbaveni malichernosti bežných starostí, v pohodě, se světlem zhaslým, se smysly vypojenými, napojeni na Portishead. Pochopíte, že On (Geoff Barrow) a Ona (Beth Gillons) sice vznikají do Vašeho světa otvory ušními, ale pouze poslouchat nestáčí. Tahle muzika vzniká uvnitř. To Vy sami tvoříte, kreslite, domýslíte. Oni poskytují nálada. Jejich film je absolutně statický. Co se hýbe jste Vy. Vaše myšlenky, vzpomínky a představy. Stačí se jen na chvíli zastavit, nachat se obklípit a strhnout. „Dummy“ není CD jazzové, bluesové, hip hopové, transové či žádne jiné (i když by to vše mohlo být). To ani není podstatné. Hudba zde není produktem, ale nástrojem. Pozváním do jiné dimenze. K navštěvě 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 ni, 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

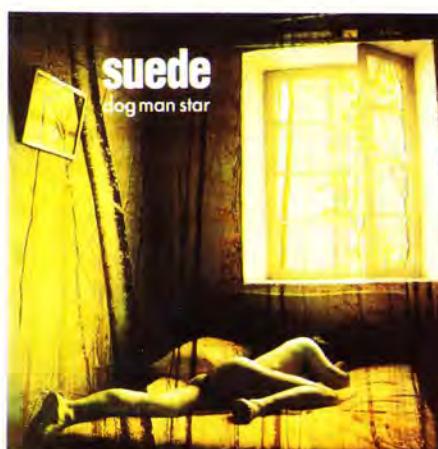
Ten kdo si koupí debutovou desku čtverice z Yorku Shed Seven, zlákán chvalozpěvý britského nezávislého tisku, s vírou, že uslyší něco

výjimečného bude asi zklamán.

Na „Change giver“ totiž nic objevného a progresivního nenajdete. Celkový zvuk a nálada desky velice připomíná debuty též právě vycháživých 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 kapely 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 výsle „Ocean Pie“.

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

Hodnocení: * * *



SUEDE Dog man star

Nude 1994

Prizeň hudebního tisku a fanoušků, ale především nesporný talent, ziskali 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 postavit SUEDE potvrzení. Ještě před vydáním však šokovala zpráva, že kytarista a spoluautor všech písni Bernard Butler pro neshody se zpěvákem Bretttem Andersonem kapelu opouští. Pro mnohé se tak „Dog man star“ stalo tečkou za nadějnou kariérou skupiny.

Ať 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 Brett Andersona. Volnější skladby, jichž je na desce většina, dělají prostor vyniknutí jeho čtyřem a půl oktávám a tato poloha mu zjedná svěží. 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 neznámým, ale na této desce rozhodně nevyrovává pocit kýčovitosti, je naopak příjemným zpestřením a odlehčením.

„Dog man star“ byl sestaven se zřejným 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 srovnáváni.

Druhá deska SUEDE má všechny předpoklady následovat úspěšnou prvotinu, kvalitou je nejpochybnější před ní.

Hodnocení: * * * 1/2



WEDDING PRESENT Watusi

Island 1994

Příznivci Wedding Present, kterých si kapela za devět let své existence ziskala nemálo, čekali na novou desku téměř dva roky (poslední „Hitparade 1, 2“ vznikly komplikací singlů vydaných v roce 1992).

Novy 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 Gedge doplněn ženským vocálem (Heather Lewis respektive Carrie Akre). V baladicím „Spangle“ praská stará deska a zvoní zvon, „Big rat“ dokonce dokresluje trombón. Při poslechu graduující „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“. V produkci Steva Fiska (známý spolupráci s kapelami ze Seattlu) charakteristické kytarové plochy byly vystrídány vrstveným zvukem a čitelností všech nástrojů.

Desce sice schází lehkost a primočarost „George Best“ nebo „Bizzaro“, i celistvost a zasněnou „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

PRAHA HA

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 hrání leteckých simulátorů budete cítit, že jste v skutečném letadle. Pokud hraješ letecké simulátory, je to ten nejlepší joystick pro vás. A navíc, pouhým stiskem tlačítka se joystick zavírá pro snadnější ovládání automobilových simulátorů.

Cena 1999 Kč



Flight Max

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

Cena 1249 Kč



Axys

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

Cena 799 Kč



Night Force

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

Cena 649 Kč

FX-2000

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

Cena 799 Kč

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



Suncom
TECHNOLOGIES



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

KULTURA

Video scéna

The STAND - Poslední boj

Nebýt jednoho starostlivého tatínka 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 tatínek 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 nehraci žádné nebezpečí.

Mnoho nechybělo a lidská civilizace by jeden nepodařený experiment přežila. Nedostali se ale ven včas, a vírus opustil laboratoře, uhnízděný v jejich tělech. Ani přes veškerá opatření armády a snahu zastavit šířící se zkázu vírus zvítězil. V několika dnech apokalypsa byla Amerika zasažena největší Morovou ránon všechn doba 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.

Předeším 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 diváků zajímavý, velice rychle vás vtáhne do děje a udrží vaši pozornost po celou dobu. Ve filmu najdete všechno - od počátečního, skoro dokumentaristického líčení šíření zhoubného chřipkového viru po Ameriku 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 vítěz bude patřit svět.

Máte-li rádi výpravné katastrofické filmy a máte-li dostatek času na vstřebání šesti hodin napinavého



příběhu, Poslední Boj se vám bude dozajista zamilovat. Nicméně, pokud se chystáte na příšerný horor, ve kterém se potoky krve nezastaví ani o vaši obrazovku a ve kterém hrůza a děs drímá na každém kroku, Poslední Boj vás nepotěší. Záleží na vás.

ICE

Warner Home Video 1994



**A nakonec,
co vás čeká v příštím čísle**

Blíží se vánoce a s nimi i zvláštní zvyk některých lidských komunit dát 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 poodhalíme 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 napínat, protože se máte opravdu na co těsit. 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 PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 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 **PÍSEK:** KS-EFECT, 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

USTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM 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 Amigu a CD32. Potřebujete kvalitní zvukovou kartu, joystick, či mechaniku CD-ROM. Žádný problém.

Ve Score naleznete 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 hrájete? 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