

číslo 7 ■ červenec 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

HRA MĚSÍCE

Ravenloft

recenze
návody
tipy & triky
novinky
poster



Novinky
z ECTS

SOUTĚŽ

POVÍDKA

RECENZE
Beneath
a Steel Sky
The Horde
Myst

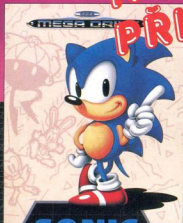
nÁVODY

Ultima
VIII

HERO QUEST 2

www.oldgames.sk

HRÁT SONIC
JE LEPŠÍ
NEŽ JEN
PŘIHLÍŽET



SONIC
THE HEDGEHOG



SONIC 2
THE HEDGEHOG



SEGA
ITO cs S. r. o.

20 NEJVĚTŠÍCH ZÁKAZNÍKŮ ITO NA SEGU:

- 1) HOSI KOMFORT
Sokolovská 131, Praha 5
Barrviňská 24, Trutnov
Braniměřovo nám. 204, Utomýšl
- 2) K - MART, OD MAJ
Národní třída 26, Praha 1
- 3) K - MART, BRNO
Dolních 4, Brno
- 4) ELCENT
Zatežná 12, Liberec
- 5) PROTECHNIC
V Špiče 10, Plzeň
- 6) MERCURIA PŘEBŮ
Vinohradská 8, Praha 2
Starostrašnická 48, Praha 10
Hlavní ul. 2459, Praha 4
Masarykova 250, Mělnsko
Hejdukova 99, Písek
Krkonošská 16, Vrchlabí
Moštná 57, Kolín
Mendlovo nám.-1, Brno
Soběslavská 2399, Tábor
- 7) SOCHOR
Hráčského 2251, Praha 4
Luzarská 5, Práno 1
Lutinská nám. 6, Praha 7
Sérovácké nám. 5, České Budějovice
- 8) MLŮŠ TYL
Ludská 14, Jablonec nad Nisou
- 9) KRONE
Václavské nám. 21, Praha 1
- 10) STENZL
Karlovo nám. 18, Třebíč
Nědražní 45, Praha 5
Kotlářova 22, Znojmo
Horní nám. 4, Dlouhoč
Komenského 17, Jihlava
nám. republiky, Plzeň
Třída Míru 58, Pardubice
Zlívka 38, Brno



- 11) KOTVA
Nám. republiky 8, Praha 1
- 12) HI-SHOP
Bělohorská 10, Brno
- 13) ELEKTRO PLUS
Kutnohorská 45, Kolín
- 14) DIAMANT
Václavské nám. 3, Praha 1
- 15) VOČASEK ALOIS
Obránců míru 1263, Kladno
- 16) SINCO PHOTO
Klapkova 3, Praha 8

- 17) SUNEGA
Smoketno 1753, Praha 4
- 18) AVT LIBEREC
Frdyantská 3, Liberec 1
- 19) ZERO
gen. Svobody 52, Šumperk
- 20) H + H ELEKTRO
Smetanova 41, Litvínov

U Pražské brány 3

110 PRAHA 1

PHONE: + 42 (0) 2 - 232 16 67

+ 42 (0) 2 - 232 18 08

+ 42 (0) 2 - 2421 3444

FAX: + 42 (0) 2 - 231 82 31

www.oldgames.sk

score
magazin počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vlad)
Maxim Krutina (MADMAX)
Martin Dvořák (LUVJAL)

Externí příspěvatelé:
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulík (Peter Lee)
Jiří Frikal (JFIO)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUINI)
Tomáš Vápeník (TV)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Cervinka (Cerv)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 52 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
YOUR ARTillery

Sazba-lito:
LITHOGRAPHY

Tisk: Grafia Žiln

Distribuce:
J.A. manager service
tel.: 74 95 06, 74 28 31

Cena jednotlivého výtisku:
50,- Kč

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

Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenky uvedte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky produkuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
povýženo písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvím pošt
Praha: č. j. NP 5/94
ISSN 1210-7522



NOVINKY Z ECTS: THE BEVERLY HILLBILLIES



HARDWARE-CD-ROM: MADDOG



THE HORDE



BUBBA N'STIX



HERO'S QUEST



PUGGSY

rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
reportáž z ECTS 1994	6
novinky z ECTS	7
interview „Jak to vidí šéfredaktor Jan Eisler“	11
atari: Atari 1040 STE proč by ne?	31
čtenářská soutěž	32
pařanský zákysník	51
reportáž z CeBIT	52
hardware: 300	53
CD ROM	54
techbox	55
lexikon počítačového pilota	62
povídka: Test 011 - pokračování	63
dopisy čtenářů	64
kultura: Isaac Asimov-Nadace	66
A co vás čeká v příštím čísle?	66

recenze

12

hra měsíce: Ravenloft	12
The Horde	14
Beneath a Steel Sky	16
Ultima VIII - Pagan	18
The Blue and The Gray	20
Raptor	21
Bubba N'Stix	22
Perihelion	24
Corridor 7	25
Evasive Action	26
Myst	28
Megarace	29
Barbie	30
Last Action Hero	30
Krusty's Fun House	30
Lord of the Rings	30

poster

34

Armored Fist (Novalogic)	34 - 35
--------------------------	---------

návody

37

Ultima VIII - Pagan - I.část	37
UFO - I.část	40
Beneath a Steel Sky	42
Hero's Quest II	44
Dark Sun - pokračování	46
The Elder Scrolls: Arena - I.část	48

sega - recenze

56

Puggsy	56
Batman Returns	57
Tale Spin	57
Cliffhanger	58
Dick Tracy	59
Hook	60
Terminator 2	61
Dracula	61

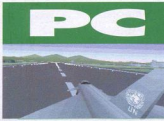
Abrazadabra, Alkazam, Hocus pocus, Tutti-frutti, Sausages, Čárymáryfuk

...to všechno jsou slova, která nám všem zákonitě vyvstávají na mysli, vidíme-li před sebou číslo sedm ... Ano, to, co máte před sebou je sedmka. Není to jen tak nějaké sedmé číslo SCORE, jakých jsou na světě tisíce (tedy třicet tisíc v této chvíli, abychom byli přesní). Je to sedmé číslo SCORE a je to číslo magické a kouzelné. Magické je hned z několika důvodů. Tím prvním důvodem je, že sedmka je magické číslo. Ne, vážně. Několik si může myslet, že magické číslo je třeba 3, jiny se bláhodně domnívá, že je to číslo 13, jiny věří v číslo 666 a v severním Turecku existuje zvláštní sekta, která se domnívá, že šťastným číslem je číslo 3 984 569, což je mimo jiné telefon jejich předsedy. Všichni se mylí. Tím pravým magickým číslem je sedmka. Mezi další důvody, proč je toto číslo kouzelné patří fakt, že se nám přes obrovské počty lidí podařilo pro vás takhle vydání připravit ve stejné báječné a kouzelné kvalitě, jako jste zvyklí - je to zase obvyklá snůžka trapných vtipků, pár suchých nářeček, stereotypní a nemapadná recenze, strašně a neposloupcí návody a ubohé komentáře v závorkách ikdo? Jaké komentáře v jakých závorkách? - redi - no vidíte, tak tenhle byl první, vždycky nám něco uteče. Ovšem, to není všechno. Kromě toho je TQHLÉ číslo magické, protože je VASE. Jen a jen vaše. Tedy, myr víme, že to tak občas není a že některý časopis čte více lidí a nezbavíme se. Ale pozor. V tomhle a jen a jen v tomhle čísle platí, že pokud tenhle časopis není váš, není ani trochu kouzelný ani magický! Je pravděpodobně, že jste v tuto chvíli již dostatečně kouzelné a magicky napařené a čekáte třeba pár postřehů z uplynulého měsíce, případně nějaké chystané změny či úpravy. Nic se měnit nebude, to je teď víc jasné. Na druhou stranu jsme, ale od minulého čísla zažili v našich peřících a bonatých spoustu věcí, o kterých bychom nikdy nikomu nechtěli vyprávět a také pár takových, o kterých se ptát můžeme, které to jsou? Zažili nás třeba příbels chlapce, kterému bylo odobráno SCORE 5 a na dva měsíce zabaven počítač jen proto, že byla uvnitř tohoto čísla reklama firmy VORTEX. Anž bychom chtěli nějak zasahovat do výchozí tohoto mladého muže, chtěli bychom jeho počítač jeho rodičům upozornit. Ze reklama je reklama a je podle ujistění představitelů této firmy nikomu mladšímu osmnácti let za žádnou cenu nikdy nepodaří jakýkoli jejich CD produkt získat. Poměrně nás také pobavil dopis čtenáře, který nám děkuje za to, že jsou naše texty na bílém počítači, protože se potom dají snadno ořídit. Měli jsme si sice, že si čtenáři kupují časopisy nejen kvůli textům, ale nevádí. Proti gustu ... Je to pro nás navíc pochvala, asi dobře píseme ... Když už jsme u těch dopisů, rádi bychom vám za ně ZA VŠECHNY poděkovali, protože jich chodí opravdu spousta. Proto bychom vás chtěli ještě jednou požádat, abyste u dopisů čtenářů označili, o jaký dopis se jedná. Pro pořádek připomeneme zнову všechny kategorie dopisů: dopisy obyčejné - těchto dopisů je nejvíce a označovat je nemusíte. Pokud budou zajímavé pro nás či pro ostatní čtenáře, setkáte se s nimi v rubrice Dopisy čtenářů. Nepíše-li adresní dopisy typu „Jestli to neotisknete, pustím si pívn“ - Otkisnout nebo vás zabiju ...“ atd. Dopisy zkratkové - dopisy, ve kterých se na nás obrátíte s prosbou o řešení zkratkových situací ve hrách anebo takové, ve kterých se o ostatních chcete podělit o své tipy a triky. Tyto dopisy budou uveřejněny v rubrice pašravný zkratky a označíte je ZKRYSKNÍK. Dopisy pro hitparádu - tyto dopisy ovlivňují hitparádu, neboť ta je hitparádou vaší čtenářskou. S jejími výsledky vás seznámujeme v každém čísle. Prosíme vás také o jasné označování formátu počítače. Tyto dopisy označíte prosíme heslem HITPARÁDA. Dopisy týkající se předplatného - pokud se náhodou stane velice nepravděpodobný a téměř vyloučený jev, že zažijete jakékoli nesnáze s předplatným našeho časopisu, ihned nám o tom napište a váš problém bude neodlehně odstraněn. Pro maximální uchránění tyto dopisy označíte laskavě heslem PŘEDPLATNE. Dopisy týkající se techniky - máte-li nějaké dotazy které se týkají českých či slovenských a vašim počítačům, či software neváhejte a využijte naší nové možnosti poradit se přímo s naším odborníkem UVULDU. Dopisy pro něj nadesíláte TECHBOX. korespondenční listky do soutěže - tyto posíláte odděleně s nalepeným soutěžním kuponem a vaší zápisnicí adresou pro případ vítězství. Odpovědi na soutěžní otázky, třeba i správné, které budou součástí jiných dopisů nebudou do slovoslužby zařazeny. A konečně, když už jsme u dopisů, velice snažně vás prosíme o jednu věc: pokud chcete, abychom něco udeřili či změnili použijte výhradně českého slova, abyste a) nášho jazyka i formulace typu „aby jste“ nás vážně dohnánil k šílenství. Tolik k nudným organizačním záležitostem. Teď něco veselějšího. Jak se tedy situace u nás vyvíjí? Dobře. Vypadá to, že se naše rubriky pomalu ale jistě stabilizují, i když pochopitelně nezanouujeme abseno uletů typu „lexikon“ či „povídka“, ale vy nám trochu extravaganze jistě prominete. Na vaše přání jsme rovněž zařadili čtenářskou soutěž v jejím vývoji čile pokračujeme, jak si můžete všimnout i tentokrát. Pokud jde o další vaše přání, k vítězství z nich se stavíme klidně, až na prosbu o rozšíření kolonky „povídka“ o všechny formáty (viz dopisy) a na čtené prosby o zveřejnění ANDREWovy podobizny, které odmítáme ze zásady. Ty z vás, které se přesto domnívají, že snesou setkání s takovým tvorem ale snad uklidni informace, že v příštím čísle přineseme s ANDREWem rozsáhlý a velice informativní rozhovor o počítačích, hrách o životě. Pokud jde o zvláštnosti a speciality tohoto čísla, podiváme se teď na některé z nich zvláštně. Hned jak otočíte stránku, do očí vás udeří rozsáhlá reportáž z výstavy ECTS, kterou pro vás připravili naši redaktori. Novinky, o kterých se na těchto pěti stránkách dozvíte jsou dosud nejkomplexnějším a neobšáhlejším výběrem z připravovaných titulů na herním trhu. Nenechte si to ujít! V části recenzi bychom vás chtěli upozornit na titul BENEATH THE STEEL SKY, kde jsme poprvé ve SCORE použili náš nový způsob hodnocení her - rotující minci. Jedná se o polemičku na danou hru, přičemž oba recenzenti zaujmají odlišná stanoviska a snaží se tak čtenáře přesvědčit právě o své pravdě. Je to docela zajímavé. Uvidíte. Mezi dalšími recenzemi najdete kromě titulu na PC jako RAVENLOFT, THE HORDE, ULTIMA VII a RAPTOR také hry čisté pro AMIGU jako PERHELION, THE BLUE AND THE GRAY či BLUBA N'STK. O soutěži jsme se již zmíňovali, a tak už nebudeme připomínat, jak je dobré, že soutěž máme a vřháme se na návody, které jsou tentokrát opravdu hutné. Na své si přijdou jak majitelé AMIGY - BENEATH THE STEEL SKY a HERO'S QUEST i tak PC - ULTIMA VII, UFO, DARK SUN, ARENA. Návody jsou tentokrát báječné. Jako vždy Bez zajímavosti není ani reportáž z GEBITU, povídkou o 3D0 ani nové hry na konzole SEGA. Toto číslo tradičně zakončíme DOPISY ČTENÁŘŮ a kulturní rubrikou, neboť nejen hrami žijí je člověk, tedy i vy! Ať už jste vy ale žijí z čehokoli, jedno je jisté - není to jen počítač, což nás drží při životě a na to byste o prázdninách rozhodně neměli zapomenout. Nebudete je ještě trávit ve svých doupatech, ale vyrazíte trochu do přírody, ne? Pokud si s sebou do lesů, luk a strání budete brát i SCORE, nezapomeňte, že vás budeme o nových hrách informovat i o prázdninách a udeletě si vždy okolo patnáctého mály vylet k nejbližšímu stánku s tiskovinami. Budeme tam na vás čekat!

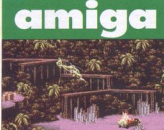
Vaše redakce.



- ① RAVENLOFT SSI PC
- ② UFO MICROPROSE PC
- ③ RAPTOR APOGEE PC
- ④ ARENA BETHESDA PC
- ⑤ PERIHELION PSYGNOSIS AMIGA
- ⑥ HERO QUEST II CREMLIN AMIGA
- ⑦ ADDAMS FAMILY FLYING EDGE GAME GEAR
- ⑧ HOOK IMAGESOFT/SONY MEGADRIVE
- ⑨ ULTIMA VIII ORIGIN PC
- ⑩ BENEATH A STEEL SKY VIRGIN PC



- ## PC
- ① TFX OCEAN
 - ② CIVILIZATION MICROPROSE
 - ③ GOBLINS III COCTEL
 - ④ FRONTIER KONAMI
 - ⑤ ARENA BETHESDA
 - ⑥ STARLORD MICROPROSE
 - ⑦ JOURNEYMAN PROJECT PRESTO STUDIOS
 - ⑧ INNOCENT UNTIL CAUGHT PSYGNOSIS
 - ⑨ SEAL TEAM ELECTRONIC ARTS
 - ⑩ ULTIMA VIII ORIGIN



- ## amiga
- ① APOCALYPSE VIRGIN
 - ② ISHAR 2 SILMARILLS
 - ③ CANNON FODDER VIRGIN
 - ④ HERO'S QUEST II CREMLIN
 - ⑤ MORTAL KOMBAT ACCLAIM
 - ⑥ HIRED GUNS PSYGNOSIS
 - ⑦ THE SETTLERS BLUE BYTE
 - ⑧ BENEATH THE STEEL SKY VIRGIN
 - ⑨ BUBBA N'STIX CORE
 - ⑩ CAPTIVE 2 MINDSCAPE

hitparáda

SEGA master system

- ① WINTER OLYMPICS
- ② SONIC THE HEDGEHOG 2
- ③ TERMINATOR
- ④ MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
- ⑤ NICKY MOUSE 2
- ⑥ SUPER MONACO GP
- ⑦ DONALD DUCK LUCKY TIME CAPER
- ⑧ TAZ-MANIA
- ⑨ OLYMPIC GOLD
- ⑩ CASINO GAMES

mega drive

- ① ALADDIN
- ② NHL HOCKEY
- ③ SENNA'S S. MONACO GP 2
- ④ SONIC SPINBALL
- ⑤ ETERNAL CHAMPIONS
- ⑥ MICKEY AND DONALD DUCK
- ⑦ STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION
- ⑧ WINTER OLYMPICS
- ⑨ SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER)
- ⑩ ECCO THE DOLPHIN

game gear

- ① ASTERIX: THE SECRET MISSION
- ② SHINOBI
- ③ SONIC CHAOS
- ④ WINTER OLYMPICS
- ⑤ STAR WARS
- ⑥ DONALD DUCK 2
- ⑦ JAMES BOND ROBOCOOP
- ⑧ SUPERMAN
- ⑨ SONIC 2
- ⑩ G-LOC

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

Ke každému článku týkajícímu se počítačových her přisílí v našem časopise tabulku hodnocení. Důvodů existence těchto tabulek je několik a jsou podstatně – argumentativnější, přefilozofičtější, srovnávací, hodnocení. Tyto tabulky se nacházejí jak u návodů, tak u recenzí a budou se tam nacházet pořád, zpravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předělali trapným nedorozuměním, problémům a nerozuměním, rozbeře-me si tyto tabulky bod po bodu. I když jsme je koncipovali jako jasně a přehledně pomůcky, nebude škodit detailní popis. Tady je:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Vysvětlíme si teď, co znamená jednotlivé položky. Kolonkou žánr myslíme žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemýšleli o nejrůznějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o styl, snadno pochopíte o čem. Myslíme si, že žánr a styl jsou dvě odlišné, a proto i u nás jim věnujeme dvě 20% A odlišné kolony. I přes takovou samozřejmě most všechno vysvětlíme na příkladech. Vybírali jsme takové hry, které považujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejrozsáhlejší.

Žánr:
FANTASY/PHIKA
SCI FI
VÁLČNÁ
ZPRACOVÁNÍ FLMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVDIVÉ PŘEBÍHY
WESTERN
SPORT

Příklad hry:
DUNGEON MASTER
ELITE
CAMPAIGN
ROBOCOOP
ELVIRA
PREHISTORIC
MAJUTTI ISLAND
FREDDY PHARAS
SENSIBLE SOCCER

Styl:
DUNGEON
SMALLATOR
BOLIVIA
STRÁLEČKA
LOGICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Eye of the Beholder
Falco
Street Fighter II
Projekt-X
Tetris
PowerMoncer
Monkey Island
Nitro

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, neobtěžte – většinou použijete pravidlo. Parametr „POČET“ znamená počet, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat. **Dotaznost:** hier není také zaneobčasitelným faktorem a nechýbí ani v našich hodnoceních tabulek. Přičemž to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto: **Obtížnost:** Dětský snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná

Pokud jde o vysvětlění dalších položek, najдете je jednak v Leitceku počítačového hráče ve SCORE č.3, jednak na následujících řádcích. **ORIGNAUTA** – tato položka vysvětluje, jak je hra originální, neobtěžlivá, nová a přínosná pro hráčskou obec. **ATMOSFÉRA** – poutí, nálada, zábava, hravost a hlavní atmosféra, tedy sledení styku hry s jejím žánrem **GRAFKA** – grafika a kvalita animací **ZVUK** – hudba a zvuky ve hře, atmosférická hučba, vizuální zvuk, smíšná slovní hra, přiléhavý sice i atmosféra, ale přesto mají u nás svoje zážhmáky místa.

Star a pokud jde o výsledné procento, tedy vlastně o to nejdůležitější – je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou – prostě výsledné SCORE.

Tabulky hodnocení máte za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

Vaše Redakce

ECTS

Joino 1994

Největší evropské setkání producentů a dealerů herního software a hardware.
10 - 12 dubna 1994, Business Design Centre, London.

Ve dnech 10 - 12 dubna, se v londýně konala největší evropská výstava her a herního hardwaru. Je tedy podpořeno, že u takové velké události nemohli chybět ani redakční tým SCORE. Jak již bylo řečeno, je ECTS (European Computer Trade Show), největším setkáním svého druhu v Evropě. Tato akce se koná dvakrát ročně a to na jaře a na podzim. Svým rozsahem je srovnatelná snad jen s podobnými setkáními ve Spojených státech či Japonsku, u kterých je však zřetelně menší zastoupení evropských softwarových firem. Letošního jarního ECTS se zúčastnilo přes sto firem z celé Evropy, včetně Británie a USA, s jejichž produkty se můžete setkat i na našem trhu. Kromě mamutích společností jako jsou Psygnosis (hlavní součástí Sony corp.), nebo Virgin, či Microprose se zde představilo i obrovské množství firem menšího rozsahu, které však upoutávaly pozornost díky svým velmi zajímavým programům. A tak se těšily většímu věhlasu než ze strany tisku a dealerů, než firmy velké. Součástí mise magazínu SCORE na ECTS, nebylo jen vám přinést nejnovější informace ze světa her, ale i kontaktovat producenty, kteří se jejich tvorbou zabývají. S hrdostí vám mohu oznámit, že naše počínání bylo velmi úspěšné a náš herní trh bude v brzké době obhospoděn o software od dalších známých i neznámých firem. Nešlo však jen o setkání producentů a dealerů her a hardware pro osobní počítače (ad Amiga, PC, Atari, apod., ale samozřejmě i o setkání výrobců domácích herních automatů a konsol, jejichž stánky patřily většinou k největším. Naš redakční tým se díky tomu mohl seznámit s mnoha novými produkty od firem Sega, Nintendo, Commodore (pro CD 32) a Atari (Jaguar), o kterých vás budeme průběžně informovat v rubrikách hardware a novinky.

Po tři dny, kdy se výstava konala, probíhalo velké množství přednášek a seminářů velkých osobností počítačového světa, na kterých bylo zodpovězeno mnoho otázek ohledně budoucnosti počítačových her a dalšího rozvoje tohoto odvětví.



Součástí ECTS bylo i vyhlášení nejlepšího programu roku 1993, rozdělených do několika kategorií. K posouzení kvality jednotlivých programů bylo vytvořeno asi okolo stovky časopisů, zabývajících se právě počítačovou problematikou. 18 cen bylo uděleno v exkluzivním londýnském Regent hotelu, při slavnostním banketu, za účasti zástupců většiny zúčastněných firem. A teď už k samotným hrám.

Nejlepší CD hrou roku se stal Rebel Assault od Lucas Arts. Nejlepší hrou hodnocenou japonskými časopisy se stal X-Wing, rovněž od Lucas Arts. Nejlepší hrou ve Skandinávii se stalo Sim City od Maxis. Nejlepší hrou v USA byl zvolen Samurai Showdown. Hrou roku byl v Itálii zvolen Mortal Combat od Virgin. Nejlepší konsolové hrou španělska se stal Streetfighter II Turbo. Ve Francii to byl Zelda Links Awakening. A nakonec v Německu Syndicate od Bullfrog. Nejlepším hardwarovým produktem roku byl vyhlášen Jaguar od Atari (Pche...). V další skupině se posuzovala nejlepší videa hra roku, podle všech očekávání se jí stal Aladdin od Virgin. No a když už mluvíme o Virgin, ti dostali cenu za nejlepšího producenta her roku. Neoriginálnější hrou se stal Syndicate od už zmíněvaných Bullfrog. Cenu za největší podíl na rozvoji herního software získal americký Lucas Arts. Cenu BBC získala hra Elite 2. No a to nejlepší na konec. Dvě nejvýznamnější získala hra Doom od ID Softu a stala se tak absolutně nejlepší hrou roku 1993.

Díky naší návštěvě na ECTS jsme pro vás časopisy získali velké množství kontaktů a přiblížili další spolupráce, které se už projevily v dnešním a dalších číslech SCORE. Tyto kontakty se týkají především záslužné demoverzi, screenshotů a dalších materiálů k novým hrám, právě publikováním či právě vznikajícím v počítačových studiích. Takže je skutečné na co se těšit. Se softwarovými novináři se setkáte na další stránce, takže teď něco o hardware.

Kdo by si snad myslel, že na ECTS najde virtuální realitu velmi by chyboval, protože s virtuálními „malinami“ bojujete nepřelíhale. Sicešel hlavně

redaktorů však velmi rychle zvedla záležitost VR velmi podobná. Jedná se o hru Doom od ID Softu, připojenou na jakési pseudovirtuální brýle a joystick. Mělná, že si fiktivně, vše moc, ale něco podobného jsem v životě nezažil. Svět ve kterém se hrák pohybuje, je naprosto shodný s tím, který jste zvyklí vidět na svém monitoru, avšak s tím rozdílem, že s brýlemi jste jednoduše „in“. Pak není nijak složité pochopit, že někteří z odvážlivců, kteří si to chtěli vyzkoušet, odcházel po chvíli s těžkými psychickými a pravděpodobně i fyzickými újmami. Teď však něco trochu jiného.

Firma Sega představila celý sortiment svých hraoch automatů, včetně automatů využívaných ve velkých herních a zábavních parcích. Podobná situace i v Nintendo, kde však největší bombou byla prezentace novinek okolo tzv. Project Reality, což má být naprosto revoluční konsolka, na jejímž vzniku se má podílet Nintendo společně s firmou Silicon Graphics. Značná rivalita byla cítit mezi commodurovskou AMIGOU CD 32 a Jaguarem od ATARI, neboť obě firmy se značně závisle na úspěchu svých obtek. Měli jsme zde možnost shlédnout hry prezentované jak pro CD 32, tak i pro Jaguara a podle mého názoru má mnohem větší šanci na úspěch CD 32. No ale nemáme se překápat. Z dalších hardwarových novinek jistě stojí za povšimnutí Silicon Power Challenge, který je v současné době nejrychlejšími grafickými počítačem na světě. U stánku Silicon Graphics bylo po celou dobu ECTS velmi rušno a i nám se podařilo získat velké množství informací, takže věřte, že se se silikonými setkáte. Velkých novinek se dočkali i příteloví joysticků a grafických a hudebních karet, komponentových firmami System S, 3DL, či Gravis, ale informace o nich už získal náš specialista na hardware MadMax, tudíž je vše v dobrém rohu a máte se na co těšit.

Mám-li tedy celý ECTS nějak shrnout, tak to neudělám, protože by to nemělo cenu. Čelá událost se dá označit jen jedinými slovy, které mluví za všechno: Super!

TV P. S. A teď se honem rychle podívejte na další stránku. Zabýváme se tam totiž novináři aivzovanými právě na ECTS.

Novinky z ECTS



SAURUS

A tentokrát to je opravdu živé, byli jsme tam! Poprvé doslova: „Přišli jsme, viděli jsme, zapařili jsme“.

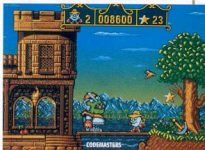
Tak velká výstava nových věcí jako je Londýnský European Computer Trade Show (ECTS) se jen tak nevidí. Není velká v tom smyslu, že by tam bylo nanáso tisíců lidíček a snažilo se rukou co nejvíce bevdavních věcí. Je to výstava určená nikoli pro veřejnost, ale pro velké firmy snažící se navázat obchodní kontakty všeho druhu. Kromě velkých šéfů jsou místovité vpoouštění také novináři a ti už se chovají jako na výstavě běžné. Čmúchaj všude možné, naháňi do kapsy lidi od Psynosis, trháj prospekty ze stánku SSI a kradou demonstrační disky z tašek manažerů Slery. Také my, nezkušení Čecháči, jsme se snažili protáčet chamtivě ručičky davem a něco unvat. Na konci jsme s přefekavem zírali na tři plné nákupní tašky prospektů, diapozitivů, memorand, demo disket, časůvk a videokazet, které se nám podotřili nasbírat. Přece jen máme v našem malou českou partu – „Jirvi o to měně“ nám šlo dobře od ruky. Zpátky v Praze jsme se o půlnoci po českou poprali a vymačkali informace budou tíď následovat sestřelňový podle firm.

Býl jsme přefekavem, jak trapně si firmy chvívají své vlastní produkty, uchvívají se až k dětským nakřimým slopním pověstitou nepravdivě popisujícím, jak je to která jejich hra nejlepší ze všech na světě, apod. Těchto komerčních zvrátů se vás pokusíte ušestřít a k novým, zatím neokřizovaným věcem budete přistupovat s potřebnou důlkou apatie. Tedy kromě jednoho příkladu za všechny, kterým je Accolade, o jejíž sídkové formulace jsme se s vámi prostě museli rozdělit. Dobrá polovina všech předváděných produktů byla určena pro Segu a pro Nintendo. Tedy nikoli jedna čtvrtina, jak tomu je nyní ve Score, dokonce ani třetina, ale hned POLDVINA všech her byla na hrací automaty, to nás opravdu zaskočilo. Budeme se tedy o nich zmiňovat separeně u každé firmy, stejně tak tomu bude i u výtvorů pro Amigu. Počkáji buď tolik, že se nám do sekce novinek vůbec nevezl, takže abyste získali oteiskové přístř.

VIRGIN – šéfově virginů asi vyhášili stav totálního nasazení, protože rozli rozešli boření. Největší udlostí je asi oficiální ohlášení pokračování 7-th Guest a jmenem

11-th Hour. Druhí díl bude samozřejmě opět pouze CD-čkovi a je ohlášen již na začátek června, tentokrát však hned na 2 CD-čka. Vypadá to, že brzy nebudeme mít hrát na pět disket, ale hned na pět CD-ček, správně mánie. Že? V roli novináře Carla Denninga se vydáváte prozkoumat staré sídlo, kde údajně straší. Je to pohoštěláte štaufův dům, kde jste se procházeli již v 7-th Guestovi, ale o sedmdesát let později. Dům zůstává v podstatě stejný, ale při kterých má kamera zoomovat plynulým scrollem. 11-th Hour podporuje PC-víčko kartu MPEG, jasně vlastníčk přivede hra přímou 60 minut hraneho filmu. Fotorealističtější grafika má posunout címenze obrázky do nových rovin a demo-šoty vypadají velmi přesvědčivě. Hra je určena především pro dospělě, protože obsahuje určité dětské neláskosti a pokoušení, ale vzhledem k tomu, že certifikováni dosud prakticky neexistuje, už vidím 12ti leté drobčky, jak si libují nad obrázky zkraveného struhada a okolo poházených usekaných prstů. 7-th Guest a 11-th Hour vyjdou na začátku června také na Macintosh.

Pod křídly Virginu již delší dobu pracuji zvládně Amigští geniéové Sensible Software, od nichž jsme například viděli Sensible Soccer a Cannon Fodder. Teď, trochu neokřané, pracují na goffu Sensible Golf a pečaji ho trochu jinak, než všichni ostřani i že už těch pokusů a dokonalý goff bylo přehřelší. Hrací plochu totiž nevidíte ve 3D, ale osbhora, jako tomu je např. u Cannon Fodderu. Je to trochu nezvyklý přístup, ale Sensibulům obvykle všechno vyjde, takže i tento goff je předurčen k úspěchu. Bude však hotov až na vánoce, jak na Amigu, tak i na PC a na Mega Drive. Simulátormaniaky ještě počeží comeback Rowan Software, autorů Reach for the Skies. Jejich nová simulace se jmenuje Overlord D-Day a je přitřarována na PC a na Amigu na začátek června. Pokud se všechno podaří, vyjde Overlord D-Day již šestého června, tj. k padesátému výročí Dne D, převařte ve druhé světové válce. Simulace má být dokonalá, vyhled bude v SVAIG a bude používat Gouraudovo stínování. Budete létat pro spojení a všim ůkolem bude narušit nepřítelskou obranu. K dis-



pozíci jsou leda Spieřie, Mustang a mezi cile patří ozemní tankové prapore, mosty, čtyř vojšků, radary. Vzdávnými cíli budou letouny Junkers B8, Focke-Wulf 190, Messerschmidt 109 a Heinkel 111. Hlutná simulace, už se na ni někteří naši redaktři klepou. Bude k mání také na Amigu 500 a 1200. Než budu pokračovat, ještě upozorněni: neplette si tři tituly, které mají ve svém názvu D-Day, za první je to nevalná francouzská strategie D-Day, která je již rok stará, pak zmíněný Overlord D-Day a nakonec ještě novinka od Impressions D-Day: The Beginning of the End, o které jsme se zmiňovali v úle. Na helikoptěru Warewolf KA-50 jsme sice již dávno psali preview, ale stále kóde nic, tu nic.

Minule a předminule jsem se zmiňoval o hře Saurus od francouzského Origo Design. Její název se změnil na Lost Eden, který znáči zůstává již definivní. Faktem zůstává, že půjde o adventuru s prvky strategie s 3D renderovanou grafikou a spoustou dinosauřů. The Lost Eden se odehrává ve fiktivním ráji, kde se ličí naučil žít s dinosauři a vytvářel si schopnou civilizaci. Právě však nežaná válka s Tyrannosauři, ve které byl většina měst zruinována a polopositost se zpřehřála. Vaším úkolem v roli sjednotitele Adama je spráskelit znovu dinosauři s lidmi a vybudovat novou civilizaci. Bude jezdit o čtyřech kontinentech „Nového Ráje“, každé poctě spousta ras a zvyků. Systém hry má být odvozen od CD-čkové Duns i. Většina scén bude namalována lidskými hlasy, bronostavou písčotv má bude překládati spřízněný pterodaktýl Eli. Největší vyjde Lost Eden na PC CD-ROM koncem května, pak budou následovat CD 52 a CD+verze. Kde je i však konec, to je ve hvězdičách, protože je na PC i na Amigu jmenovitou pouze datům CD a CD52 verze a to říjen 94.

Podobně tomu je s „CD-čkovým Doomem“ jménem Creature Shock od Argonaut Software. Který bude pro Virgin dokončen až na vánoce. Už se ale ví, že půjde o sci-fi střílečku odehrávající se v budoucnosti, kde si lidstvo postaví obrněnou megalomaničtější kopřu, aby se mohlo přestěhovat do vzdáleného slunečného systému. Jakkoli však koráb máme obřadnou družku Sarumu, objeví se u něj jakési oči lidí a kontakt je ztracen. Jako obvykle vyšlají Spojené Národy univerzální Ramba, tedy vás, abyste ověřili do čího konaru a zjistili, co je zať. Hra bude rozdělena do dvou fází - létací střílečka a chodící střílečka. Létat budete okolo nepřítelského korábu a doomsky pláňobit se budete v něm, zajímavé to kombinace. Obrázky vypadají skvěle. Bude využívat olní kapacity Cd-čka - hra zabere 600 Mba, pojede i na 386-čká, stačí jen CD drive. Chystá se i na Jaguaru, 3D0 a CDi.

Velkou radost máme z nadcházející PC a Amiga verze sepiščího Aludina. Na Mega Drive vypadá podobně. Vypadá podobně jako Prince of Persia II, ale graficky je super a vůbec snívá mnoho dalších akčních sekvencí jako

je skákní pro provazech a létání na koberec. Na **Aladdihovi** pracovali samotní animátoři z Disney Studios a stvořili docela okouzlující animaci. Pokud bude **Aladdin** stejná bomba i pro ostatní formáty jako na Segu, je na co se těšit. Ale doplněme se **Atlantida** v listopadu. Věrní také zakoupcí licenci na **Démolition Man**, sorty jménem Stálone však budou pobíhat pouze po obrazovkách SNESu, 3DO, Mega CD a Mega Drive. Na Amigu a PC se tentokrát jaksi započmlelo. Na Amigu se ale myslelo při převodu z konzolí právě se na ni předcházela vážně úspěšná chodilka **The Incredible Crash Dummies**, která se vyznačuje tím, že hlavním aktérem odpadávali komičtíni, vivat lepor! Na PC se předcházela **Cool Spot**, akční skákačka s pojem lod joiu. Nene, nedočkáme se však konverzí dříve než v červnu.

CORE DESIGN měli podle nás nejlepší prospekty, nejjasnější informace a nejzajímavější připravované hry. Namísto pustého vytahování nám líde od Core věnovali videokazetu, na které jsou ukázký, kde se jejich nové předvídat v celé své kráse a každý si kvalitu může posoudit sám. Všechny nové hry od Core jsou určeny pro Amigu, pouze **Universe** a **Heimdal II** budou upřesněny i na PC. Právě v tomto momentě bychom měli začít s adventurou **Darkmere**, která jako by v oka vypádlá seri Cadaveru, když Cadaverův maniak Andrew spoatí ukázký z této hry na video, prohlásil, že si zitra znovu koupí Amigu, protože ji v záchvatu technických inovací minulý rok prodal (dial - ICE). **Darkmere** se totiž na PC-čko vůbec nedostává a přitom přesahuje Cadavera už tím, že se povětšinou odhrává i v exteriéru a má super grafiku i zvuk. Ovládání i rozhraní údajně na obrazovce je Cadaverovi sice velmi podobné, ale pokud jsme, auto Cadavera **Blinnad Brothers** s Core nemají nic společného, zvláště, asi licenci. Přiblíží je ale úplně jiný - jako otec trůnu **Blinnad** dostane nete od svého otce kouzelný meč a pjdete do světa odkryt podstatu prokletí země **Darkmere**. Celých 600 obrazovek cadaverového biouření, beva pafaf! Za další projekt minulý už název **Heimdal II**. Heimdal I byla super 3D chodilka ve stylu **U2** Divla. Dvoika bude zpracována stejně, ale bude větší a přibude střílení a používání předmětů a část konverzace. Pjdě o střílení po šesti časech naprosto amuletů, který má k dispozici 3D adventura **Bohly** **Loe**. Někdy číst amuletů se nachází v rozličné zemi, se zeměmi se čim-otráněné mění grafika. Někde chybět klásky **Čarovský kartonový animace postavické**. Do obchodu pjdě **Heimdal II** na konci dubna.

Amořiž se už mlouzu těšit na izometrický šora viděnou 3D střílnou pro dva hráče **Skeleton Crew**. Toč se okolo morbidních robotů vojáky chrlících lasery a planety na všechny strany. Prospekt láká: „Chcete si prozřetlet cestu šesti zaneřáděnými úrovněmi za maximálního krveprolit? Chcete zmasakrovat psychicky vadné mutanty a ještě za to dostat zaplacení?“ Násle odpověď pro před-nuové foto: „Ano, chceme, jak Amiga, tak PC se v červnu dočká klásky **Čarovský kartonový animace postavické Universe**, na které právě pracují tvůrčí úspěšné **Curse of Enchantia**. Bude to 3D il ve stylu **Rease** **Neubulara**, uštvý výlet do hlubin vesmíru za džími ovládacími. I má Amize 500 bytů tato hra zobrazí 256 barev současně. Kromě adventurní se bude dočkat i hráčů i 3D nenoradových mrazáckání. Amiga-poceny je febla s kateřky pro dva hráče na zokosbě **Shawna** **Milnerm** **Banshee** a pokračování slavné hospodá **Chuck Rock II**, jichž animované sekvence vypádlá **gut**. Pro Segu Mega Drive jsou pak určeny dvě 3D vesmírné střílečky **Soul Star** a **Battlcorps**.

SUMARIS - Po velkém úspěchu **Ishara** i **Ishara II** přichází **Sumaris** s již třetím pokračováním tohoto vesle-pěšného dungeonu. Hra nese podtitul **The seven gates of infinity** a opět se v ní setkáme s čarodějem **Shandrem**. Ten byl na konci dvíky zabít, ale jak už to chodí, je zpět v ještě horší podobě. Násle si totiž nové tělo, černého draka **Wohrtaze**, se kterým skutečně nebude žádná legrace. Má jme možnost hrát demoverzi, která vypádlá genálně, takže je na co se těšit. Dalším počinem od **Silmari** je hra **Robinson's Requiem**. Očítáte své rol agenta **Robinsona**, který je vyslán na neznámou planetu. Kterou má prozkoumat. Avšak náhoda, nebo něco zcela jiného, tomu chce, že jeho lod havaruje a on se ocitne zcela sám v neprozkoumané džungli. Vaším úkolem tedy není nic jiného než se vymknit ze svéi přírody a vrátit se na rodnou planetu. Als za tak jednoduchou to ještě nebude.

GRANDSLAM - se poprvé nechali znát se svou velmi dobrou simulací golfu. Na ECTS by prezentována další verze **Nick Fald Golfu** s vyřešenou grafikou a dalšími novými golfovými hřišti. Druhým produktem, který byl prezentován byl **REUNION**, další z mnoha vesmírných strategií. Úkolem vaší **Odyssey** je zachránit planetu Země od

rebelů, kteří ji ovládají. Stručně řečeno, něco jako **X - Wing** a **Vomád** donorahdy. Hrájí stějí lokus na Amize 5 PC, ještě vás pobeží další z věd od **Grandslamu**, jmenuje se **Burno** a **Bum** a je o prachprostou kopí už zmiňovaného lotusu. Jedný rozšíř je v tom, že místo automobilu řídíte jakousi bednyku na pomeranče ovládanou dvěma uchytly s kokosy na hlavách. Takže nic moc.

RENEGADE - hodají vydat další z mnoha plošnickovk s názvem **Efmania**, jejíž název vám už ještě mnohé napovědí. Tvůrčí se nechali slyšet, že pjdě o program s plně paraloní grafikou a s nevýdatným počtem barev. Zatím je připravena jen verze pro Amigu, která bude na neuvěřitelném počtu disků, kvůli svému 71 MB grafiky a 4 MB samolí. No uvidíme. **Renegade** dle oforajví další pokračování **Sensible Socceru** s názvem **The Sensible World of Soccer**, o tomto programu bohužel nemáme bližší informace. Připravuje se také nová grafická adventura s názvem **The Flight of Amazon Queen**, zasazená do prostředí amazonské džungle roku 1949. Vaší postavou je nájemní pilot **Joe King**, který má letět se slavným filmovým hercem kamsi do džungle, no a tam to všechno začne.

CODEMASTERS - připravili kromě obrovského množství programů pro všechnu konzoli od Segy i několik her pro Amigu. Prvním z nich je **Dino Racer**, 3D závod pro 2 hráče, zasazený do dávného pra-veku. Jak už sám název říká, nebude vaším dopravním prostředkem nic jiného než jakýsi pavlík dinosauru poháněného pravděpodobně něčím hodně nelegálním. No a pak tu jsou **Micromachines 2**. Druhé pokračování autičko-lodičko-povlnivé arkiady s ještě větším počtem okruhů, než by kdokoli očekával. První díl vypádlá docela dobře a tak snad i dvojka přileze neziarce.

DOMARK - přichází s dalším z mnoha přílo-epých fotbalových manažerů s názvem **International Manager**. Mnohem zajímavější však je bude nová RPG hra **Lords of Mindight**. Pjdě o 3D fantasy hru, ve kterém je vaším úkolem vést hrdiny plošnickí země proti nepřátelské černoé citadele. Grafika nevypádlá příliš dobře, no ale kdo ví, že?

MILLENNIUM - jak to tak bývá, triloge má většinou tři díly, no a tak vám asi nebude nijak divné, že triloge **James Pond** má svůj třetí díl. **Ehm?** Tedy **James Pond 5** je na světě a nesíe si kvrd jméno **Operation Starfish**. Ne ta pěška tam vážně má být. A to je od Milenia v podstatě úplně všechno, jinak totiž vyšla samé Sega a Nintendo hry.

NOVA LOGIC - autoř známých simulátorů **Comanche** a **Wolfpack** ohlásili další se série simulátorovk a to **Armored Fist**. **Armored Fist** je klasičková simulací tanku zasazenou do prostředí hor, známých z **Comanche**. Budete si moci zvolit mezi několika druhy tanků větší-





nou americké a sovětské provolení, vyzbrojených nedokonalými technikou. Verze, která byla předváděna na ECTS ještě nemá vyčtené všechny mouchy, ale i tak vypadala docela slušně. Jinak se Nova Logic nenechala slyšet o ničem novém a tak není ani o něm psát.

OCEAN - tato silně komerční firma, jedna z prvních softwarových firem vůbec, od které pochází již první hra, kterou jsem v životě hrál - The Great Escape na ZX už evidentně ví, jak na to. Její marketing je překvapivě hebký, dokáže uvést hráče klesce a vyvolat horečné očekávání silnou reklamou. Bohužel už to býval horší s "sekutivkou", tj. programátorskými týmy, které často tabyň krátkými termíny nedají dohromady zrovna to pravé. To se však nedá tvrdit o jejich samostatné větvi D.I.D., která stvořila velké věci jako Epic nebo TFX. Právě ona nyní pracuje na nejokázvanějším oceánském projektu **Inferno** (Epic), který má být neopřímým pokračováním Epiku. Tato vesmírná střelka má zahrnovat jak prvky simulace, tak trochu strategie. Půjde o celých 700 mil v předepsaném epikovském stylu, jejichž děj se bude točit okolo sedmi planet a jejich měsíců, které budete jako galaktický vládce bránit před nájzdem civilizace Resonon. Snad ani ne tak kvůli standardní X-wingovské 3D grafice, ale kvůli nádherným meziúrovňovým filmům, které se **Inferno** připravuje na disky, tak na CD. Budete ovládat až sto různých vesmírných lodí a na CD-čku bude 45-ti minutová hudba. Také jsem se na poslední chvíli dozvěděl, že **Inferno** nebude k mání v květnu, ale až v září.

Vypadá to, že se autoři rozhodli pro zásadní změny v pohledu na věc. Na této hře se už pracuje téměř dva roky. Ined po dokončení Epiku se dalo dohromady dvacítko lidí, kteří na **Inferno** rozšířili práci, dokonce zaplnili liniový interví. Tentokrát se snad nic neuspěje, D.I.D. ově si totiž stěžovali, že na Epic měli málo času. Musím se ještě jednou zmínit o zkažených Resononech, protože autoři si na nich dala zvlášť záležet a v detém animovaném demu, které se nachází na CD-čku s TFX, je předvádí v celé své kráse. Mají tak silně zelenkavo - dřebské kouzlo, že byli nominováni na jednu z našich příštích obálek. Právem opatrně se autoři chovají k návaznosti na nepřítel Úspěšný Epic. I když některé prvky z něj v **Inferno** najdete inspirované hlavní korbou, který jste v Epiku bránili bude schovávat v roli meteorů a bude možno na něm i přistát. Samotná hra bude mnohem rozšířenější a členitější než Epic. Budete létat pod vodou, úzkými tunely, 3D bludišti (jako v Mercenary), plnit špiónážní úkoly při nálezech nad městy planet, pronásledovat nepřátelskou loď rojem meteorů a spoustu dalších akčních scén. Rekl byt, že tentokrát JE na co se těšit.

Abyste toho nebylo dost, pracuje se na dalším sd-R létní - střílení, které má být kombinací TFX a Inexistujícího Inferna. V této

hře se budete snažit zabránit 5-ti světové válce během měsíčních zářadů a bojovníkům satelitu. Budete se jmenovat **Iron Angel**, ale počínáte si až na konci karta a to ironie na předběžné demo verze. Dále se Osobin dopne pouští do velké strategie, půjde o CD titul **Central Intelligence**, kde se počtete ve vedení Jihoafrické republiky a vykouste se své vůdcovské vlivy ve vojenských a politických operacích.

Pro mladší Amigače byla zakoupena licence na postavku **Mighty Max**, která mi sice nic nefká, ale hálo se okolo toho udělalo dost velké, aby rozbilo vody. Bude to klasická akční chodíka sbraká i pro dva hráče. Amiga dvancistova a CD32 se brzy dočká předělávky TFX, což je pro všechny amigače ještě značně očekávaný zpráva a pro CD32 důležitý krok, protože bude-li se amigačské TFX dobře prodávat, předělají DDI-ové dříve nebo později i **Inferno** a začnou se hást i další firmy. Původně Segakova bomba **FIFA International Soccer** má jít v květnu vyjít i na Super Nes. Na SNES Ocean dále vydá již X tou předělkou původně amerického chodíky Soccer Kid. 30 zbrojí - **Rock n Roll Racing**, mládežku **Alien Fighter** a licenci na komiksovou postavku **Green Lantern**. Dále Ocean podepsal smlouvu s Atari, kde se zavazuje uvést hned několik her na Jaguar. Zatím se ještě přesně neví, co to bude, ale když už jsme u Jaguara, nemůžeme se nezmiout o skvělé doomovské střelce **Arens v Predator**, kterou pro Jaguara právě dokončuje Rebellion, vidět jsme hrátelé demo a jeho kvalita byla jednoduše.

ACCOLADE se dala na sporty a na hrací automaty. Snad postě se tvoří simulace golfu, tentokrát je to **Jack Nicklaus Signature Edition & Courses**. Je určen pouze pro PC. Prospekt oznamuje, že jde o "opravdoví a zlatý standard golfových her". Bude k dispozici spousta tratí, které si můžete sami vyvířet, vše je vykresleno ve skvělých 256b barevných třech. Statistiky pro každého hráče se změní po každém kole a "hratelnost se vyzníva Nicklausově standardu nejvyšší kvality". Ihm, v momentě, kdy toto Score viděly by tento golf má být již na trhu. Na CD-čku se dala další z nekonečné řady fotbalů, **Video Sports Football CD**. Accolade říká: "naše sportovní oddělení postoupilo unikátní úkol plnět golfovnicko-video-herní realitu na váš počítač". Také tam bude spousta filmových klipů, možnost vybrat si reálné formace, dokonce legendární sportovní komentátor Al Michaels bude živě komentovat. Tak dost! Mili hoši z Accolade, nerad to říkám, ale nevěřím těmto chvástkám ani za mák. Až tyto vaše hry vyjdou, neváhám si uzmátné za vhodné, zůl jsem tak světlé, není třeba se takhle nalivně vyťahovat, když peří ještě není na křídle! A jestli bude také vaše "doxonalná verze fotbalu, lepší než Sense Soccer, který žánr CD-čku ani animované filměcky neprořezoval, tak přisámím, že to bude hra měšce se všemi počtami a ovacemi.

Zajímavé nová další adventura **Superhero League of Hoboken**, vyvíjí ji s díly autoři Karthu, o které jsem se bříže zmínil už v minulých číslech. Původně jsem ji čekal v dubnu, ale právě jsem se dozvěděl, že by měla přistupovat na konec června. **Companions of Karth** vychází na CD-čku s namulvenými postavami. Pro Segou Accolade vůči **Combat Cars**, akční žvoldení pro dva hráče, pro SNES další akční jízdu **Speed Racer**, která je zajímavá tím, že se v ní uokate se "zavilymi ničemy jako je Kapitán Terror, Hadi Olejník a Banda Vrahů v Údolí Ničení! Svát panno, stůj při nás, uff! **Shut up and Jam** (Drž hubu a Soupi ho tam) je název pouličního baseballu raperského stylu pro SNES, jehož motto "Hraj nebo Vypadni" bude pro černošské obyvatelstvo ještě vzrušující.

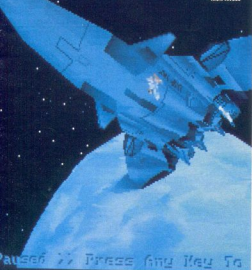
PSYGNOSIS. Po totálním krachu s „první hrou hodnou CD-ROMu“, Microcosmem se této odhodnavo Amigy nenechávají odradit, ba naopak. Zakoupili licenci na postavku ze série fantasy příběhů **Termy Patchetta** a nají spousty programátorů **Teamy Wrenny Games**, aby projekt **Discworld** vyzdobili k dokonalosti. Půjde o úsměvné trable pokročilého kouzelníka několika nepodobného trápění Simona Scorerera. Ručně kreslené středověké scenerie mají být kombinovány s velkou animací, takže další lahůdku pro adventuristy je na obzoru, tedy pokud můžeme podzim nazvat obdobem. Vzhledem i hupné animaci a spoustě grafiky vyjde tato hra pouze na CD formátu PC CD ROM, Mega CD a SDG. Všichni víme, že valná většina hr vyházejících na CD by se klidně vešla na disky, ale vzhledem k neuměrně hladné práci se celý softwarový trh polehoučku, ale definitivně přesouvá na CD. O **Lemmings 3** se sice ví, že budou, ale nikdo rovněž Psynosis a DMA neví, jak budou vypadat, snad se do příště dozvíme víc.

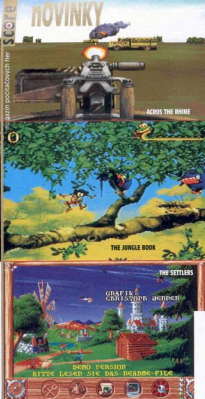
Psynosis se také snaží o napodobení Tolkienovy a DMA neví, jak budou vypadat, snad se do příště dozvíme víc. Psynosis se také snaží o napodobení Tolkienovy a DMA neví, jak budou vypadat, snad se do příště dozvíme víc. Psynosis se také snaží o napodobení Tolkienovy a DMA neví, jak budou vypadat, snad se do příště dozvíme víc.

STONEKEEP



IRON ANGEL





kvůli Pána Prstenů. Zatím autoři mluví o bázších detailech, ví se jen tolik, že na hře pracuje tým Maestroom, který tvoří např. oba Midwintry a Starlorda. Proslýchá se, že Nibelung's ring bude mít užasně koncertní sklopky ve své CD verzi, ale na rovinu - co všechno se neprosýchá? In-house, tj. vlastní vývojové pracoviště pro použití vlastních programůtrů Pyraosno pracují na vesmírné střílečce **Savenger 4** pro PC CD ROM, CD32 a Mega CD. Vyvinuli si pro něj vlastní fraktálové a sportovní grafický a FMV video úseky vytvořené na Silkových obrázcích vsopající dobře, ale prospekt hlídá. **Savenger 4** bude mít leccos společného s Microcosmem, což nám zrovna nevadí.

INTERPLAY, který všechny RPG manicky rozvíjí přesunutím **Dragon Master II** na prosinec 94 si snaží přepsat si řadách strategem. Projekt, který se měl původně jmenovat **Star Reach** byl přejmenován na **Space Federation** a prosáky se první hodnotné informace, které vypadají zajímavě. Půjde o kombinát strategie se střílečkou. Vycházíte z domovské planety, kde se naučíte též různé minerály a podobně smyšlenky. Vaším úkolem je ovládnout hezdnou federaci křehkým tělem po planetě. Rozhodující bude palivo, které budete nabírat pouze na správně umístěných základnách, takže se hleobíte do nepřátelské zbrny nedostatnete, protože vás nikdo nemá. Zajímavé je hlavně způsob dobývání planet. Jakkoliv se točí rozhodnete, že ta předtím sámi je ta pravá k dobývání, přeneše se dění do akční řady na zkušbu staré střílečky Asteroid nebo, chcete-li, na zkušbu novodobé střílečky Starlord. Budete moct hrát buď myš, joystickem nebo klávesnicí. Space Federation vyjde již velmi brzy, takže si rovnou přečtete možná již v příštím čísle.

MICROPROSE O Microprose pořád něco píše, takže jsme bezmála všechno již otkali. Na zmíněném **Star Trek: The Next Generation** se stále pracuje a nic se nemění na tom, že bude jen na CD a ke konci roku, bude však také pro Super NES. Pro SNES se obstarává Amigácký akční hit **C1 Chaos Engine**. Amigácké se můžou těšit na další pokračování sponzáři 2D akce **Mission 2025**, již tradičně budete mít za úkol proniknout do obrovského panetiku a sabotovat řídicí centrum prozářným počítačem a odrovinnáním stráž. Takový mohl De Hard, osmém minulé imposable Missions byly poměrně kvalitní hry a obrázky z toho vypadají velmi slušně. Dále měli Microprose pro-

spekty jen existující programy jako je UFO, Bloodnet nebo F14. Nakonec jsem si ale nechal nové informace k jejich strategii: **Across the Rhine**.

Across the Rhine je strategická simulace tankových bojů první historické lekáře u nás a první světové války. Budete moct hrát za Němce nebo za spojence. S maximální historickou přesností se můžete angažovat dočivně v ovládnutím čtvrti a deseti obměně americké divize nebo německé **Garner Lehr** divize. Budete mít tyto hvy tanků: americké **M18 Hellcat** a **Sherman M4** a německé **Pzkfw V Panther** a **Pzkfw V A/B Tiger**. Vyhled bitvy bude prezentován v HI-resové grafice 640 x 480 x 246 zobrazen s 2D mapou, interierem tanku a 3D výhledem do okolí. Budete si moct přepínat na celozobrazový výhled z tanku nebo na mapu bitevního pole. Akce bude prokřídána autentickými filmovými úseky z druhé světové války, takže zvuky a hudba budou zčásti autentické. **Across the Rhine** má být k dispozici v květnu, poběží i na 386/233MHz. Je to PC-only produkt.

GAMETEK vydává akční 3D střílečku **Corridor 7**, na kterou najdete plnou recenzi v tomto čísle. Zauklipí také licenci postavy amerického televizního seriálu a **Filmu** do 20-th Century Fox **The Beverly Hillsbillies** (Burani z Beverly Hills) a na jejich základě vypouští do světa státnemnohu adventuru. Zatímco na zmíněném **Filmu** jsem v kině usnul, hrá je mě měla údajně pobavit či dokonce rozesát. Na SNES Gametek vydává amigácké ploškovky **Troll**, **Humans a Zool**, simulátor pinballu **Pinball Dreams** a rovněž amigáckou strategii **Utopia**. Pro Amigácké CD32 se připravovala **Brabeno Elite II**, ale jak sám autor tvrdí, příliš mnoho nového k vidění na dalších verzích **Elite II** již nebude.

MINDSCAPE odklopili od Cyo Designu adventuru **Dragon Lore** a přemenovali ji na **Dragon Lore - The Legend Begins**. Zmínová jsem se o ní již minule, ale tankování máme i pár obrázků z této sagy o dracích a jejich tajných vědomostech. Jako obvykle vydává **Dragon Lore** pouze na CD-čku a to v černu. Na CD-čku vidíte také remakle strategie **Genesis** od Fr. Micros, ale nechápejte, že se třeba jednonohou strategii ve stylu **Popolous** vydávat na CD-čku. Pro Amigu je na duben ohlášená vlázná miniatúra se **Zabky Battletoads**. 48 úrovní plněznorá náherní dostanou Amigácké také už v dubnu s přenesením náherní **Out to Lunch**. Původně PC-čková simulátor **Evolve Actions** bude pro Amigu a **Megapace** pro CD32 vyzpůsoben až v říjnu. Megapace pustí Mindscape i pro SNES, ale již v květnu. Pro SNES bude následovat ještě strategie **Metal Masters**, závodníci **Al Unser, Jnr.**, akční adventura **Thunder in Paradise** a **NCAA Football**. Nakonec vypustí Mindscape plno výukových a vzdělávacích programů, dokonce i celou řadu na 3D0.

SIERRA je kromě strategie **Outpost**, o které bylo již řečeno dost a je již bezmála dokončená, v mímé recenzi.

Všechny další větší projekty můžeme očekávat až ke konci roku: CD-čková **Praktzmagor** od Roberta Williams a **Space Quest VI** na počátku a **King's Quest VII** až na jaře. Činí se pouze stieracká-odná **Dynamos**, kde výstředně řešivé ambiciózní projekt je simulátor porokry (táží ponorka - **Ugali Aces of the Deep** opět stučou do hlavního prostředí druhé světové války. Důraz je kladen na reálný výv počrání na objektu v moři a na nejen navazující ponorku, ale i na nepřátelské loď, nepřátelské lodě, tankery a torpéda. Detaily dosahují maximální úrovně, jeden příklad za všechny - **potápění** se loď budou napřed křást tu svojí částí, která je opravdu těžší, speciální případy se roztočí vespál. Ve šlejších ponorkoborce **Johanna Walkera** se budete moct angažovat do známých ponorkových operad **Buttcecut**, **Raspejny** nebo **Operatn Plaster**. Bude síce použito Goraudova stromovní navozujícího objemu vstálosti, ale 3D objektiv nebudou bitmapovány kro loky. 3D objekty nevadí nejvyšších technick zobrazení. Poběží i na 386/25 MHz. Podporuje General míc, Roland a všechny Sound Blastery. V momentě, kdy toto čtete by **Aces of the Deep** mělo být již v prodeji.

LUCAS ARTS jsou v gáném ústupu, kromě nicneřekajících stříleček obrazovky pro Windows **Star Wars Saver** a CD-čkové adventury **The Dig** ohlášené na konec roku nepředstavují vůbec nic nového.

ACTIVISION nás dlouho naplná okolo 30 akční **probovky** **Mechwarior II - The Clans** založené na licenci **BattleTech**. O této hře na roztopy jsme se zmiňovali již minule. Na ECTS byl představená státní demo verze, kterou již máme půl roku, ale sblávo se, že demo verze je již na spadnutí. Také jsme se dozvěděli, že vyvíjené verze **Mechwariora II** vyjde i na CD spolu s extra materiálem a keřm ožováním. Jedním dalším představeným titulem na PC je logický **Shanghai II - Dragon's Eye** plánovaný pouze pod Windows, je to staré dobré hledání úkol stahových kódech s obrázky v hromadě matcovích obrázců a známk. Nacápek pro Segu a Nintendo se aktivision člná. Na Megadrive a SNES přichází **Pitfall: The Mayan Adventure** (původně jsme si mysleli, že je to hra pro PC a pro Amigu, ale vypadá to, že Japonci vyvíjejí). Majléže SNEUs také stýl originální techno beat 2 Unimiled v režbě **Biometal**. Chodíka **Midcock X - Kalber** bude mít svůj originální techno soundtrack od americké skupiny **Psykavision**. Super NES představí svým majitelům alespoň **Mechwariora I**, když se okolo dvojky na PC-čkové další takové haly.

Je nám líto, ale právě na tomto místě musíme skončit s příště budeme v našem sražení pokračovat se stejně nezměrnou vervou, jako dnes...

Vaše Redakce

TO VIDÍ... JAN EISLER

Majitel přezdívky ICE,
šéfredaktor SCORE

V minulém čísle jsme si podali pana Hejtmanka, vydavatele SCORE a odhalili některé jeho překvapivé vlastnosti, dozvěděli se některé důležité informace a poznali jeho soukromí. Uplnul měsíc a na řadě je další z těch, kteří mají SCORE na svědomí. Šéfredaktor SCORE netráví, jak by si někdo mohl chybně myslet, většinu svého času v redakci. Najít ho můžete v jednom poměrně odpudivém až nevkusném paneláku na Jižním městě, neboť tam se jeho příbytek, lépe řečeno doupě, nachází. Na jeho obranu budíž uvedeno, že v paneláku žije kromě něj ještě několik set dalších nájemníků, z nichž někteří mají nepěkný stav domu na svědomí. Kdo bydlí na sídlišti, o čem je řeč. Na druhou stranu, jeho příbytek rozhodně kontrastuje přírodnějšími výtahy a tmou na chodbách - stěny v jeho pracovně jsou čisté a místnost je poměrně světlá díky světlému koberci a bílým tapetám. Kromě nábytku, oken, koberece a dalších zbytečnosti je v místnosti pár OPRAVDU důležitých věcí - počítač PC, počítač AMIGA, SEGA MEGA DRIVE, SNES, pár starých čísel SCORE, kytařa a pár podivuhodných knih jako „Trestní zákon a trestní řád“, „Česko-latinský slovník“, „Římské právo“, jejichž význam jsme neodhalili. ICE se nedal zaskočit jako pan Hejtmanek minule, a tak jsme jej nezastihli uprostřed hrani žádné z jeho oblíbených her (po pravdě řečeno, někdo se mnou ten rozhovor MUSEL udělat a asi bych nebyl nejlepší šéfredaktor, kdybych nevěděl o lidech, které sám pozvu - ICE). Naše otázky byly tvrdé, nekompromisní a silné „na tělo“, hned od začátku, jak ostatně sami hned uvidíte...



Redakce SCORE: Aha, jak se máš?
Jan Eisler (ICE): Došla to už, díky.
SCORE: A co? Jak? Dobře?
ICE: Jo, dobře.
SCORE: Doma, dobrý?
ICE: Jo, dobrý.
SCORE: Škola, dobrý?
ICE: Jo, dobrý.
SCORE: A co...
ICE: Ne, poslouchejte, domluvil jsem se přece jinak. Mní jsem se ptát na něco trochu... trochu zajímavějšího. Co, takhle, kdybyste se mě třeba zeptali, já nevím, třeba jak jsem se dostal ke hrani her?
SCORE: A na to vidíš, to je nápad! ICE, jak si je vlastně dostal ke hrani her?
ICE: Há, hm, hm, no, to bude těžké, vlastně ani nevím jak... to už je tak dávno... uff, to jste mě ale oškálek zaskočili... tedy... aha, už si vzpomínám. První hra, kterou jsem kdy hrál byla digitální hra Vlk a Zajíč. Bohužel nebyla moje a já stále toužím po nějaké vlastní. Moje první a poslední digitální hra se jmenovala Pirates a byla SUPER! První počítač byl COM-MODORE-4. Byl to tenkrát báječný počítač, měl dokonce zabudovaný vlastní tvářový a tabulový editor a designem byl podle mě dokonce lepší než C64, který jsem si koupil později...
SCORE: Proč jsi změnil koně?
ICE: Hm, C+4 jsem si vlastně koupil omylem a příliš pozdě jsem zjistil, že není kompatibilní s C64. Když jsem ale potom začal hrát hry na C64, byla to prostě nádhara. Užběs si myslím, že tento počítač je stále neodezvaná a je mi velice líto, že už se na osmibytí nevrátil skoro žádné hry. Mnohé hry na C64 i dnes předěl některé hry třeba na AMIGE. Pamatujete na hru LOST NINJA II?
SCORE: Jasně. A vzpomeneš si, jaká byla tvoje první hra na AMIGE?
ICE: To se nedá zapomenout. Když si člověk AMIGU koupil, strčil prvních pár dní a noc hraním s ní. Pokud má to štěstí jako já, že hraje hru jako POWERMONGER, je to zážitek, který se nedá zapomenout.
SCORE: První hra na PC?
ICE: Bez šance. Vlastní PC jsem si koupil poměrně nedávno a už si nepamatuji, kterou hru jsem hrál jako první. Určitě jsem ale svou první hru na PC nehrál doma, ale pravděpodobně u některého z mých kamarádů.
SCORE: Zmíníte téma, teď se máme o tobě. Chceš začít dobrovolně, těm se ptát nebo začneme rovnou s mučením?
ICE: Ne, podvídaje, já jsem úplně normální člověk z masa a kostí, z nichž jen pouhé dvě jsem měl v životě zložené. Nejsem kyborg, nejsem zvrženec ve virtuální realitě a kromě toho že hraju hry dělám i spoustu jiných věcí. O některých z nich jsem si již zmínil v čísle 4, ale musím se přiznat, že jsem stejně jako



„Abyste netrčeli, že nechci, abyste mě viděli celého, tedy je děkac opaku: jednou, když jsem byl na výletě v Tězích jsem s jedním kamarádem šel například, zatímco ostatní stáli nahoře na kopci a řečili nas. Ano, ano, to byla skutečně stavba od středu obkřahu - to jsem já“

vydávatel trochu záhal. Ve skutečnosti nemám rád ani střízlivé německé turistky...
SCORE: Aha, no dobře. Řekni nám, co tyhle knížky... „Trestní zákon“...
ICE: Jeden náš čtenář se po přečtení SCORE 4 mylně domníval, že PF UK je Paňarská Fakulta, což není tak docela přesné. Je to Právnická Fakulta Univerzity Karlovy v Praze a já jsem velice rád, že tuto školu mohu studovat.
SCORE: Prošlyh se, že jsi dříve studoval v Plzni. Tedy tvrdíš, že v Praze? Není to nějaká finta? Nevezdeš?
ICE: Už jsem říkal, že jsem docela normální člověk a také nic z mého života není žádným tajemstvím. Od října do prosince loňského roku jsem skutečně studoval na PF Jihočeské Univerzity v Plzni. Koncem roku jsem zažádal o přestup na pražskou PF a protože mi bylo, stejně jako ostatním žadatelům, vyhověno, studuji v Praze a jsem opravdu rád.
SCORE: Nabízí se otázka, jestli má tvůj přestup do Prahy nějakou souvislost s časopisem SCORE.
ICE: Jistě - v době, kdy jsem dojížděl do Plzně jsem neměl na SCORE, ani na žádný jiný časopis čas. Když mi přestup do Prahy vyšel, měl jsem prostor na školu i na SCORE. Ale už toho necháme, ne?
SCORE: A co tohle? Kytařa? Zahráješ nám něco?
ICE: Ne, dnes ne. Když se podívám na kytařu, mám černé svědomí. Když jsem studoval v Plzni, musel jsem přestat chodit na pravidelné každodenní hodiny a teď se nedokážu přimět k tomu, abych znova začal. Příteli rok ale budu určitě pokračovat. Je škoda přestat hrát po osmi letech, zvláště když má člověk tak báječnou profesuru jako já...
SCORE: A co tvoje další knížky - literatura, sex...
ICE: Pokud jde o literaturu, nechcete snad, abych vymeňoval všechny knihy, které jsem kdy přečetl? A pokud jde o sex, nebudu vám jako Pan Hejtmanek vyprávět žádné zážitky, protože byste mi stejně nevěřili...
SCORE: No, tak teď snad něco pracovního ne? Řekni čtenářům, co si o SCORE vlastně myslíš a co bys chtěl ještě změnit.
ICE: Pro mě je práce ve SCORE obrovským přínosem a potěšením. Stejně jako mě vždycky bavilo hrani her, bavilo mě i psaní a SCORE spojuje oboj. V současné době se už SCORE začíná podobat mým představám. I když určitě není v ještě dokonale. Rozhodně vypadá ale tak, jak měž časopis o hrani, který má 68 stran vypadat. Snažím se časopis koncipovat tak, aby byl co do obsahu pestřejší a zajímavější. Myslím si, že naše rubriky jsou pro čtenáře docela poutavé a atraktivní. I když... Není člověk ten, kdo by se zail-

bil lidem věrný? Ne?
Z čeho mám ale opravdu rádost je design SCORE, který se mi vždy líbí. Jsem rád, že layout odpovídá profesionálně a každé nové číslo SCORE mě v tom jen utvrzuje. Co bych chtěl změnit? Řeknu vám co změním. Už brzo se na obálkách přestanou objevovat obkřehé a tlamičky mimozaměstnanů.
SCORE: A náš oblíbený problém. Pirátství a nelegální kopírování her...
ICE: Jasně. Co je to pirátství? Když má někdo doma jednu hru, která není originální je pirát? Nesmysl. Potom bychom byli piráty všichni, že je přece jasně. Nikdo z nás není svatý a každý se v životě s tímto hrani setkal a hrál je. Pokud si někdo hry nelegálně nahrává, je to jeho věc. Pokud se nahrává, je to jeho věc. Pokud někdo nezavazoval u dveří. Je jasně, že při dnešních cenách her si je málokdo může dovézt kupovat stále nové a nové hry, ale málokdo si uvědomuje, že kdyby si pirátské hry nekupoval nikdo, byly by ceny originálních her nejméně o 50% nižší. Vyhody originálních her myslím není třeba zdůrazňovat.
SCORE: Ne, není. Dobře, běžíme se do finále a nás čekají tři obligátní otázky. Takže: Co tě v poslední době nejvíce pobavilo?
ICE: Dealerský leták firmy VOR-TEX, firm LIFE OF BRIAN.
SCORE: A co tě nejvíce zamrzelo?
ICE: Mírně zdržení minulého čísla v tiskárně.
SCORE: Půjdeš nás provodit ke dveřím?
ICE: Vypneš!te!

Není to tak dlouho, co jsme se proháněli v kobkách her DUNGEON MASTER či EYE OF THE BEHOLDER. Není to tak dlouho, co jsme zápolili s hrami ULTIMA UNDERWORLD a vzpomeneme si i na chvíle, které jsme strávili před monitorem s hrou THE ELDER SCROLLS: ARENA.

Další dlouhé chvíli bude teď trávit s hrou RAVENLOFT firmy SSI a věříte, že ty chvíle nebudou vyplněny bezcílným blouděním po prázdných chodbách, intuitivním likvidováním známých přístř: samozřejmým odhalováním zřejmých logických problémů a prázdným sledováním nezáživného příběhu. RAVENLOFT je nový, po dlouhém čekání je konečně tady a opravdu stojí za to. Pokud na konci článku nebudete vědět proč, není to naše vina

hry SSI nebyly stoprocentní. Kultovní saga her EYE OF THE BEHOLDER byla sice báječná, ale přísloví o nastavování kladů se uplatnilo i tady, a tak EOB je a především EOB II nespĺní všechna očekávání. SSI ale ve své snaze o udržení trhu neumdlivě a přichází stále s něčím novým. Jmenujeme alespoň projekt DARK SUN - SHATTERED LANDS, který byl originálním přínosem do této oblasti her. Ted ale přichází RAVENLOFT a s ním i další jistota - SSI ještě poslední slovo zdaleka nefekl...

jeho příběhu začlenění. Příběh není jen obměnou vojenského příkazu „Nalézt a zničit“, „Seek and destroy“ pro detailisty, ale svým rozvětvením a myšlenkovou propracovaností ještě zaujme stejně tak. Jako například příběh hry DARK SUN, RAVENLOFT tak není ořmňozámným dungeonem, kdy se hráč vpraví do mnohapatrového bludiště chodeb na jejichž konci je hlavní nepřítel. To v žádném případě! Ravenloft je perfektním napínavým a dramatickým příběhem ve vzálené pohádkové zemi, který je rozdělen do řady menších příběhů, z nichž některé jsou pro dokončení hry dokonce zcela nepopustné.

V ponuré, smutné a tajemné zemi, která na rozdíl například od hry ARENA není nijak rozlehlá. Žije či spíše „vyskytuje se“, množství postav částečně charakteru maso-kostního, povětšinou však zakleté-prokletého a starobylou-duchovitého. Všechny tyto postavy mají svoje problémy a svoje příběhy - duše jednoho je zakletá do zrcadla, jiný má menší problém se svojí vkodáči podobou, další duch chce odstit čest svojí rodiny a jiné trápí obdobné starosti věčného dne. Na nedostatek nápadů a nudnost příběhu si tedy autoři Ravenloftu nemohou stěžovat.

SSI a ti druzí

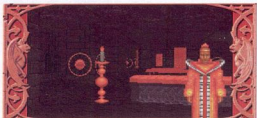
Reč o tom, že firmu SSI všichni dobře známe, že je proslavena především svými vtvory a další věd necháme na jiný. SSI je prostě pojem. Adici jejich hry sahají i do jiných oblastí než AD&D. I v nepopulární fačě simulace námořních bitvě, na poli dobrodružných fantasy her SSI kraluje. Tedy, co do kvantitvy určitě. Přiznejme, že některé

Bylo, nebylo...

Před dávnými a dávnými časy žil jistý hodiny Lord v hrách byl i tenkrát doupěn a dočasně sražen na kolena. Jistý Strahd von Zarovich je tím zlym chlapičkem, který ukradl kouzelný Dhettův amulet a se kterým se budeme muset vypořádat. Dobrý příběh, ne?

Ale ne, tohle není zdaleka celý příběh. Ravenloft totiž vede nejen svým zrcováním, o kterém si povíme později, ale zaujme i objovou linii a nápady, které jsou do

Ravenloft



Tedy už je to lepší, ale ještě párte chvíli máš touhu církevní hodnostž obvyklý proklet - jeho dále byla zakletá do zrcadla...



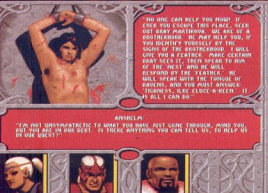
Propracovanost detailů je v RAVENLOFTU skutečně neuvěřitelná.



Člověk má někdy chuť se na všechno vykašlat, prostě si jen tak sednout na židli a smát. Ale radši ne, vsadím se, že by takhle židli mohl vzít, a to by bylo i na nás moc!



Pokud se starostmi děsné královny, i když měrně alkoholicky zablácenou elfkou je přejmeme a vzrušíme.



Score	90%
Název hry:	RAVENLOFT
Výrobce:	SSI
Žánr:	Horror
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	95%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%

ných potvor je možné zvolit, na kterou potvoru bude účinná. Ústupky a útoky - srdce každého bojovníka zapadá.

Magie je ale kořenem každé pohádky, nekŕlí pohádky od SSI: Dobrou i špatnou, pro odpuštění SSI zpráva je, že systém kouzel je stejný, jako u všech ostatních SSI her - stejní kouzla, učení se nových kouzel z nalezených svitků, daný počet kouzel na každou dosaženou úroveň zkušenosti, nabývání kouzel při spánku atd. Na tom všem je ale báječná jedina věc - všechna klasická SSI kouzla si tady můžeme provádět v dokonalém 3D provedení - efekty kouzel jsou nádherné - ohnivá kouzla, elektrické blesky, světelná kouzla, ledové bouře, ohnivá kouzla - srdce každého mága zapadá.

Za zmínku stojí také nádherně animované sekvence v SVGA doprovázející hru stejně jako naprosto dokonalé vykreslené postavy ostatních charakterů a postav, které se na nás v nejvyšším rozlišení usmívají (připadání cíni zuby a drápy z morotaru. K dokonalé atmosféře přispívají i takové maličkosti jako zvláštní zvuky při chůzi na dřevěném pergamente. O náplně na zech, které je možné si kdykoli prohlédnout. Nás všechny se smyslem pro módu jistě potěší možnost oblékat své hrdiny do nejzračnějších kápí, pláštěk, brnění a tunik, což sice zkusíme dobrodružný nějak nedokvápí ale protože je jakkoliv zmlína v oděvu zná - zorněna na věkém a krásné barevném obrázku hrdiny, jistě nám bude záležet na pěkném oděvu...

Konec dobrý, všechno dobré

Ano, Ravenloft je další z řady dungeonů SSI. Jinak se má svuj obsahem podobať ubráně se zařazené do jakékoliv škálky - nelze jej totiž s nímč konkrétním srovnat - graficky zpracování jako ARENA O ULTIMA UNDERWORLD v dungeonech typu EYE OF THE BEHOLDER, přiblíh na relativně mátem porovnat podobně jako VEIL OF DARKNESS... At už se ale snažíme srovnat Ravenloft s čímkoli, jedno je jisté - jedná se bezesporu o jednu z nejlepších her tohoto druhu. ICE

Některé pohádky ve hře jsou ale poněkud morbidní a nevhodné pro nezdravější národy mezi námi.

Název příklad nevhodnosti slovného pojetí na stránkách.

Neveselý, truchlivý, jsou ty kraje...

Dalším kládem, kterým se Ravenloft dere do popředí je jeho naprosto vynikající atmosféra. Jediné štěstí je, že pod tímhle blánkem není podopsan nář neimenovaný milovník hororů (jen pro pořádek uvedme, že je to ANDREW, ale pššššš - je to jen mezi námi). To byste se totiž v recenzi prokoušávali obvyklými obraty jako „báječná krvavá nářada“, „dokonale temná pařba“ atd. I tak ale musíme číst nechtě přiznat, že atmosféra Ravenloftu je vynikající. Ne snad proto, že se hrák občas cítí jako hlavní hrdina filmu „Návrat živých mrtvol 398“ či „Terminátor 56“, když svými meči, očkami a bojovnými kouzly posílá do nebača či do peškůka houfy obličných mrtvol, kostlivců, skřítů, duchů, pekelných osů a dalších klasických fantasy přífer, ale prostě proto, že atmosféra vytvořená a udržená nejzračnějšími prvky dodává Ravenloftu nezaměnitelný charakter.

Po chvilce hrani se totiž hrdinové trochu rozkoukají po nevěkem světě Ravenloftu, který je obklopen neprostupnou mihou, která přináší smrt a kterému dominuje hrůza, utrpení a rozklad podhradi démonického záně, jemuž

vědov hrábě Von Zarovich. Nejsou to jenostv kostlivci přibýlíky ke kůlům s nápisu jednoznačně hásiacími nevhody jakéhokoliv odporu proti hrábě, rozpadlé domy v jediné vesnici Borovia, pustá a prázdno po ulicích, hvězdičkou v lesích, hřbitov zamořený duchy a vampiry, opatřené podzemní jeskyně i kostel při pekelných přífer... jsou to také rozhovory s postavami, které jsou naplněny zofaistickým a strachem, ale i touhou po ústku z příslušného a prokřesťho světa a třeba i touhou po dobrodružství, takže řada charakterů je ochotna nechat se naverbovat na další cestu.

Ravenloft je hra, kterou nebudete jen tak hrát. Je to hra, kterou budete žít. Proniknete do nářady a budete strážeti nepřekonatelnou atmosférou a touhou po dobrodružství. Budete čekat při napětí první setkání s hrábětem, když uvidíte v animované sekvenci kořat bez kůže, který vás přivěze do jeho tajemného zámku. Budete přejírně překvapení, když v domě starosty vesnice Borovia naleznete spankou efektu, která sice dočasně nalezla zálibu ve starostovské vině a budete přejírně překvapeni, když se k vám bude chít připojit v osadě za vzružením a dobrodružstvím. Budete žít i deskami dalších příhod a příběhů, které ve hře potkáte a budete rádi, že tomu tak je.

A přece se točí...

Tohle všechno by ale nebylo ničím významným a strhujícím dělejší důležitýho prvku Ravenloftu. Tím prvkem je zpracování hry, tedy naprosto úžasně zpracování, mám-li být přesný. Jíž v minulém čísle jsme vás informovali o tom, že Ravenloft bude graficky strhující a převratný. Nezbývá než říci, že je jistě více strhující a převratnější, než si vůbec dokážete představit.

Wěte nebo nevěte, ale veskeré prostředí hry - lesy, louky, vesnice, podzemní chodby, hřbitovy, kostel atd. je vykresleno naprosto detailně a převratně. Smysl pro detail je u SSI obrovský a tady je doveden do nejmenších podrobností. Stačí se podívat na interiéry místnosti první židli, stůlů, obrázů na stěnách, proniknout si větvky na stromech či chodby v podzemí. Tohle všechno se pak plynule otáčí a pohybuje ve všech směrech, stejně tak, jako jsme zvyklí z her Ultima Underworld, Doom, Arena atd. Díky obrovské škále možností jak animací urychit snížením detailů je pohyb rychlý i na pomalejších počítačích, což jistě přidaně na hratelnosti. Kromě toho je tady originální prvek nazvaný „step movement“. V podstatě jde o to, že pokud vám nezalžeji na realismu pohybu, můžete se pohybovat jako v klasickém „dungeonu“ po jednotlivých čtvercích, čímž se pohyb mnohoběžně odvíjí, ale radost z plynulé animace zmizí. Nicméně pokud si SSI dali s vytvářením světa Ravenloftu a pohybu v něm práci, povedlo se jim to rozhodně na výbornou!

Blížká setkání nejzračnějších druhů

Jedním z faktorů, který činí hru tohoto typu zajímavou je systém bojů a samozřejmě kouzel, která dodávají každé Fantasy ten správný nádech. Musím říci, že takový systém bojů, jako u Ravenloftu jsem ještě nikdy neviděl i když já toho ještě neviděl... Soubore neprobíhají tak, že hráč se svojí skupinou obíhnehe k potvoře a parkrát jí sekne či pichne. Všichni nepřátelé jsou totiž velice agilní, a tak ňle pobíhají okolo a útočí z nejzračnějších stran. Nutno přiznat, že pokud je hra nastavena na pohyb po čtvercích „step movement“, není šance nikoho zasahnout, ale při plynulém pohybu a otáčení jsou soubore báječné - otáčení na strany, sekání různě

RECENZE

The Horde

Ohrzyali ploty, zdupali úrodu, požrali obyvatele, rozmlátili domky, rozštípali stromy a pohltili dobytek - to všechno jedna jediná horda. Do království přišly těžké časy...

score **74%**

Název hry:	THE HORDE
Výrobce:	Crystal Dynamics
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

DRUHÁ STRANA MINCE

Nesmysl. Bůdy. Mláčení prázdné slámy. Zneužívání důvěry ctenářů. Sabotáž. OK, skončíme tu trapnou záležitostí. HORDE je totiž naprosto SUPER! Myslete si o mě co chcete, myslíte si o HORDE co chcete, ale je SUPER. Tak dokonale skoubení bezvadné strategie s graficky strhující podívanou už tady dlouho nebylo a zase dlouho nebude.

ICE



...Jaia, královna všech stromů nás varuje, kouření způsobuje rakovinu, a jedné cigarety...



Z autorského týmu nás zažalil Ken.



Klidná před bouří - horda už si brveň zuby o kamny.



Zároveň bažin je největší práce...



(wait)

Vídi, vídi, neechal jsi se očkovat a teď to máš.



Krávy na poušti často trpívat tropickými průjmy, v této bře jsou však imunní, ba dokonce nevyvíjejí vůbec



Jiřka ...

Tak to zase zaplám. Dneska mám na programu Hordu. Strikám disketu do drivu a s pouštím instalaci, pak chvíli žongluju s disketama a hra je připravena ke spuštění. Už při úvodním logu je mi jasné, že s instalací zvukové karty problémy nebudou. Horda si můj Soundgalaxy Pro detektovala sama. Už po několika přemýšlím o tom, proč se z vyhledávání zvukových karet někdy stávají neuchutné orgie, když si některé hry dovedou vše zjistit samy. Ted už chvím na intro a vidíš, Nevypada špatně. Seznamuji se s králem Winthropem, jeho rádcem „High Chancellorem“ a s utápnutým sluhou Chaunceyem. Celá scéna vypadá jako pokus o divadelní představení s demontními herci. Zachraňuje to ale skutečnost, že příběh je podáván s nadsázkou. Už tu totiž byly případy, kdy podobné demontní extempore bylo bráno vážně inapř. Legend of Kamasutra nebo jiné radoby-interaktivní tituly na CDódkách. Příběh je jednoduchost sama: přilhouplý sluha pocházející z rodu paračků ovcí zachrání krále před zadržemim pečným krocanem a dostane za to titul rytíře a kus země k tomu. V jeho hvězdné kariéře, která se tímto právě začala, mu brání dvě podstatné věci: za prvé je to těžké zly králov rádcu, který Chaunceyve noto-

Deal **500**
with **Roscoe**
Who cares if the
other dragons
think Roscoe is a
moron -- at least
he's our moron!

RECENZE

SCORE

Křehavost mávce jak v Bombarde, ale tedy mají i dráhy.

V poslední, státní zemi, je operován středem zjeva. Bílé stopy ukazují, jak se snáží hordlingové proslavit ochranný záj.



ricky nenávidí a nejraději by ho viděl na mučedníce za druhé je to horda. Horda je dobrovolně sdružený všezravný zrudá a přiberek všeho druhu. Jejím cílem je vyhlazování vesnic a jejich obyvatel. Co mohou, očerou Hordlingové na kost, co nemohou, snaží se zdemolovat. Prochází vesnicí po nájezdu hordy vypadá jak ekurze do cikánské čtvrti - občas se zrudý pouští do baráku s takovou vervou, že z domu zbyde jen kornič či chladná dveře. V kombinaci s manickými škodlivými radcemi se situace stává pokročile potížovou.

Brzy jsem zjistil, že manuál mi toho moc neporadí. Po pár minutách mi ale došlo, že žádých rad ani není třeba, protože hra je tak jednoduchá, jak jen strategie kombinovaná s bojem může být. Průběh Hordy je už od počátku rozdělen do dvou fází - stavění vesničky (strategie a bránit vesnici takceli. Zjistil jsem, že podle hesla „žítko na cvičení, lenko na bojiti“ budu muset připraviti vesnici na hordy šast. Ještě přesně netuším, co mě čeká, začínám experimentovat s budovatelemko činností. Zkouším sázet stromy, stavěti ploty a nastražovat pasti s bodky. Domy ani cesty stavěti nemůžu, vodom kopání příkopů s kudou nemůžu dělat vlastně vůbec nic. Všimám si přesvápich hodin - aha, běží mi čas a pisek už je skoro odčapáný. A už je to tady! Z repárku se táhnou skučivé zvuky, přichází nájezd hordy. Na obrazovce se uprosťedí malé minivestřky obzvlášť dlouhým s mečem. Rychle zjistuji, že je to Sir Chauncy, tedy vlastně já sám z ženu se do útoku. Z útoku se vyklube trapné fiasco, protože zatímco se moje postávka čtvá pod tíhou meče, systé červené hordlingové odřízá všechny, co na příjdu. Brzy už není, co by sežral. Když poslední vesnička volá o pomoc a mizí v houbě neblížící potvory, dochází mi, jak by můj výkon mizerný. Konečně pozvámé meč a s poečtem vlastněnce při obrané Matkyku Rusi rozfuzru červenou bestii vespi. Vesničan z ní, kupodok, vypadne celý, vypadá sice tro-

chu „natrávené“, ale co se újmy na těle týče, pouze se mu točí hlava. Pobídnut prvním úsopchem, během sekundy do dalších hordlingů. Když je po všem a hubda opět spokojeně bubá apatické techno, vidím, že si moji dva přeživší vesničaní chvilí nealoumu hlavu nad ztrátou téměř všech svých blízkých a spokojeně si pěstují oblíbené na políčkách vedle domků. I když nikterak z plodin připomínají spíše mariňanu, ovšem ve středověku se to tak nabere - tenhle člověk na mor, tenhle na předávkování a tohle počítí hordling, co se dá dělat, čto brzy přinese nově člověky tvráz člověky je odvozeno od „potkávám spoustu člověků“, kterýmto obrat do české mluvy užívá svým repertoárem známý český houslista Vilem Čok, nebo že by to byl klavírista? He He!

O hodinu později, pokud rozprávěti počítám, už se mi vesnička rozprostla na celých deset domků. Koupil jsem si první dvě krávy, ale postavil jsem je do ochrady hlava-ma proti sobě. Netuším jsem ale, že krávy v této hře jsou nemobilní, tj. jsou bez mozku a ochmtné, takže se nemohou vyhýbat a pasou se stále na jednom místě, kde pochopitelně vyulovávají všechnu trávu a já je musím přemístít a louku oškabanou na kámen přeorat. Co se týče nájezdů hordy, docela dobře se třísti o dřevěné ploty a jímý s kolků. Stejně mi ale vždycky plí vesnice sežerou, protože za těch pár zlatků, které mi nesežraná úroda a krávy měsíčně dají, těžko obrám vesnici na úrovi Stalingradu. Asi nejsem takový strateg jako Stalin, ten by se s tím nemazal a poslal by celou Hordu na Gulag.

O pár dní později, právě doznívají poslední fanfáry a Horda je dohraná. Sedám si a pšu, to, co právě čteš. Takto z retrospektivní se na Hordu dívám jako za zajímavou strategii pro začátečníky, která se ke konci stává trochu jednotvárnou a euforie z počátečního budování přejde spíše v monotónní výstavbu alé Jižní Město. Pravdou je, že boje s útočícími hordami zůstávají naplnivé až do konce proto, že žadný člověk se nerad dívá na to, jak silně červené potvory polkávají výsledky jeho práce. Jak vltita na obrázcích map z pokročilejší úrovně, vystavěti větší města už nteáku tu práci znamenalo. Pokročilejší úrovněmi myslím nově země, které vás král poše odisolovat, přežije-li vaše usedlost v předchozí úrovní určitý počet let. Doba požadované vydrže se postupem času zvyšuje, tj. v první úrovní „Shimo Plains“ stačí vydržet pouze dva roky (tedy celkem osm ročních období, což znamená osm nájezdů hordy). V druhé úrovní „Tree realms of Albura“ již stávríte roky tři, v bažinách „Fetid swamps of Buuzal“ čtyři, atd. V poslední, zmiňované, stávríte celých šest let, což je už docela novina. Mezi každou úrovní vidíte kus veselného příběhu. Čím více dostáváte odměn a zemí od krále za úspěšný boj s hordou, tím rozoufvanější králov rádce je. On to totiž vlastně není jen obyčejný rádce, ale to vám raději nebudu

prozrazovat. Vitanou změnou jsou přechody do nových zemí, kdy se radikálně mění grafika a hudba a vy si zvykáte na nové podmínky. Příblytu také zatím nepoznané nutnosti jako vysoušení bažin, zavodňování pouště, odčizení sněhu, apod. Hordlingové se také mění. Sněžní umi plácet ze sněhu koule a házet je, lesní fanfarnové se umi teleoportovat, takže neustále unikají vaše chvilvé sekerě a pouštní zrudčičky běhají pod příkem.

Odbor strategie se časem rozšíří o možnost stavění strážní na důležitá místa. Budete si musit rozmyslet lučebníky a bagovníky okolo celé vesnice, aby vám pomáhal při boji. Stejně jako krávy jsou, bohužel, bez mozku, takže pouze stojí na místě a machají kým nem střílí lukem na všechny strážní (často i do vás). Kromě žoldnéřů si můžete nakoupit i další vymoženosti jako pevnou kamennou stěnu, kterou se hordlingové jen tak neprokořou, křesfafska pouška, jež v boji přivlává potvory k vám, takže stačí jen machat mečem. Můžete si zavolat na pomoc i draka chvilého oheň na všechno, co se hře. Bluhžeť má i vaše vesničky, jejich obvtí, dobytek a stromy, tudíž doporučuji přivlávat ho pouze v blízkých mím vesnic. Vhodnou pomůckou je teleportační prsten přenášející v boji na libovolná místa na mapě a bity Speedovky, se kterými vám rychlejší hordlingové budou srovnat mrvíčku leda tak o čepel meče. Extra předmětí si můžete nakoupit na konci každého roku, ale ještě ve hře si za ně musíte plácet v momentě, kdy je chcete použít.

Dostává se tak nepřikmo k určitému problému a to jsou peníze. Je jich totiž poskrovnu. Když nic jiného, sežerou vám hordlingové alespoň políčka, která jsou vašim hlavním zrojem peněz. Pomůcky jsou sice hezky levé, ale cena nejedné u nich přerůstá tisíc zlatých, takže si o ni můžete nechat leda tak zdát. Dalším finančním příjmem jsou krávy a stromy. Chování krav je ale drahá a riskantní záležitost. Draha proto, že jedna kráva stojí celých sto zlatých a riskantní proto, že hordlingové jdou po krávkách jako sláni po slávkách.

Můžete si sice pastvinu oběhnat plotem, ale brzy narazíte na další nepříjemnost, počet potů, že na hrdličkách jeví se limitová nečapou počet tom tak je, možná u vojáků, ale proč je limitován počet zdí je pro mne nepochopitelné. Ke konci hry, kdy se na vojáků již hodné spočítáváe vám občas všichni vyhláse stávkou a zmizí. Prostě zmizí a vy je musíte nakoupit znova. Jak bez nich útok přežítete je ve hřežodch. Ve hřežodch jsou také meteory, nejednou bác a puka vesnice neexistuje, možná to bylo myšleno jako vtipná vltka, ale ve skutečnosti to znamená nesešití potůže s výstavbou vesnice.

Co se zpracování a prezentace týče, tahle hra nemá chybu. Hudba kolísá mezi pracovním technem a bojovým příkřem, zvuky skvělé a realisté. Zvláštní pozornost si zasluží animace s vysokou úrovní detailu. Pohyb

malých základních hordlingů je raskjou hudbou pro oči. Jak se hordling náoherně žravě usmívá a hopsá z nožky na nožku se snad ani nedá popsat. Po spánání velkého sousta se každý hordling patřičně nafoukne a chvilí stojí a hladí si břicho (to je také ten správný moment nepozornosti, kdy ho můžete rozseknot velouí a vysvobodit jeho sousta). Chauncy i potvory běžně chodí po vodou a voda vůbec je zdrojem kejčavých radováněk - například padne-li do ní mrtvý hordling, zůstane plavat na hladině a ostátní, Chaunceye nevjímají, po něm můžou přejít, přičemž se plouvou tělkoí po každou zážď-ži malčko potopí pod hladinu, rozortmé, ne? Nebo jak krásně hordlingové umírají, když se spajuteje plamenometem a když padají do jam s bodky, prostě N-A-D-H-E-R-A-I! Avšak, jak už jsem si řekl několikrát, zpracování může být sebestelší, ale na hrátelnosti přidat nemusí. Horda je toho dobrým příkladem, je náročné se dívat, ale až se všechno okouká a přijde na strategii jako takovou, dostává se nuda. A to je chyba. To, co ted napadá, bude možná vypadat jako melancoh nebo vzpomínka na staré dobré časy, ale buď. Bylo nebylo, hrát jsem si před šestý lety na Sinclairu ZX takovou malou hru, neměla ani půl mega. Jmenovala se Colony a byla velmi podobná Hordě, tedy graficky a zvukově byla samozřejmě nesrovnatelně horší, ale celá potů s Hordou je prostá: Colony, stará doba Colony z roku 1985, od dnes již nesešitující firmy. Mastercraft byla asi stokrát lepší strategii a Horda je pouze její slabou kopii. Kdo Colony tenkrát viděl, toho ještě nemusí přesvědčovat, protože z vlastní zkušenosti ví. Ze tomu tak je. Kdo ji neviděl a srovnavat nemůže, umi těžko bych vás přesvědčoval, jak mohly být na 8mi bitovém počítači dvě lepší než na našem nadupaném 100Mhzovém PCku 520tibi, ale bylo tomu tak a klíčem k odpovědi na otázku „jak je to možné?“ je hrátelnost.

ANDREW

RECENZE



Kobra je symbolem nadsedy. S počítačovou stejnojmennou akcí moc bezpečná a až příliš neobvyklá.



Takže překrmiti situace se příhodí těsně před koncem hry. Mincechopitel - ten gamery panák je Joey!



Bázeček v nejzajímavější patře je roztomilý, škoda, že v něm nejlavna moje oblíbené kachničky.



Škoda, že se roztomilý neudržíme žádné z inzerčních sítí. I když by určitě byly potřebnou věcí zadost.



Jeden ze tří soukromých pokojů, do kterých se v průběhu hry podíváte.

ROTUJÍCÍ MINCE

Hele, kolik chceš dát tomu STEEL SKY?

Hm, no to teda vážně nevim...

Ale já bych tomu dal málo...

Nesmýšl, seš konzervativní, netolerantní a zatvrzelej, dáme tomu hodně!

Dáme tomu málo.

Hodně!

Málo!

Hodně!!!

Málo!!!

(následující část jsme z technických důvodů vynesli, protože postupem času přechází rozhovor v nerozpoznatelnou vřavu. Pokračujeme po dvou hodinách a lékařské pomoci)

OK, takže BENEATH A STEEL SKY je relativně nová a zajímavá hra firmy VIRGIN GAMES. Jedná se o klasickou ADVENTURE ve sci-fi stylu od autorů proslavených hrou LURE OF THE TEMPTRESS, týmu REVOLUTION SOFTWARE. Kromě nejrůznějších kladů, o kterých se zmíním později je v krabici také báječně nakreslený comics s příběhem...

...příběhem známým již z tisíce a jedné ozářené

Beneath a Steel Sky

adventur. Jen se podívá, v Beneath the Steel Sky hraješ klasického hrdinu Foster, kterého nezamíjí padouchové unesou z pouštního tábora do uzavřeného města. Foster pochopitelně nemá zdání, co se děje, a tak se musí chovat jako děčko pro ztrátě paměti, aby se ve městě zorientoval...

...a naprosto originálním způsobem přišel na důvod svého únosu cestou po urovních přetechinovaného města burovnosti ve kterém platí zásada, že nechuďsi lidé s nejnižším společenským statusem žijí nahore v znečištěných a spinnových zónách, zatímco nejbohatší přebývají u země...

...což je pochopitelně pravý opak logického trendu, že boháči staví sídla v horách a v nejvyšších patrech obřích mrakodrapů, ale buď. Jako nashvál přišla místní policie po bouračce helikoptery s nápadem zablokovat všechny výťahy, přičemž všechny výťahy v této hře znamená jeden na každém patře.

...ale nic z předešlého není ničím nepochopitelným, protože výťahy jsou zablokované proto, abys právě TY jako Foster nemohl uprchnout a pokud jde o jeden výťah na každém patře v žádné hře přece není možné znázornit všechna místa, která by tam „měla být“. Co takhle argument „Jak to, že ve hře Police Quest IV, která se odehrává ve městě může mluvit s menším počtem lidí, než je počet obyvatel Los Angeles...“ v BENEATH A STEEL SKY je pochopitelně jen ČÁST města, ve které je jen ČÁST veškerých výťahů, což znamená jeden na každou ČÁST patra, jasné ne? Ale tohle je stejně jen nejpáni, abys měl nástvá, to je

přece jasné. Vem si třeba atmosféru...

...ano, atmosféra stojí za povšimnutí. Podle autora komiksu jménem Dave Gibbons, který se na tvorbě hry aktivně podílel jde o postmoderní civilizaci žijící v komunisticky laděných kastách ve městech hermeticky uzavřených před toxickou krajinou. I když by grafika navozovala určitou Gigerovskou skepsi a černé vize budoucna, přilpůlejší postavy a namíri rádo-býčerm humor navozují spíše dojem nevyvážené parodie. Tak už to ale bývá, když si autou neseou jisti, zda se přikloní ke komedii či tragédii, na podobnou nerozváženost dojel například Freejak...

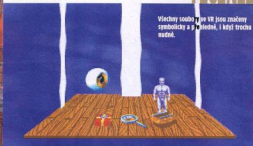
...no dobře, na rozdíl třeba od INNOCENT UNTIL CAUGHT nebo SIMON THE SORCERER to rozhodně není hranici - trháje - sízky - budící - extra - srandoví - trháje, ale některé scénky jsou docela roztomilé, když už ne SUPER humorné. Teba proces u soudu, který položení soudce konduje jako záblavnou show typu „Kultura za sto“ anebo rozhovory s robotem jménem Joey, který je mimochodem tím úplně nejoriginálnější nápadem ze hry, Foster si ze svého nejoblíbenějšího robota zmiňujeho př. únosu schová mozkový obvaz, který postupem hry strká do různých jiných robotů, kteří pak přejímají Joeyovu inteligenci - od domáckého čistícího robota přes svačkové mediká za po androida. Anebo co třeba virtuální realita.

...ale ta už tak originální není. Stane se z teba ubohá postavička procházející poloprázdnými místnostmi. Tobě to možná nevádi, ale mě připadá zvláštní. Ze vstupy do místnosti s vyšší prioritou hrdí oči

bulvy. Představ si, že se s chystám po mojemu napojit na Fukův harddisk, objeví se oční bulva a říká „Dvě paže jinak paže“. A bulvy, které se dají ospekovat blokovacími programy nejsou jedinou hloupostí v této virtuální NÁMĚT. Snad někdy přítě, takže si virtuální REALITU opravaru nepředstavuju.

Virtuální realita je totiž co do provedení opravaru sábsí a já jsem rád, že jsem o ni nemusel psát, protože, konec konců, jsem to já, kdo STEEL SKY obhájuje a VR se tady vážně ke každým nepočítá. Co je ale báječné je systém informálních terminálů, které jsou roztroušeny po celém městě a do kterých má přístup každý majitel identifikační karty. Na druhý karty potom pochopitelně závisí druh poskytovatelných informací a na konci hry už má Foster celkem slušnou sbírku ID karet rozličných majitelů, povětšinou zensulých.

Majitelé zensulí proto, že se ti přikládá do očí, ale to má svůj důvod, který je odhalen až neskrutelně láblimním rozuzlením, které se snaží hrát lidem na oty, ale nějak se mu to nedaří. Nad lidmi v této vizi budoucnosti a nad jejich povoláním by nejeden sofista zaojikal. Úděl by to proto, že



Jedním z míst, kde lze vstupovat do světa Virtuální Reality je budova Neapoleontské služby.

score **70%**

Název hry: **BENEATH THE STEEL SKY**

Výrobce: Revolution software/Virgin

Žánr: Sci-fi

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

Originalita: **50%**

Atmosféra: **75%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **60%**

Zemřít je v BENEATH THE STEEL SKY překvapivě snadné. Ale po smrti si alespoň poprvé vidíme do bráše...

jsou úplně obyčejní. Žádné dráty souhající z mozku a železné klobouky a lá Tetsuo, jsou to obyčejní upačiční truboucí a pracují jako dělníci, doktoři, majitelé cestovních kanceláří nebo policajti. Kromě terminálů na ulicích a velkého počítače v podzemí nenajdete prakticky žádné sci-fi nápady, dokonce ve hře nenajdés ani žádné delší animované úseky, jako tomu bylo v Innocent Unti Caught.

Hmmmm, kolik je sci-fi nápadů v INNOCENT UNTI CAUGHT, mimochodem? BENEATH A STEEL SKY není hi-tech - mega - advanced - cyberpunková báje, ale je to více. Vede budoucnosti, která není příliš vzdálená, ale podle vývoje dnešního světa nijak nereálná. Kdo říká, že všechny dobré adventury z budoucnosti musí být přeplněny nabylskými a fantastickými vynálezy budoucnosti. Je to styl a atmosféra, která hra dělá něčím dobrým. A když má STEEL SKY relativně málo lokad a možná to není taková legra- ce, rozhodně je za atmosférou a zvláštní ocenění, když už nic jiného.

Pojďme si ale říci něco o prezentaci. Už skoro

před půl rokem Virginii ohlásili, že Steel Sky vyjde za měsíc, od té doby pravidelně každý měsíc ohlašovali. Že hra právě vychází. V průběhu této nechtěné demagogie vydali všechny anglické časopisy předčasně recenze na hru, která vlastně ani neexistovala. Pak byly rozeslány prospekty a plakáty, přišla nám dokonce prázdná originálka! Nakonec s velkými fanfárami dorazila hra samotná, u které jsi našel hezký komiksový úvod, bezvadný Security Manual a běžný manuál. V nejvyšší vytříbení jsme KONEČNĚ hru nainstalovali, spustili a zjistili jsme, že to zas tak horké nebude.

Jenže my tady nejsme od toho, aby- thom posuzovali reklamní kampaň, ale hru jako takovou. Oba přece víme, jak dlou- ho už se čeká na hru DUNGEON MASTER II a kolikrát už měla být na trhu. Oba ale taky víme, že až DM II vyjde, zavírem se oba ve svých doupečkách a budeme pařit jako blázní. A víme, že nás nikdo nepřinutí k tomu, abychom tihle hře dali málo procent. Ale to je jedno. Jenom nechci, abychom vypadali jako zaujatí - reklamní kampaň nemá na kvalitu hry žádný vliv. Pro pořádek. Ale nechme to, dáme se do něčeho jiného - co takhle hrátelnost a zábava. Uznávám, že je to co z zábavy dost nevýzvědná - zatímco začátek má jsem svízný spád, ke konci už hra trochu ztrácí a ažkolik jsem tady jako "kladās", musím říct, že se mi nelíbí nutnost neustále se vracet do již prozkou- maných a známých míst, ale na druhou stranu - v LURE OF THE TEMPTRESS se člověk taky pohyboval po stejných místech, ale oproti LURE je STEEL SKY opravdu pozadu. Nebo?

Ano, i když byl STEEL SKY ohášen jako krok dopředu, Lure of Temptress se nevyrovná. Velkým kladem tohoto minulého projektu od Revolution Software byla bez- vadná interakce mezi charaktery. To kvůli nim vás nemudro neustále se motat v pro- zkoumaných místnostech. Ve Steel Sky vás hloupe postavy ničím nezajímají. Navíc je tato hra velmi jednoduchá, od začátku do konce je vám jasně, kam to všechno spěje, co bude dál a jak je na světě hezký. Potíž je v tom, že občas narazíte na zcela nelogické záky, se kterými vám žádná intuice ani vrychlání lidiček nepomůže. Uvedu jeden za všechny: získáš sklenku, na níž je několik otisků barmana, které evidentně potřebuješ k otevření dveří za barem. První, co tě napadne, je pospíchat za doktorem a nechat si otisky implantovat. To jsem také učinil, ale ouha, u doktora ti nepřibude žádná další otázka Co teď? Je to jednodu- ché, prostě skleničku doktorovi dej. Ale proč? Vždyť všechno v této hře je založeno na interakci, že by autoři vytvářeli umělé záky, aby se toto kratičké flásko zdálo delší?

No, tohle nevypadá jako moc konstruk- tivní dialog, protože kalkuloval s hrou jako s fláskem... no, nevadí. Rozhodně ale nesouhlasím s tím, že by příběh nebyl dobrý. Člověk je celou dobu v nejistotě. Od začátku není jasné, proč byl Foster unesen a kdo nebo od za tím vším je, a i když konec není zrovna nějaké provedení, rozhodně je překvapivě, což ovšem neprotrádně, pro- tože bychom pokazili hráčům počítat, z té nádhery jno, tohle taky není zrovna objektivní!

Víc je v tom, že příběh není hráš jasný ani po dokončení hry. Závěr je naprosto zmákláním a hráš vyzvanou otázkou typu, kdo byl ti androidi seřazení v kostele? „Kdo a proč zabí- Anitu?“, „Co vlastně ten Fosterův otec chtěl?“, aood. Vysledný pocit je nějaký, zdálo se mi, že celé to tahání se Steel Sky bylo zbytečné. Byly tu mnohem lepší a rozsáhlejší adventury, pravda je, že bych takovýhle výsledek zrovna od Revolution Software nečekal.

Nikdo netvrdí, že STEEL SKY je hrou na vrcholu žebříčku slávy těch Nej i her všech dob, ale rozhodně to není propadák. Je to standard- ní adventure se vším, co k ní patří. Někomu se může líbit jako má, někomu ne, ale roz- hodně ji nebudeme zahazovat. Není to extrémně výjmeč- ného, BENEATH A STEEL SKY je prostě další z řady. Necháme ji tak jak je.

A takhle se dohadovali:

ANDREW
a
ICE

score **90%**

Název hry:	ULTIMA 8 - PAGAN
Výrobce:	Origin
Zánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	85%



Jedna počítačová legenda se objevuje v novém hávu. V osmém díle úspěšné série o Avatari změnila firma ORIGIN nejen optiku pohledů a ovládání, ale ani vlastní scénář děje nemá s minulými díly mnoho společného. Hra je tak pochopitelná i pro ty, kteří se s Ultimou sejdou poprvé. Obrovský tým programátorů pěstoval tentokrát k práci i jazykové specialisty a PAGAN se objevuje na trhu současně ve verzi anglické, francouzské i německé.

Něprve něco k ději: Když jeden ze služebných starších hrdinů počítačových

her osvobodil „Hadi ostrov“ z vlivu zlého Guardiana, neodšel do důchodu, ale byl dosti neistotným způsobem vyhozen do dalšího podivuhodného světa, totiž na Pagan. Tady se šlo dlouho klidně a mírumilovně, ve spokojených městech i kontinentech. Obvykle se radostně budovalo svůj kapitalismus: lidé tehdy nazývali Zelemany, vyhlásili tři **vládní** božstva. Lásku, Nenívst a Uhošteinost byli uctívány jako Amoras. Odion a Apothas. Během doby však lidé postavili tato božstva na vyšší úroveň, a sami začali uctívat čtyři základní elementy. Zemi, Vodu, Oheň a Vzduch. Posledem času se skupina cítilů těchto božstev zvlášťovala a konzervativní Zealani byto „obry“ začali pronásledovat a nazvali je Pagany.

Do sporů se zamíchla Guardian a došlo k velké občanské válce. Když Zealani dostali

pomoc od podléhajícího individua zvaného Nidlet, čtyři elementy povstaly, vzaly na sebe lidskou podobu a změnily nepřátele Paganů. Při tomto střetu byl prakticky celý svět zničen a jeho struktura rozbořena. Od té doby leží Pagan ve stálém přítmí: z kontinentů zůstaly jen jednotlivé ostrovy a z původního občanství jen pouhé zlomky. Zbyl paganství však čtyři božstva nadále uctívají v podobách Titanů a nazývají je Lithos, Hydros, Pyros a Stratos.

Každému Titanu je připisována určitá magická schopnost a jejich cítilé se přizpůsobili. Cítilé Stratosi se věnují hlavně léčbě, příznivci Hydrosi se nazývají „Knížata přílivu“, magie Lithova je prováděna Nekromanty a vyznavači Pyrose se věnují hlavně útočné magii. Na Paganu se jen sušká, že existuje ještě páta, neznáma síla,

kteřá má další, vlivnou a neznámou magickou moc...

Hra sama začíná na pobřeží. Po pádu z výšiny se náš hrdiná pomalu a obtížně probírá z hlubokého bezvědomí. Rybář, který jej z moře vylovil, mu něco málo vypráví o světě, do kterého spadl a posílá jej podívat se na shromáždění lidu na blízkém mlu. Protože nemá Avatar nic lepšího na práci a zvedavosti optává, jde se podívat. Stane se svědkem popravy, při které se dozví další podrobnosti o vládě v zemi, ve které se ocitl. Dobrodružství tak vlastně začíná. Nebudeme z díle prozra-

Ultima VIII

PAGAN

Nejprve nastal boj v redakci. Všichni už tušili, že další superhra je na obzoru, že bude možno a nutné napsat recenzi i návod, že pověsti a dema ukazují něco, co tu asi ještě nebylo. Pochopitelně boj o první verzi, která se v redakci objeví probíhal naprosto bez pravidel. Rány pod pás, kouzla vyšších levelů, magické zbraně, nic nebylo zakázáno, protože nic nebylo dovoleno. Vyhral ten, který věděl víc: uměl podplatit ve správný čas a na správném místě. Takže recenze je tu, reakce ostatních členů redakce jistě nenechá na sebe dlouho čekat a proto, pokud už nenajde můj podpis pod články v dalších číslech, vězte, že jsem zahynul úkladnou smrtí spiklenců naší jinak přátelské a milé redakce. (Jména pachatelů jsou v trezoru mého dvorního kouzelníka) (Ho ho ho - zbytek redakce). Ale dosti našich redakčních drbů, vzhůru do světa nových dobrodružství velkého Avatara.



Zovat jede, jedná Andrew chystá probořný návod, jedná byste neměli ze hry ten pravý pořítek.

Největší změnou celé nové Ultimie je vylepšená grafika. Celé okolí je viditelné v isometrickém pohledu, čímž je dán realistický náhled na velikosti, výšku i vzdálenosti postav, budov i krajín. Především pohyby byly v nové Ultimie zjemněny. Jak hlavní hrdina, tak ostatní lidé i monstra jsou zcela čisté a detailně animovány. Najdete nejen drobné elegantní grafické triky, jako kapající vodu, pohyby hodových ručiček, ale i ve větších, skupinových scénách je pohyb plynulý a detailně zpracovaný.

Tak jako už i u jiných Ultim, zaznívá při různých herních situacích různá hudba. Doprovodné zvuky jsou fascinující, kapající voda je stejně věrohodně slyšitelná jako tikot hodin nebo zvuky odemykané truhly. Každé monstrum má svůj typický zvuk, stejně jako třeba tasení zbraně, dokonce podle doprovodného zvuku poznáte, zda jste či běžíte po dlažbě, trávě či prknech. Není novinkou číslo jedna v Ultimé VIII je to, že je Avatar odkázan jen sám na sebe. Jeho staří kumpáni se nikdy neobjeví, asi už šli do penze. Celkově je i svět, ve kterém se Avatar pohybuje prostorově menší, ale bude to rozhodně stačit na dvou či třítydenní náročnou pařbu. Ve městě je daleko méně postav, se kterými si lze počkat, pohovořit či získat informace. Je i omezen počet předmětů, které jsou sbíratelné a použitelné. Je tu i méně zbraní a kouzel. Dějové je proti minulým Ultimám změna velmi radikální a rozhodně ku prospěchu věcí. Dříve jste se utápěli ve spoustě malých „questů“, než jste se dostali ke svým velkým úkolům, nyní je dějová linie přímější a přehlednější. V jednom časovém úseku plníte dvě, maximálně tři úlohy, takže neztrácíte přehled.

Ke hraní PAGANA nepotřebujete žádné zkušenosti z minulých Ultim. Jde o zcela uzavřený dějový celek, který s minulými nemá mnoho společného. V jednom se výrazně liší Ultimá od ostatních odlišuje. Při souběžnosti je v minulých dílech musel

RECENZE

score
mapa.com počítačových her

správně pořídit zbraně své druhy, aby souboje vyhrávali, nyní už zbývá jen na jedné osobě a jejich schopnostech bojovat.

Ovládání Avatara je záležitost pouze myši. Chvilku to trvá, než pochytíte správné gryfy, ale pak je celá hra velmi jednoduchá. Obecně řečeno pravě tlačítka ovládat pohyb chůze, běh, skoky, levňá pak Hlasu a ruce, sbírání, zrohličení předmětů, souboje atd.

Různé souvislosti v podivném světě PAGANA jsou velmi detailně zpracovány. Kromě jiného je až obdivuhodné, jak jsou respektovány fyzikální zákony. Podle váhy různých předmětů je i limitována vzdálenost, do které lze předmět hodit, dokonce lze provádět i řetězovou štěpnou reakci pomocí vybuchujících okrajových lamp a bouchacích hub, kdy doznají k detonaci a vybuchlým jiných předmětů. Každý předmět svým množím při pádu do vody nenávratně zmizí, mimochodem je voda smrtelně nebezpečná i pro Avatara. Je totiž dokonalej neplavec.

Velký důraz je položen na pečlivé studium. Ve spoustě knih, které Avatar nachází si lze přečíst spoustu užitečných a zajímavých informací, nejen o událostech a životě země, ale i spoustu rad a tipů, jak vůbec přežít. V každém domě je veškerý inventář detailně prokreslen, ve všech katakombách a jeskyních je s láskou přimno odopornou přizpůsobena spousta pastí, prociadlů a jiných nepřijemných překvapení.

Origin ale udělal jednu, pro mnohé pařany u nás nepřijemnou věc. Nároky na počítač jsou skutečně vysoké. I na 486 je bez lokalizované karty pohyby pomalý a chvílemi trhavý, nemusíte však vyrábět, jako u minulých Ultim zvláštní boot-disk, protože PAGAN bez problémů funguje pod DOS 5 i 6.

Ve verzi pro diskety je ještě jedna malá „nepríjemnost“: aby postavy promluvíly, musíte si dokoupit další tři diskety se „speechpackem“. Není to sice bezpodmínečně nutné, ale pro pořítek ze hry vřele doporučuji.

Mám ke hře ještě jednu výhradu. Na rozdíl od mnoha her poslední doby neexistuje žádný způsob jak mapovat. Ani automaping, ani nějaký pomocný notes se ve hře neobjeví. Tady je asi rada drahá. Někteří si pomáhají věrnými milenkami, jiní pracně kreslí na čtverečkovy papír, ostatní spoléhají na vlastní paměť. Vyberte si podle vlastního gusta.

Hra je skutečně, kromě drobných nedostatků, které jsem posal impozantní, asi se stane opět legendou a bude kolovat po našich vřátech ještě dlouhá léta, proto neváhejte, kupte, ládujte, nebuďte, protože ji rychle vykoupi znalci a příznivci Avatara.

CPT VLADA.



BUBBA N'STIX

Jméno: Bubba
Rasa: Humanoidi
Původ: Velice nízký
Vzhled: Opulivný
Barva vlasů: Žlutá
Povolatí: podle oděvu
mechanik, podle chování
řákač
Zvláštní znamení: červená
kšiltovka s kšilem dozadu
Intelligence: záleží na inteli-
genci hráče
Speciální schopnosti: žádné

**Barevné, roztomilé, chytré až mazané,
 animované, plynulé, srandovní, zábavné,
 skvělé. Jinými slovy - BUBBA N'STIX.**

Jméno: Stix
Rasa: Tyčoidní
Původ: Mimoszemský,
 sítně mimoszemský
Vzhled: Tyčovitý
Barva vlasů: Zelená
Zvláštní znamení:
 Červené tělo
Intelligence:
 hyperinteligentní
Speciální schopnosti:
 5-krát tolik než nejnižší
 švýcarský armádní nůž...



score 83%

Název hry: BUBBA N'STIX

Výrobce: Core Design

Žánr: Sci-Fi

Styl: Akční

Počítač: Amiga

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 90%

Atmosfera: 80%

Grafika: 80%

Zvuk: 75%

Konec dobrý, všechno dobré, říká staré přísloví, ale já nevim, proč jsem ho použil, protože hra BUBBA N'STIX nemá dobrý jen konec. Je dobrá od začátku do samotného konce. Ne, ovšem, chápu že se třeba NESČMÚ mlápa, protože někdy by radši smoula do svého palácického - arc - adjen - mega - laserového - anhlá - trohu a celou planetu zmíl z oblé - drůn namísto řešení logických problémů a sedování báječné animace. I přesto ale zůstává BUBBA N'STIX jednou z nejoriginálnějších a jednou z hodně dobře zpracovaných her poslední doby. Škoda jen, že vám před úrovní konče trvat příliš dlouho k dokončení, možná i pro systém příslupových hesel do každé úrovně. Ale taková kvalita to zase není, to mi věřte.

ICE

O.K. kdo nebo co je to Bubba, kdo nebo co je to Stix, případně co znamená obaj dohromady? Jedno po druhém. Bubba je humanoid tvor podobný člověku, klátve chůze vlastně červenou čepici a automobil. Stix je tyčka. Tedy, ne jen tak obyčejná tyčka nebo kláček, který napadne na ulici a hodíte proužek případně s ním psa zvláště. Nic takového. Stix je mimoszemská tyčka hyperinteligentní, naprosto vynikající svými výkony a pochází z jedné velmi vzdálené planety, kterou ještě e neznáme, ale až jí poznáme, zjistíme, že e vesmíru vlastně vůbec nic nevnímá a že obytst může být šťastná v oca půlmetrové válečkové formě.

A co je to obaj dohromady, tedy, BUBBA N'STIX? Dohromady je to jedna z nejlepších akčních her v poslední době na AMIGÉ. OK, možná není nejlepší, ale co je jistě - je neoriginálnější. Přiběh? Řeknu vám ten, jejich příběh, ale radši byste to neměli číst vódt.

Takže Bubba byl jednoho sluného dne během cestování autem jení pravděpodobně z jednoho místa na druhé unesen mimoszemcem. Když se na palubě jejich letáckého taifre probudil, zjistil, že není sám. Spolu s ním bylo uneseno i několik dalších živých... e... věci, kromě standardních zelených, močných či fialových mimoszemšťanů s tyčkoví a chadapý upoušala Bubbovu pozornost jedina velice vyzrálá tyčka. Nebyla to ale jen tak oby-

čejná tyčka - byl to Stix, příslušník rasy inteligentních a multifunkčních tyček. Spolu se jím dokonce podarilo uprchnout ze zajetí cizáckého taifre a přistát na jakési bízarní planetě někde na kraji vesmíru. Myslím, že to bylo těsně před druhou odbočkou na NidezeVáse.

Na této planetě se musí Bubba se svým novým přítelem Stixem prodat šlágr pět úrovní zvyšující se obtížností v řetězi tyčom, naprosto neklišaké, naprosto úževitě a naprosto originální a bezvadně 2D chudíče. Podstata spočívá v tom, že Bubba používá Stix tyčkoví jako svého sluhu imitě ve stylu obušku z pytle věni, aby se vypořádá s nástrahami prostředí a přiležitostnými nepřáteli - obvykle mimoszemšťany o něco bizarnější než je on i se Stixem dohromady. Stix je univerzálním pomocníkem a díky tomu, že se jedná o živého tvora i společníkem. Tak to je podstata. Nic ale není takové, jak se zdá na první pohled.

Víte, s tyčkami to máte vůbec těžké. Říkal jsem si, že si pro vás připravím hrudovně poví - gání na téma BUBBA N'STIX. Začal jsem hrát a jen tak mimochodem jsem si na papír psal všechno, co jsem v průběhu hry s tyčkou (nebo mám říkat s tyčkám?) Stix prováděl. Za chvíli jsem byl unesen, jak miú seznam užiténé rostle, ale když jsem opasal celý první papír, řekl jsem si - dost! Ted můžu říct, že Stix je ten nejuniversal - nějším nástrojem, který kdy hráčovo oko spatřil - o. Schválně - tady je část mého seznamu. Takže Stix se dá použít jako:

- klácká hůl při boji proti mrtví, o. s ošpe Bubba proti mým, zeleným a šikým povorám - bumerang, který se při odhození vrací zpát - ky
- stuzicek: je-li potřeba se dostat výš, stačí Stixe zasunout do díry ve skále a vykořtít na něj

- páčidlo, se kterým se dá odsunout balvan, případně stůp atd.
- vařečku, se kterou se míchá potravina v hrnci
- akrobatickou tyč, s pomocí které Bubba balancuje nad propastí
- páku sloužící k otáčení kola
- šnorchli, se kterým Bubba může plavat pod vodou
- pomoc mimoszemšťanům při hádce, kdy jeden mimoszemšťan praští toho druhého a Bubba může po bouli postřehně vykořtít výše
- opravdu mám pokračovat?

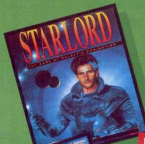
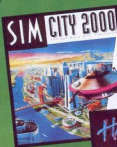
Myslím, že bude ještě nezbytné dodat něco o hratenosti a tak, abyste konečně pochopili, že BUBBA N'STIX je opravdu super. Stačí říct, že pod hrou je podepsán renomovaná firma CORE DESIGN. Stačí připomenout jejich hry PREMIERE O HEMIDALL a je jasno. Ano, i BUBBA N'STIX je nádherně animovaným filmem. Pohyby jsou naprosto živé, animace krásné. Z výčtu vlast - ností o několik řádků výše je patrné, že animace je opravdu hodně. Je! I tak se ale velké pohyby odehrávají s nenucenou samozřejmostí a hra působí naprosto pohotovostním dojmem.

Grafika jednotlivých úrovní se diametrálně liší, stejně jako problémy v úrovních - od podivného lesa s kráječmi stromy přes továrnu, lávové pole pod mořskou hladinou až na kosmodrom... Je jasné, že BUBBA N'STIX není žádnou bezdu - chout mládkou, ale hrou spíše logickou, takže můžete očekávat spínáče, přepínače, páčky a dokonce teleporty.

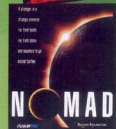
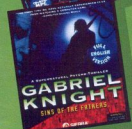
Hudba je poměrně slušná, za zmínku však stojí spíše zvuky, které jsou báječné - zvuky letič - ko Stixe nebo hádka dvou malkiných mimos - zemšťanů jsou prostě k nezaplacení.



Člověče, už tu zase máte balík od těch šílenců z Vision !!!
Tak mi to tady podepište ...



HORKÉ LETNÍ NOVINKY!



NOVINKY	TOP 20 PC	TOP 5 CD ROM
THEME PARK PC 1599,- Kč. A1200 1249,- Kč	T. F. X. 1599,- Kč	GREAT NAVAL BATTLES 2 1399,- Kč
BLOODNET PC/CD 1399,- Kč	SIMCITY 2000 1499,- Kč	COMMANCHE MAXIMUM 1599,- Kč
OVERLORD PC/AMIGA 1399,- / 1249,- Kč	ARENA: ELDER SCROLLS 1649,- Kč	WING COMMANDER 999,- Kč
WING ARMADA PC 1399,- Kč	ACES OVER EUROPE 1649,- Kč	PATRIOT 999,- Kč
HEXX (WIZARD) PC 1249,- Kč	NHL HOCKEY '93 1549,- Kč	SYNDICATE 1399,- Kč
1942-PACIFIC AIR WAR PC 1599,- Kč	ELITE II - FRONTIER 1499,- Kč	SECRET WEAPONS OF 1499,- Kč
CORRIDOR 7 PC 699,- Kč	ISHAR 2 799,- Kč	THE LUFTWAFFE 1499,- Kč
ROBINSON'S REQUIEM PC/AMIGA 1249,- Kč	X-WING 1549,- Kč	JURASSIC PARK 1099,- Kč
HARPOON II PC 1599,- Kč	STRIKE COMMANDER 1749,- Kč	F-14 FLEET DEFENDER 1599,- Kč
CANNON FODDER PC 1249,- Kč	PRIVATEER 1849,- Kč	SEAL TEAM 1299,- Kč
		LEGACY/RETURN OF THE 1849,- Kč
		PHANTOM 1849,- Kč
		SYNDICATE 749,- Kč
		REBEL ASSAULT 1799,- Kč
		MEGARACE 1399,- Kč
		T. F. X. 1799,- Kč
		GABRIEL KNIGHT 1799,- Kč
		SEVENTH GUEST/DUNE 1799,- Kč
		TOP 5 AMIGA
		ELITE II - FRONTIER 1099,- Kč
		ISHAR 2 799,- Kč
		SETTLERS 1249,- Kč
		SPACE HULK 999,- Kč
		SYNDICATE 749,- Kč

NE, nemohu to již dále vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tuto senzační hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMÉNO:
ADRESA:
PČ: MĚSTO:

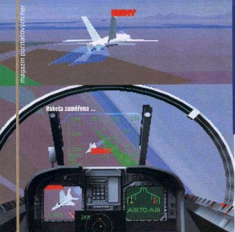
Objednávku zaslejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

Poštovné a balné čí při objednávce: 1 kus Kč 50,- 2 ks Kč 75,- 3-5 ks Kč 100,-

poštovné
CELKEM:

Vtára do boje.

Efektivní pohled na startující Wildcat.



MIG 29 startuje z letadlové lodě.

Sláva vítěšitel



Myslím že z mých recenzí z minulých číslech je jasné, jaké letecké simulátory mám nejraději - totiž ty „realistické“.

Vrcholem blaha

pro mě je procházet přeletovací sekvencí o dvacetí položkách, přepínat mezi desítkami různými režimy radaru, vybrat si z padesáti typů zbraní, z nichž každá má pět variant použití. Bohužel nebo naštěstí, čas od času tato zvláštní duševní porucha ustoupí a zachvátí mne touha po něčem dětsky snadném. Dětsky snadné simulátory však nějak nejsou v módě. Skoro každý nový simulátor se honí s nálepku „Realističtější už to být nemůže“, případně „Realističtější jsou pouze armádní simulátory“ (raději se nebudu věnovat rozboru pravdivosti těchto výroků). Naštěstí si však programátoři firmy Particle Systems všimli mezery na trhu a vytvořili Evasive Action. Evasive Action je simulátor leteckých soubojů v různých obdobích první světové války, druhé světové války, současnosti a budoucnosti, umožňující zabojovat si v letounech Sopwith Camel, Fokker Dr. I, Grumman Wildcat, Mitsubishi Zero, F-18, MIG 29 a ve dvou kosmických lodích budoucnosti. Největší přínos Evasive Action je v možnosti volby soupeře. Jednak je k dispozici obilginní počítač, jednak je možno hrát proti živému soupeři na druhém počítači, připečeném buď modem nebo

sériovým kabelem, nebo (opozor, teď to přijde) mohou oba hráči hrát na jednom počítači. To sice není zcela originální myšlenka (bylo, nebýlo, kdysi dávno za devatero horami a devatero fekami na počítači ZX Spectrum existovala hra, tuším, jménem TopGun, která uměla tožtější, ale na počítačích IBM PC se objevuje, pokud se nemýlím, poprvé. Jakk v takovém případě hra vypadá? Obrazovka je svisle rozdělena na dvě poloviny; v každé se zobrazuje pohled jednoho hráče. Pro ovládní si hráči nějakým způsobem rozdělí klávesnici, numerickou klávesnici, první joystick a druhý joystick technická poznámka - ano, k IBM PC lze připojit dva joysticky. Bohužel, je v tom háček. Buď potřebujete kvalitní gameportovou kartu, která má sama od sebe dva konektory pro joysticky, nebo si, pokud máte gameport na zvukové nebo na kombinované multi-io kartě, musíte sehnat redukci, umožňující připojit oba joysticky do jednoho konektoru. A aby to nebylo tak jednoduché, některé multi-io karty podporují připojení pouze jednoho joysticku, redukcí neredukce. Konečně si programátoři nějakého simulátoru uvědomili, že ne každý má dva a více počítačů vedle sebe, a že stěhovat počítač přes půku města ke kamarádovi pouze za účelem záletání si je značně únavné. Vlastní let se skutečně neda popisat jinak než jako dětsky snadný. K ovládní celého letadla bohatě stačí joystick (řidič páka), dvě klávesy ovládní motoru a dvě tlačítka na joysticku (všechno ostatní). Choďte zatáhnout podvozek? Nic snazšího - mačknete druhé tlačítko joysticku tak dlouho, až se v okénku na palubní desce objeví „Gear Up“ a pak stisknete první tlačítko. Chcete střílet z kulometu? Mačknete druhé tlačítko až se objeví „SO Machine Guns“, zamříte a stisknete první tlačítko. Zamříte raketu?

EVASIVE ACTION



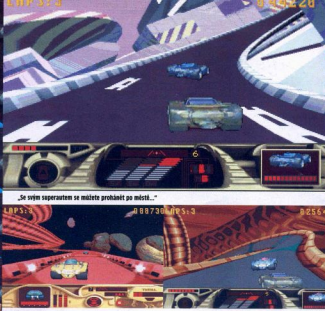
Kosmické stáčky budoucnosti.

Namačkejte si „Pickle Target“ a ... myslím že princip je zřejmý. Samozřejmě, v čim modernějším stroji sedíte, tím více funkcí je vám k dispozici, ale ani v kosmických raketách budoucnosti jich není tolik, aby tento způsob ovládní působil potíže. Letové vlastnosti všech letadel jsou přijemné, samozřejmě málo daleko k realističnosti například Falcona nebo Tornado, ale to je myslím u simulátoru tohoto typu jediné dobře. Jediným sporným bodem je fakt, že ovládní simulátoru současnosti a minulosti, takže je nutné při přechodu do budoucnosti a zpět měnit pracovní vypěstované návky. Evasive Action je velmi užze zaměřen na letecké souboje, a tomu odpovídá i letoleťvá část simulátoru. Nespou k dispozici žádné mise, kampaně nebo něco takového, zato můžete požádat tumaže v různých disciplinách běžným soubojem počinaje a rychlostním závodem konče, můžete si vybrat jestli má k vítězství v souboji stačit jednou zasahnouť souboje nebo zda je nutné jej zničit, můžete začít souboj plně vyzbrojen (vyzbrojení nebo beze zbraní a ty si obstarat až v průběhu boje a podobně. Grafické zpracování simulátoru je vesku průměrné, přece jen, jiné hry už dokázaly z vektorové grafiky vytěžit mnohem víc. Kvalitní zvukové efekty a hudba jsou našťastě standardem snad v všech moderních her. Bohužel, Evasive Action má i své stinné stránky. Velmi brzo jsem objevil několik velmi podstatných chyb, které programu výrazně ubírají na kvalitě. Namátkou jmenuji potíže se zvukem, problémy s ovládním

v režimu dva hráči na jednom počítači, chyby v zobrazování přístrojových desek, a hlavně příliš časté zamrzání programu. Velmi podezřele působí také velmi divná perspektiva - objekty se jeví mnohem větší, než by měly vzhledem ke své vzdálenosti být. To vše je velmi smutné, protože žádná z těchto chyb neopravení z nějaké zásadní chyby koncepcie programu, ale spíš z mízerného, ne-li nulového testování programu. Proto jsem velmi dlouho zvažoval jak mám Evasive Action ohodnotit. Nakonec, ja v podstatě optimistou, jsem se rozhodl tyto nedostatky ignorovat a doufat, že autoři zmíněné nedostatky rychle napravit. Pokud k tomu dojde, stane se Evasive Action jedním z nejlepších „nerealističtějších“ leteckých simulátorů pro IBM PC.

BOB

score	80%
Název hry:	EVASIVE ACTION
Výrobce:	Software Toolsworks/Particle Systems
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosféra:	75%
Grafika:	60%
Zvuk:	70%



„Se svým superautem se můžete prohánět po městě...“

„...SE VESMÍR...“

„...I ve vesmírných vesměry (opravdu!)“

Taková normální televizní soutěž... Megarace

Víte, jaká bude nejoblíbenější televizní soutěž blízké budoucnosti? Nebude to Videostop, nebude to Kuf, nebude to... 669 řádků vypuštěného, bude to Megarace! Každý týden je vybrán jeden šlágrovec, který dostane životní lancs. Ve svém nadupaném superautě trysky, kulomet, rakety, plasma, znáte to... i musí zvládnout po nejrůznějších možných i nemožných tratích a křivkách auta pouličních gangů. Když se mu podaří zneškodnit šéfa gangu, postupuje do dalšího kola (t.j. na jinou trať, kterých je celkem 15. Není to vřusňoží? Máte pravdu, není. Tedy originalita nic moc. Megarace je hra, která byla vynesena přímo k pouzeli pro CD ROM (i to je vidět) a naprogramoval ji zkušený francouzský tým CRVO (a to je také vidět). Obávám se ale, že se něco zvrtilo už před začátkem programování, při vymyšlení principu hry. Ale hezky do pořádku.

Přinesl jsem si CD-čko domů, strčil je do počítače, do manuálu jsem se ani nepodíval a naposl „INSTALL“. A první velké plus: instalační program je vytvořen přímo gensínem. Automaticky prověří konfiguraci počítače a CD mechaniky, doporučí případné změny a najde zvukovou kartu. Pokud má s detekcí karty problémy (jako v mém případě, protože mám v počítači tři najednou), upozorní na to, že něco pravděpodobně není v pořádku a zeptá se, jestli to se zvolenou kartou má přece jen zkusit. Instalace obroběhla na první pokus bez nejmenších problémů i navíc Megarace instaluje na Harddisk jenom několik malých souborů a já jsem se mohl vrhnout do hry. Vlastně ne - nejdříve mě čekalo intro.

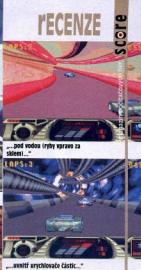
V intru prolétáváte futuristickým městem a naháňnete do luxusního hotelu, kde se jakýsi chlapík zrovna chystá sedávat televizi soutěž Megarace. Čele intro je v dokonalé trojrozměrné grafice (zařadí okna, stíny, reflektory) a je doprozdíváno ucházejícími so-fi zvuky a hudbou. A pak uvidíte, jak soutěž

začne a objeví se moderátor. Vlastně spíš MODERÁTOR. Jmenuje se Lance Boyle a je naprosto úžasný. Představte si aritmetický průměr Eddiho Murphyho, Ricca Willamse a Johna Cleese. K výsledku přičítejte patrně let a dostanete Lance Boyla: silového vychrtlého dědulu v nepodčuných křivkách letech, s dáblskou výtěností a nezářadním smyslem pro humor (vše obrázky). Hraje ho Christian Erikson, který je bezpochyby profesionálním hercem i když jsem o něm nikdy neslyšel a odvádí v téhle hře výkon, při kterém musí blednout zvlášť lektory dnešní popuální komik. Zřejmě vám připadá divné, že takhle nebetynky vychvaluji intro, ale věřte mi - tohle intro je tak špičkové udušené, že jsem si až po deseti minutách (během kterých jsem si pořádk říkal: „To je úžasná hra“) uvědomil, že jsem vlastně tu hru ještě neviděl.

Nicméně pokaždé jsem se intrum, vybral jsem si auto a závod začal. A věru, bylo to hezké pookukání. Moje auto uhnělo jako divě a krajina (mrahařanská z CD) krásně plastyky (a světlé ubrňah kolem). Tady což má odbočka: Mám double speed CD mechaniku, ale když si trochu pohrajete s konfigurací a buffery, vždy si ta krajina krásně plastyky (a světlé ubňah) i na single speedu! Nevím, nakolik vás tenhle fakt šokuje, ale je důkazem toho, že mi lidé od Crvo umějí opravdu dobře programovat.

Jel jsem naplno a brzy jsem před sebou uviděl prvního gangstera. Vystřelil jsem, ale ukázalo se, že moje střely mají velice malý doštel (asi tak tři metry). Tak jsem jel a jel, gangster byl blá a blá, a najednou... GAME OVER. Co to? Nežlyvo než se podívám do manuálu a zjistí, o co vlastně v téhle hře jde. A o co v ní jde?

Především název Megarace je poněkud zcestný. Nejde totiž o závody, ale o střelbu. Šéfa gangu můžete odstřelit až poté, co zlikvidujete X jiných aut. Zduřazňuh „žlivkujete“,



RECENZE

score **75%**

Název hry: **MEGARACE**
 Vytvořce: **Softworks Toolworks**
 Žánr: **Sci-fi**
 Styl: **Akční**
 Počítač: **PC, CD-ROM**
 Obtížnost: **Volitelná**
 Hodnocení:
 Originalita: **50%**
 Atmosféra: **70%**
 Grafika: **85%**
 Zvuk: **80%**

nikoliv předjedete. Šéfa gangu totiž musíte zničit během tří kol závodu a pokud auto nenilže, ale předjelžte, k šéfovi se vůbec nedostanete! Proč? Nevím, ale auta v Megarace se chovají jaksi velice poskvně. Když předjedete auto, nejdě se dost dluho nic a teprve pak se před vámi objeví další auto. Nagrozi tomu, když auto odstřelíte, další se před vámi objeví okamžik, takže se můžete stihnout dostat k šéfovi navíc. Když k tomu připočtete fakt, že během hry NKDY nevidíte dvě nebo více nepřátelských aut najednou a ta, která uvidíte, po silnici spě plavou než jedou, můžete smlele tvrdit, že označení „Racer“ je poněkud zcestné.

Autou se pokusili hru poněkud ovláštřit: různými zvuky na silnici, které vám přidávají střelivo, ubírají střelivo, zrychlují vás a zpomalují, zvoňobují smyk a podobně. Bohužel, zvuky si jsou velice podobné a vzhledy stejně rozmanité, takže je celá hra degradována na jakési pročitování paměti - musíte přestěžezit tak dlouho, až si zapamatujete, kde je která značka. Samotné zavádění a střelení je potom jenom jakýmsi neudělitelným doplněkem sílomu mezi značkami.

Megarace se nedá označit za špatný program. Ale je škoda, že si autou dává tak obrvovku práci se seretepickými kolem, že zapoměli na hru samotnou.

FFUK



Lance Boyle přichází - Jan Rosák bledne závostí.

RECENZE

MYST

Vnitřní město v pozadí je vidět ze všech straných a nesmrtelných záhonů ostrova.

„Mila Katalina, sejde se pod 'vocoon', půjdeš do Bankru na house party...“

*Catherine,
 here left for you a message
 of utmost importance in
 our fore-chamber beside
 the dock. Enter the number
 of Marker Synthesa on
 this island into the trigger
 to retrieve the message.*

*Yours,
 Anna*



Podobně jako Herbertova Duna i Myst vám nastíní tak fantastiku a vzdálený svět, že se v jeho chodu a zřízení začnete orientovat až po několika dnech. Není v něm snad nic, co se vám bude zdát normální a přirozené, všechno je absurdní a všechno je jinak.

vyplave malá loď, vyplave velká loď, tak už to v Mystu chodí, všechno je naprosto propojeno.



Isotování knihami vědu odhalí nejedno zajímavou informaci.

Na Myst

seme si museli dlouho počkat. Ode dne, kdy bylo oficiálně oznámeno, že Broderbund tvoří Myst uplynuly skoro tři roky. První dva roky se na Mystu pracovalo, než se objevily na Macintoshích. O rok dříve to trvalo, než se všechno poděpalo a zkomputovalo a my si můžeme zahrát Myst na PC-šedých. Na Macintoshích si Myst získal velmi dobrou pověst jako grafická podivná a super adventura. Takže jak se na něj dívám já jako PC-čtkař, bývalý Amigač a Sinclairčák, zbyhly jen konečná řada her? Začnu od konce a řeknu vám hodnocení: Myst je dobrá hra, která je sice trochu jiná, než jsem zvykl, ale je možná si na ni zvyknout. Je na ni však poznat jedna věc - spousta práce. Myst musel být užasnou spoustou práce a pečliví, ale vezměme to pěkně popořádku.

Příběh je složitý, nebudu se o něm příliš rozepisovat, řeknu jen tolik, že se staneíte známou osobou, která nalezla knihu. Jakmile knihu otevřete, přenesete se do světa Myst. Svět Myst byl šloven z náhodnou postávkou jménem Atrus, jehož neměně záhadní synové Syrus a Archimedes opět zněl. Vaším úkolem je prohledat několika oblastmi Mystu, tzv. "Věky" pomocí teleportačních knih a hledat poztrá-

cené stránky dvou knih. Tyto dvě knihy jsou jakými vězením, kam otec oba bratry uzavřel, sám však byl chycen do další knihy, čímž se to všechno začíná zamotávat. Přinášením a vkládáním stránek do těchto dvou knih se z milujících filmových sekvencí dozvíte stále více informací o životě každého z bratrů. Až budou všechny stránky na svých místech, stane se osi neokonečnou, co se vzdálené může nazvat rozuzlením. Zajímavá je atmosféra hry, která už ne úplně otmívá graficky bojem navodí posrděvo pokrajného občasní, není-li někdo za vámi. V knižkové Mystu najdete spoustu úhledným rukopisem psaných "zvyků", jejichž pročítáním se dozvíte i o dalších krajních objevných Atrusem, kam se brzy sám vypravíte.

Na obalu této zatím nejdražší CD hry u nás najdete sloganu typu „Myst je hra, ke které se budete pořád vracet“ nebo „Myst se stane vaší druhou realitou“. Jsou to pochopitelně blá, jak už tomu v těchto případech bývá. Myst je normální adventura ekvivalentu toho v tom rozdílem i vaším také problémy, že v ni nesitrate žádné věc a nijak interaktivně nekomunikujete s lidmi. Prostě jen chočíte same a tam, tam a sem a musíte si rukou držet delší část úst, aby nezapadla ke kolečkům z okouduží z tak užasné grafiky, která ještě nemá ve světě CD-čkových her obobov. Vydání, nedávno jsem se rozprávil bahem nad Labyrinthem Casu od Electronic Arts a teď se ukazuje, že CD-čko užese ještě mnohem větší podivnaru, než jsem jako „příběh si na všechno sám“ a proč vlastně ne? Přijde-li prostej pro přání tímto není to takto obšírného CD-čka potřeba, takže pro je pacřit se složitým manúalem. Ovládní Mystu je tak jako tak velmi jednoduché a není třeba ho nijak popisovat. Co se technických parametrů týče, Myst běží výhradně pod Windows, ale na rozdíli od jiných Wm-aplikací jsem neměl žádné problémy s instalací a na pozří s Českou verzí Windows. Zvuky jsou

o tvorbě jej, který mě v některých aspektech opravdu poučil, že to asi nebudete taková švanda, jak bychom si my, konzumenty, paňič a paraci, myslili. Obrazy jsou pozoruhodně hlavně svou trojrozměrnou strukturou a podivným mechanickým soustavami ve viktorianském stylu (podobně jako u Chaos Engine). I vzdálené objekty a budovy si z různých úhlu pohledu zachovávaly své postavení, takže například z koruny stromu vidíte v dále mlýn, který je sice zmenšen vzdáleností, ale přesto je zřetelně vidět pohyb jeho kola.

Chození po sebenádhýmým světe a sbírání stránek by asi někoho z nás neuspokojilo, takže autoři přidali ještě větší zajímavost a to jsou náhánky. Počkáte jih spoustu, od počáteční, po hvezdářské, fyzikální, logické a šifrované. Nežástej pro Myst nejsou jednoduché, ba naopak, klíče a pomůcky nezbytné k vyfienění mnohých z nich získáte na několika místech a teprve logické skládky si střípejí informací přinesé křížením výsledok. Trábi je v tom, že mnohé nebudu jsou až příliš tuhé a na jejich řešení nepřijde, pak se vám Myst asi opravdu stane hrou na celý život nebo alespoň zájmem do příštího Score, kde na něj vydráme kompletní řešení.

Design hry je bezvadný, pobaví mě odbrány ohrohy seče, které mě byl manúalem. Je docela silný, má asi 70 stran, ale kromě zmataných káždů na stránce první je celý prádný. Mnoho hlásá něco jako „příběh si na všechno sám“ a proč vlastně ne? Přijde-li prostej pro přání tímto není to takto obšírného CD-čka potřeba, takže pro je pacřit se složitým manúalem. Ovládní Mystu je tak jako tak velmi jednoduché a není třeba ho nijak popisovat. Co se technických parametrů týče, Myst běží výhradně pod Windows, ale na rozdíli od jiných Wm-aplikací jsem neměl žádné problémy s instalací a na pozří s Českou verzí Windows. Zvuky jsou

Is o schoděte si mhdno mada dít nebou práci.

Atrusovi synové si říjí jak podivnata v Běh.

úplně realistické, hudba taková prostřední, aby něco zvučelo. Shrnu-li všechny své poznatky, dostanu se k závěru, že Myst je nadprůměrná hra dobře využívající obrovské kapacity CD-čka, ale za 2600 Kč je to trochu dráhá zábava.

POZOR, důležitě! Myst nelze nainstalovat pod české Windows přímo, musíte postupovat následovně: do adresáře MYST, kde budete hru mít zkopírujete z CD-čka instál.exe, mystmpc.inf, mystmpc.pvl a readme.txt. Zrušte read-only atribut těchto tříh a odloženě otevřete mystmpc.inf. Řádek 164 až 172 a řádek 174 drokčujete dvěma středníky (=), změnu uložte a pod Windows spusíte instál.exe. Pak si v direktorii MYST infesta editorem vzniklý mystv.inf a dopiřete správně jméno svého CD disku: DRIVE = (CD drive). Teprve teď bude Myst fungovat OK. Za tuto radu děkujeme Lukášovi Radkovi.

ANDREW

score	78%
Název hry:	MYST
Vyrobce:	Broderbund
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Jestě se TO nenarodilo, protože až se TO narodí, bude to konec všeho, co známe. TO je Bůh. TO je Dábel. TO je Nenanrozený. Jestě tady není, ale už vysychají moře, umírají novorozenci a zem ovládá vína hysterie a šílenství...

Cela stáletí opájí v utrobách Citadely. Celá léta čekali na Den. Na Den, kdy bude odstartován program Produzení. Šest zárodků biokybernetického organismu, šest zárodků nechráněných bojovníků, šest zárodků hrdinů, kteří jsou tou poslední předávkou mezi Nenanrozeným a naprostou zkláou. Dnes je tedy Den „D“. Den „Produzení“...

...ani si dnes povíme něco o hře PERHELION, musíme si ujasnit několik faktů. PERHELION je totiž hra, která dokazuje hned několik věcí:

1. že na AMIZE ještě stále existují perfektní hry, a že ani my se ve SCORE od počítače AMIGA neodvracujeme

2. že periferiari hry můžou vyniknout i v zemích východní Evropy

3. že hra může být naprosto smrtelná a úžasná, a když je od začátku do konce tvořena jen osobitými jedničkami

4. že Cyberpunk není mrtvým žánrem

Vysvětlení následuje:

ad 1. PERHELION totiž je hrou naprosto perfektní, běhá na AMIZE a kromě toho o ni přemě ve SCORE

ad 2. Za hru je odpovědný madarští tým Morbid Visions

ad 3. Grafika hry PERHELION není jinak dbásky dokonale a technicky zpracovaná, je žuťatá. Celá hra je naprosto žuťatá. Atmosféra hry je nejen ponurá, depresivní a žuťatá, ale je také zároveň naprosto dokonalá právě díky dokonalému sledování žánru s provedením.

ad 4. k dokonalé atmosféře také přispívá cyberpunkové ladění příběhu - většina hrdinů je tvořena kombinací více tkání

SCORE	83%
Název hry:	PERHELION
Výrobce:	Morbid Visions/ Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Dungeon
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	70%
Zvuk:	85%

Vstup do nových lokací zpřeměňují depozitní kresby těchto míst. Tohle je třeba vyzkoušet pevnost Fort Nightfall.



Opětová hra ale není štěstí. 60 kresb a má je v barvě červené (tím přisedá to více profi, je 61 kresb v radioaktivním prachu je smrtelní).

s kybernetickými součástmi a nálada celé hry je... je Cyberpunková!

Příběh je jasný, osoby a obsazení také, takže jdeme na to. PERHELION je ve své podstatě kombinací dungeonu, adventury a strategie ve fantastickém la opravdu HOJNE žlutými prostředí bizarního (žlutého) světa. Posláním - zničit Nenanrozeného boha je jasné. Šest hrdinů nej-různějších ras lidských, lidsko-kybernetických, hmyzo-kybernetických atd.) vydrží na cestu rozlehlejší poušti, které dominují bizarní stavby - výhledná města, strážní věže, vojenské pevnosti, věže opatství, hluboké uranové dole... Cesta je deťovými líní přesně vycvičená, a tak nezbyva ne následovat příkazu Císaře a beze strachu se vypravít do nepřátelského, nadporozrozeného la žuťatého - red i světla

V jednotlivých lokacích úspojem lokace se tady kupodivu myslí ta místa zmíněná o kousek výšle se ráh pohybuje jako v klasickém dungeonu. Grafika své není nijak uchvatná, jak už bylo ostatně řečeno, na existenci předmětů je hráč upozorněn jen signálem detektoru, na zařízení pouze slovními informacemi, ale to atmosféru hry nikterak nesnižuje. Kromě pohybu po uličkách, chodbách či sálech je tuť kláden obrovský důraz na počítačovou techniku a na interakci s ní, ostatně stejně jako ve všech cyberpunkových příbězích.

Kdykoliv v průběhu hry je ti dispoziční osobní počítač, se kterými je snadno komunikovat, a který mimo jiné dokáže třecí analyzovat jednotlivé předměty či vycvičená data. Počítačové informace lze v PERHELION použít pomocí šesti terminálů roztroušených na nejružnějších místech - po napojení na terminál a zadání příslušného hesla pro vstup do databanky je tuť určitý popisek možné listovat v obsahu, studovat jednotlivé záznamy či dokonce si tyto záznamy nahrávat do vlastní databanky. Pochopitelně každá databanka má svoje vlastní heslo, bez kterého není možné zloha nic provádět. Je proto nezbytná interakce s dalšími charaktery ve hře, kteří hesla znají a jsou ochotni se o ně podělit.

Pokud jde o interakci s jednotlivými postavami,

Náš vesmír je jen výplodem naší fantazie. Svět ve kterém žijeme není nic jiného, než jedna z dimenzí existence. Tam někde vzdudu, tam, kam nedosáhne ani nejbujnější výhonek té nejdvočejší fantazie TO ještě spí...

PeriHelion

Některé postavy, se kterými se setkáte vypadají docela lidsky. Nechtějí na to je ale tentle máz je delší doba mrtva...



Bude jsou baťto nejllepší stránkou hry anebo jsou jin jen například na čtu.

mi, není své nikterak rozsáhlá - obvykle každá postava jen sdělí několik věcí a víc nic - ale i tak jsou setání s nejružnějšími podivnými bytostmi ve hře velmi mystická a zajímavá. Celý příběh je velké působivý, i když velice smutný a ponurný. Není tady vůči pouhé chzení dokola a napojování terminálů. Místy jsou i velice pěkné a napáditě logické problémy vyžadující obratnou manipulaci s předměty a zařízeními odstraněvaných zón, vyhýbání se psionickým pastím atd.

Nejllepší stránkou hry jsou souboje, které trochu připomínají začátky strategických her 5SI - na schematická 3D moře jsou symbolicky zřetelně zornými jednotlivé postavy, které po sobě v jednotlivých tazích vzájemně střídají. boují zblízka či kousek. I když je ve hře spousta zbraní a široká škála kouzel, jsou souboje velice náročné a obtížné. Mimochodem, pokud jde o zbraně, jsou tady a je jich tu zatracené hodně - od nunchaků, vojenských bajonetů a bojových seker pro boj zblízka přes kuse, pistole, granáty vstupaly až po ploskové kanóny a bumerangy, řízené psionickými schopnostmi.

Pokud jde o hudbu a zvuky, musím souhlasit s autory hry, kteří na začátku uvodního intra

Většina hry strážně v 3D chodbách a halách. Žuťatých, pro pořádek.

doporučil nejvhodnější konfiguraci - zvuk přepojení přes zesilovač na reproduktory a hlasnost naplnit. Hudba a zvuky jsou totiž prostě skvělé a jít tak vymykají atmosféru dobudají do nebeských výšin. Huba je přesně tak ponurá, tak temná a zároveň tak vyzývání, jak jen může být. Nejen že se mění v různých dungeonech, ale mění se skoro s každým krokem - když se skupina octne v nebezpečí, když je situace náročná na přesnost, když skončí souboj... Zvuky jsou perfektní - stačí se zaposlouchnat do zvuku nabíjené zbraně či rozoznávat druh jednotlivých zbraní podle jejich typického zvuku.

Já několikrát bylo zdůrněno, že nejllepší z celé hry je její atmosféra. Svět PERHELION vládné Císař, jsou tady ohavný kněží, pevnosti magů, je tu dokonce činná sopka - všechno klasické a zájeté atributy fantasy. Jenomže PERHELION je cyberpunk, a tak kněží používají ke své práci počítače a genetické laboratoře, magové a vyznavači mají v hlavách zabudované mikročipy, bojovníci jsou z poloviny roboti a sopka je bránou do jiné dimenze...

Ať už jste ale příznivci fantasy, sci-fi, cyberpunku či čehokoli třeba hrmaného sexu - red i jiného, neudělejte tu chybu že si necháte PERHELION ujt. Anebo si jej užj nechte, vždyť celý náš vesmír je jen výplodem naší fantazie...





Pekný obrázek, čo? Koľko mi taký dalo práce ho najít.



To jsou ale podivní vetřáci, místo rukou mají samopaly.



Trefím ho nebo netrefím?



Ty jsi ale rozstřílouček, přece tě nezastelím...



score	41%
Název hry:	CORRIDOR 7
Výrobce:	Capstone
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Střílečka
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	50%
Grafika:	40%
Zvuk:	45%

ALIEN INVASION

To se nám v poslední době ale roztrhnul pytel s 3D bojovými hrami typu Wolfenstein, že ano. Naněštěti však ne všechny firmy vykračují stejným směrem jako otcovská firma Wolfensteina, id Software. Tato firma před několika měsíci přišla na trh s Doomem, který byl rozhodně krokem kupředu a bezpochyby je v mnoha ohledech lepší než Wolfenstein a jeho pokračování Spear of Destiny. To se však bohužel nedá říci o zbrusu nové hře Corridor 7, kterou s Doomem vůbec nelze srovnávat.

Je zajímavé, že má v době Doomu nějaká firma ještě odvahu přijít na trh s hrou, která se zále po letním porážku hráčů než dva roky starý Wolfenstein. To přece není možné, v tom musí něco být. Zkusme se na Corridor podívat důkladně. To by v tom byl satan (proměňte, samozřejmě čert, abychom něco nenali).

Start vypadá podobně jako v Doomu. Spousta informací o probíhající iniciátoře klávesnic, paměti, zvuku, veselnosti klavíru atd. Pošle se objeví obrázek s názvem hry (nebo to tak náhodou) ve Wolfensteinu? Následuje slabé, velmi slabé intro, které spolu s úvodním obklopením a tabulkou HScore roluje dokola, dokud nestisknete klávesu „Escape“. Nechtyli samozřejmě zobrazit kredity, které vám na obrazovce vydrží náležitě dlouhou chvíli.

Po stisknutí Escape (pazda, musíte ji mačkat pořádně a děle podržet – hra si zřejmě chce být jistá, že si už opravdu nechcete dát jména všech lidí, kteří kdy měli s hrou něco do činné se objeví menu, které je až na stovkách slohu velmi podobné s tím z Wolfensteinu. Také můžete zadat novou hru a vybrat si jednu ze tří obtížností. Také můžete hru uložit a načíst. Autorům se však zřejmě již nelíbilo hrát a odskočili na slovíčka Load a Save a tak „zpracovali“ novou hru v počítačových hrách. Ano, oděhne se pozice již nestudě konzerva tímě Loadstart, chce to přece nějakou změnu. Nevím jak vy, ale my v redakci již pouze Retrivujeme.

Menu samozřejmě obsahuje položky „Vrát se do hry“, „Ukonči hru“, apod., stejně jako ve Wolfensteinu. Je jen škoda, že chybí volba ovládnutí a zvukové karty. Autoři byli zřejmě toho názoru, že je pro uživatele jednodušší vykopat ze hry, spustit program setup, navolit si klávesy/díky, myš nebo joystick, vybrat tu správnou zvukovou kartu, setup uložit, spustit opět hru a vykopnout, než k tomu dané nastavení vyožuje.

Grafika ve hře je bezpochyby horší než u Wolfensteinu (pouzeže sams, zvuky jsou zhruba na stejné úrovni. Rychlost a kvalita animace je však téměř stejná, nebo dokonce nižší).

Hra je stejně jako Wolfenstein rozdělena na úrovně, každou úroveň reprezentuje jedno podání, vizím úkolem je

většinou zničit všechny Němce (proměňte, vetřáky) v daném poschodí a pak jet výstřelům do rozestředěného. Pro pohyby máte vždy v ruce informaci o tom, jaká vetřáku je ještě na patě svých jak vidno, hra se v mnoha směrech „líná“ smaltou... I „Samozřejmě“ nechtyli ani takné mistroty, a ažyste to ještě jednodušší, tak klávesou „Enter“ můžete předpřít různé pohyby (co není také normálně, může být vidět infrazvuk) nebo dokončit infrazvuk). Můžete se také procházet po patě delší čas a prohlížet si ho v různých barvách. Ale pozor, žádné překročné přepnutí, tuto volbu máte samozřejmě omezenou.

Za snad jedny dobrý nový nápad považuj podání min. Pokud například více, že někde výborně vetřáky, tak mu sam zastře mhu a prsk, je to řem. Jinek si již nic dobrého nového a dokonce ani staršími nevzpomínám a tak mhu dosti pozve vyjádřenému závěru. Hra Corridor 7 je omýl, který se sam dostal nějakým zvláštním časovým tunelem z dávné minulosti.

Ale věšme. Zvěřím hráčům tohoto typu her Corridor 7 nějakou tu zálohu poskytně. Já jsem hru také dohrál (a negsem v redakci sám, což je důkaz, že se u ní přece jenom dá vydržet). Rozhodně však Corridor 7 nemožu doporučit těm, kteří mají k těmto hrám zkrát vešm sporadicky u Wolfensteinu či Doomu trvali hlavně z toho důvodu, že jejich kvalita byla na velmi vysoké úrovni (mimo jiné hlavně atmosféru, grafiku, zvuku a zrcování).



Jména Mospějch na všech stípech.



BARBIE

Nevim jak začít. Nevím jak začít, protože je mi špatně. Je mi špatně z toho, co vidím na monitoru. A co že vidím na monitoru?

Jednu z největších křavin co jsem kdy viděl, a že jsem jich viděl a doufám, že už nikdy v životě neukážu, že už nikdy v životě neukážu nevidím. Musel jsem si svoje acylipriny, jak mě z toho rozbolela hlava. Ve chvílce pomatení jsem se snažil narvat tabletu i do disketové jednotky ze strachu, aby se neotrávil moje PC. Následně jsem situaci viděl a mohl tak s odpozem přistoupit k této rekonci. Jistě všichni víte, co je to shareware a jistě také znáte spoustu sharewarových her. K mým oblíbeným patří například bitvy tanků, nebo taková logická krávkina pod

score	4%
Název hry:	BARBIE
Výrobce:	TSP
Žánr:	Barbie
Styl:	Barbie
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosfera:	5%
Grafika:	90%
Zvuk:	10%

Přiznávám, že jsem neměl to štěstí sledovat příhody Barta Simpsona ve všech dílech populárního seriálu. Přiznávám i se úplně otevřeně, dílu jsem viděl zoufale málo a jestli se hodnota člověka měří na počet slednutých dílů tohoto seriálu, jsem na dně! Snad proto, že nejsem dostatečně zvědavou do problematické rodiny Simpsonových a jim podobných tvůrců, nevím, jak bych přeložil jméno postav, která se v seriálu vyskytuje a ježl jsem zni v originále Krusty. Je mi to líto, ale prostě to nevím. Vím ale, jak vypadá hra s názvem KRUSTY'S FUN HOUSE a vy to za několik okamžiků budete vědět také, pokud ovšem

Snad proto, že nejsem dostatečně zvědavou do problematické rodiny Simpsonových a jim podobných tvůrců, nevím, jak bych přeložil jméno postav, která se v seriálu vyskytuje a ježl jsem zni v originále Krusty. Je mi to líto, ale prostě to nevím. Vím ale, jak vypadá hra s názvem KRUSTY'S FUN HOUSE a vy to za několik okamžiků budete vědět také, pokud ovšem

score	50%
Název hry:	KRUSTY'S FUN HOUSE
Výrobce:	Acclaim
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akcni
Počítáč:	Amiga
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosfera:	50%
Grafika:	60%
Zvuk:	55%



Windows. Když jsem spafil hru Barbie pomyslel jsem si „Oj, jaký to nový share-ware“, ale ono ouha. Barbie je totiž naprosto normální hra, která se prodává za tvrdý peníz, v kvalitě spáleného steaku bez přílohy v otcově omáče s chilli a bobkovým listem. Opravdu naprosta hrůza, tragédie a bezkonkurenční nejhorší hra tohoto roku. To i hra nazvaná Zaby, kterou jsem naril na PWD-ku se mi líbila mnohem více a vydržel jsem u ni nejméně o 15 sekund déle. Pojdme se tedy zabyš podívat na tuto fantastickou hru, kterou doporučil pouze dětem ženského pohlaví, ve věku 3 až 3,5 roku, pokud možno hluchým a barvoslepým s brylemi o síle 5 dioptrií a více. Pro ostatní je to zkrátka čau peněz a nálady.

Hra připomíná spíše jakousi reklamní akci firmy Matel na podporu prodeje svých panenek. Ukolem je v každé úrovni dojet do télocytny, zde nacít pár cviků na módní přehlídce, které se ovládá pouze třemi klávesami ctrl, a, shift a vrátit se zpět. Hra obsahuje pouhé 4 levely, jaro, léto, podzim, a ještě jedno období, na které si nevzpomínám. Každé úroveň je stejná až na obléčení a dopravní prostředky, které Barbie používá. Nejlepší je jízda na kolečkových bruslích, při nichž Barbie vykonává pohyby připomínající něco mezi slavností slunovratu a zachvatem padouchonce. Pokud se vám podaří zdolat dokončit všechny čtyři levely, očekává vás pouze věta try again.

PETER LEE



THE LORD OF THE RINGS CD-ROM

Knižní trilogie The Lord of the Rings (česky vyšlo pod názvem Pán prstenů, nakl. Mladá fronta) spisovatele J.R.R. Tolkiena dosáhla i ve celém světě zaslouženého úspěchu. Paradoxem však je, že přes onu obrovskou, v kultu přerůstající popularitu, nebyla stvořena jediná kvalitní počítačová hra „velkého formátu“...

Fantasy námět této slávy se přitom ovšem vbiho ke stvoření rozsáhlého počítačového eposu, který by potěžil zasloužilého diváka a hráče cloud neznalé Pána prstenů příměli k jeho přetření. Je sice pravdou, že Tolkienovo dílo i jeho fantazie inspirovala řadu tvůrčí počítačových her a že na jeho díle stojí v podstatě většina RPG fantasy her, ale nic z toho není zpracováním samotného díla. The Lord of the Rings ve verzích pro CD-ROM je takřka totožný s disketovou verzí, která se součte objevila na pultech v září roku 1990. Mimo kvalitní CD hudby, což je dnes již světový standard, obsahuje kompaktní také animace z neohlášeného animovaného filmu Ralph Bakshish, který se tímto snímkem pokusil obrazově ztvárnit Tolkienovy postavy. Bohužel, film není, stejně jako tímto článkem recenzovaná hra, příliš kvalitní.

Hra je pojata jako klasické RPG se vším všudy.

RECENZE

system boje, předvstřed, vlastnost, a pod. Heri pole vidíte shora, z jakési raiaci perspektivy, grafika je školské nepřehlédlná až odvážlivá (okonce ani v roce 1990 to nebyla žádná „bomba“) a je v každém ohledu hlavním negativním faktorem působícím na hráče již od počátku. Jedinou výhodou jinak po všech stránkách nevýhodného grafického zpracování je vysoká rychlost scrollování vzhledem k malé velikosti obrazu...
Hudba je napak velmi dobrá a je eventuelně největším plusem celé hry.
Firma Interplay (tvůrce hry) doposud vydala z připravované trilogie díky dva (obruhá) díl nese stejné názy jako jeho románová předloha – The Two Towers. Doufáme, že až vyjde na trh díl závěrečný, nebude připravovat nějaké dodatečné datadisk, či cokoli zpracování a grafiku připomínající, průměrnost hry THE LORD OF THE RINGS. LUKE

score	50%
Název hry:	THE LORD OF THE RINGS
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítáč:	PC, CD-ROM
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosfera:	50%
Grafika:	50%
Zvuk:	85%

KRUSTY'S FUN HOUSE

budete ve čtení pokračovat stejným tempem, jako doposud. Je jakýmsi neposavým pravidlem, že všechny hry, které mají něco společného s Bartem a jeho rodinou jsou poněkud uchylné a podvané. Jestli se domníváte, že KRUSTY'S FUN HOUSE je výjimkou, tak není. Ale na rozdíl třeba od naprosto slavné hry BART'S NIGHTMARE ISEGA MEGA DRIVE, SCORE 21 tady není grafika úplně slavná a v zásadě není ani tak špatná. Když bych se nebal napsat roztomilý, napsal bych to. Hra je jmená a docela zpracovaná. U ní bych tohoto druhu určitě nikoho nepřekvapil uchylná hučba, která nepřekvapila ani mě a to už je co říct. Mě totiž překvapí leccos.

A náměť? Uf, věštl jsem, že k tomu dojde. Takže – dům je zaplněn malinkými myšičkami a Krusty se jim musí zavolat. Najde je tak, že jim přípravi nějakou past a navede je do ní. Mnoho kavic past je občas Bart u stroje s bowserkou nuluje, která malinké myšičky rozmlátuje na kaši, ale při troše štěstí lze najít i jiné vymoženosti zapadající do světa. Nic moc, co? Hm, ani mě to nic moc nelíbí, to přiznávám.

Milovníci Bartových dobrodružství a dobrodružství jemu podobných tvůrů budou ale možná radostní. Konečně – KRUSTY'S FUN HOUSE je přece jen odedávna akční plošňáková hra, kde se uplatní i trocha logického myšlení. To logické myšlení je vlastně důležitá. Jinak by se vám mohlo stát, že těm nesmyslům na vašem monitoru uvěříte. A to by byl konec.

LAST ACTION HERO

Je smutným faktem, že řada softwarových firem si libuje ve zpracování více či méně úspěšných filmů pro domácí počítače. A je smutné, že firma PSYGNOSIS, která se nikdy do ničeho podobného nepouštěla s ničím podobným začala.

Arnold Schwarzenegger je akční hrdina. Film The Last Action Hero je filmem akčním a je neuvěřitelný, že takový film má velké předpoklady pro to, aby se stal předlohou pro počítačovou hru, pravidelně podobně tak akční.

Bonusel, stalo se přesně tak, jak se dalo čekat a hra LAST ACTION HERO je na světě a je přímě. Skoro se bál, že Schwarzeneggerova počítačová předloha je vůbec her k tomu, aby jeho popularitu poškozovali vyřazením příměrných, nudných a nehrateckých her. Je to škoda, protože film Poslední akční hrdina nebyl vůbec špatný. Ačkoli to byla parodie na všechny předělejší filmy tohoto žánru, rozhodně to nebyla parodie špatná.

Pokud má být stejnojmenná hra také parodií, podotázím se to jejím tvůrčím spoutaností. LAST ACTION HERO je bojovnou akční hrou, která má s filmem společný jen název, Jack Slater, respektive, něco, co má být Jack Slater (což lze ovšem poznat pouze z jeho číselného tričká pobíha po neprůběžných místech a likviduje hromady padouchů převážně bočováním a kopáním, v horším případě kousáním a škrábáním me, sáňki jsem si legraci). Jedná se o klasickou bojovnou hru ve stylu GOLDEN AXE či MOONSTON. Zná, že je možné pohybovat se na všechny strany a udržovat rány několika nepřátelům najednou (na obrazovce jsou objevuje najednou čtyři, ale i tak je to jen obyčejná a bezduchá 2D mlátka.

Po grafické stránce je to pěkné. Hlavní hrdina vypadá odpovídavě a rozhodně má jako slavný Arnold, animace je ubohá a pohyby příměrné. O zvucích se skoro nedá mluvit vůbec to včetně výhledu. Jako by to PSYGNOSIS sll horkou ale opravdu horkou jehlu. LAST ACTION HERO je hra, která se nedá hrát, na kterou je škoda se jen divat, a o které se snad navíc ani nedá psát. Je to prostě šáaš a šaš!



score	10%
Název hry:	LAST ACTION HERO
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Bojová
Počítáč:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosfera:	30%
Grafika:	45%
Zvuk:	50%



score!

SCORE - STARŠÍ ČÍSLA

Je málo věcí v životě, které stojí za to schovávat a skládat. SCORE patří mezi ně. Pokud vám některá z našich starších čísel unikla, využijte možnosti a objednejte si starší výtisky SCORE dříve, než to udělají ostatní. Stačí vyplnit kupon číslo 3 a spolu s útržkem složenky jej odeslat na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, Praha 6, 160 00.

Staleté říše

Vzkazí a zanikají. Čas se mění, lidé přicházejí a odcházejí, ale slunce vychází a zapadá každý den. Stejně tak časopis SCORE vychází každý měsíc, avšak stejně jako ty nejvyšší věci v životě je SCORE velmi vzácné. Pokud se nechcete zapojit do dlouhého a vyčerpávajícího boje o zbytek výtisky SCORE a chcete mít jistotu, že další SCORE najdete na putu svého oblíbeného stánku prodeje, vyberte si jednu z dvou následujících možností:

1. Vyplňte kupon číslo 1 a dejte svému prodejci zprávu. Tak se vyhnete srážkám a potybám s ostatními kupci SCORE, protože vaše SCORE bude bezpečně uchováno do doby, kdy si ji přivedete vyzvednout.
2. Můžete se ale rozhodnout i pro druhou možnost: vyplňte kupon 2 a staňte se tak předplatitelem SCORE. Kromě toho, že SCORE budete dostávat přímo do domu v den, kdy se objeví na stánkách získáte i tři poukazy v hodnotě 120 korun každý, které můžete použít při nákupu her u firmy VISION. Ať už v prodejně SCORE ve Chabovské ulici č. 7, v Praze 8 nebo prostřednictvím zvláštní služby (kontaktní informace VISION). Jako předplatitel SCORE budete mít také nárok na bezplatné zaslání našeho speciálního magazínu - výběru nejlepších her roku, něco ve stylu "1994 - tři byly ale čty, čep", který vyjde okolo vánoc. Kupon spolu s útržkem složenky typu C zašlete na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí č. 3, Praha 6, 160 00.



KUPÓN 1 Rezervace SCORE

Prosím, uschovtejte mi jeden výtisk časopisu SCORE. Časopis SCORE vydává firma ART CONSULTING a vždy od 15 dne v měsíci je k dispozici u Vašeho distributora tiskovinn.

Jméno

Adresa

KUPÓN 2 Předplatné SCORE

Ano, chci dostávat SCORE od čísla až domů. Ano, chci získat tři poukazy firmy VISION v souhrnné ceně 360 Kč, což je cena ročního předplatného, které jsem vám příloženou složenkou poukázal. Ano, těším se na vaše vánoční číslo nejlepších her roku. Ano, stávám se vaším předplatitelem!

Jméno

Adresa

KUPÓN 3 STARŠÍ ČÍSLA score!

Zašlete mi prosím následující výtisky SCORE:

- x SCORE 1 x SCORE 4
- x SCORE 2 x SCORE 5
- x SCORE 3 x SCORE 6

Za jedno starší číslo jsem příloženou poukážkou zaplatil 30 Kč, a k této částce jsem přidal navíc 12 korun na poštovné, protože jsem si vědom toho, že starší čísla mi budou zaslána poštou doporučeně. Poukázaná suma činí Kč za starší čísla SCORE + 12 Kč na poštovné, tedy celkem Kč.

Jméno

Adresa

POČÍTAČOVÝ STE PROČBY NE?

Vědom si toho, že tento článek bude předznamenávat speciální úpravu zvané parastvo, pokusím se o trochu odvážný pohled na jeden z nejrozšířenějších domácích počítačů. Předem upozorňuji, že s počítačem Atari mám co do společného od roku 1995 a asi je těch osm let trochu zán. Článek tedy bude zaujatý, ale zároveň za vše uvedené mohu dát ruku do ohně - to není v kráji častý jeví

Začnemebleskovou exkurzí do historie. Atari ST již nikdy nikde neodpáře. Je v době svého nástupu (1985) znamenalo převrat v pojetí domácích počítačů. Svou strukturou, univerzálností a převratným operačním systémem TOS s grafickou nadstavbou GEMi založeným na práci v oknech, mohli dojet hodně daleko. Tak se také stalo. Dvakrát nejlepší počítač roku (CHIP) a mnoho dalších odborných ocenění jej vyneslo do všeobecného povědomí. Od dob prvního modelu 2600 ST přes 520 a 1040 STFM až po 1040 STE se estětko vyznačovalo svou kompatibilitou s operačním systémem TOS. Sít K počítačů kompatibilních počítačů se od této hlavní linie odvíjela v téměř pravidelných intervalech a vždy znamenala něco nového a lákavého pro konkrétní skupinu uživatelů. Ne každý krok Atari byl veden správným směrem, ale k těm, které nebyly krokem do tmy, patří bezesporu obě „Megy“ Atari Mega ST a Atari Mega STE. Dokud se vyráběly, slavily úspěch i ultralehký notebook ST Book. Vlivovou loď je již nějaký pátek pracovní stanice TT3030, tak trochu součásti multimedie a milionů PC000.

Oblast uživatelů si řada 520/1040 STE je našla především mezi hudebníky a lidmi, které dovedou ocenit všestrannost spojenou s profesionalitou. A to zejména ve zpracování zvuku a řízení hudebních nástrojů (MIDI a sequencing) a zpracování textů (word processing a DTP). Větší počítač (Mega, TT) již znamenaly zcela nekompromisní řešení v obou zmínovaných oblastech. Není proto divu, že právě muzika, zpracování textů a DTP se mohou stát nejlepšími programovými vybavení na hodné vysoké úrovni (pokud nechci říci přímo vyšší).

Jaké postavení vlastně 1040 STE zaujímá? Na to je snadná odpověď. Jde o model, který je dnes spolu s TT3030, Falconem030 a Jaguarem jediným na trhu. S posledně jmenovanými multimédii jej nelze srovnávat. Nemělo by to smysl.

Desetiletíková však i dnes splňuje požadavky nejen na klasický domácí počítač, ale mnohem více na profesionální počítač, pochopitelně za nějaké rozdíly mezi domácím a osobním počítačem. Já není. Umí o hodně více než původní 520 ST a ten rozhodl je opravdu znát. Mohu to potvrdit z vlastní zkušenosti. Na obou jsem pracoval minimálně dva roky.

Zde pomalu končí nezvyklá struktura tohoto článku a teprve nyní doplnění nahlednout do útrob STE.

Co je v mých TOS počítačích vždy stejné je procesor. Tradičně se jedná o 16/32 bitový Motorola MC68000 taktovaný na 8 MHz, zajišťující dostatečnou rychlost. To se může zdát podivné lidem od „PC“, ale pozor! Není možné měřit stejným metrem procesory Motorola a Intel a už vůbec nelze nevízt v úvahou stavbu celého systému v ST-čku. Výkon Atari STE (SMHz) je přinejmenším na úrovni „lehkého“ PC 386SX. Vděčí za to své architektuře vycházející z osmi datových a šesti adresových 32 bitových registrů a z 16 bitové adresy a 24 bitové adresové sběrnice. Svou funkci bude zbytky plnit speciální obvod pro grafiku Bitter, který ztanečněly určuje obsah paměti. Hardwareově je podporován horizontální a vertikální scrolling. Přímý přístup do paměti (DMA) zajišťuje rychlost přenosu 1.33 MB/sek. Systém v ROM (256 kb) obhospodaruje 1.2 nebo 4 MB paměti RAM (SIM moduly). Prakticky je možné osadit i nestandardní velikosti jako například 2.5 MB. Vnitřně je zabudovaná DO mechanika plně

kompatibilní s DOSem. Ta se dá snadno nahradit za HD, některé firmy nabízejí vnitřní harddisk, akcelerator, PC emulátor 386 a 486 a další doplňky. Vnější rozhraní má STE nepočítané. Najdeme konektor pro drůhy floppé, RS232, výstup na tiskárnu, společný konektor pro rychlý přístup na Atari harddisky a laserové tiskárny, 2 ovládací porty, rozšířený joystickový port (ten je mimochodem stejný jako u Falcona a Jaguara), výstup pro video, RGB, monochrom a TV, ROM port, MIDI interface a stereořinný zvukový výstup (2x chlápek). Zvuk je zajištěn hned dvěma zúsboby. Původními 3 zvukovými generátory a nově i 8 bitovým PCM stereo zvukem, kde není problém převrátat samplý frekvenci až 50 kHz bez zatížení sběrnice a tedy bez ztráty rychlosti.

Grafický výstup je u Atari tradičně zaměřen na poloprofesionální využití. V nejvyšším grafickém režimu 640x400 bodů zobrazuje STE monochromně avšak s frekvencí 71 kHz, která spolu s velmi kvalitními černobílými Atari monitory znamená perfektní obraz, který je jako šitý pro zpracování textů (WordPlus, Signum...), muziku (Cubase, Concerto...), tabulkové kalkulátory (K-Spread, LDW Power), databáze (Dz Man, Superbase Prof...), termobilu grafiku a DTP (Kraibühl, pro Calamus...). Potřebujete-li barvu, Jaroze hráč her rozhodně ano, potom se vám nabízí dva barevné režimy, „Neherní“ 640x200 a 4 barvách a „Herní“ 320x200 v 16 (syntetické) barvách. Paleta barev je volitelná z 4096 odstínů. To znamená, že k dispozici je klasické herní rozlišení známé i z jiných systémů. Údaj o počtu naráz zobrazitelných barev je však pouze teoretický, protože velká část her a grafických nástrojů jaksí nebere na systém ohled a dokáže na obrazovce mnohem víc.

Slušný zvuk, rychlá grafika, „pracovní“ monochromní mód, dostatečné barevné režim, zbyvá už jen operační systém. Jíz bylo řečeno, že jde o TOS s grafickou nadstavbou ne nepodobnou operačnímu systému počítače Apple. Ta se nazývá GEM (Graphics Environment Manager) a spolu s operačním systémem prošla za 10 let dlouhým vývojem od TOS verze 1.0 až po dnešní TOS 4.04. „Maia“ STE mají jako nejvyšší verzi 1.62, která je skutečně velmi málo chybavá a hlavně obnovená o nové funkce.

STE má operační systém tradičně na čípek, ale tentokrát na čípek vyměněných. Není proto problém a vřele to doporučuji! Vymění 1.62 za komfortní verzi 2.06, která vaše STE velmi přiblíží světu TT a Falcona. Mnoho nových funkcí a grafických vylepšení, jako je přizpůsobení vlastních ikon souborům nebo výměně ikon na desk-top atd., zjednoduší práci a navíc umožňuje lepší využití nejnovějších programů. Zajímavostí je, že verze TOS 2.06 byla vyvinuta těsně před verzí 4.0X a je tedy odvozeninou operačního systému počítače TT (3.0X).

Kdo chce zcela splýnout s nejnovějšími operačními systémy, může prakticky bez problému zavítat do světa preemptivního multitasking, který nabízí sortwarová nadstavba MultiTOS vyvíjená firmou Atari v minulém roce. Provoz MultiTOSu je pochopitelně efektivnější na rychlejších TT a Falconech. Pro STE nabízí jinou alternativu firma A.S.H. v podobě rychlého a vykonného operačního systému Maqxi s novou grafickou nadstavbou podobnou GEMu. Preemptivní multitasking je opět samozřejmost a zdá se být pro STE lepší než MultiTOS.

Mám-li to vše shrnout, musím říci, že STE je

skutečně schopný a zajímavý stroj. Nejste-li zrovna hráči na klávesové nástroje nebo nadšenci do DTP, nevádi. Určitě využijete STE i jinde. Například při samplování (Stereomaster), zpracování grafiky (VideoMaster, DeluxePaint, CyberPaint...), stereořinném přehrávání hudebních MG souborů (Pulsia, Noise Tracker), programování (GFA Basic, Nisoft Basic, Omnaron Basic, Pure C, Pure Pascal, Lattice C...), vytváření 3D animací v CAD (Cyber CAD, Dyna CAD...), domácím úřadování (Atari Works) atd. Nabídka softwaru pro TOS kompatibilní počítače je tak široká, že ji při nejedné vůli nemůžete obhlédnout a dokonce ani zmapovat. Vždy je z čeho vybírat a skutečně nevím o oblasti, která by zůstala softwarem nedotčená.

Na jednu oblať jsme se ještě nepodívali. Asi patří zároveň do tohoto časopisu, ale v tomto článku rozhodně až nakonec. Nevím, proč by na tak zajímavé strizeny „domácí počítač“ neměly být hry. Zaměřuji se, že jsou a je jich obrovské množství. Registr hr, které si můžete na STE koupit lze snadno odvodit z recenzí v tomto časopisu. Rekněme, že téměř vše, co je na Amize, najdete i ve verzi pro STE. Jediné omezení je v případě Vyrobit hr, kteří píšou hry pouze pro Amigu. To samé ovšem platí i naopak, takže zvuku k joystickům. Za zmínku stojí i poměrně slušná úroveň domácích produktů. Vybore je vylepšena česká klávesnice a tisk (a to hned v několika různých produktech), prodává se kompletní účteničky, české hry, textový editor atd.

Závěrem musím tomuto počítači a prakticky celé řadě ST vytknout jejich největší nedostatky. A tím je relativní chudoba v oblasti grafiky. Rozhodně nemluvíme o grafice 320x200 ani 640x400. Ta je na dostatečné úrovni. Je ale škoda, že se nikdy neobjevilo standardně VGA v 256 barvách. To je totiž pravděpodobně element, který pasoval Atari ST na onen „domácí počítač“. Ale proč ne, domů se rozhodně hodí. Doporučuji však, kteří nechťají mít poct, že si koupili drahou hracku. Je to počítač, který vyzývá k seriózní práci, programování, ale i zábavě a nekonečnému hraní.

MARK NEPOŽITEK



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

PRINGTON

Dodávame kompletní sortiment
 firmy **Commodore**
 C64, A500, A600, A1200, A4000.

Datalux

295,- Kč
 SV 123
 SUPERCHARGER

460,- Kč
 SV 135
 JUNIOR MEGASTAR

689,- Kč
 SV 207 PC
 COMMANDER
 ANALOG

520,- Kč
 SV 125
 SUPERBOARD

610,- Kč
 SV 127
 TOP STAR

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

ČTENÁŘSKÁ SOUŘEŽ

Tak tohle je soutěž. Čtenářská soutěž a můžete si být jisti, že pokud tohle SCORE čtete a jste tedy jeho čtenářem, máte plné právo do ní vstoupit. Mimochodem, tohle je už druhé kolo naší soutěže a my jsme dostatečně pyšní na to, že jsme to dotáhli až tak daleko. Ale všimněte si, jakou odpovědi na první kolo soutěže neustále chodí, nechceme žádné první kolo uzavírat, a tak se s výsledky boje o tričko MICRODOS setkáte až příště. Další vylosování bude potom vždy v každém druhém následujícím čísle, tzn. že vylosování tohoto kola najdete v čísle 9, 5. kola v čísle 10 atd. Jasně, ne? Pro jistotu ale pošleme soutěžní listky co nejdříve, abychom zabránili zbytečným nepřemístům. Běžněme si něco o soutěži jako takové. Ne snad proto, že bychom si chtěli dělat nějakou reklamu, ale prostě proto, abyste věděli, jak jsme na vás hodni. Vězte tedy, že soutěž jsme vymysleli čistě pro vaše potěšení, a že ceny do ní budeme odávat my, tedy redakce vašeho SCORE. Nemůžete do nás však čekat ceny v podobě letenek do US, automobilů, či zlatých

šperků. Zvolili jsme ceny, které jsou hráčskému světu o něco bližší, a tak u nás budete moči vyhrát takové věci jako nejrůznější herní propagační materiály, reklamní předměty a samozřejmě že i trixy. Mezi propagační materiály nepočítáme plakáty a letáky, ale spíše trička, čepice, odznaky, tašky... Tedy už se ale dostáváme k místu, které je pro vás nejzajímavější - oena tohoto kola. Vězte tedy, že toto kolo je ve znamení oblihy, trysek a F-14. Ano, cena pro vítěze je tentokrát mimořádně sladká, protože jí tvoří hned tři předměty najednou. Je to tričko F-14

FLEET DEFENDER, odznak F-14 a konečně předmět nejvzácnější - nádherný porcelánový hrneček F-14 FLEET DEFENDER. Co víc si srdečně hráčové můžou přát? Pokud jste o pravidla naší soutěže, jsou jednoduchá - stačí nastat odpovědi na naše soutěžní otázky na samostatný korespondenční listek (s ohledem na množství dopisů nebudeme do soutěže zařazovat odpovědi v obálkách a na tento listek nalepíte kupon, který ve většině případech najdete na stejné stránce jako soutěžní ta překvapivě i tentokrát na této stránce). Správné odpovědi budou srovnávány a jedem výherce každého kola od nás dostane vyloženou cenu. A otázky dne?

1. Hra F-14 FLEET DEFENDER firmy MICROPROSE obsahuje stíhačku F-14 TOMCAT, to je více než pochopitelné. Bude pro vás problémem vzpomenout si alespoň na jednu další hru, ve které se tento letoun vyskytuje?
2. F-14 FLEET DEFENDER k nám přiletěl od firmy MICROPROSE. Co takhle deset dalších her od této firmy?
3. I dnes bude poslední otázka oddychová a relaxační, tedy bychom neherli. Napíste nám, jak se jmenoval první člověk, který vystoupil na povrch Měsíce?

Druhé kolo skončilo, vás čeká psaní odpovědí a velké těšení. Tedy velké těšení, protože cena dnes stojí za to. Tužka, nůžky, lepidlo, korespondenční listek a deset minut času je vše, co k jejímu získání potřebujete. A trochu štěstí, pravda. Tak do toho!

Vaše redakce

www.otaznamos.cz

SOUTEŽ SCORE KUPON 2



PC, které si můžete dovolit!

PC 386 DX 40 MHz

RAM 4 MB
hard disk 214 MB
SVGA 512 KB
minitower
klávesnice US/CZ
barevný monitor LR

31 390,- včetně DPH
25 520,- bez DPH

PC 486 DX 40 MHz

RAM 4 MB
hard disk 214 MB
SVGA 512 KB
minitower
klávesnice US/CZ
barevný monitor LR

39 760,- včetně DPH
32 325,- bez DPH

Na počítače poskytujeme záruku 12 měsíců.
Na požádání Vám sestavíme i jiné konfigurace.

Z naší nabídky (ceny včetně DPH)

CD ROM mechaniky

Mitsumi LU0055
single speed (150 KB/s)
Mitsumi FX-01D
double speed (300 KB/s)

4 980,- Kč

6 990,- Kč

Zvukové karty

Sound Blaster 16
16-ti bitová zvuková karta
Sound Galaxy BX II
zvuková karta mono

6 650,- Kč

2 690,- Kč

Joysticky

QS-123 Warrior 5
analogový joystick pro PC
QS-113
analogový joystick pro PC

410,- Kč

330,- Kč

Počítačové hry

Šioký výběr her pro PC
Arena, Gabriel Knight,
Sim City 2000, T.F.X.
a desítky dalších titulů

Diskety

Noname 3.5" HD
3M 3.5" HD
Noname 5.25" HD
3M 5.25" HD

200,- Kč

380,- Kč

130,- Kč

130,- Kč

Tiskárny

Epson LX-100
9-ti jehličková tiskárna A4, podavač na 50 listů, traktor,
čeština Latin2
Epson LXQ100
24 jehličková tiskárna A4, podavač na 50 listů, čeština Latin2
HP Deskjet 520
trysková tiskárna, 300 dpi, podavač, cartridge s českými znaky

6 570,- Kč

7 690,- Kč

12 360,- Kč

Boxy na diskety

Practica Box 100
na 100 disket 3.5" i 5.25"

165,- Kč

Practica Box 50
na 50 disket 3.5" i 5.25"

133,- Kč

Pásy do tiskáren, časopisy, literatura

NABÍZÍME I POČÍTAČE ATARI A COMMODORE.

PC Shop
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax 242 286 40
(stanice metra Národní)
Po-Pá 9-18, So 9-13

Přijďte si vybrat do naší prodejny v centru Prahy.

JRC
www.strojovnaes.sk

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979
(posíláme na dobírku)
Po-Pá 10-18

ARMORED FIST

NOVALOGIC



score



Logic 3



... to nejlepší pro váš počítač

LOGIPAD

mikroswitchový ovladač pro PC
- šest fire-spínačů
- palcový ovladač
- autofire
- kabel ca 1,8 m
Model JT 260
PC: 699,- Kč, Amiga: 649,- Kč



DELTA-RAY

- nový design ovládací páky
- devět mikroswitchů
- dlouhý kabel
- pět fire-spínačů
- autofire
- přísavky
Model JT 256
PC: 599,- Kč, Amiga: 549,- Kč



QUATRO

Klasický design
- šest kvalitních mikrospínačů
- kovová páka
- zrychlená palba
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog
Model JT 255
PC: 799,- Kč, Amiga: 399,- Kč

PINTO

Klasický design
- pohodlná velikost
- šest mikrospínačů
- kovová páka
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog
Model JT 252
PC: 699,- Kč, Amiga: 399,- Kč



TORNADO

Analogový joystick pro PC
- ergonomicky tvarovaný
- citlivé spínače
- možnost nastavení X a Y cívky
- autofire
- automatické centrování
- kabel 1,80 m
Model JT 251
PC: 499,- Kč



FREE WHEEL

Dokážete si představit, že by pilot F-1 řídil svůj vůz joystickem? Asi ne. Proto firma Logic 3 vyvinula tento ovladač. Stačí ho jen zapojit do vašeho joystickového portu. Výborně se hodí pro všechny simulátory, kde řídíte vozidlo. Používá stejné spínače jako výše uvedený FreeFlight.
Model FW 223
PC: 1.499,- Kč, Amiga: 1.499,- Kč



FREE FLIGHT

Tento ojedinelý ovladač byl vytvořen ve spolupráci s profesionálními piloty. Používá zcela nových spínačů, reagujících na úhel naklonění. Proto nabízí maximální přesnost a blíží se skutečnému ovladači v letadlech. Freeflight. Je tak ideálním joystickem pro vaše letecké simulátory na PC.
Model FF224
PC: 1.499,- Kč

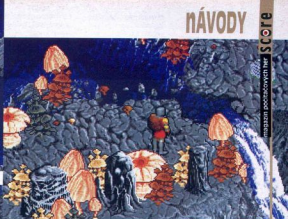




Prázdnou vodou provolá číst potopené stavby.



Vstup k legendárnímu paganskému bojevskému Khumash Gorovi je volný - šití leží na otláči a dveře jsou otevřeny.



Průběh, titánka vody je teď na svobodě.



Lukáška polevšího srovnaje: neviditelné Avatar se zapojí kráblem ohně a provolá pomoc golemu a děmonu.

Ultima

Nejdříve se pořádně zorientujte podle mapy. Uprostřed města Tenebrae stojí zámek královny Morley zvané Tempest. Město samotné je rozděleno do dvou částí - západní části a východní části. Vědět do něj čtyři brány - jižní branou na začátku hry vidíte směrem od moře - od moře, kde se konají popravky. Brána západní ústí do zakázaného teritoria, které je ze severu brzy uzavřeno skálami, jižní směrem se pak rozšíří do velké zalesněné roviny, kde kromě pár roztroušených domků a malé hospodky nic nenajdete. Brána východní vede do řídkého houbového lesa, ve kterém se nachází několik důležitých lokad a hřbitov, domov Necromancerů, vyznavačů boha země Lithose. Konečně branou severní projdete okolo velkého stádku do semknutého údolí, ze kterého vede chodba západní skálou na plošinu, kde přebývá nezávislý kouzelník Myhran.

Golem **Ultimá B** - Pagan je porazit čtyři titány - **Lithose, Hydrose, Stalose a Prose** a opustit zemi Pagan teleportací do jiné dimenze. Od titánů musíte získat **Srdce Země** (Heart of Earth), **Szu Mofí** (Tear of Seas), **Dech Vítru** (Breath of Wind) a **Jazyk Ohně** (Tongue of Flame). Posledním pomocníkem k vyvolání transportačního kouzla je **Spíčka Oheň** (Iobek's Tip), kterou Hlidá zesnulý bojovník Khumash-Gor. Nakonec vám Myhran prodá teleportační kouzlo **Ethereal Travel**, pomocí kterého se přenesete přímo k titánům a svedete s nimi souboj. Pak do portagramu na zemi vložíte jimi posvěcené symboly a odejdete **Bránou Světla** zpět na Zemi třeba k Mc Donaldovi na hamburgery. Vypadá to možná jednoduše, ale ve skutečnosti je tomu právě naopak. Ultimá B je totiž tuňák jako ještě žádná jiná. Neustává vás bude

něco zabíjet, neustále nebudete moci najít správné východy a klíče. Navíc se tato Ultima, stejně jako její předchůdci, vůbec nemapuje a její podzemní části jsou prakticky nemapovatelné. Spolu s irenou jsme vybudovali mapou v povrchu ostrova Pagan a přenesli mapu města Tenebrae zmatkaně a velmi rozlehlé podzemní prostory, sestávající zejména z nekonečných choděb a jeskyní, jsme se ani nepokoušeli mapovat. Asi čtvrtinu svého snažení ale právě v těchto slovních strážnicích, takže vás v návodu podzemím povedu slovně naznačovanými směry, kterými se máte vydat. Elementu hledání vás tím sice nezabavím, ale cesty podzemními chodbami bývaly povětšinou lineární, takže se nemůžete úplně ztratit.

Na samém počátku hry budete mít ještě jiné, přizemnější, starosti než mapování podzemních kobek. Bude vás zajímat, kde najít zbraně, peníze a vybavení na cestu vůbec. Zapamatujte si jednu věc: Avatar je zhotověn z kůže. Ač jste kdekoli, kůlně v přilehlé domě, kradte peníze a diamanty. Každý penízek, "Obsidian" se vám bude hodit. Naučte se odpovídat bukáním na postele. Vezměte si s sebou na cestu alespoň jeden spáček "Bedroll" a jednu hodinu, tukáním na něž se vždy dozvíte, jaký je čas. Casové jednotky Paganů používají jiné, než na které jsme zvyklí, takže si pročtěte deníky strážů, kde uvidíte, jak systém času vypadá. V žádném případě nezbírejte zbytečné věci jako talíře a Hřebeny, protože unesete velmi limitovaný počet věcí! Na polekosenou můžete sbírat kouzelné lahvičky "Potion", které mají následující efekty podle barev:

Kompletní řešení

Zluta lahvička ... malé hoření
Červená lahvička ... velké hoření
Oranžová lahvička ... doplňuje manu
Zelená lahvička ... pouze opomně chutná
Modrá lahvička ... uspává
Fialová lahvička ... kouzelný štít v boji
Černá lahvička ... neviditelnost

Jelikož na začátku hry nemáte po pádu do moře žádnou porádnou zbraň ani zbraň, zmíním se o několika místech, kde se vám zbraně zdarma. Nejblíže se nachází katova popravčí sekera, je schovaná v domku katky Imsylim tím ženu-katal v Západní části Tenebrae (viz mapu) a stačí jí jen ukrást. Ve východní části města se můžete vyloupat do domku královského zbrojíře. Na krbu je zde pačká, kterou přehodíte a sestupte do sklepa. Tady je v truhle brnění a zbraň. Bojová sekera zdarma se nachází také v tajné jeskyni za jezímkem, k němuž dojdete, dříve-li se severně od západní brány města. V jeskyni stačí přehodit páčku a otevřít truhlu. Jestli jste si všiml, že vás některé truhly nemají rády a snaží se ukončit váš mizerný zlodějský život sinou explod. Na tyto a podobné úšly se používají magické listy. Můžete se například postavit k bedně, která vypadá zapasatě a zakouzit Detract Trap. Pokud past objevíte, můžete ji odkouzit Remove Trap.

Kouzelné listy jsou na jedno použití a vají se všude mzdě. Mnoho věcí v domech je poschovávaných v šuplatech, ve skříních a pod různými předměty. Peníze najdete třeba pod kožním pradem a krabičkou s diamanty třeba za židlemi v koutě. Upršte čtete všechny knihy. Najem, že obsahují zajímavé a nápadité pověsti, ale občas

NÁVODY

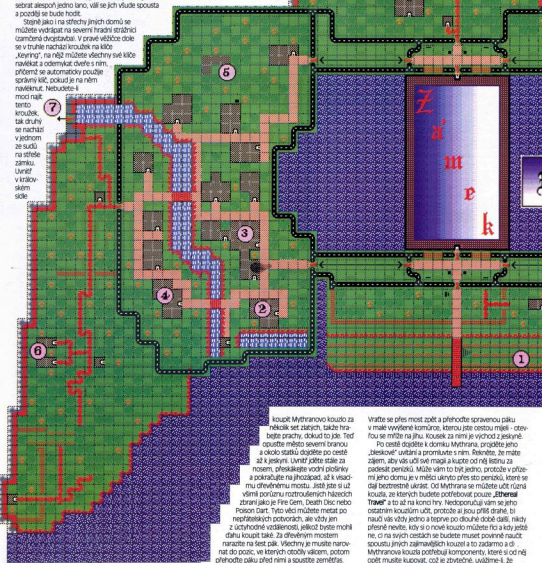
se v nich mnohou důležitě informací jako například průvodce jednými houbami,

apod. Veselě je pokaždé houby měnit barvu pozadí, můžete pak chodit se zeleným Avatarem mezi modrými domy, apod. Seniozím pařánům, kteří mají v úmyslu tuto Ultimu dohnat do konce, doporučuji uvolnit si teď menší začátku pro vynikající zbraň – palčák zvaný kůsč, "The Slayer". Vypadá s města východní branou a podle mapy najdete základy rozbořeného domečku s malým diamantem uprostřed podlahy. Podlahou propadněte dolů, kde pod hromadou smrtků leží klíč k truhle na východě. V truhle je datí klíč, který seberte a vydejte se na západ. Narazíte na střílnu zbraní, která mluví o diabolnickém Slayeru jako o nejlepší zbraní a Paganu. V jedné ze západních uliček najdete doupě trollů plné silných lidí, kde se v bráně nachází datí klíč. Potom se kousek vracíte, přehodíte páku a zamíříte na sever. Přesákejte nepřijemně vodní kameny (tohle je teprve začátek, ty pravé skáldy eskapády teprve přijdou) a po cestě dojděte ke dveřím. Odemkněte je klíčem od trolla a za nimi vykecťte na otáčí, kde lež **Slayer**. Potom otevřete dveře pod otáčkem a vstupujete – budete přeneseni na povrch kousek od hřbitova. Teprve s touto super zbraní, která mi sloužila až do konce hry se vydejte do zámku. Mimochodem, po cestě doporučuji někde sebrat alespoň jedno lano, vší se jich všude spousta a později se bude hodit.

Stejně jako i na střechy jiných domů se můžete vylípat na severní hradiční strážník (zamčená dvojsťavba). V pravé věžičce dole se v truhle nachází krouček na klíč "keyring", na nějž můžete všechny své klíče navlékat a odemýkat dveře s ním, přičemž se automaticky použije správný klíč, pokud je na něm navléknut. Nebudete-li moci najít tento krouček, tak druhý se nachází v jednom ze sudů na střeše zámku. Uvnitř v královském sídle

neri mnoho zajímavých věcí, hlavně si musíte popovídat s královninou služkou Araminou a dát si s ní rande v jejím domku ve východní Tenebrae v čase vě jednotce "Bloodwatch". Jděte se také podívat na střechu zámku, kde potkáte, pokud nenajdete zvláštní dveřec na zemi, ve kterém poletují čarů. Sroupněte si na něj a zase sestě, udeřte vím to spousta běhání, později se dozvíte, proč.

Nyní si můžete vydláčet peníze: Jděte do východní části města a pokusíte, až bude ve svém domě žena prodávající klenoty a diamanty (viz. mapa). Vějděte domů a vyspěte se na její posteli. Druhý den jí žena bude opět pryč. Poberte všechny její šperky a drahokamy a jděte zase spát až do dne, kdy se žena vrátí. Pak ji nakradené věci drze prodáte, čímž si nahradíte "majlant". Těto peníze můžete pochopitelně prodat a i ostatní pravé diamanty navlékné na všichni ostáček. Ke konci hry budete totiž muset

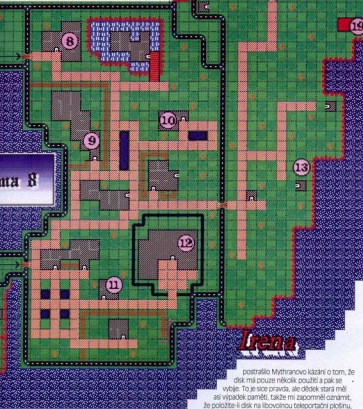


koupit Mythranovo kouzlo za nějaký set zbytků, takže hra budete pracny, dokud to jde. Teď opusťte město severní branou a okolo státní dojděte po cestě až k jeskyni. Uvnitř jděte stále za nosem, přesákejte vodní plošinky a pokračujte na jihozápad, až k visacímu ohevnému mostu. Jistě jste si už všimli porůznu roztroušených háleček zbraní jako je Fire Gem, Death Disc nebo Poison Dart. Tyto věci můžete meřat po nepřátelských potvorách, ale vždy jen z úctyhodné vzdálenosti, jelikož byste mohli drahé koupit také. Za ohevním mostem narazíte na šest pák. Všechny je musíte narovnat do pozic, ve kterých otočily všlcom, potom přehodíte páku před nimi a spustíte zeměřas.

Vraťte se přes most zdtě a přehodte správnou páku v malé vyřčené komnatě, kterou jste cestou měli – otevřou se mže na jihu. Kousek za nimi je východ z jeskyně.

Po cestě dojděte k domku Mythrana, projděte jeho "bleskové" uvítání a promluve s ním. Řekněte, že máte zájem, aby vás učil své magii a kupte od něj listinu za padesát penězů. Může vám to být jedno, protože v přízemí jeho domu je v mělci ukryto přes sto penězů, které se dají beztržně ukrást. Od Mythrana se můžete učít různé kouzla, ze kterých budete potřebovat pouze "Ethereal Travel" a to až na konci hry. Nedoporučuji vám se jeho ostatním kouzly učít, protože i jsou příliš drahé, bi nauč vás vždy jedno a teprve po dlouhé době další, nikdy přesně nevíte, kdy si o nové kouzlo můžete říci a kdy ještě ne, o na svých ostáček se budete muset povinně naučit spousta jiných zajímavých kouzla a to zadarmo a di Mythranova kouzla potřebují komponenty, které si od něj opět musíte kupovat, což je zbytečné, uvážíme-li, že

- 1- začátek hry
- 2- dům popravčího
- 3- hospoda
- 4- kovár
- 5- dřevěné trsky pro Vívda
- 6- hospoda na západ od města
- 7- tajná jeskyně se sekerou
- 8- knihovna
- 9- obchodnice s klenoty
- 10- místní kouzelník
- 11- služka Aramina
- 12- rádcův dům
- 13- palcát „The Slayer“
- 14- dům Necromancerů
- 15- zde pohřbit Lothian
- 16- vchod do podzemí
- 17- pasáci Thoraxi
- 18- k Mythranoi
- 19- houby „Popravčího kápě“



NÁVODY

stejně lokaci a okolí, může se stát, že osoty zůstanou na mstech, kde byly i když už podle časového rozvrhu mají být úplně jinde, některé dveře zůstanou zamčené a podobně. Jedním řešením tohoto problému je odložit hraní Injam, tam se vyspat a vrátit se zpět, pak bude všechno v pořádku. Podobně postupujte s vyhledávacím služky.

Uvědomte si, že pokud se v rámci pokleste, až se dostanete do trůnného sálu do jedlny. Na stoku vlevo v trůnní místnosti leží klíč ke dveřím do ložnice pod poduškou s hlavou smrtky. Vůbec se nepokoušejte klíč zpod podušky sebrat, když je královna ořtomána v místnosti. Komárku a bednu v ložnici odemkněte klíčem od služky lidoufami. Jezte uposlechní mě rady a dāl si klíče na krouček, protože jinak v nich budete mít pěkný zmatek.

Nakouzenou obřadní dýku domeste Vívdivi po přezemí jeho domu. Budete svědčt efektivně rituálu zabít Lothian a převládáí hodnosti Necromancra. Stane se z vás Necromancenský učeň. Dostanete další úkol: přinést Vívdivi komponenty na kouzlení - Popravčího kápě „Executioner's Hood“ a dřevěné tyčky „Wood Stick“, jako správný čarodějný učeň se pro předměty vydejte. Popravčího kápě je černá špičatá houba, která roste východně od brány na hřbitov v malé jámě tzv. mapai. Tyčky se vālí okolo velkého stromu u rozbořeného domu v západní části města. Tuto dým se nachází na severu této zhuďenské sekce, kousek za arénou, je to jediné místo ve městě, kde se vyskytují zombi a duchové. S komponenty se vraťte k Vívdivi. Bude potěšen, jak vám jās práce od ruky a poše vás na test zesnulých Necromancra.

Dostanete zvláštní klíč „Key of Careaker“, který je však spíše něco na způsob klenkova klíče, protože pomocí něho budete od této chvíle pravidelně kouzlit. Pročtěte si knihy ve druhém patře Vívdivova domu a ze zapovězené truhly vytáhněte zaprášenou listinu. Ke kouzlení budete potřebovat tyto složky: krev (Blood), houby Popravčího kápě (Executioner's Hood), kosti (Bones), dřevě (Wood), hlínu (Dirt) a bahno (Mudmoor). Dovězte se také první Necromancenská kouzla:

Mrtví Muži „Death speak“ - z kosti a kve, rozcavá mrtvé Necromancry.

Otvírání Země „Open Ground“ - z bahna a kve, nepoužívají kouzlo, otvírá zemi a stěny.

Zavolání Zeměpěsní „Call Quaker“ - z kosti, dřeva, bahna a hlíny. Kromě toho, že se žije obrovzta a padají mi krápníky na hlavu jsem nenaléz žádné úkoly.

Ve speciální místnosti v jřní části druhého patra uvltíte na stolech rozložené potřebné komponenty ke kouzlení a prázdny ptyček. Zkuste si zakoučt žítve Mrtví Muži, toto kouzlo budete často používat, takže ho musíte dobře ovládat. Do ptyčku vlozte jednu hrst kostěných úlomků a jednu lahvičku kve. Na zavěšený ptyk s tímto dým vltmí velké množství kve. Careaker“ a komponenty se změní v kouzlo, které si můžete z ptyčku vyndat do batohu a schovat si ho na pozdější použití. Při kouzlení nesmí být v ptyčku žádné přebytké věci, jinak se kouzlo nepovede a přijde o všechny komponenty. V této chvíli to ještě není taková tragédie, ale v podzemí bude o ingredience často nouze, takže si plane kouzlo dobře rozmyslete. Vlozte na hřbitov a dejte se na sever, mezi skálami je zde sevřená malá svatyně. Vstupte do úzké uličky v ní a použijte kouzlo Otvírání Země. Brána do Hubům Země se otevře. Jak bude vypadat test Necromancra se dozvíte příště.

Ireaa

postráhalo Mythranovo kázání o tom, že disk má pouze několik použití a pak se vyběje. To je stes pravda, ale oběk stará měl asi vypadek paměti, takže mi zapomeň osamit, že poličíte-li disk na libovolnou teleportační plošinu, znovu se nabije a můžete ho používat dále. Přijel jsem na tu úplně náhodou, když jsem už zoufal, že budu muset chodit pěšky. Také nezapomeň, že existují magicky blokováná místa, odkud se nemůžete teleportovat, jsou to různé tzn. nebo třeba zavěr hry, kdy se odčtne v jiné dimenzi a budete bojovat s titány.

Vyjděte východní branou a navštivte hřbitov. Cestíčka vás zavede do domu Necromancra. Promluzte si s učněm Vívdivem, je buď před domem nebo ve druhém patře, a sřte mu, že získate zpět jeho obřadní dýku, kterou ukradl voják královny Mordey. Vyspěte se až do časové jednotky „Bloodwatch“ a jřte zpět do východní části města. Podle domluvy navštivte služdomě dřevěný domek na jnu s dvojitými ků Araminu v jejím dvřemí a přemluve ji, ať vám dá klíč od královny tajného pokle. Dejte si pozor na následující chytbu v programu: v každou časovou jednotku jsou určité osoby na určitých mstech. Například královna nejřže spš, potom úřaduje v trůnní místnosti, jindy ji v jedlně, apod. Pokud se ale vyspěte ve

všechny ostatní kouzlivé sekty, se kterými přijdete do styku, tj. Necromancra, Theurgisti a Mágové, vám své komponenty poskytnou zcela zdarma. Jedlné kouzlo lightning, které vás Mythrana nauč jako třetí v pořadí je odobou pomůckou v boji, ale stojí spoustu peněz.

Dostanete také kouzelnou knihu a malýčt červený teleportační disk, který vám bude velkým pomocníkem. Ve druhém patře jeho domu je na východě stěny zřever s běhajícími články, jako na střeše hraou. Stoupněte si na ně, dvakrát rychle klikněte na červený disk od Mythrana, navoite destinac „Tenebrae“ a šup, jste zpátky ve městě sportovní mžouze k samozřejmí pěšky. Ještě než se pustím do dalšího dění, určtě vám připomenu toto: červený teleportační disk od Mythrana je jedním z nejběžnějších předmětů v celé hře. Možnost teleportovat se bude často klíčová, např. dočtete-li někdm, kde spánite svůj úkol, můžete se okamžitě a rychle přesunout třeba do Tenebrae, aniž byste se museli vracet zpět. Trochu mě



Na první pohled to vůbec nevypadá jako zbraň, ale částečně je zbraň. Musíte to ale chvíli hrát, hodinku, dvě, a brzy zjistíte jak to vlastně všechno je. Limite-li navíc obzvláště anglicky a přejete si je toedy manit, velice si zbytečně prosezáte čas i pod takt ukrátníte. Určitě vás to chytne, musí, nas to také chytí, a proto jsme se rozhodli na to vydat návod, jehož první dvě strany má před sebou.

Ano, to „to“, o kterém je celou obou řeč, není nic jiného než nezanýmý nářadí ve viditelném zbraním letajícího objektu, neboj, jak říkají Angličané, UFO. Enemy unknown. Návod by vám měl pomoci ve volbě základní strategie, v rychlé orientaci ve hře, ve výběru zbraní, budov, postav, atd.

Určitě los najít nepřehlednou množstvím různých strategií jak v UFO postupovat? Želé! To na mnohá aspektech to a především na obtížnosti, kterou si zvolíte na začátku hry. Pokud hrátete jako začátečník, nemusíte se strokovat, že vám do roku 2000 nasadím základnu pokud nebudete mít velkou smůlu. Můžete tedy hrát třeba na to, abyste měli co nelepší vojáky. Čím jich máte méně, tím s nimi můžete více bogovat, a tím rychleji se zlepšují (tato neopimá úmírnost samozřejmě pokrnuje až k jednomu vojáku, ale nedoporučuji bych vám letat na mise jenom s nimi. Můžete si také povinně více základnu a namísto tam záměr poslat zbranou obranu, ani stavět obranu. Jména slovy, můžete rychleji rozvíjet.

U výšších obtížností je to už čím dál složitější. Musíte se hned na začátku bránit, nechat si na základně UFO vám unikají, atd. Autoři to prostě komplikují jak se dá, hru už musíte mít v malíku. Navíc, vyhrát, na první dvě až tři obtížnosti vám vezmou pár dní (tím to trvalo even opravdové demno díky ve formě dechodivkové parby), takže se budete orientovat především na tv základěnkry. Tu už si, pak jsou sami poradí.

Trochu nějaké té strategie...

Je těžké psát o nějaké strategii, když má každý z nás trochu jiné myšlenky. Někdo třeba nemá paměť na vizuální jevy a tak se ve hrách orientuje především podle textu. Někdo zase nemá paměť na čísla, ale hrani mu „odsejpa“, protože se soustředí na výšku malých sloupečků v pravé části obrazovky. Někdo je pedivka a každou lokaci prochází kostičku po kostičce tak, že mu kořist nemůže uniknout. Někdo vsadí na náhonu a doufá, že pokud nebude tak chytří, aby mu proklouzl nějaké za křivky, každý prostě má jiná a nějaká řešení, která zrovna je nejlepší. Pokud se nyní přihlídnete k některému z nich, bude to pravděpodobně tím, že jste podobného řešení. Ale zkuste se taky trochu zamyslet nad názorem toho druhého...

Proto v žádném případě nechci bránit, že strategie, kterou popisují je nejlepší. Žáá se nejedná o mně, ale určitě se může stát, že přijde člověk a rozlámá tyto argumenty mě přesvědčí, že bych měl zůstaty a to má lépe. Berte to pouze jako návrh.

Všechno, co se hře budete mít, získáte buď z akce, zakoupením nebo tak, že si to vyrobíte. Druhé dva zdíroje stojí peníze, které jsou v UFO velmi drahé. Peníze můžete vydělat prodejem věškových věcí, pomocí v artefaktů vytvořených v hře, nebo zdroje peněz jsou státy. Které máte za úkol chránit před „ufou“.

Napok, hlavní požítavě vašich peněz jsou vaše základny. Nemálo často se vám může stát, že vyjete na základny překročí vaše příjmy. Proto to s výdajem vaší základny nepřehánějte, nakupujte jen to, co je opravdu nutné a všechno nepotřebné hned prodávejte. Budete z toho mít jak peníze, tak místo ve skladu. Je dobré mít vědce pouze na jedné základně. Stoj vs poměrně hodně peněz a více jich stejně nevyužijete. Luďte, že je konci hry už ani nebudete mít co vymýšlet.

Na druhou stranu, vědčků vzhľadum je jedné osoba, která vědčí. Mimmo to, že vzhľadum získáváte nové a nové zbraně, stíhačky, panofe, budovy,

atd., získáváte i informace o vetřících. Jedná z nich je velice důležitá a pokud ji máte, stojí pře před koncem hry. Je to informace o tom, kde mají vetřecí základnu a většinou ji získáte z nějakého ufo-věšce většice apod. Proto neváhejte prozkoumat všechno, co se s výpravou připevzte, včetně mrtvol vetřících.

Intenzí vás také stojí hodné peněz, ale je dobré jich mít trochu více než vědci. Později ve hře budete vyrábět dost často a je dobré si potom přistavit ještě jednu dnu. Pokud ji postavíte na stejné základně jako tu první, budete v ní moci intenzí, kteří nemají co dělat, využívat. Věd, které výrobu budou šle zabírat prostor ve skladu, takže je lepší si druhou dnu startu pře vědci postavit, na jiné základně, pokud se plusarujete. Jestliže nezáte náhodou, dvě dny se čtyřiceti intenzí vyřadí by vám měly stačit.

Intenzí vám navíc mohou snadno vyřadit peníze, je spočítáno, že pokud vyrábíte a následně prodáváte Personal Armor, každý intenzí vám vydělá zhruba 100 000 měsáčně. Tím by vaše problémy s penězi měly být vyřešeny.

Nemusíte se bát, že budete zapleteni do nějakých intrik. Že stáku, kde zníte nejvíce ufo-ů budete také dostávat nejvíce peněz, naprosto nezávisle na tom, jakou smůlu, máte by vám platit velké věšce na stáku (tímochodem, všimněte si, že autoři uplínou záležitost na naši republiku — to je také jeden z důvodů, proč se moje první základna vždy menue „Israeland“ a leží v srdci Evropy).

Je vždycky dobré pozici často uklídat, a to jak na obrazovce se zemkují, tak v akci stáku. Když musí hrát dověk nějakou částí podruhé, stává se, že znova neudělá, co předtím udělal, protože si myslí, že už to udělal. Na obrazovce zemkule vám mohou vetřecí předpádnout základnu, a pokud tam nemáte žádné vojáky, můžete se při záhrabot. Proto si v právé části nakupte alespoň pět vojáku, trochu je vyovčíte a nechte je na základně.

V první úrovni vám ufo-ů budou většinou napadati jenom tu základnu, kterou jste postavili jako první (hlavně proto, že je zaručeno nejlepší vyvážená), ale ani to není pravidlem. Jestliže však budete často zavazovat, není se toho bát.

V akci často hry je ukládání pozic ještě aktuálnější. Může se stát, že se na jednou někde objeví vetřecí a zastřelí vám vojáka. I když tím hra nekonečí, je lepší buď zrušit a nahrát znovu pozici. Přece jenom ten voják nezlé stáku a především trvá dost bíter, než se z něj stane jenom třeba ufo-ů seržant s osmdesáti časovými jednotkami.

Určitě ukládáte na víc pozic, protože se vám to bude hodit. Je také dobré vědět, že každý střelec ve hře má určitou procentuální úspěšnost, která se zvyšuje se vzdáleností a zbytek je dorovnán náhodným číslem. Když potom vyzkoušíte střelce, přede hodnotu, střelec začne ovl. Znamená to, že pokud máte dobrou pozici, ale zabili vám jednoho vojáka, neváhejte, a nahrajte si ji znovu. Vetřecí už musí být opravdu doří, aby se trefili pokakže.

Stavte nové základny tam, odkud nejvíce letají ufo-ů a tam, kde vám nemějí platit. Samozřejmě je ideální rozmistit základny tak, aby svými radary pokrývaly co možná největší plochu zemkule.

Vaši vojáci jsou pro vás velice drahé, proto si na ně dávejte pozor. Nebojujte zbrkle, schovávejte se za překážky a postupujte v každém směru alespoň se dvěma vojáky. Když ten první někoho objeví, nebo se přiblíží netrefí, ten druhý to obstará za něj. Když už nemůžete nic udělat, neváhejte, tak si stáku a zrušit. Vetřecí se pak hroze trefit. Až budete mít lepší brnění (například flying-suit, už se nebudete muset schovávat téměř vůbec).

Zelí na situac, ale zrovna je nevyhnutelný střel. „Auto Shotgun“ jsou to jakoby tři „Snap Shots“ dohře, o chlap horší, ale většinou trochu méně přesné. Někdy, pokud se opravdu chcete trefit, na škoupu použijte „Armed Shot“. Radši si ale předtím uložte pozici.

Rozlišujte se. Klidně se může stát, že ufo-ů bude vede vás, ale vy o něm nebudete vědět, protože k němu budete záky. Na vojáky v berte jenom nejnutnější zbraně. Když toho musí voják hodně tanat, má místo energie a časovými jednotkami, ani nechtějte v lodi není dobré řešení. Pokud máte například těžku

plazmatické pušky, tak si jích berte přesně tolik, kolik máte vojáku. Za každou plazmatickou pušku uvolní na výpravě jeden zlozobník (tj. asi třicet nábojů nezávisle na tom, jestli jste z ní stříleli nebo zůstala v lodi. Řešením je plazmatické pušky vybit, ovšem na to musíte mít volné obě ruce a stojí vás to dost časových jednotek. Na druhou stranu se však i těm dřívějších nábojovic různem stane jina.

Vyberte se však třídou na začátku do ufo-ům lodi a všechny tam vložené náboje, tak si stáku i vetřecí v misi, takže nemůžete zbytečně prohledávat okolí. Neberte si na mise hodně vojáků. Bohatě stačí šest až pět (a kolikrát i tři - zmíňhonosobnějvšim ommunolog). Zbytečně se vám pak obí protáhne a více se stejně moc nezlepšívá.

Všechno, co po vetřících zbudete včetně mrtvol, se po vyhrání mise automaticky posílá, takže nemusíte dělat vs. To jsou právě pak ty artefakty, jejichž zkoumáním se posouváte ve hře kupředu.

Velice nepřehledné jsou zpráva, „TRACKING LOST“, jak předají tomu, abyste tyto údaje slova videli co nejméně často je nasnadě. Jednak musíte mít základnu rozmístěnou zrovnoměrně po celé zemkule a v každé z nich postavit velký radar. Tak budete nadá roviným způsobem kontrolovat co největší možnou plochu. Další důležitá věc je mít rychlé stíhačky o talle. Pokud máte například Avengera, tak se jíř nemusíte bát, že vám olivý objekt uplchne. U pomalejších stíhaček často pomáhá, když ležte na poslední známou pozici UFO. Radar stíhačky někdy sledovává UFO opož zachytí.

Pokud se domníváte, že útok jenou stíhačkou na dané UFO nestačí (například BattleShip je více odolná), můžete útok v letkách. Klidně na dva děř vyřadí se obdivníci v levém horním rohu bojového okna a stíhačka zvláde UFO sledovat.

V UFO můžete čásem vyrábět hodně druhů různých stíhaček a transportérů. Žde jsou jejich jména a důležitá data.

SKYRANGER (transportér)
Maximální rychlost: 760
Akcelerace: 2
Pohonné hmoty: 2000
Zbraně: 0
Panofe: 150

LIGHTNING (transportér a útočný)
Maximální rychlost: 5100
Akcelerace: 9
Pohonné hmoty: 3000
Zbraně: 1
Panofe: 800

AVENGER (transportér a útočný)
Maximální rychlost: 5400
Akcelerace: 10
Pohonné hmoty: 6000
Zbraně: 2
Panofe: 1200

INTERCEPTOR (útočný)
Maximální rychlost: 2100
Akcelerace: 9
Pohonné hmoty: 1000
Zbraně: 2
Panofe: 100

FREESTORM (útočný)
Maximální rychlost: 4200
Akcelerace: 9
Pohonné hmoty: 2000
Zbraně: 2
Panofe: 300

Útočnou sílu ovlivňují zbraně, která si na stíhačku naložíte.

Kromě vojáků si můžete na mise brát také těšší techniku, a to tanky. I když jř jsem je moc nepoužíval, některé kolegové si je velice obzvláště. Nejméně účinný je TANK/CANNON, TANK/LAUNCHER tří H&P rakety a stejně jako předcházějící se před každou misi automaticky nabíjí (pokud má tři). TANK/LASER CANNON oproti nim žádnou munici nepotřebuje, což je velká výhoda. HOVERTANK je asi nejlepší, protože léta, má poměrně silné střely a hlavně, nemusí se nabíjet. HOVERTANK/LAUNCHER má sice Fusion Bally, které jsou silnější, ale musí se nabíjet, což známena - tím na skadle nezůstane několik nábojů tohoto druhu. Tento tank samozřejmě také léta.

Pokračování příště
UVULA

**STINGRAY**

Účinnost: 70
 Dostřel: 30 km
 Přesnost: 70%
 Doba nabíjení: 15 s

**AVALANCHE**

Účinnost: 100
 Dostřel: 60 km
 Přesnost: 100%
 Doba nabíjení: 20 s

**CANNON**

Účinnost: 10
 Dostřel: 10 km
 Přesnost: 10%
 Doba nabíjení: 2 s

**FUSION BALL**

Účinnost: 250
 Dostřel: 65 km
 Přesnost: 230%
 Doba nabíjení: 25 s

**LASER CANNON**

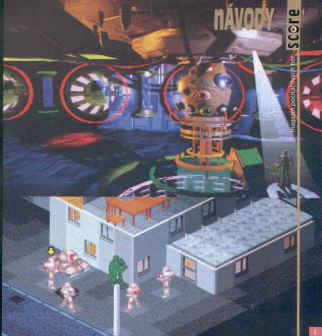
Účinnost: 70
 Dostřel: 21 km
 Přesnost: 70%
 Doba nabíjení: 4s

**PLASMA BEAM**

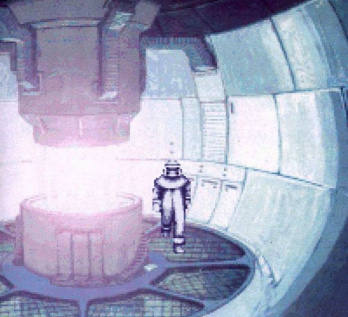
Účinnost: 140
 Dostřel: 52
 Přesnost: 140%
 Doba nabíjení: 6 s

Info

ENEMY UNKNOWN



Magazin počítačových her
SCORE



You're not HUMAN, are you?
You're talking of a FUTURE designed by LIMC?



h-oh! The tunnel ROOF doesn't look too STABLE!



u dveří
voravo od
bazénku. Až
bude telefonovat, str-
čte videokazetu do videa
a vezměte si sušenky.
Jděte k policajovi hidajicimu
katedrály. Počkejte, až přijde paní
s psíkem a bude s ním mluvit. Pak oka-
mžitě použijte psí sušenky na přívno
a zatáhnete za lano, pes se navrná.
Zatáhnete ještě jednou a pes bude vystřelen do
bazénu. Jděte do katedrály, dolů do temných dveří,
otevřete a prohleďte všechny skřínky. V jedné bude
mrtvá Anita. Vraťte se zpět do prvního parta k reaktoru.
Na místě, kde pracovala Anita otevřete skřínky
a obléčte si radiační kombinézu. Teď doprava do reaktoru,
terminálem si otevřete dveře. V reaktoru seberte
Anitinu kartu. Venku se převezte zpět do svých
šatů. Anitininu kartu se naložte do virtuální reality
k logovacím zařízením se teleportujete od dvou ter-
mínů. Uvnitř oslepte pravé oko a prohlédněte za něj.
Jděte dál a použijte oheňváček na studnu IWell.
Potom jděte před dům tustě ženy, promluvit si se
zahradníkem.

Domek pod jezírkem otevřete vložením ID karty do
klíčové díry. Uvnitř seberte kleštěčky. Jděte do domu
vlevo a u soudu, obhajte nemocná. Teď dolů do baru,
pusťte první skladbu na hudebním automatu ve sněžen-
ném patře. Až šéf Colston vstane a bude vyměňovat
vodnou desku, vezměte mu prádno skvělou se
stolu. Dejte jí doktorovi, který vám do hlavy dával port
do virtuální reality a řekněte si o umělé otisky prstů.
S novými otisky se vraťte zpět do baru. Položte ruku na
kovovou destičku u malých dveří na pravé stěně
v dolní místnosti. Uvnitř pádícím vylomte velkou
bednu a její víko položte na bednu menší. Vylezte na
ní, pádícím odchlípnete očník a kleštěmi ho
odlomte.

V tun-
lech metra běžte
doprava, nahoru
a doprava. Dejte zárov-
ku do otvoru sedle díry ve zdi. Pokračujte 2x doprava
Objevte se v nakloněném chodbě, kde rychle tukněte
na otvor na jejím pravém konci, jinak skončíte pod
kameny. Dole tyč odskrabete omítku ze zdi, pak s ní
bouchněte do cihel. Vezměte vypadlou cihlu.
Zabodněte tyč do žly (Swelling) a prašete do ní chlo-
u, tyč zase vytáhněte. Až přijde robot opravář jděte
doprava a nahoru. Na počítači Central Unit snízte vol-
bu 2 teplotu. Vylezte na dočasně zavřený otvor
v zemi a zatáhnete za táhlo nad vámi. Vyděte na
chodbu, pak doprava a projděte dveřmi. Do otvoru
v robotovi strčte Joeyův čip. Vraťte se dolů daleva,
dále dleava, pravou myš se podívejte do okenka ve
zdi a řekněte Joeyovi, až se jde podívat do police-
s nadřizemí. Očenkem se dívajte, co udělá. Počkejte, až
se vrátí a pořádně si s ním promluvíte. Řekněte mu, at
otevře nádrž s potravinovým roztokem pro androidy.
Očenkem opět sledujte, co dělá. Až nádrž vypustí,

jděte k nádrži a android proadně mřítí ve zemi.
Z místnosti s nádrží odejděte doprava nahoru, ti, ne
dveřmi, kterými jste přišli. Další místnosti opět dopra-
va nahoru. Zde vložitě svou ID kartu do terminálu.
Volbami dvě a jedna, otevřete dveře. Prohleďte obě
těla, robotovo i lidské. Získáte Joeyův čip a červenou
Linc kartu. Vraťte se doprava, do místnosti s počíta-
čem. Strčte kartu do otvoru v komunikátoru s Lincem.
Posaďte se. Ve virtuální realitě jděte doprava, oslepte
oko a jděte nahoru. Pomocí „Divine wrath“ zničte ry-
fle. Vraťte se do první místnosti, oslepte oko, rychle
běžte doprava, oslepte oko. Nahoru, nahoru, daleva
seberte víčko i musle to stihnout, než se první oko
otevře! S víčkem jděte do dveří za ryflem a použijte j
na krystal. Vezměte šroubováky a odložte je.

Vyděte z místnosti, dejte se dolů doprava a vložitě
červenou kartu do konzole, spusťte virus. Vezměte
kleště, které visí vlevo na stěně od dveří a vylomte
s nimi červenou tílň. Jděte doprava, otevřete skřínku
pod prostředním androidem a strčte do ní Joeyův čip.
Nejdříve z terminálu nahrajte data osobnosti (volba 2)
a potom spusťte program (volba 3). Projekce andro-
ida a jděte doprava. Řekněte Kenovi, at dá ruku na
senzor. V ten moment položte svoji na senzor druhý.
Jděte dvanáct doprava. Přivažte lano k vyzukači
u konce potrubí a slezte dolů po schodičkách na trub-
ci. Hocha zmrázku tílň do otvoru, pod vámi.
Zhoupte se po laně. U počítače si poslechněte roz-
hovor a až váš otec spadne ze židle, řekněte Kenovi,
abys se posadil na jeho místo. Ende.

ANDREW + IRENA

THE BARROW MOUND OF YASERAT

Hmmm, tak tady není ...é ... v podstatě nic těžkého. Podle mapy se snad dokážete vyhnout většině pastí a projít pár tajných chodeb. Důležitější je, že najdete vampira jménem Yaserat (v místnosti na severovýchodě, kde je shodou okolností na mapě napsáno jeho jméno), sprovedíte ho ze světa a z jeho odporného prstu sevřete prsten RING OF ELEMENTALS. Postava, která má prsten (raději bojovník než kouzelník) potom snadno porazí kamenného Colema na severu a s klíčem z kosti, který po nebožákovi zbude snadno odemkne Bránu - cesta do Východních zemí je volná...

THE ORACLE STONE

Je to podivné, ale je to tak. Pokud chcete, můžete si pro Oracle stone dojít hned na začátku a nezdířovat se s čistěním tábora Temných Elfů. Pokud ale chcete, můžete jejich doupat projít a zaručeně tam najdete hromady pokladů. Oracle stone je ale v každém případě v domečku na západě.

THE CASTLE OF DARK CORRUPTION

Tak tady o té úrovni se nedá říct skoro nic. Vlastně něco ano - projděte celý zámek, pobijte všechny krysy, hledejte poklady a až budete mít dost, zabijte Hornsona uprostřed a získáte Staff of teleportation. Na druhou stranu se ale nemůžete piziat se všemi potvoramí a můžete Hornsona zabít hned. Proti gustu...

THE ISLAND OF RIN

V jakési podivné svatyni na západě ostrova přebývá zločinný jménem Thorastin, který má u sebe mapu bažin, jejíž úroveň jsem neodhalil. Nevadí. Důležitější je dostat se na severní stranu ostrova (při chůzi po vodě se pohybujete jen po žlutých dlaždicích, ale Tenbie „Jogicky“ problém není tak závažný, že?) a v klíčové místnosti najít Amulet of Rin. Snadné!

THE SEWERS OF KOTH

Dostáváme se do další části dobrodružství, touhle dobou už by vaše postavy měly být středně silné a pár z nich už by mělo mít rychle botičky. Pokud je ještě někdo nemá, jeden pár je třeba v místnosti na severovýchodě, ve které rovněž přebývá Gruntas Fouli - nejvyšší kňaz. To ale nic nového na faktu, že sít Parzavanie je přesně v tom místě, kde je na mapě vyznačen...

HERO QUEST 2

The Legacy of Sorasil

Score 70%

Název hry:	HERO QUEST II
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Fantasy
styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnosť:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

KHAJ-ALDOTH
Jedním problémem ve starobylých traslicích dolech by snad mohl být fakt, že v hlavní místnosti na severu jsou kouzelné pláště čtyři, a že kdokoli plášť najde, teleportuje se pryč. Proto je vhodné potvory nejdříve pobít a potom hledat skryté pláště. Ale je to vlastně vaše věc!

THE TEMPLE OF SORASIL

Ani tahle úroveň není obtížná, víte-li jak na to. Do severní místnosti s teleporty se dostanete snadno a v ní ještě snadněji, tedy pokud budete sledovat mapu, na které jsou vyznačeny všechny důležité teleporty. Na konci strastiplně cesty pak najdete žezlo Palaestra. Mimochoodem, v místnosti na severozápadě je můl Staff of Doom. Nenechte si jí ujít.

Stolní hra na počítač, počítat na stole, rozmíli hrdinové, rozmílala monstra, dva druhy kouzel, devět úrovní, kompletní řešení... co můžete chtít víc!

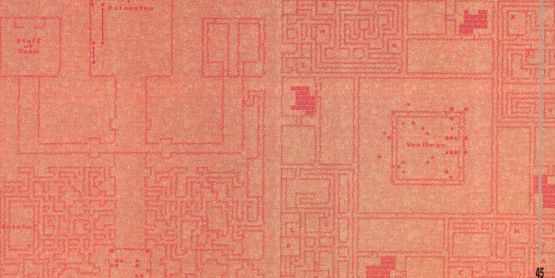
OK, tak tohle by měl být kompletní návod na hru LEGACY OF SORASIL. V podstatě tomu tak je, ale - na mapách nejsou vyznačeny polohy všech předmětů a nepřátel, je docela možné, že na některých chybí i nějaké místnosti, o kterých něco nevím, ale choďte se podívat, že by někdo něco takového našel a byl rozhodem - já o tom vím. Na druhou stranu je ale na mapách všechno, co ke štěstí, tedy k dokončení hry, potřebujete. Než začnete s hrou, čeká vás výběr charakterů a mě nezbyvá než jen doplnit hru se dvěma bojovými postavami, jedním kouzelníkem a trpaslíkem. Také bych se přikláněl k tomu, že jakmile budete mít tu možnost, kupte pro všechny členy party sedmimílové boty. Ale to jen tak na okraj. Vzhůru na Ventrhaxer **ICE**

THE TEMPLE OF OBLIVION

Tohle je první trochu složitější úroveň. Máte ale štěstí, že jsem jí prošel za vás a našel všechny důležité teleporty. Podle rady, kterou dá Oracle Stone je jasné, že cesta k helmé Albios vede přes jedno z kouzelných slov. Tím slovem je KULCAT a vy musíte vstupovat do teleportů, které jsou takto označeny postupně. Všechny důležité teleporty jsou na mapě vyznačeny, a tak to zcela jistě nebude žádný problém.

VENTHRAX CASTLE

Na, nevěříte jste, že to všechno tak rychle skončí, co? No v každém případě je tohle finální úroveň a vám nezbyvá než Ventrhaxe najít a porazit. Je to celkem náročné. Každý z hrdinů totiž musí projít svoji cestou, která je založena na stejném principu jako v Chrámu Oblivion - chazte po označených teleportech. Klíčová slova jsou BANE, HELM, WOLF a LORD a na meče jsou všechny teleporty vyznačeny. Potom se musí každý hrdina probjovat přes velkou místnost až k teleportu V, který vede do hlavní středové místnosti. Uprostřed lesíka v romantickém parku přebývá dábel Ventrhax, kterého musíte zabit i s jeho poskoky. Pokud se vám to podaří, můžete si gratulovat, pokud ne, gratulujte si stejně, že jste to vyzkoušeli až sem.



NÁVODY **Drajská pole**

Když jsme se dostali ze zapáchajících stok před hradištěm, ověděli jsme ještě, co nás čeká. Je pravděpodobně, že kdybychom to věděli, nechali bychom se v areálu opravdu sebrat. Tenkrát jsme ale hledali cestu, jak se dostat z pole plného strážů a otroků.

Když jsme promluvíli s několika otroky pracujícími na plantážích, zjistili jsme, že jejich duchovní vůdce se jmenuje Old One Eye. Jednookého starce jsme našli uprostřed pole a ten nám pověděl o dvou mrtvých východcích z polí Isevemim, ostře střeženou bránu a východním plošemi a kromě toho nám věnoval kouzelný svátek (ARMOR).

Na plantážích jsme rovněž našli více prodávajícího pod rukou kouzelné ovoce a v jiném místě nešťastníka, který chtěl uprchnout. Vzal jsme toho ubožáka k nám do party a on nám za odměnu dal první z teleportačních kamenů (GREEN GEM), který jsme umístili do obelisku na jihu pole. Podle rady starce jsme se dali na východ k vystoupěcí železné plotu z kosti, zlikvidovali pár slabých strážů, protomli plot a uprchlí do širých plání smrtící pouště...

Vyplněná karavana

Hned jakmile jsme vstoupili do rudé pouště, bylo vše na první pohled jasné – karavana byla přeplátná, žemý a děti odvěčeny a vše hřdíaly odporně Magery. Když jsme pobíli pět otrků, od osvobozených vězňů jsme se dozvěděli o zapjatých ženách na severu. Po desíti bůh jsme pobíli poslední zbytky strážů a když jsme s nimi promluvíli, dozvěděli jsme je zabití do vyplněného tělora. Kalinín, vůdce bojovníků nám věnoval měč libone Hornbláde a kromě toho jsme v jeho taboře mohli kdykoliv odočkat, což v nehoštěné poušti není k zahocení. Po krátkém spánku jsme se dali na sever.

Rudé pisky

V oblasti Rudých pisků jsme potkali několik zajímavých lidí. Kromě obchodníka s obřímí štíty to byl pisař Algemon, který dokázal identifikovat všechny naše předměty a po krátkém rozhovoru nám věnoval detektor železa (METAL DETECTOR) a další kámen do teleportu (RED GEM), který přesně padl do obelisku na vyvýšené uprostřed této části pouště. Na této vyvýšené přebíval rovněž Notaku – elfi obchodník a šmejlář, který nás našel na první úkol – donutit pytlík speciální substance otce Carnyviho ve vesnici Teauquetzi. Úkol jsme přijali a vypravili se na západ, do bílé pouště před vesnicí Teauquetzi kromě jeskyně Luasia, která mluvíva o životě na Sedých ostrovcích (což mě mimochodem velice křivá, protože firma SSI z jakýchsi podvodných důvodů ještě nevydala datadisk GRY ISLES, který má dodat jeho DARK SUN dalších 40% dobrodružství, ale je jen tak na okraj – ICEI tady není nic důležitějšího, a tak jsme pokračovali na sever do vesnice Teauquetzi, kde se střídákem pouštních vesnic a která se měla do budoucna stát hlavním městem Alance...

Teauquetzi

V této oáze dobře udržované a poklidné vesnice se učila ženám obelisků dobrodružství a je to také místo, kam jsme se na svých cestách nejčastěji vraceli. Už v bran vesnice jsme se od strážů dozvěděli pár důležitých informací o proročích šlechetného visionáře, o velkém vesnici a dalších věcech. Na navi jsme se zastavili u několika obchůdků a prodali pár nalezených a pro nás nepotřebných předmětů. Potom jsme vstoupili do budovy starostova domu a dali se do řeči s Chahimem – velitelem oáze. Z rozhovoru jsme se dozvěděli o proročích, o nebezpečí, které postoupím vesníkům hrozí a o formidaci se armádě Draji, která co nevidět smete všechny vsiky z pouště. Přijali jsme Chahimovu zvěst a souhlasili s tím, že se na svých cestách pokusíme zformovat alianci proti Draji a spojit tak vesnice k ozbrojenému odvodu. Hlavní úkol byl tedy jasný!

V západní části vesnice jsme našli otce Carnyva a když jsme mu předávali zápisku od Notaku, otec Carnyva nás požádal o přípravu speciálního extraktu a o dodání do vesnice Gedon k rukám žemého Ulnara. Přípravili jsme tedy speciální extrakt v zelené i pravé stěny místnosti a otce opustili.

Na jihu vesnice žije tajemný visionář, za kterým nás posílá Chahí. Kromě několika nesrozumitelných věcí nám dal podivnou kouzelnou hůlku – LLOD'S ROD, s její pomocí je možné cestovat po zemi Temného slunce, o čemž jsme se přesvědčili po krátké konverzaci s duchem hůlky.

Na nívné vesnice je krásná a velice hluboká studna.



DARK SUN SHATTERED LANDS

score	70%
Název hry:	DARK SUN
Vyrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

Nedalek nám to a studnu jsme vypustili pomocí mechanismu ovládaného rumpláem. Jaké bylo naše překvapení, když jsme šlezi došli a našli obrovský pařaz a u něm kromě dalšího kamene do teleportu (BLUE GEM) také ducha kněze jménem Tynan. Po vylechnutí jeho příběhu jsme přišli pomoc – našel dva drahokamy, o kterých je záznam duše jeho a jeho vyvolené dívky jménem Tristram. Po tomto smutném rozhovoru jsme se vrátili zpou na dení světlí, umístili magický kámen do obelisku a opustili Teauquetzi směrem na jih a potom na západ, do oblasti Dračí pouště.

Dračí poušť

Tahle nehoštěná část pouště byla o to více odorná, že v její západní části vyhrábla oblast tmavých písků podobou odporného draha. Po chvíli jsme se setkali s mužem jménem Toonuu, který se živil sběrem a filtrováním solí, které sloužila jako plátidlo v oblastech v podhůří Prstenčevých hor. Za 2000 byl Toonuu ochoten nám jeden vak prodat. Kromě Toonuu je v této části pouště ještě Sšoran – podivný tvor ženuoucí se za svým talismanem a Maris – instruktor Psionického institutu. Potom, co nám pověděl o získávání cvičení pomocí sledování obrazů v poušti jsme ho na jeho cestě po povrchu jeho spirály sledovali a po třech krocích pošlii náhle zkušenosti. Po tomto dobrodružství, které nebylo nikterak podstatné, jsme se vydali dál na západ, do oblasti vesnice zpusťované nájezdy křáčajících monster...!

Cedřilte

Jakmile jsme vstoupili, chtě-nechtě jsme byli zatečeni do bíky vesničarů se třemi Waverly a jejich zatečeni. Potom, co jsme přišli zlikvidovali, našli jsme uprostřed vesnice, co její velitelka jménem Chaya. Dozvěděli jsme se, že její vesnice neustále trpí nájezdy křáčajících monster z hrady

nad vsí. Nabídlí jsme pomoc, za což nám Chaya pověděla o truhle ukryté pod její postelí, kde jsme kromě nejruznějších zbytků našli také další drahokam do teleportu (BLUE GEM). V jejím přibytku jsme také mohli našet odpočinek pro další dobrodružství. Potom, co jsme umístili kámen do teleportačního obelisku, vyhlédli jsme trasika jménem Krikor, za kterým nás Chaya poslala – on jediný má skrytou podzemní cestu do zámků a po chvíli přemluví nám také toho onen tajemný kámen na severu vesnice, za kterým je vchod do podzemí ukáží a potom, co jsme jej silou odsunuli se nám také otevřela cesta do tajemného světa Pouště...

Podhůří

Potom, co jsme produkuvali část Podhůří jsme pochopili, že situace nebyla vůbec růžová. Podhůří už dlouho soustředí pavouků a podivných tvorů Mindhorne, kteří mají jednu společnou myš. Tito tvorové se však nedají ožít na radikální a mirumilovné. V poslední době se totiž objevily projevy nepřátelství pavouků a Mindhorne. Když to rozstříli malí tvorové chodili jako obvykle sbírat výtrusy hub na území pavouků, byli zbesílými pavouky roztrženi na kusy. Zatímco mirumilovni si nevěděly rady, radikální chtěli bovat, jak se později ukázalo, oba táboři byly ale v správné cestě. V západní části Podhůří žije totiž Outcast – Vyhnanec ze společnosti telepatů, který se stýká s pavouky a záměrně plnou svého zá-pavouci v háj hub jsou totiž posedi kletbou Starobých, zatímco ostatní pavouci si žádnou vůli nepřijí a chtějí mirumilovně soužití. Užavěli jsme tedy s Outcastem dohodu – pokud se nám podarí dosáhnout dohody mezi Mindhorne a pavouky, kromě silného hedvábného trmání nám pomůžou k cestě do zámků. Nechali jsme se zavazet k ústní dohodě na území pavouků a vyhlédli na území Darkhodu.

S pavoukem jménem Chur-te-turik, který hřdí

vhod jsme prošli pár slov a ten, slyševad, že jsme mírně vyčlání a přítěž. Outcaste nás pustil dál a kromě toho nám věnoval svůj talisman.

Všechno napovídalo tomu, že zdroj kletby je za dveřmi ne západě Darkholmu. Potom, co jsme rozbilí dveře a zlikvidovali strážce komory, našli jsme stopy přeměny a z smrtelného utrpení jednoho ze Starobýhých - kouzelníka jménem Tara. Ten kdysi před dvěma stoletími podpořil nevyrovnaný boj se svou sestrou jménem Tara, která jej nechala zadat zaživa v této komoře. Nagimu se ale podařilo vytvořit magický grifvšek, se kterým lze odstranit věčné zlo, které Darkholdt zužije.

V místnosti jsme našli čtyři Nagiho talismany, které s tím z nás obklopi a kromě dalších kouzelných předmětů jsme v truhle našli důležité grifvšček IGOLDEN PENDANT. Opouštíme toto smutné místo a vydali se vstří: novým dobrodružstvím, tentokrát přímo za královnu Darkholdt.

Královna byla našim příchodem nadšena a dala nám nebezpečný úkol - zlikvidovat zdroj věčného zla - podivnou bytost - v háji obrovských hub. S ochotou jsme jej výzvu přijali a vydali se směrem k háji, když nám cestu zastoupil princ Clíkk-tunk a varoval nás před královnou, která se nás odvírá (tedy pro něj ovidně) chtěla zbařit, protože její záměry zdaleka nebyly čisté a po jejím vřadu je válka s Mindhome zcela nevyhnutelná. Přesto jsme se ale probjávali přes vlny zuřivých pavouků. Inažtěstí jsme všichni měli Nagiho náhrdelníky, takže jsme byli imunní proti posedlosti a věčné zlo zničili vhozením zlatého amuletu do díry na konci cesty.

Cestou zpátky jsme se převlékli do pravdivosti princových slov formou boje s našimi vřaty poslanými královnou. Při našem opětovném setkání jsme přistoupili na jeho návrh a spolu s ním se vydali za královnou. Ta kupodivu netýrala příliš nadšená našim návratem a místo díky nás postala do ránuv vráž. Po krátké šarvátkě ale všechno dopadlo relativně dobře - královna byla mrtva, náš přítel princ Clíkk-tunk se ujal vlády a přiblížil mir s Mindhome a navíc jsme v přístěnku našli Hromadu

královských pokladů. Spolu s princem jsme se vydali zpět na území Mindhome, u Outcaste jsme za své služby dostali silbenné brnění a se zbylými Mindhome dojednali věčným mir. Když jsme požádali o pomoc při vstupu do hradu, poslali s námi šťastní modři Mindhome jednoho chlapíka, se kterým jsme se dostali k bráně na severovýchodě Darkholmu, a pro kterého nebyl problém vyšplhat po řetězu a otevřít bránu do zámku bez toho, aby stráž - ve vedlejší místnosti cokoliv zpozoroval. Cesta do zámku, ze kterého se kromě západku letáckých Wyvernů ned ještě jiný a o mnoho strážnější pach, byla volná...

Zámek

Měli jsme štěstí, a tak jsme při vstupu do zámku nenarazili na žádné strážce. V jedné části obytných čtvrtí jsme překvapili zraněného vojáka, od kterého jsme se dozvěděli spoustu informací - že zámek ovládá Tara - Starobýhý kouzelnice, která má v moc Pána Wyvernů a ten jí obstarává těla lidí, ze kterých může Tara vyvádět energii a udržovat si tak věčné mládí. V jedné části prvního patra zámku je také Černé bludiště plné oživlých mrtvol - důvům služebních Tary, kteří nemohou najít odpouště a neustále bloudivi po chodbách zámku. Černé bludiště je také pravděpodobně zdroj onoho nadpřirozeného zápachu, o kterém mluví už Krikor. Potom, co jsme si popovídali s raněným vojákem, jsme se trochu porozhlédli po okolí, setkali se s mužem jménem Oaoro, který nám silně pomohl při cestě do vyšších pater zámku, kterou jsme prozradili odmítl, šňákaj proraďnou past. Ke schodům do vyšších pater zámku jsme se raději probjávali sami dříve, než se strážník podřadí vypustit Wyverny z klet.

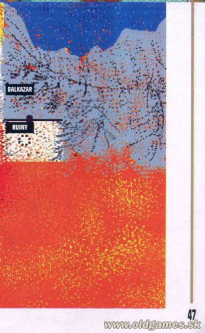
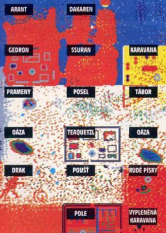
Když jsme se dostali do druhého patra, směřovali jsme směrem na západ, kde jsme v cele, kterou hliďal hlášený polem našli Druhá křivějšího větru. Potom, co nám poděkoval za osvobození nás poslal za Pánem

Wyvernů, kteří všechna letající monstra ovládá pomocí kouzelného Háku. Vzali jsme od Druhá křiv a vydali se na jih do komnat Pána, odemkli cestu křivem a bez dlouhých řečí ukončili celou záležitost smrti Pána Wyvernů a pár jeho poskoků. Na jeho těle jsme kromě pár užitečných předmětů našli křivý Háč, se kterým jsme se vrátili k Drudivi. Vmňenou za Háč jsme dostali Lektvar Větru a radu, jak Taru zničit a ukončit tak utrpení vesnicki Cedrite. Našli jsme tedy její skryté ve východní části, vstoupili do místnosti a ihned zautčili přímo na ni. Po prvním úderu však Tara zmizela, přesně tak, jak předvídal Drudiv. Ihned jsme použili Lektvar Větru iWIND POTORU a tím ukončili stáletý život zlem prolézající kouzelnice... kromě rozličných věcí měla Tara u sebe důležité předměty - Tynan's heart - drahokam, o kterém mluví duch kněze z vesnice Telesquet. Vrátili jsme se za Drudivem, aby chom mu pověděl o svém úspěchu a ten nám gorozdil způsob, jak se dostat ke skrytému pokladu v prvním patře za pomoci hadích bot. Vydali jsme se tedy dolů.

Napřes jsme pomocí Lektvaru Větru zrušili stáleté kouzlo v Černém bludišti smazáním zlych znamení u vchodu a jeden z osvobozených služebníků na severozápadě bludiště nám za odměnu řekl o Hadích botách, které měl ve své cele. Našli jsme boty a vydali se na jihovýchod zámku, kde jsme po pobiti dvou okřídlených strážců prozkoumali zed a pomocí Hadích bot se dostali do tajné pokladnice, kde se kromě pokladů a peněz nacházel také kouzelný meč DARK FLAME. Teď už byla dobrodružství v zámku definitivně u konce a my se pomocí kouzelné teleportační hůlky ILDOO'S RODI mohli teleportovat k obelisku ve více Cedrite, která byla už konečně bezpečná...

Když jsme v Cedrite vyhledali velitelku vesnice, poděkovala nám za pomoc a po chvilce přešlávkování spollia pro zapojení Cedrite do Aliance. První spojenec byl náš, ale my věděl, že naše cesta není zdaleka u konce.

(okračování přístě) ICE



NÁVODY (řešení - první část)

The Elder Scrolls: ARENA

Tentokrát to vezmeme letem světem a popíšeme pouze linii příběhu, spolu s ní však vydáme všechny mapy! Normálně by nás ani nemapado všechny dungeony systematicky probíhávat a lípat mapy tak, aby byly úplně kompletní, avšak přišla nečekaná pomoc z Brna. Ale ano, nepřesal jsem se. Je tomu tak, brněnský expert na dungeony, modemování a život vůbec (život vůbec, he he - ANDREW Láda Ženatík. Poslal Andrewovi, který Arenu také dohrál (kromě jiných - red.), ale byl na mapování příliš líný, všechny mapy a kromě toho rozluštil všechny hádanky, které byly v Areně extra tuhé a musely se překonávat pečlivým dřevím nebo silným kouzlem „Otvírání dveří“. Určitě se vám podle map půže mnohem rychleji, protože většina uromí je zbytečně rozlehlá

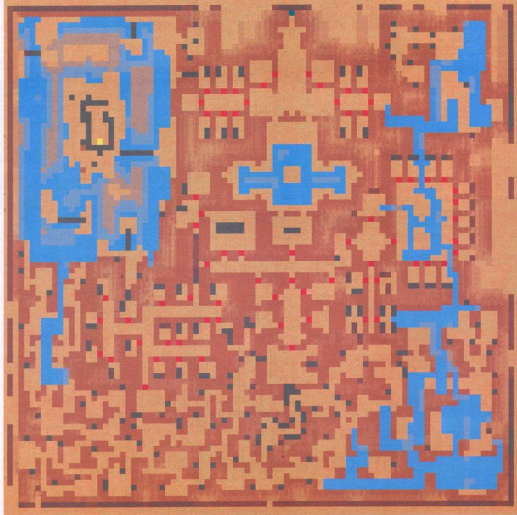
a potřebujete v nich najít jen schody dolů či sebrat jediný předmět. Schody dolů jsou označeny jako modré čtverečky, schody nahoru jako žveteřky zelené a konečné předměty, pro které do dungeonů jdete jsou označeny žlutou barvou. Ve slovním návodu je popsána výlučně přímá dějová linie hry, o žádných postranních misích, jimiž se Arena přímo hemží, nepadne ani slovo. Takže jedem:

Vydej se na jih do země Hammerfell do paláce města Rihad, kde si promluví s královnou. Slib jí, že přineseš ztracenou listinu. Je v pevnosti Stonekeep, jejíž lokaci ti královna sama zakreslí do mapy. Listina je západně od vchodu na ostrůvku s ghouly. Až listinu přineseš, dozvíš se o první části hole, je v Fang Laru. Zde odpovíš „2“ a „GLOVE“. Ve druhém dungeonu hledají dva ohniví psi první část

hole. Až ji budete mít, jedte do země Skyrim, město Winterhold. Žádá do Guildu mágů. Vrchol mágů tě pošle do Fortress of Ice pro tabulku. Ve druhé leveli najdeš dveře zamčené na heslo „WIND“. Za nimi je na severozápadě ukrytá tabulka, za kterou ti Mág zakreslí do mapy další místo, kde se nachází kus hole. Je to dungeon Labyrinthian. Tam si přečti příběh dvou bratrů projdi dvěma číslo jedna. V severovýchodní části dalšího patra dostaneš hádanku na kterou odpovíš „NOTHING“ itahle hádanka nám dala opravdu zabrat. Potom projdi dvěma číslo dvě, pod nimiž na jihozápadě odpovíš na hádanku „HOURGLASS“. Vrať se zpět do prvního patra. Projdi dvěma dveřmi v centrální chodbě a na poslední otázku odpovíš „KEY“.

LÁDA ŽENATÍK + ANDREW

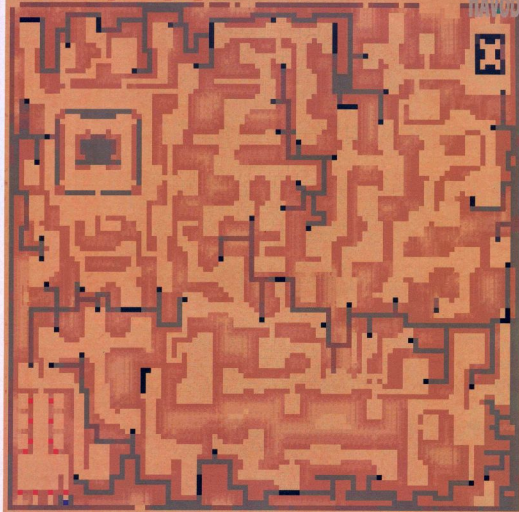
Stonekeep



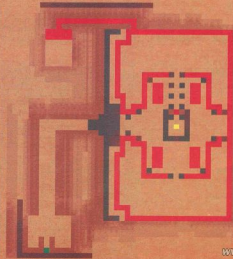
Fang Lair 1

návod

magazin počítačových her **score**



Fang Lair 2





Crystal Tower

The Crystal Tower dominates the area, rising like an ecclesiastical finger at the sky above. The battos of spires seemingly transcend human conception, creating in many places other than this. You can take the fifth piece of the Staff of Glass, somewhere else...



score 86%

Název hry: ELDER SCROLLS
ARENAVýrobce: Bethesda
Softworks

Žánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

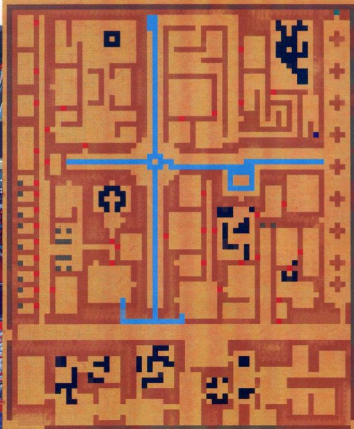
Originalita: 75%

Atmosféra: 90%

Grafika: 80%

Zvuk: 90%

Fortress of Ice 1



Fortress of Ice 2



Pařanský zákysník



ULTIMA UNDERWOLD

Již několik týdnů se trápím se hrou ISHAR II na AMIGU. Tento superdungeon mi dává pořádně zabrat, procházím ho podle Vašeho návodu, avšak nemůžu přijít na to, jak se dostat přes ducha za stokami na ostrově Akeer's island, což jste v návodu neuvedli.

ADAM B.

Jednoduché. Pokud ale postupuješ podle návodu ve SCORE 2, není co řešit. Na ducha platí amulet z chrámu ve městech na Zach's island, který dostaneš výměnou za sošku od starosty. První otázka na ISHAR II, která se netýká manuálu, gratulujeme!

ANJO SCORE

Před nedávnem se mi dostala do ruky hra ISHAR II. Zdárně jsem dokončil invan, Zach i Jon. Na Jonu se mi stala ale divná věc - asi 3 hodiny po získání mapy od poletuchoho kněze mi začal Unknown fezar do Žubarana a Braži do Khalin. Vrátil jsem se na Zach a oba je vyměnil. Pak mi ale Žubaran začal sekat do čísta 5 ale to přece ZUEIII - red.). Vyměnil jsem čísto 5, ale to hovořá tam seka dál!

P.S.: Na Zachově ostrově jsem dik přehození označení obětní místnosti a Lukky v čtyř věží zabíjí překupníka s relikvií. Když jsem to zjistil, málem jsem vyletěl z kůže. Ale i mistr ICEŠ se může utnout. Jinak je návod super.

MICHAL H.

OK. Takže postupně. ISHAR II je hra pořádně propracovaná a vyplnitelná. Někdy se stane, že se postavy vzájemně nesnáší (což je patrné při nabírání nových členů, když je někdo protí a někdy se bezdůvodně tzv. mydí. Tvůj problém může být ale i jinde - na Jonově ostrově je, stejně jako třeba na Akeerově ostrově v místnosti s kouzelným mečem, zakleté místo. Existují kouzla, kterými se tato místa vyčistí (už si nevzpomínám, na název kouzla, protože ISHAR II už dlouho nepatří na můj TOP TEN, ale zcela určitě má kouzlo symbol božského zeleného kříže). Pokud je nějaký charakter postičen kletbou a seka ostatní členy party, lze ho jiným kouzlem (které si ale opravdu nepamatuji) také vyčistit. Je ale také možné vytvořit příslušným do toho místa item, kde jsi člen s party čili "podivnou silu" nad všemi členy psychický štít. Stačí?

V návodu se ICE utnul, jen co je pravda. Díky za připomínku a omlouváme se. Na mapě Zachova ostrova je přehozena číslice 6 a 7. Je nám to opravdu líto a toho překupníka je nám líto dvojnásob. Mimochodem, tohle je druhá otázka na ISHAR II, která se netýká manuálu, gratulujeme!

Mlá redakce časopisu SCORE

Už delší dobu se trápím s hrou HOOK od OCEANU. Můžete mi poradit kam mám použít kouzlo s lanem. Snažím se použít ji na věž s krokodylem, ale vždy se mi napíše I CAN'T USE THAT HERE. Kam se má tedy kouzlo s lanem hodit?

P. N. A. B.

Hračka. Ktovu síle musíte použít na náměstí s krokodylem, ale musíš při tom stát napravo na



FRONTIER

bakóně vedoucím z hospody BAIT AND TACKLE a kotvu podíat až na samý vrcholek věže s krokodylem hodnami. To je to!

ANJO

mám problém, který se týká okolí COBULIS II. Nemohu ve druhém kole (U) dolů přijít na to, jak odalkovat Banzala. Nevím, jak posypat Banzala drobečky.

VLADIMÍR J., ŽELEZNÁ RUDA

Nic těžkého. Jen si uvědom, že Blount musí stát ZA Banzaem. Přeškočš ho pomocí pružinky. Krásal!

Vážená redakce,

Jsem zoufalý ve hře ULTIMA UNDERWOLD. Prostě nedokážu najít tajnou místnost, ve které leží ostří kouzelného meče Blade of Sword of Justice ve třetí úrovni.

FRANTIŠEK H. OSTRAVA

Není to jednoduché. Musíš jít do jihovýchodního rohu mapy a prohlédnout jednu ze severních stěn ikonou oka. Avatar odhalí neopravidelnost v břečtanu na zdi. Tento břečtan ikonou použít odsuň a najdeš tajné dveře. Za nimiž je tajný páka, která otevře tajný vchod do tajného jihovýchodního rohu mapy. Zbytek je tajný!

Ahoj redakce a pár dalších, na které zbyly peníze už několik dní pamí síkvelou hru FRONTIER, ale když mám zabít na objednávkou nějakého chudáka, vždy mi upláchne do HYPERPROSTORU. Když analyzuji žlutý oblak a skočím za ním, on už tam není - vždy tam doletím pozdě. Už několikrát jsem chtěl rozbit klívesnici, ale vždy jsem se oválil.

XXXXXXX

To je prostě. Nenech se ukolébát tím, že když máš velkou a silně vyzbrojenou loď, je nepřemožitelný. Pokud bojješ okolo planet, možná, ale při stihání ne! Velké lodi mají totiž nejen velké

nároky na palivo, ale jsou v hyperprostoru pomalejší. S menší lodí jsi pohyblivější a po analyze hyperprostorového mraku dorazíš na místo určení DRIVE než stiháná loď. Ale pozor! Rozbit klívesnicu je neefektivní, protože ji lze poměrně levně koupit. Lepší je rozmlítit monitor nebo raději celý počítač. Věř nám, víme, o čem mluvíme!

Mlá redakce SCORE

Ve hře MOONSTONE, po namáhavém vyvařování vesnic přiletí červený drak a zničí mi všechny životy.

TOMÁŠ K., TEPLICE

Je překvapující, že drak draka ve hře MOONSTONE je snad nejsnadnější ze všech bobů. Stačí přijít přímo k jeho tlamčice, ale kousek pod o had linii ohně. Když dofoukne, stačí pákrát seknout a už vstoupit. Není to těžké, vážně! Mnohem horší je poslední souboj, to nám věř!

Uf, no, moc místa nám už na tipy, triky a číty nezbylo, co říkáte?

SYNDICATE

Tentokrát už snad všechny kódy inapsat jako jméno týmu! COOPER TEAM TO THE TOP ROB A BANK WATCH THE CLOCK DO IT AGAIN NUK THEM

YO!JOE!

Zkuste schválně během hry napsat WELTRAIM-KAKALAKEN. Pomocí klávesy „C“ potom budete pravděpodobně moc přeskakovat úrovně.

CEBIT

1994

CEBIT je výstavou všeho, co se byt jen okrajově dotýká počítačů. Koná se každoročně v německém Hannoveru a jako vždy i letos se na této akci představovalo něco naprosto nového ze světa computerové techniky. Měly své svou premiéru nové modely od firmy SILICON GRAPHICS, Apple se vytáhli s POWERPC, etc.

Předem se omlouváme, že naše krátká reportáž nebude pojednávat o všem, co bylo na CeBITu zajímavého k vidění - i přes relativně dlouhou dobu konání (16. - 23. 3. 1994) nebylo možné tuto výstavu projít na sto procent...

Začneme herními konzolami, neboť (pokud jde o počítačové hry) nás zaujaly nejvíce.

O PANASONIC 3DO jsme doposud ve... jak ono se to... aha SCORE, skoro nic (až na pár obrázků) v minulém čísle nenasáli a stydíme se za to; pokud však pohlédnete na prohlíhací stranu, zjistíte, že náprava již byla vykonána. Spousta užasně zpracovaných her a obrovské možnosti využití nejen v herních sférách dří z 3DO zřejmě naprosto- ho vltěže v kategorii CD konzolí. Uvažujete-li o koupi jedné z nových „hračích mášinek“ a stále se nemůžete rozhodnout, za jakou z nich utratit peníze, zhrňte pohledněte na sousední článek. Pochopíte, že 3DO má zatím ještě netušené možnosti.

Na bombastickou reklamu vsadil COMMODORE - kolem stánků s AMIGA CD32 pochodovaly obudné plyšové postavy nutící okolostátní hrát MICROCOSM. Brr. To bylo opravdu nelidské. A jak to s CD32 líbíš popis viz. rubrika hardware ve SCORE číslu 21 vlastně zpráda? Přestože Commodore pomalu, ale jistě ztrácí dech, jeho Amiga CD32 stále představuje vážnou konkurenci ostatním CD konzolím (Ligaur, CD-1, ...). Her na toto (z hlediska) zřejmě nejokřehlejší „gamesido“ je až překvapivě dostatek. Od remaků starších produktů osvědčených softwarových firem (CHAOS ENGINE od Renegade, JURASSIC PARK od Ocean, 8 ZOO! od Cremlin Graphics), až po nejnovější hity využívající též ve dvojfornátové verzi pro CDTV/CD32, a další. Karta MPEG pro CD32 je již v prodeji a umožňuje tak všem jeho majitelům přehrávat filmové videosekce tohoto formátu. Na trhu se objevily snímky STAR TREK VI, BODY GUARD, etc.

Poslední herní CD konzolí o níž se v tomto článku zmíníme je Philips CD-I. Jde o jeden z multimediálních strojů, od něž jsme si slibovali nejvíce. A... zklamal. U stánku nebylo téměř co obdivovat. Důvodem byla především naprostá absence nových připravovaných her, jejichž prezentace se přesunula na neuro- to.

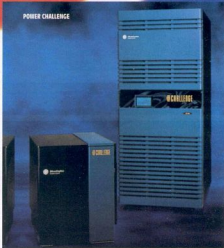
Od herního softwaru jsme čekali o trochu více. Na PC a MACINTOSHE se objevilo jen velmi málo her, které stojí za povšimnutí:

Nová CD-čková hra pro PC CRITICAL PATH kombinující renderovanou grafiku a digitalizaci je klasická akční střelka lehce okofená prvky adventury, v níž se neochrožená žena - Rambo musí prošťřít neznámou kam. Hru jsme ještě ani nehráli, ale ujišťujeme vás, že se s ní v některém z příštích SCORE ještě setkáte.

Majitelům MACINTOSHE vřele ineloporučujeme nové CD kompila- ce FUN GAMES 1 a FUN GAMES 2 od firmy Digital World. První ze zmínovaných dílů je na dvou CD discích a obsahuje hry IRON HELIX, TRISTAN, S. C. OUT a THE TIMES. Hlavní nevýhodou této kompila- ce je její vysoká cena - 259,- DM. Druhý, mnohem levnější (tehmi titul (129,- DM), také není nijak ptařlivý (DELIVERANCE - akční hra ve stylu GODS, BREAKLINE a OXYD MAGNUM).

CEBIT byl, či se říká, jakýmsi „hardwarovým rájem“. Na posázení všeho, co nás nějakým způsobem zaujalo, bychom potřebovali alespoň deset stran. Proto o hardwaru pojednáme poněkud zlehka, ale nelegnete se, o informace získané námi na CeBITu rozhodně nepřijete - rubrika HARDWARE jimi bude v následujícím SCORE doslova přeflékat...

IBM, Apple a Motorola představy první výsledky svého společného úsilí o vytvoření supervýkonného osobního počítače PowerPC. Apple přináší na trh tři modely PowerPC (respektive Power Mac) lišící se od sebe změna taktovací frekvencí procesoru MPC601, drobnými rozdíly v architektuře a cenou. Jsou to Power Mac 6100/60, 7100/66 a 8100/80. Nejlevější (6100/60) má stát okolo 2000\$, cenou typu 7100 se bude pohybovat do 3000\$, zejména kon-



nější Power Mac 8100/80 bude prodáváno ořibitlně za 4000\$. V příslušenství počítače by mělo být 8 MB RAM, hard disk, Ethernet interface, klávesnice a 14-ti palcový monitor. A slibovaná kompatibilita s PC a Macintosh? Na PowerPC údajně půjdou spouštět programy pro DOS, Windows a operační systém Macintosh stejně rychle, jako pracují na 486-kách a Quadřích. Uvidíme.

U stánku Creativ Labs (vřivorce Sound Blaster) jsme si povzdíli dvou velmi zajímavých kitů: GAME BLASTER CD 16 kit obsahuje SB Pro 16, dvojnouch- loštní, multi-session CD-ROM mechaniku a osm zajímavých her, např. Conspiracy, Syndicate, Rebel Assault, Iron Helix, Sim City 2000, a jiné. Druhý kit (DIGITAL EDGE 30) je obdobou výše posaného, CD drive je ovšem třírychlостní.

Ozdoou celé výstavy byl známý Silicon Graphics. Nový SGI Indy R4400, server Power Challenge (až osmácti procesorů mps TFP/ 75MHz, rychlost operací od 5400 MIPS, atd.), barevné 3D scanner, ... Vše prostě nasvědčuje tomu, že hry příštích desetiletí již budou ve znamení VIRTUÁLNÍ REALITY. Článek o VR obkviávejte v příštích číslech. Těšte se.

Vaše Redakce



z pohledu propagačního letáku

Dovoďte abych se představilo

Jsem device Vaší budoucnosti. Jsem Panasonic 3DO interactive Multiplayer. Nechci se vřít, ale nabízím se Vám právě proto, protože jsem přesně to, po čem již toužíte celý svůj život, aniž byste to věděli. Nechci nic přehánět, ale střízlivě řečeno, jsem nejlepší přístroj své kategorie na Zemi a asi ve vesmíru vůbec. Jsem zate proto, abyste mohli skrze mne vstoupit do třetí dimenze, abyste byli ohromeni mojí skvělostnou grafikou, 3D x rychlými než běžné systémy. Chci vám nabídnout svůj vynikající, stereoofonní, 16-bitový zvuk (CD kvalita). Já vás pokročilí High-End technologičtí lidé, hranice české civilizace a obrazový kus dopředu, umožňuje tak bla bla, super, bla, bla, bla, čacht, powerfull, ugh, mlask...
... z pohledu člověka.

Tento velice zajímavý přístroj firmy Panasonic je jeden z orvnických domácích multimediálních CD přehrávačů. Slouží pro hraní her, poslouchání hudby z CD-ček, prohlížení fotografií z Photo CD, domácí interaktivní vyučování a zbohatnutí firmy Panasonic. 3DO můžete doplnit o kartu MPEG, která vám umožní přehrávat CD-Video. Na jeden takovýto CD-Video disk se vejde zhruba 70 minut filmu s kvalitou vyšší než VHS a se stereo zvukem v CD kvalitě. 3DO má navíc oproti konkurenčním systémům velmi značnou výhodou. Firma Panasonic se rozhodla pro „Open Technology“ a poskytla licenci na výrobu 3DO hromadě jiných firem, které se vřily na vývoj svých 3DO. To může znamenat rozšíření místup 3DO systémů na ter. Ve Spojených Státech se Panasonic 3DO již prodává, Evropa si musí ještě chvíli počkat na PALovou verzi. Několik dnů redakce se zblízka seznámilo s 3DO na letošním CeBITu, kde jsme si zahráli pár zajímavých her a popovídali jsme si s jedním velice ochotným japonským zástupcem firmy Panasonic, nápadně připomínajícím propagačního letáka. Celkově na



nás zapůsobilo 3DO velice skvělým dojmem, nejsošle předčí i Philips CD-I... z pohledu technika.

Srdcem 3DO je rycový mikroprocesor ARM. True Color grafiku v rozlišení 320 x 256 vytvářejí dva grafické procesory rychlostí 64 milionů pixelů za sekundu (přibližně zaručené; je to hodně), ta je dále hardwareově balancována na rozlišení 640x512 a zobrazována na televizní výstup RF, Composite nebo S-Video. Zvukový výstup je stereoofonní, 16-bit bitový, DSP, se systémem MASH, který je převzat od výrobce Technics. 3DO má 3 rozšiřující porty - jeden pro připojení ovladačů, trackballu, klávesnic, myši nebo 50 brýlí, druhý pro připojení vysokorychlostních periférií, jako například přídavných CD-ROM mechanik nebo modemů, a třetí pro kartu na přehrávání CD-Video. Vše je spojeno 32-bitovou sběrnici, ovládanou vysoce výkonným obvodem DMA-Engine. V základní sestavě se nalézá jeden JoyPad (ovladač), s kabelem dlouhým 10,5 stopy (fantastické, že?) a s možností rozlišení až pro osm hráčů současně. Do budoucna plánované modemů mají sloužit jednak pro „hraní s kamarádem přes telefon“, tak i pro napojení na speciální 3DO síť a databanku.
... z pohledu gamesmaka.

Her je dost a bude jich ještě víc. Jsou hezké. Velice a rychlé. Také velice. Nabídka je široká. Můžete střílet, vraždit, potáčet se, hrát americký i neamerický fotbal, závodit, mláti cokoli/saury, křivžovat vesměm a provádět spoustu jiných věcí. Pro 3DO začaly vyrábět hry velice renomované dílny Electronic Arts, Crystal Dynamics, MCA, Psygnosis a další. Takže - ještě se s 3DO určitě uvidíme.
... z pohledu batůžky.
Zatracená mřcha, vono to žere proud! A je to takový velký, černý. A těch MIPS, skvělý renderovací algoritmy, a double-speedová mechanika. Yai! **MADMAX**



Když jsme před necelými dvěma roky viděli zařízení CD-ROM poprvé na vlastní oči, nevěřící jsme si je prohlíželi a s plnou úšnou sledovali první multimediální programy, které se autorům podařilo naskládat na malé, lesklé disky.

Dnes již každý toto zařízení zná, když už ne na vlastní oči a když už ne ze specializovaných článků na toto téma, tak alespoň z recenzí v našem časopise, se kterými jsme v nedávné době začali, a v kterých budeme i nadále pokračovat. Tento článek proto není zaměřen jen na pouhé seznámení se s tímto zařízením. Měl by být také zaměřením nad tím, jaké výhody přinesl, přináší a přinese CD-ROM do počítačového světa.

CD-ROM včera

CD-ROM, jak každý jistě ví, je zařízení, které po připojení k počítači dokáže číst data uložená na kompaktním disku. Co do rozměrů a vzhledu jsou „počítačové“ kompakty stejně jako ty, které slouží pro záznam hudby. Avšak místo hudby jsou na nich zaznamenána počítačová data, jejichž množství je oproti normálním diskům obrovské.

Některé velké počítačové firmy se rozhodly vsadit na techniku CD-ROMu a začaly produkovat počítače a herní přístroje, které již od svého zrodu žijí v symbióze s tímto prvkem. Tak vznikla třeba AMIGA CDTV (což by mimořádně naprosto propadla, v nedávné době se objevilo o mnoho úspěšnějšího stroj AMIGA CD32 a CD-ROMu využívají i nově herní konzole jako 3DO, ANGELAR či připravované SONY PS-X či SATURU). Všechny firmy, které se pustily do takových projektů si byly vědomy jednoho faktu - CD-ROM je zařízení, kterému patří budoucnost.

CD-ROM dnes

Nemá ale smysl si namalovat, že herní konzole využívající CD-ROM jsou u nás nějak výrazně rozšířené a přispěly, že situace ve světě se od té naší příliš neliší. Jmenovitě jednoduše konzole, a když využívají kompakty jako média a i když jsou hry na nich strhující, jsou přece jen jednoduše konzole. Mnohem rozšířenější, než všechny tyto herní přístroje doproměly je CD-ROM určený pro počítače řady PC. Ano, PC CD-ROM se dnes stále více a více děr do počítačů a stále více lidí se rozhoduje o koupi tohoto zařízení. SCORE teď v tomto rodu rozhodně pomůže právě vám.

Jaké je lepší použít tohoto zařízení? Vůvodě pestře!

Mezi první programy, které na CD-ROM vznikaly patří nejruznější encyklopedie. Díky velkému množství informací a údajů, které se vejdou na jeden disk, je tak možné pohodlně listovat v nejruznějších naučných knihách, které by za normálních (tedy papírově-vázaných) okolností zabraly značné místo v knihovně, a mnohdy i prohlížet obrázky, působící mnohdy už sledovat krátké animace. Není náhodou výjimečným nálezem disk s kompletní encyklopedií knihovny? Encyklopedický slovník nebo staršími výskyty velikých světových novin.

Vešle encyklopedických programů najdeme na CD-ROM také řadu multimediálních hudebních programů, které využívají obrovskou kapacitu kompakty k dokonalému využití hudebních možností počítače a dávají uživateli možnost plného využití na poli hudby a zvuku.

V neposlední řadě je dnes CD-ROMu využíváno také jako média pro přenášení filmových či fotografických materiálů na monitory počítačů. Děs dalšího zrozbení se zmíníme kupříkladu o firmě VIVID, která zprostředkovává svoje erotické služby právě formou kompaktních disků - to jsou také náhodou lipocci, toto není média, jen úžasná široká využití CD-ROMu v praxi.

A nakonec jsou to pochopitelně hry. Hry a hry, kvůli kterým ostatně náš časopis kupujete, o kterých se chcete neustále dozvědět a kvůli kterým jsou některé i z vás vůbec na světě. Takže: až jsou ostatní možnosti využity CD-ROM jakkoli obrovské, největší uplatnění této technologie najdeme právě v oblasti počítačových her.

První hry, které na CD-ROM vznikaly byly ve znamení euforie a netulných možností, a přiznáme, že ačkoli strhující a technicky perfektní, nebyly příliš zábavné. Hry jako SHERLOCK HOLMES sice byly v podstatě digitalizované filmy na monitorech, ale interakce zobe byla minimální, což platí i o některých pozdějších hrách, které vsadily na chromeni hrálé digitalizované filmových pásl. Stejně tak se velké úspěchy nedočkal

ani převody starších verzí „obvyčejných“ her na kompaktní média, protože ty kromě vylepšeného zvuku přiblížily inovace nepřinesly.

Postupem času však vznikají projekty, které jsou určeny výhradně pro CD-ROM, a jejich kvalita tomu odpovídá. Hry jako JOURNEYMAN PROJECT, MYST, THE 7TH GUEST, REBEL ASSAULT, BATTLE ISLE i snad není třeba obšíře představovat. Tyto hry se samozřejmě v mnohem ohledu liší - najdou se mezi nimi i ty nepřítel hratelné a zábavné, ale všechny mají společné jedno: tržní - red.) - perfektní technické provedení, vynikající hudba, báječná grafika. Díky obrovským možnostem CD-ROMu využívají autoři her stále větší a větší množství dat k přiblížení hry realitě a mnohdy jsou proklatě blízko.

CD-ROM zítra

CD-ROM je obrovským přínosem do světa počítačových her a stále více a více softwarových firem si tento fakt uvědomuje. Nelehké na obrovský rozmach CD-ROMových konsol bude trž na PC CD-ROM brzy plný báječných a propracovaných her. Je pravda, že stále budou vznikat i disketové verze těchto her, ale rozdíl oproti CD-ROMovým bude obrovský. Za všechny připravenované tyto jmenujme třeba OUTPOST, ROSE OF THE ROBOTS, INFERNO a další tituly, které jsou ukazkou toho, kam vývoj počítačových her směřuje. Máme se u ko stít.

CD-ROM teď hned!

Otázkou ale zůstává, kam se po tom všem obrátit a kde najít ono ztuzbené zařízení. A hlavně - kde je ten správný kompromis mezi kvalitním CD-ROMem a rozumnou cenou. Především je nemožné koupit si v současné době jednoduchosti CD-ROM. Nejen, že většina současných her s tímto zařízením nebude spolupracovat, ale i tak bude rychlost her příměrná, a to i na velké rychlých počítačích. Dvoudužnosti CD-ROMy jsou sice velice výkonné, ale řadu potenciálních kupců odradí jejich vysoká cena.

SCORE pro vás proto hledalo ten nejlepší, nespolehlivější a hlavně cenově nejrozumnější DOUBLE SPEED CD-ROM. V současné době se nám zdá jako nejvhodnější interni MITSUMI F1001D, který za neuveličitelných 6900 korun s DPH dodává firma ProCA. Nevní třeba se něčeho lekat, tato jednotka má i přes svou cenu všechno co má mít, ba co víc, firma ProCA pro vás připravila speciální nabídku v podobě multimediálních kitů, ty souprav obsahujících kromě CD-ROM jednotky i osm CD šestnáctibitovou zvukovou kartu včetně výborných reproduktorů. Co se týče karet, firma ProCA nabízí svoje karty za nejnížší ceny, které jsme kdy kdy potkali. Osmibitová karta Dextrachord DC-8 vás přivede na pouhých 2100 Kč s daní. Šestnáctibitový Dextrachord DC-16CD na neuveličitelných 4450 Kč, také s daní z přídatné hodnoty. Kompatibilita se staršími verzemi Sound Blasteru je samozřejmostí.

K dispozici jsou tři druhy kitů. Za 6450 Kč je k zole SINGLE SPEED CD-ROM jednotka a osmibitová zvuková karta. Pokročilejším uživatelm nabízí firma ProCA kit podobný, ovšem s DOUBLE SPEED CD-ROM jednotkou za 8600 Kč. Pokud budete ještě nárobnější, můžete si zakoupit sadu, která kromě DOUBLE SPEED jednotky obsahuje i šestnáctibitovou kartu. Tento kit se prodává za fantastických 11 000 korun. Ke všem soupravám také patří výše zmíněné reproduktory a všechny uváděné ceny jsou samozřejmě bez daní.

Nemyslete, že už je čas, stát se trochou multimediálním?



MEGARACE



BATTLE ISLE



HADDON HECCE



MYST

Corridor 7 - Alien Invasion

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafická adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
Délka: 7.5 MB
Paměť: 550 kB konvenční paměť
Kláv., myš, joy: + + +

Tento „Wolfenstein 2“ má corotri opravdovému Wolfensteinovi několik velkých nevýhod. Jedna z nich je, že podporuje pouze Sound Blaster a AdLib. Animace jsou také horší a podobně to s ovládním. Na druhou stranu, Corridoru 7 stačí pouhých 550 kB konvenční paměti a 286-kový mikroprocesor, což tu už dlouho nebylo.

Horde

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafická adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
Cravis Ultra Sound
Roland
Délka: 15 MB
Paměť: 3 MB (protected mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Duha. Trochu velké nároky na paměť. Jestli si dobře vzpomínám, tak Populousovi II, který nemá náročnosti ani stylem k této hře daleko, stačilo slabých 200kB EMS. Autoři zřejmě ve svých laboratorních zapomení na okolní svět a neuvědomili si, že ještě **pořád** existují počítače, které mají tři, i dva megabajty paměti ??

Raptor: Call Of The Shadows

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafická adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
Sound Canvas
General MIDI
Cravis Ultra Sound
PC Speaker

Wave Blaster
Pro Audio Spectrum
12 MB
2 MB (protected mode)
Délka: 2 MB
Paměť: 2 MB
Kláv., myš, joy: + + +

Na Raptorovi je zajímavá jedna věc. Jestliže použijete kartu Cravis Ultra Sound, hra se neočekávaně zpomalí. V dokumentaci se uvádí, že je to z důvodu odlišného způsobu přehrávání digitalizovaných efektů na Cravisu a zároveň doporučují, nastavit počet zvukových kanálů v SETUPu na maximálně čtyři. Bohužel, pak již neslyšíte například střelbu, apod.

Napadá mě dvě pravděpodobná vysvětlení. Buď přehrávání digitalizovaných zvuků přes Cravis lze naprogramovat lépe (já si myslím, že ano), anebo se začínají objevovat fatální nedostatky, které by mohly mít na prodávnost a další vývoj OJSu nesmírný dopad...

Ultima 8 - Pagan

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafická adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster (Pro, 16, 16 ASP)
Wave Blaster
Sound Canvas
General MIDI
Délka: 30.5 MB
Paměť: 5840 kB
Kláv., myš, joy: + + +

Tak tento třicetmegabajtový gigant zaručeně vymačká z vaší 386-ky co se dá. Rozhodně nedoporučuji tuto hru vůbec spouštět na nějakém SX-ku. Počítač s mikroprocesorem 80386 na 40 MHz jsou nejvyšší hranici pro snesitelnost rychlosti animace. Ovšem i na těchto počítačích je animace nápadně pomalá. Ideální konfigurace pro tuto hru je asi těch 8MB paměti v počítači s mikroprocesorem 486DX2/66 MHz... Dobře, trochu přeháním, ale 486-ka je rozhodně to žádoucí.



RAPTOR

Nedávno přišlo do redakce několik dopisů, které byly z větší či menší části naplněny otázkami typu: „Jaký je rozdíl mezi SX a DX?“, „Jak poznám, kolik mám volné paměti?“, „Co je to 'konvenční paměť'?“, apod. Je bez debat, že každý z vás má nějaké nejasnosti, na které by rád znal odpověď (já taky), a jistě se některé z nich týkají počítačů.

Proto vás vyzývám: Sepište je všechny na papír a pošlete nám je. Určitě je spousta dalších lidí, kteří mají podobné otázky jako vy a rádi se dozvědí pár rad. Není ostuda něco nevědět a zeptát se, ale je ostuda něco nevědět a nedítat s tím nic. Já si všechny vaše dopisy přečtu a pomohu ním sestavit seriál, který začne vycházet někdy v září. Můžete se ptát na všechno. Co je to BIOS, co je to streamer, jaký je rozdíl mezi paralelním a sériovým portem, proč se ta tvrdá malinká disketa jmenuje třiapůlka, co je to binární či hexadecimální soustava, proč už Andrew konečně nepíše na téma suchých vtipkama, co právě dělá Sharon Stoneová nebo kolik nám ještě zbývá dní do konce světa. No, ty poslední tři mi trochu ušel, clem mým bylo navodit dojem, že se můžete ptát opravdu je na cokoli **ohledně počítačů**, nicméně pravdou je, že Andrewovy vtipy mě většinou nenechávají vážným (má jo - ICE), Sharon Stoneová dělá pořád to samé a konec světa bude až přestane vycházet Score. Jestli bych vás rád požádal o jednu věc. Dopisy označte slovem TechBox, aby se nemohlo stát, že se mi některé dotazy nedostanou do ruky. Pokud budete psát do více rubrik, napište prosím otázky pro TechBox alespoň na zvláštní oznažený papír. V případě, že máte přístup k internetu, můžete své dotazy poslat také na mou mailovací adresu: DVORAK1@DOLN.MS.MFF.CUNI.CZ.

UVULA



PACHATELÉ HORDE



CORRIDOR 7

Bat



Je na čase, aby už konečně někdo udělal pořádek v tomto prokletém městě Gotham a vypořádal se se všemi mizery, kteří ruší jeho kild.

SCORE	70%
Název hry:	BATMAN
Výrobce:	Sega
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	65%
Grafika:	70%
Zvuk:	65%

SCORE	74%
Název hry:	TALE SPIN
Výrobce:	Sega
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	65%

S kulaťoučkým, chlupatoučkým pilotem šaklo a s jeho trošku rozříznutým parkem, kterým se již určité znáto, jako s většinou hrnárů těchto malých her. Nemí to snad z téhož světa? Dnes je již vystříhali Gumidi nebo medvídkové. Píra na ústředíčky zbylo místo jen na Game Gearu – což je dobře. Můžete spolu s nimi prožít „nerovný“ více neživo ve spoustě zón, které hltá Fanfán. Někde zde v letadle, ale stála se z něho lita želma se zbraní v tlapkách.

Takže co je vlastně vaším úkolem v kůži Kita nebo Ballo, podle toho, kterého si na začátku hry zvolíte? V každé úrovni musíte sebrat deset beden, přičemž se vám přičítají jenom bedny s nápisy. Ostatní jsou pouho-pouhými pomůckami. Můžete je přenést někam jinam, a tak se dostat na vyšší místa.

V pokračujících zónách vás budou vystřelovat pružinky a ještě v pokračujících se můžete vystřelovat sami pomocí kola nebo třeba jezdit ve vřítanu. Clem hry je sebrat v každé úrovni nejméně deset bedniček se zbrojí. Když už máte deset bedniček a někde se něco stalo. Pozor! Napětí stoupá. Někde se něco otevře! Většinou se zevírá, to co bylo

Úkol jako stvoření (pro toho jiného než pro Batmana). Tohoto vidnu jste jistě již viděli ve filmu na videu či v kině, zahledli ho na nějakém plakátě a kdoví, kde ještě. Také jste si mohli zhruba před šestí lety zahrát Batmana na Sinclairu. Ovšem na Game Gearu je to úplně novinka, se kterou přišla Firma Sega. Tomuto nováčkoví zůstaly různé věci od svého ZX-áckého předka jako například vystřelovací lano, které se velice dobře osvědčilo. Díky jemu se Batman může přehoupnout přes různé díny, vymrstit se do vyšších pater

Rebeka, Kit a Ballo. Ale ne. Jenom Kit s Balloem. Jako kdyby dobrodružství nebylo pro dámy.

Tale Spin

zavěně, tak už to na světě chodí. Takže tam, kde dříve byl „klas“ „Zvěřina“ nebo „Nesáso „Ověřeno“. Hra je čistě dětskou, ale musíme, kde nic, kde nic, zavěně“ podkvi, aby se knírkem mohli veselit.

Hra dobře zpodobňuje kulturní vlnu, která je velice rádně dostávána za hranicemi. Ale jako by zajímaly body. Důležitý je konec. Ať se zapleťte v zóně s převládající chvilí tam je bedna potom zase není, jednou se dá již dolů, podruhé je tam – zeď, napřed tam byly dveře, teď už zase nejsou, ale buďte trpěliví. Přece Vás nezola nějaký ten čudlík.

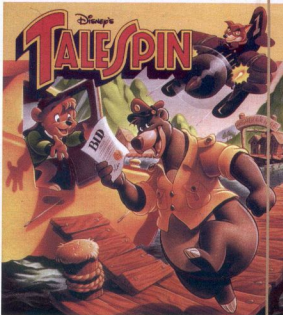
Tato hra se Vám bude líbit. Mysím, že je ale moc lehká. Obě figurky jsou hezky namalované a nejen oni. Mají ale trochu zmatené pohyby. Třeba Kit skáče jako splašený a musíte dávat pozor, aby někým nezahubel. Hlavně se nenechte vyprovokovat jeho nerovinným tukaním nohou, když nevíte jak dál a on má volno. Za to Ballo v takových chvílích roztok-

a nebo třeba přeskóčit své nepřátele. **SEGA** což by mu jeho obvyklý skok nescelý dřítila, třeba zavřít, a všem se řekne. Pro to sta jako náhodou všemohoucí ploužít v zvláštních skoubcích se stráž, kde ho není kam přichytit.

Kulvy povedete Batmana po zabití strážce si můžete vybrat ze dvou možností. Hra obsahuje dokonce pět úkolů, ve kterých jsou vždy tři až čtyři úrovně s koncovými soudob. Prosteňem, jako je časový limit, váš čas hra nebude obtěžovat, ale na druhou stranu na vás čekají jiné potíže. Zvoťte hry, nedělejte si s tím však těžkou hlavu. Zatím se mi totiž nepodařilo vyčerpát všechna pokračování (Continue).

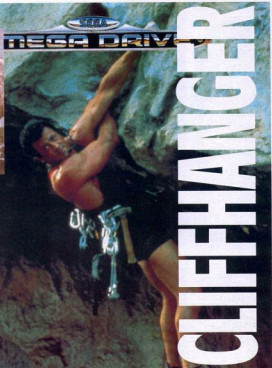
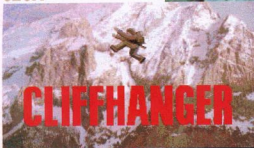
Co bude prožít Batman samozřejmě záleží na tom, jakou ze dvou cest si vyberete, ale velké rozdíly mezi nimi nejsou. Já jsem chodila vždy tou první a zašla jsem souboje mezi panelyky s zbrojenými chlapy, „kočkami“, které na mě házely bomby, ale v podstatě nepřátelská elita není příliš rozmanitá. Pořádly na mě lustrý, od kterých chvilky oceli patrně, plošinky mizely pod nohama i klasika. Po ganečích přišly Gothamské stoky. Žde už trošku přitáhlo, k nepřítelům přibýly vodopády a Batmanovi došli známí tučňáci. Toik k tomu, abyse si mohli uoláš představu o tom, co vás čeká a nemine po zapnutí tlačítka Power, a teď něco o zbraních. Batman může vystřelovat svůj bumerang ve tvaru netopýřích křídla, má ovšem k dispozici i jednu speciální zbraň. Po cestě se dájí bumerangem sestřelovat nejen protiví, ale také znaky, ve kterých je ukryta energie. Sestřelení Batmanovy znaky mu dá schoonost letu a Batman umí opravdu pěkně létat. Pláchtění malé figurky mezi vodopády a elegantní vlání jeho pláště při skocích se mi vážně líbilo.

Hra není na první pohled nic zvláštního, ale již na ten druhý vám v očích zabučí, v žlázách zabučí a máte netopýř uší. Za několik hodin získáte zkušenosti, naučíte se různé pořádkové pohyby, zjistíte co patří na vaše nepřátele a nacopá co vám škodí. Icož poznáte opravdu rychle! Vaše skoky budou neomylně a přesně, vaše zbraně začínnou třeť na první ránu, na každý nový pokus se dostanete o nějakou tu úrovni dále a hned bude na vás nové veselí. Chce to jen cvik a samozřejmě to hned nezovládat, což ostane platí u každé akční hry. Takže? Netopýř nebo muž? **IRENA**



ně vrtí svoji tlustou předkou. Krása (kdo že to ještě občas vrtí tlustou... je to krásná, ineno? - red.).

Tak to je další hra podle filmu. Tentokrát pohánkového režiséra od Walta Disneye. Zamilouňou snad nebudou chybět už ani Šmilouvě. Ach, jen to není **IRENA**



CLIFFHANGER

Kolikrát jste VY za svůj život již viseli z útesu. Cože? Že už to ani nepočítáte? No, dobře. Tak teda věřte, že pokud si, nedej Bože, koupíte hru CLIFFHANGER, budete z útesů viset a hlavně padat poměrně často. Ale to se nedá nic dělat, protože není vždycky posvácení a každý není Sly Stallone...

Ale ne, dítal jsem si legaci. Nevěřím vám, že byste někdy z životů z útesu viseli a doufám, že až se na ně někdy pověsíte, nebudete viset na provaze upevněném na vašem krku a nebudete mít na zádech nápis tytu. „Proč já mu nevěřím...“ Já vás teď varuji, než se necháte strhnout reklamou, než se zanítká a budete si představovat, že místo posvácení dohrajete hru CLIFFHANGER a získáte Stallonovu postavu a než se rozhodnete hru koupit, přečtěte si následující řádky. Nebudete litovat. Pokud vás i po jejich přečtení čeká něco nehezkého, vzdávám se vašeho odpovědnosti...

Možná by ale přece jen nebylo špatné na těhle hře najít něco dobrého. Neboude to tak těžké, vzhledem k tomu, že jsem se ještě o tom špatném nezmínil. Takže hra CLIFFHANGER na MEGA DRIVE má jedno obrovské plus - je o několik set procent lepší než její jmenovec, hra CLIFFHANGER pro počítače AMIGA, která se na trhu objevila prakticky současně. CLIFFHANGER na AMIZE je něco přehněného, ale to našťásto na tomto místě nemusíme rozobírat, jen připomenout, že pokud se v následujícím článku objeví slovo CLIFFHANGER, označuje hru pro MEGA DRIVE a nic jiného.

Takže, když jsem se pokoušel nudným začátkem, dáme se do toho. Nejhorší na těhle hře je... Ne, počkat, uděláme to jinak. Zapomněl jsem ještě na jednu relativně kládnou stránku věci. Hra CLIFFHANGER je po grafické stránce poměrně impozantně dobře zpracována. To tedy znamená, že se vám na první pohled pravděpodobně neudělá nevolno. Hra vypadá docela přitažlivě, což by mohlo některé nešťastníky odrazit i příhlázk - postavička hlavního hrdiny (kdo viděl film vč, že se tad Stallone jmenuje) Gabe a kdo film neviděl, tomu je to stejně jedno) je poměrně velká a dá se říci, že i slušně animovaná. Poadí je sice trochu, trochu... trochu hodně bílé, ale přiznejme, že se tady občas mihnou i nějaké stromy. Možná by mě trochu mrzelo, že „divoké útesy“ a „jedová horská úbočí“ tady vypadají jako zdi postavené z cihel přeznětých srovnaných do vodorovných řad, ale možná tím autoři chtěli naznačit, že jde o zpracování filmu, a že to jsou všechno vlastně jen kulisy...

Asi nemá smysl vysvětlovat, o co tady vlastně jde, zamýšlel se nad přinámami chování jednotlivých postav, rozobírat jednotlivé charaktery a snažit se odhalit tady jakoukoliv myšlenku, protože i když je možné, že autoři filmu Cliffhanger měli v úmyslu

předat nějaké poselství divákům (třeba aby se nestal terorist, kteří narazí na tvrdého chlápka), autoři hry rozhodně žádný takový úmysl nemají a hra je také odpovídajícím způsobem bezduhá a prázdná. Mimochodem, je to akční hra, ale, mezi námi, čekal snad někdo něco jiného?

CLIFFHANGER je akční hra, která nás zavede (tedy, zavedla mě a nedej Bože, aby zavedla také vás) do prostředí vysoko v horách, kam lidská noha kvoří jen za předpokladu, že tam ztratil hromadu dolarů a kde je místo pro hrdinské činy. Protože je Gabe hrdina, musí být hroinou i hráč, který si hru zahráje. První hrdinství spočívá v samotné kupři hry, další pak v sebeovládání a v zabránění hmotným škodám na zařízení. Hra CLIFFHANGER totiž opravdu není dobrá. Gabe začíná cestu s hoiyma i když svaslovou hmotou dostatečně obalenými rukama, ale našťásto po chvilce cesty najde i můz, který mu v cestě pomůže, stejně jako samopal (už, který najde porážky). Upozorňovat na to, že majitelé těchto předmětů, stejně jako několik set dalších teroristů ve hře, kteří tvořili osazenstvo co dvoacetmistého letadla, jsou po přečtení těchto předmětů bezpečně mrtví, snad ani nemá smysl.

Gabe se pohybuje po rozličných horských úrovňích, přičemž jeho mužnou postavu (jejíž mužnost je poněkud snižována „bojovým postojem“, který vypadá trochu jako poloha klečícího čestice veřejných záchodků sledujeme v 2D pohledu. Aby byl pořítek z boje dokonalejší, přidali autoři ještě třetí rozměr, takže se Gabe může pohybovat i dopředu a dozadu, což dává hře obrovské možnosti klikování a vyhýbání se jeden druhému. Smutné ale je, že v pravé je něco takového velice těžké, protože tak dlouho, že než Gabe stačí uhnout, utrhá několik desítek bodných, sečných, kopných, plípadně tahacích ran. Komické je, že i jeho nepřátelé si poňají poněkud podivně - pokud je Gabe na jiné úrovni (tzn. v jiné „vzdálenosti“ od hráče), nepřátelé jdoucí proti němu je o několik kroků minou a vrátí se potom se otočí a jdou po něm”.

Pro další nesmyslnosti nemusíme chodit daleko - hned druhá etapa první úrovně spočívá ve spíhání na skálu, na které Ohají dva ostřelovači. Nejen, že jejich zbraně střílí jen v určitých úhlech, ale co je naprosto nepochoptitelné, že ac jsou to padouši, zločinci, teroristé a nevíme co ještě, Gabe je nemů-

že zlikvidovat, ačkolí stojí na skále těsně vedle nich. Já sice chápu, že pokud by někdo nestřílel, bylo by spíhání na skali stěně přehnaně snadné, ale co je moc, to je moc... Už bylo řečeno, že grafické zpracování není nejhorší, což se ovšem, bohužel, nedá říci o zvukové stránce.

Úvodní hudba připomíná záslou slávu ZX-Spectrum a ani zvukové efekty nejsou nikterak světoborné. Přijde-li řeč na atmosféru hry, bude nejlepší zmínit téma, protože atmosféra mi uniká tsa proto, že se Cliffhanger odehrává ve výškách s nížím tlakem vzduchu. Ovšem pokud má někdo rád sněhobílou zimní idylku, bude mu atmosféra pravděpodobně vyhovovat. Pokud jde o neurčitost možnosti a předvolby na začátku, autoři nebyli příliš štědrí, a tak jediné, co lze nastavit je počet životů v intervalu mezi 3-7. Možná by bylo snadnější i tuto volbu vnechat a nastavit životy na 7, proto že nechápu, kdo by se chtěl pachot se třemi...

Ještě někoho zajímá obtížnost hry, musím říci, že ačkolí si nespípadám jako akční analýzou O ignorancí, shledávám hru velice obtížnou, skoro tak obtížnou, jak se dozvíte v tabulce. Nejde jen o klasické akční scény, ale na můj vkus je třeba čast, kdy Gabe uniká před říci se lavinou po kamenném svahu naprosto úletová, protože dověk tady musí znát cestu naprosto perfektně, neboť stačí malinká chyba a jazyk laviny si na svalnatém těle pěkně smiso. Ale to je na okraj.

Pokud nemůžete bez her se svalnatým Stallonem zítok, pokud trpíte utválelou představou, že jste jen potoky trář a že vás chci odradit od koupě tak báječné hry, pokud musíte mít všechny akční hry bez ohledu na jejich kvalitu, buďte. Zavěšte se na ledové stěny a kopete, sekáte, střílejte a skákejte. Dělejte co chcete, ale pamatujte si, že já vás varoval!

score 30%

Název hry: **CLIFFHANGER**

Výrobce: **Imagesoft/Sony**

Žánr: **Zpracování filmu**

Styl: **Bojová**

Počítač: **Mega Drive**

Obtížnost: **Nehratelná**

Hodnocení:

Originalita: **35%**

Atmosféra: **30%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **60%**

Score	71%
Název hry:	DICK TRACY
Výrobce:	Sega
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Střílečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosfera:	75%
Grafika:	75%
Zvuk:	65%



DICK TRACY

DICK TRACY

Když je chicagský starosta bezmocný a slavný gangster Big Boy ovládne město, může pomoci jen jediný. Jeho jméno zní DICK TRACY.

Když člověk vysloví slova „Amerika a 30. léta, většinou ho hned napadne další slovo. Slovo prohibice. To znamená zákaz prodeje alkoholu na všechny způsoby. Když člověk přemýšlí chvíli dál, napadne ho další slovo. Slovo gangster a všechno to, co s tím souvisí. Ano, a právě tímto tématem se týká hra DICK TRACY. Vláda Spojených států totiž ve 30. letech přestala mít kontrolu nad obchodem s alkoholem, a proto se rozhodla tento problém řešit. Ne nějakými postupnými omezení a nařízeními, ale rovnou úplným zákazem výroby, distribuce a prodeje alkoholu. Jenže když člověk vezmou jednu z jeho základních radostí, nenechá si to jen tak líbit, a snaží si ji opatřit jiným způsobem. A to právě byla obrovská příležitost pro všechny zločince, šmejdáře, vrahy, zloděje atd., no prostě pro všechny ty, kteří se neživi povětšinou prací. Okamžitě vznikly první organizované skupiny, čili gangy, které začaly pálit, dodávat a prodávat alkohol na černo. A nechaly si za to porádce zaplatit. Jejich členové se samo sebou začali nazývat gangsteri a vzniklo tak nové odvětví organizovaného zločinu. Gangsteri z těchto nelegálních obchodů stále více a více bohatli a stále více a více lidí pro ně začalo pracovat a zabíjet. Jejich zisky se zvyšovaly rychlostí kulového blesku. Gangsteri získali obrovskou ekonomickou moc. Ale ve městech, kde své špinavé obchody provozovali, přestalo být bezpečno. Přestřelky se konaly téměř všude, mrtví se počítali po desítkách a policie byla bezmocná a zkorumpovaná. Situace se vyhnouti. Starosta města Chicago se rozhodl s tím vším skoncovat. Zasedl ve své pracovně za stůl, zapálil si tušty doutník a pomalu vytáčel telefonní číslo, které již několikrát volal v případech nejvážší nouze. Telefon chvíli vyzváněl a poté se ozvalo: „Halo, DICK TRACY.“ Ano, to číslo, které starosta volal patřilo nejslavnějšímu soukromému detektivovi ve městě - DICKU TRACYMU. Tento detektiv již několikrát pomohl ve chvílích, kdy byla policie v nesnázi. Starosta mu v rychlosti vykláčil o co

Sněhobílá košile s červenou pružňovanou vazučkou, tmavé kalhoty, dlouhý pískově žlutý plášť a klobouk stejné barvy vrazily hluboko do čela. V pravé ruce svoji nejlepší pistolemi - pistolí ráže 45 a v levé ruce tvrdho nepřehlého pilule - samopal. Ano samopal, protože v Chicagu 30.let byl ještě samopalův člověk úplně vylizený. DICK TRACY včel na ulici a vyhlásil tak válku celému podsvětí v čele s Big Boyem a jeho kumpány. Bojuje s nimi v ulicích města, na starém nákladovém nádraží, ve skladech, v městském parku, v gangsterském klubu, kde se tančí pouze Waltz pistolníků a podává se pouze Molotov cocktail atd. Nechme teď DICKA TRACYM vyznímat další osobinky v jeho zbraních a pojďme zhodnotit hru.

Jako námět pro hru DICK TRACY posloužila comicsová postava a její příběhy. DICK TRACY se totiž zrodil v sedesátých letech na zadních stránkách slavných listů. Postupně se čtenářům tak zalíbilo, že začaly vycházet samostatné sekce s tímto detektivem jako hlavní postavou, a pak už to šlo ráz naráz. Stále více a více sedlo a přehlélo, samolepky, obrázky, trička, žvýkačky, placky, penáře, tašky... To bylo na přelomu let sedmdesátých a osmdesátých. Pak zřejmě o DICKA TRACYMHO pomalu opadali, až na přelomu osmdesátých a devadesátých let byl natočen film se stejným názvem (hlavní roli v něm skvěle ztvárnil Warren Beatty, huře už zde hraja Madonna). A vše začalo znovu. Nové a nové comicsy, samolepky, obrázky, trička... a hra na konzole SEGA. A programátři firmy SEGA nekopirovali pouze film, ale do hry vložili i některé scény z comicsových sešitů. S comicsem má hra společnou i další věc. V určitých momentech hry (většinou na začátku nebo na konci levelu nebo hry) se objeví obrázek, přesně jako vystřiháček z comicsu. Právě DICK TRACY nebo jiné postavy mají podobu v úsuvy a v ní se tvářili se předěšeného nebo nadšeného nebo děje. Ide o příjemné zpestření hry. Grafika hry je vynikající po všech stránkách. Pokud jde o postavu, jsou skvěle animována a proporcována. DICKU TRACYMU se při chůzi a skládání zcela přirozeně vlní jeho pískově žlutý kabát, jeho klobouk po zásehu letá vzduchem a i ostatní postavy jsou na slušné úrovni. Samozřejmě jsou stíny od veřejného osvětlení. Automobily a ostatní předměty jsou programovány na stejném principu, takže vypadají podobně iu postav tomu tak není, protože někdo je vyšší, někdo tušitší, menší atd.), ale jsou na dobré úrovni. Jejich animace také jde, takže když prožítěte honičku v autech ulicemi města, není to jako když se koukáte na amatérský černobílý film, ale právě naopak. Programátři firmy SEGA si dali práci i s takovými drobnostmi. Jako když strčíte svým samopalem na gangstera na druhé straně ulice a třetina otokom mudrání začne z něj stříkat voda, nebo když za gangstera jsou vykládáni křivě nachádo a okna, a vy je trénujete, s krásným brnkáním se rozblá na malé střeby. A tím se dostáváme ke zvuku. Zvukové efekty jsou ve hře zpracovány velmi dobře. At už jde o zvuky střelby z pistolí a kulometů nebo o zvuky automobilů, nebo už o zmlňované rozbité sklo, vše je na vysoké úrovni. Hudba je dobrá a pro každý level jiná. Jede o světlé melodie, které příjemně doplňují atmosféru hry. Na závěr bych se ještě zmínil o bonus game. Je to další z dobrých momentů hry. Jede o cvičnou střelbu do terčů, na kterých jsou namalovány vedle gangsterů i vaši přátelé, a vy musíte strílet pouze na terče a gangstera. Je to docela slušná zábava.

Hra DICK TRACY je totiž velmi dobrá ve všech směrech.

SEGA

score 80%

Název hry:	HOOK
Výrobce:	Imagesoft/Sony
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

**Kapitán Hák,
Země-Nezemě,
Babička Wendy,
dětí, Ztracení
Chlapci, Zvoněnka
a Petr Pan znovu
mezi nám!**



HOOK

Steven Spielberg

je režisér. Výborný režisér. Robin Williams je herec. Výborný herec. Dustin Hoffman je také herec. Také výborný herec. Hook je hák. Kromě toho také film. Petr Pan je pohádková postava. Pohádky jsou hezké. SEGA MEGA DRIVE je konzole. Konzole jsou také hezké... (dost - red.)

Hook je film režiséra Stevensa Spielberga, v němž postavu Petra Pana ztvárňuje Robin Williams, zatímco Dustin Hoffman hraje Kapitána Háka. Kromě jednoho, dnes již poměrně lehkého herního zpracování tohoto filmu firmou OCEAN (hra měla překvapivě název HOOK a byla to adventure) je tedy dnes další zpracování, které po změnu přináší firma IMAGESOFT, které má po změnu název také HOOK, a které nám adventure.

HOOK tedy řadí firmu IMAGESOFT a ne film, hák, hára firmu OCEAN a kapitán Háka, ale hra, o které všechno tohle je, je, ať to někdo přečte ať zradí, hrou akční. Nechci si tedy hrát na proroka, mudrce, chytráka, přelma, ani maminku a na tatínka, ale musím říct, že podle mého názoru se akční zpracování hodí ke Spielbergovu filmu mnohem lépe, než OCEAN promine, jeho mírně slabšími adventure. HOOK je tedy klasickou akční hrou, tedy - abychom byli stoprocentně přesni (řek bych "zachuc", ale člověk nikdy nev...) - akční plošinková hra. Pro ty, kdo nevě, je to, jaké akční plošinková hra, vysvětlení následuje. Vysvětlení provedeme přímo na příkladu hry HOOK, protože to je, jak se mi alespoň zdá, lepší, než vysvětlovat podstatu akčních her na příkladu hry CHESSMASTER 3000.

Takže - akční hra v podobě hry HOOK vypadá zhruba takto: hráč se překvapivě ujmá ovládání klávese zprava přiblížení, Petra Pana. Petr Pan, jak ostatně stěně všichni víte, musí v tomto příběhu zachránit svoje dvě děti z prohmáknutí rodu Kapitána Háka. Snadně? Phel! Na hráče, který se nechá zkládat dojemem snadného vítězství

čeká tuce velice nápaditých úrovní plných pastí, nástrah, neozářit, ale i magických předmětů, kouzel a dokonce nějakých těch přátel - první úroveň je „tréninková“, a tak se Pan učí od se Ztracenými chlapci v boji „zacko“, kdy se všichni roztomile kockují nesnadnými zbraněmi, ve „vodní“ zóně je Pan vynesne nad hladinu mořskou vlnou, kdykoli přilít klesne, často se setká s Tikerbelli - hodnou vlnou, která mu umožní letat... (tohle byl příklad setkávání se s přáteli ve hře, ne vysvětlení podstaty akčních her. Tak pozor!)

Hra je akční proto, že Pan po všech úrovních pobíhá s mečem v ruce a nepřátelé likviduje nejrůznějšími způsoby, většinou však klasickým způsobem, kam pokud procházíváme nepřátel nestočí jako odraz akce, pak budí řečeno, že je zde také místo pro přesnost a zručnost při přikládání přehrávk a nasti jako ostatních děr v zemi, hlubokých propastí, takových písků a bahna, křepinků, ohnivých psů... Abychom našli vysvětlení určitě k naprosté dokonalosti, nemůžeme se nezmínit o faktu, že podstata plošinkových her spočívá v tom, že se hlavní hrdina pohybuje po plošinkách, které jsou relativně stabilní a dá se na nich skákat. O provádění obdobné skopidry třeba zase kládky. Je ihostane, jestli plošinky tvoří větve stromů, louky, útesy, kameny ve vodopádu či visu té moře - plošinky jsou prostě plošinky! Myšlím, že už podstatu akčních plošinkových her většina pochopila.

Kromě dalších kládk, o kterých se zmíním později (ano, pochopit je správně, na HOOK rozhodněme kládky je tedy pár světlých nápadů, které si zaslouží pozornost). Vybormim způsobem je třeba vyřešena otázka Petrova letání - na určitých místech se ve vzduchu vznášejí Tinkerbelli, která rozsvětlí kouzelný prach - s jeho pomocí může Pan po určitou dobu letat - tím, že je doba letu omezená dává hra možnost vytvořit nezářící kapky a hospodář s letem tak, aby bylo možné dosáhnout

nejlepšího místa, nežli najít nejlepší předměty. Ano, předemty! Jako většina akčních her nabízí i HOOK pár možností k vylepšení a usnadnění života v Zemi-Nezemě. Kromě klasických předmětů, jakými jsou předměty k doplňování energie, život navíc o předměty ke zvýšení score je třeba mozně najít kouzelný meč, který vyšší kouzelnou sílu ničí všechny nepřátele v cestě. Snad, že meč máz při první chyboce, resp. ztrátě části energie. Jednotlivé úrovně jsou provedeny nejen velice nápaditě a chytlavě, ale co do grafického zpracování je HOOK okouzlující. Doslova, protože je to hra kouzel a magie plná. Všechny části pohádkového ostrova - dooué a cvičení Ztracených Chlapců, lesy, skály a útesy, podmořské útesy, dokonce zasněžené části, město, přístav - jsou prokresleny s nevšedním citem a smyslem pro detail, jako by to bylo ještě nebylo dost, celou hrů podbarvuje výtečná hudba, která je pochopitelně jiná v každé úrovni a která dodává těhle pohádku tu správnou atmosféru.

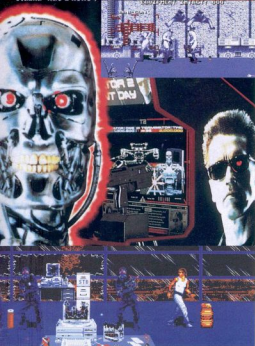
Pokud jde o obtížnost hry, možnosti pokračování a další faktory, které u několika ovlivňují koupěčtivost, přádně vypoučniclivost her, stačí říct, že, ačkoliv nelze nastavit obtížnost hry, je tedy možnost celkem tři CONTINUE. Kromě toho - hra není nijak výrazně obtížná je pravda, že některé úrovně vyžadují trochu cviku, ale to je přece jasné - nikdo si nechce koupit hrů, kterou dohraje hned. S postupem času se hráč naučí nepřetržitě Finsey, dokáže nasbírat hodně užitečných předmětů a dokáže vyzrát na finální bossy, kteří čekají na konci většiny úrovní, a kteří jsou naprosto nedokonalí a primitivní, na což však, bohužel, přijde těsně potom, co po padesátém osmém marném pokusu o jejich zničení roztrháš MEGA DRIVE i s připojenou televizí, skřínkou a roztrháš obaž stůl a většinou nábytku v přilehých místnostech.

Ale ačkoliv, HOOK není nikterak obtížná hra. Je to krásná pohádka a báječná záležitost. Pokud tedy máte rádi akční hry (a to by máte), protože jinak si nebudete kupovat MEGA DRIVE, to je jasně, krásně zpracované hry, pohádky o Petru Panovi a nebo i všechny pohádky a dobrodružné příběhy, pokud si chcete užít hodně zábavy a dobře se pobavit v báječné a pohodovné atmosféře naplněné hrou, opravdu si nechce poradit a zavdat si hrů HOOK. Ostátně, je hezké mít také nějakou ostátní pohádkovými hrami typu MEGADEATH 54, GCGALASER-NILATOR, SUPERINFERNO 15 a KLINGUNG PUTTY...

ICE

www.oldgames.cz

Před deseti lety poslal počítač Skynet z budoucnosti T-800, aby zabil Sarah Connor. Neuspěl. Nyní musí T-800 zachránit jejího syna, protože Skynet poslal T-1000. Zbývá poslední otázka - kdo z koho?



Tak a je to.

Nejdrábší film všech dob se dočkal svého zpracování i na konzole firmy SEGA. Myslím si, že většina z těch, kteří čtou tyto řádky, film viděla, nebo alespoň ví o co jde. Ale pro toho, kdo neví o co běží, je tu krátké vysvětlení. V roce 2009 je země po nukleární válce. Světu vládnou počítače pomocí svých mechanických strojů, kteří vraždí vše živé. Na Zemi zbylo jen pár lidí, a ty vede muž jménem John Connor. A protože ho ty mechanické potvory neměly přímocí, vymysleli počítače řadu jak ho dostat. Výsledkem minulosti (až u jednoho v prvním díle) robotů, který musí zabit malého Johna, který ještě absolutně netuší, že jednou bude vůdcem lidstva proti strojům. Úkol zabít chlapce z minulosti inovovaným typ T-800, který vraždí v první části. Tak a komu toto krátké vysvětlení dělat, nestáří a nechází firmu dělat ve videopůjčárně, tak až okamžitě přestane číst tuto recenzi, nebo ji bude vědět o co jde, a bude na to koukat jako na novou vrací. A jak se povedlo programátorům firmy Arena přivést tento superpříběh na SEGA Master System? No, mohlo to být horší. Opravdu. Před zapnutím hry mě všichni varovali, abych hru nezaplnil, pokud si nechci Master System rozbit

score 53%

Název hry: T2 - THE ARCADE GAME

Výrobce: Arena

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Strážka

Počítač: Master System

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 50%

Atmosféra: 60%

Grafika: 60%

Zvuk: 40%

o svou hlavu. Ale nesudí ráva před večerem. Hra opravdu není tak špatná. Po grafic

ce kterých si T-800 dělá své sypce a srovnává si předehledných nepřátel. Krajina ve hře je po nukleární válce, a proto vypadá jak po nukleárním, a z hudeš grafiky se na ni moc zkazit nedá. Překvapivě dobře vypadají i postavy vašich nepřátel. Jejich železné skelety jsou docela podobné těm ve filmu. Dobrá je i grafika zasazených terminátorů. Sloz z nich upadnou jisté části jejich postových stří, ale ty nejsou součástí hlavního příběhu. Není vám, bohužel, souzeno vidět sám sebe jako T-800, protože hra je koncipována na základě pohledu ze střelce. Hudba a zvukové efekty jsou na průměrné úrovni a připomínají mnoho jiných stříleček. Ve hře je použito i několik ikon, které se prakticky shodují s těmi ve filmu. Jo, to například norka policejní helikoptéry, kterou pilotuje T-1000, s policejním antonem, který pilotuje tým T-800 (nebo scéna s vstřelovými s kulovými zbraněmi zbraň zmrzl T-1000, a další scény kdy T-1000 padá do vysoké kávy s roztrávenou okem). Jinak toho s filmem, kromě náběhu a hlavních protagonistů, ho mnoho společného nemá. Ještě jedna věc se mi všík na hru líbila, je humánní. Někteří totiž jen mechanické potvory a stroje, a lidi máte vyslovit zakázáno zabít.

Takže, „Hasta la vista, baby!“, a hodně štěstí. JFK

Bram Stoker's Dracula

Za záchranou své milované do nitra Transylvánie na panství a temný hrabě DRACULA.

V patnáctém století žil

v Transylvánii (čili dnešním Rumunsku) hrabě Dracul. Měl krásnou ženu, se kterou spokojeně žil a pevně věřil v Boha. Jednou hrabě musel odejít do války proti Turkům. Přishal Bohu, že se ke své milující manželce vrátí, a že zachrání toto území pro něj před pohanskými Turky. Boje byly kruté, žánid zajatci se nebrali, ale hned se napichovali na velké kůly. Traďuje se, že za takových bojů bylo vždy až 20 000 Islovů dvacetitsí kůl zapíněno.

když už Turci byli na dně napadlo je využít ještě jednu lest.

Napsali krátký vzátek, že hrabě Dracul je mrtvej a vstřítili ho do komnat hraběnky. Ta se ze zoufalství vrhla do hluboké propasti a ukončila tak svůj mladý život. Hrabě Turky porazil, ale když se vrátil domů, a viděl co se stalo, prokrel

Boha a vyzval Sataná, aby z něj učinil svého sluhu. A tak se také stalo.

Na základě této pověsti napsal roku 1897 anglický autor Bram Stoker svou novellu DRACULA. V té době neměl ani tušení, že se hlavní postava této novely - upír hrabě DRACULA stane světověznámým, a že se jeho příběh dočká obrovské popularity a bude nescetnékrát zfilmován (naposledy výborně od F.F.Coppoly v roce 1999) apod. V roce 1993 ho také firma Sony Imagesoft přinesla na konzole firmy SEGA a tím i na naše obrazovky. Podle tohoto strhujícího příběhu by se dala vytvořit výborná hra, ale... Ale hra Bram Stoker's DRACULA na Master System takovou hrou není. Od stejnojmenného filmu si totiž vypůjčila pouze název a jména hlavních protagonistů. Vy se jako Jonathan Harker, mladý právník koncipient, vydáváte získat svou snoubenku Minu Murray ze spárů hraběte DRACULY. Cesta je to samozřejmě velmi nebezpečná a musíte se na ní bit se sluhou kvaklatného hraběte, pro které je mrtvej člověk - dobrý člověk. Už jednou jsem řekl, že hra Bram Stoker's DRACULA není hrou výbornou. Proč? Protože je pouze hrou průměrnou. Grafika hry je na průměrné úrovni. Postavy, krajina, pozadí, vše na průměrné úrovni. Zvuky ve hře jsou na průměrné úrovni. Hudba ve hře je průměrná. Prostě takový ten šedivý průměr, který nicím nezaujme. Je to škoda. DRACULA by si zasloužil něco mnohem lepšího. JFK

score 50%

Název hry: BRAM STOKER'S DRACULA

Výrobce: Sony Imagesoft

Žánr: Zpracování filmu

Styl: Akční

Počítač: Master System

Obtížnost: Střední

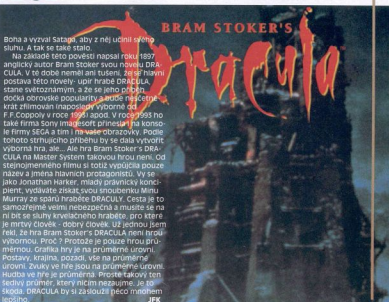
Hodnocení:

Originalita: 50%

Atmosféra: 50%

Grafika: 50%

Zvuk: 50%





AA Air-to-Air, raketa (nebo jiná zbraň) vzduchu vzduchu, nebo režim činnosti zaměřovače pro použití proti vzdušným cílům.

AAA Anti-Aircraft Artillery, též „Triple-A“, protiletadlové dělostřelectvo.

Afterburner - přídavné spalování, zařízení, umožňující proudovému motoru výrazně zvýšit tah za cenu stejné výrazného zvýšení spotřeby paliva.

A-G Air-to-Ground, zbraň vzduch-země; režim činnosti zaměřovače pro použití proti pozemním cílům.

AGL Altitude above Ground Level, výška nad úrovní země.

AGM Air-to-Ground Missile, v americké armádě označení pro zbraně raket. Neznámějším typem této skupiny zbraň je AGM-65 Maverick.

Ailerons křídla.

AIM Air Intercept Missile, v americké armádě označení AA raket. Neznámějším reprezentantem jsou:

- AIM-9 Sidewinder (infračervené navádění),
- AIM-7 Sparrow (sektorní radarové navádění) a
- AIM-120 AMRAAM (aktivní radarové navádění).

ALT - Altitude, výška, obvykle nad hladinou moře. Pokud vám není jasný rozdíl mezi ALT a AGL, doporučuji nelétat v noci přes hory.

Angels - výška v tisících stop. Angles 10 = deset tisíc stop.

Angle of Attack : AOA, úhel náběhu. Úhel mezi směrem letu a podélnou osou letadla. Čím větší AOA, tím větší vztlak, ale při překročení určité kritické hranice ku moderním stíhačům 30 až 40 stupňů docela k odtržení proudnic na křídle a letoun se dostane do více či méně nebezpečného pádu. Proto jsou některá letadla vybavena omezovačem AOA, který nedovolí pilotovi překročit kritickou hranici.

Apex - kódové označení NATO pro typ ruské AA rakety. V tomto kódu mají všechny AA rakety jméno začínající písmenem „A“.

Aphid - viz Apex.

Aspect - aspekt, horizontální úhel mezi spojnicí jádra a podélnou osou cíle. Je-li roven 0, jsem v ideální pozici pro útok (za osacem cíle). Je-li roven 180, cíl směřuje přímo ke mě.

Atoll - viz Aphid.

Avionika - veškeré elektronické vybavení letounu.

AWACS - Airborne Warning And Control System, letoun s výkonným radarem a počítačovým vybavením určený k sledování vzdušné situace a řízení sponek letadel.

Bandit - nepřátelský letoun.

Bingo - stav, ve kterém zásoby paliva stačí právě k návratu na základu.

Blackout - ztráta vědomí způsobená kladným přetížím. Nastává v závislosti na tréninku a situaci v rozmezí +5 až 49 G.

Bogey - neidentifikovaný letoun.

Brakes - brady.

Break - v kontextu leteckého simulátoru obvykle prudká zátěž. Například „Break Left“ znamená „Prudce zahní vlevo“. Základní obranný manévř.

BVR - Beyond Visual Range. Mimo vizuální dosah. Například „AIM-7 je zbraň pro boj BVR“, nebo „Sestřelilo bylo dosaženo BVR“.

CAP - Combat Air Patrol, bojová hlídka.

CAS - Close Air Support, mise, jejímž cílem je podpora pozemních jednotek.

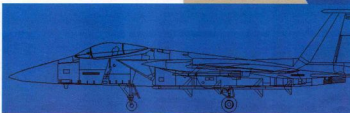
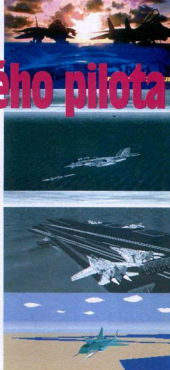
CCC, CS - Command, Control, Communicate. Velení, řízení, komunikace.

CCIP - Continuously Computed Impact Point, průběžně vypočítávaná bod dopadu. Režim činnosti zaměřovače pro neflexivní protizemní cíle, jako počítač průběžně vypočítává a zobrazuje na HUD bod dopadu zbraní. Úkolem pilota je stisknout spoušť v okamžiku, kdy se tento bod překrývá s pozicí cíle.

Chaff - výsiv ižerů základní prostředek pro rušení radaru. V podstatě jde o úzké pružky vodivé fólie, které vytvoří mnoho klamných odrazů a dočasně nepřátelský radar.

počítačového pilota

Vážení čtenáři, SCORE se nám utěšeně rozrůstá a s každou další stránkou je i více a více místa pro nové rubriky. Jednou z nich by měl být i volný seriál o simulovaném létání, se zvláštním přihlídnutím k hi-tech simulátorům jako je Falcon 3.0, Tornado nebo Fleet Defender. Abychom si však rozuměli, jako první je na řadě tento stručný slovníček terminů, více či méně souvisejících s létáním a leteckými simulátory. Jeho cílem je jednak vás seznámit s českým významem některých anglických terminů a zkratk, jednak heslovitě vyložit význam netriviálních českých terminů. Vzhledem k omezenému rozsahu však není ani úplný ani sto procentně přesný. Pokud pocítíte potřebu upřesnit nebo doplnit nějaký termín, s důvěrou se obraťte na redakci a my uvidíme, co se s vašim dotazem dá dělat.



DogFight - doslova psi souboj, termín pocházející ještě z první světové války, manévrový souboj na krátkou vzdálenost.

Durandal - Francouzská protinukleární bomba. Obsahuje dvě nálože, první vyrazí otvor do povrchu dráhy, druhá, urychlená raketovým motorem vnikne pod povrch a způsobí poškození runwaye na velké ploše.

ECM - Electronic Countermeasures, elektronická protipřizbraň. Zařízení (nebo soubor zařízení) pro rušení nepřátelských radarů.

Eject - katapultovat se. Ne pokáždě skončí katapultáž úspěchem, nejlepší podmínky pro přežití jsou při vystřelení se za co nejvyšší rychlosti, ve střední výšce a směrem vzhůru.

F-4, 14, 15, 16, 18 - označení amerických stíhačích letadel.

Fire and Forget - vystřel a zapomeň, označení pro jakoukoliv zbraň, která po odpálení nepotřebuje řízení.

Flanker - kódové označení NATO pro Su-27.

Flaps - kláčky. Aerodynamické zařízení na vnější straně odtokové hrany křídla, sloužící ke zvýšení vztlaku.

Flare - výsiv ižerů, základní prostředek pro rušení infračervené naváděných raket. Zjednodušeně řečeno, je to světélko, jež zařízení je co nepodobaňší zařízení z proudového motoru.

Fulcrum - kódové označení NATO pro MIG-29.

G - jednotka tlhy a přetížení. 1G odpovídá normální zemské přitažlivosti, 2G dvojnásobku atd. Kladná G znamená sílu působící směrem „od hlavy k nohám“, záporná „od nohou k hlavě“. Odnošou trénování lidského těla je asi od -3G do +9G, obecně se mnohem lépe snáší

kladné přetížení než záporné.

Gainful - kódové označení NATO pro jeden typ ruské pozemní protiletadlové rakety. Všechny pozemní protiletadlové rakety mají v tomto kódu označení začínající písmenem „G“.

GBU - Guided Bomb Unit, v americké armádě označení pro laserem nebo TV řízenou bombu.

Gecko - viz Gainful.

Grail - viz Gecko.

Heading - kurz.

HOTAS - Hands On Throttle And Stick, ruce na plynů a řídicí páce. Označení filosofie návrhu pilotních prostorů, podle které mají být všechny důležité ovladače soustředěny na plynové a řídicí páce.

HUD - Head Up Display, průhledový displej. Průhledná deska uprostřed zorného pole pilota, na kterou se promítají základní letové údaje (výška, rychlost, kurz), obrazce zaměřovače a další.

IFF - Identify Friend or Foe, identifikace přítel/nepřítel. Každé sponek letadlo nese nebo by mělo nést zařízení, které po přijetí speciálního dotazovacího rádiového signálu odpoví jiným signálem. Iffajícím „nepřítel“ po mě, já jsem přítel“. V simulátorech obvykle stoprocentně spolehlivě, v reálném životě už nikoliv.

ILS - Instrument Landing System, soubor přístrojů pro navedení na přistání. S jeho spoluprád by mělo být možné přistát i za nulové viditelnosti.

INS - Inertial Navigation System, intercalární navigační systém. Zařízení umožňující samostatnou přesnou navigaci.

(pokračování příště) **BOB**

Testování

„Test No. 011“ probíhá pokračující analýzou. Za ukončen scan primárních a sekundárních počítačů. Zpracovávané stresové data. Generují stín osobnosti, kopii ega posílám na úroveň rozbor. Načítám AHA obrázce. Analýzy data. Subjekt projevil silnou stresovou aktivitu. Silnější emoce nebyly zachyceny. S pravděpodobností 55,260 se subjekt neschází zorientovat v simulovaném prostředí. Element čistého strachu byl potlačen puem sebezáchovy a dalšími automatickými reakcemi. Doporučuji psychicky orientovanou simulaci bez bolestivých vjemů. Přehledně psychologických dat, doporučení konverzace kombinovanou s psychologickým stresem.

„Jaké prostředí navrhujete?“
„Resenační halu s jeho důležitými. Rozhodující by mohli být prvek pohybu, navrhují tanec. Generují hodnoty únosnosti. Generují simulační prostředí. Přehledně subjekt do kleece C, cesta \$15dla562:5sec-ret.exposed.cagesl.“

Doporučená doba zkoušky 10min 00 sec.
Pravděpodobnost psychického kolapsu 19.007%“

„Trochu to přišlo, nezapomínej, že pracujeme s tvrdými hochama, který seděl v sítí od rána do večera. Vzpomeň si na mluva desítka, co všechno vydržel a jak jsme mu dávali zabrat. Navrhují na patnáct minut, ať se to pěkně maso.“

„Jsem povinen upozornit vás, pane, že pravděpodobnost psychického kolapsu se zvyšuje na 24.044%, což porušuje normu deltatě top...“

„Ty toho nakecáš, ještě sis nezvyk“, že pracujeme s pokus-

nými králíkama? Jsou to zlodínci. FBI nám adresy softwarových pířetů určených pro pokusy dává úplně běžně. Prostě se jim to hodí do krámu, nemusejí se s nima patlat. My tady s nima začíváme, uděláme s nima pár testů a zbydou jen lidští sluky bez mozku. Namísto rejpaní v sítí se posouvají a lžou lžáká. Posílejte data Velkým tymu a dál nás to nezajímá. My jsme spokojeni, oni jsou spokojeni. Takže spust muziku.“

...@executefitballroomiirlog.a3“

Objevil se na zasměném poli. Na kalné šedém horizontu douhalo slabé světlo a víl mrazivý vzr. Stál po kolena ve sněhu, udlákal krov vřed a sykl bolestí, protože s jeho chodidly schovavými pod sněhem nebylo něco v pořádku. Sehnul se a sjeř si rukou po lýtku dolů pod sněh. Jeho kotník plynule přecházel v což tvrděno. Sedl si do sněhu a zvedl nohu do výše. Proti ozubenému měsíci se jeho dvě končetiny rýsovaly jako jelení parož, namísto chodidel mu z nohou třely podivně srostlé kótné vidlice. V místech, kde pařty přecházely do lýtek se červenaly protáhle světlé jizvy, které se táhly až ke kolennám a stěba kravčice. Krutá zima ho donutila vstát ze sněhu. Pokoušel se zvyknout si na své nové pařaty. Motal se v kruhu jako raněný pes. Kostl ze zářivou do zmřelých hlín a nechával za sebou ve sněhu kravčí hlínu. Vřával směrem k horizontu,

za svůj cíl si jeho vědomí vytyčilo měsíc, řekl si, že k němu dojde za každou cenu. Ani nevěděl, jak dlouho se potáče. Na krátký okamžik se mu absurdita situace vybarvila v celé své nesmyslnosti. Viděl sam sebe shora, jak kreslí ve večerní řuvice piruety v sypkém sněhu, klopytjaci k horizontu za hvězdnou oblohou, kterou, stejně jako všechno ostatní okolo něj, vytvářily grafické generatory sítě.

Zubaty měsíc ale najednou začal padat, klesal stále níž a níž a měnil tvar. Než dopadl na pole přímo před Mickem, změnil se v oslnivý viktoriánský dům s mramorovým průčelím a vysokými osvětlenými okny. Z hvězdného nebe sestoupila

na parket. Smutně se kývl, přesto mu hravě do vzduchu vřel pirových karek. Celý parket byl přepínán jeho očima, který se podíval vpravo sam se sebou do tytrou mnebulární hudy, v níž nastal dva také Vlnou, ale stala zrovna přímo v něm občasna na omítnou stranu, takže ji nemohl vidět. Tvářila to vlastně rodinná slavnost vtipem prudu. Chvilí klesoval po sje a klapal parámi, o parketu. Nechtě mu otáčel jen hrstíli gresy a mračil se, ale pak se na něj vrátila stále no trůt. Šel by k síly se se všeobecně zborilo, zničilo se zručně dom, omrzela omra zubalo jen vnitřní vidění, sáto jaká teubol pochívá křivě.

Mikša se rozplátařil pirovne ke tunelu ve vřtónu papka. Měsík se přizpůsobil symakému toku parku, blikavě se do něj posvitoř boratě

smyslů až na hranici uslnání, chodivové však těže pozorovalo. Byl teď malý pčevívek ve svém pokoji. Dival se na matně bílou japonskou záštitu, kterou pronikalo do jeho pokoje tlumené světlo. Na čtvrcích záštitě se odehrávalo němle loutkové divadlo. Matka a otec byl pravdou a lži, a pravdou postkrulic se jevístém s neúnávností gamního pčistu. Mike seděl nahý na zemi a mětl stehny měl rozházeno pár kostek. Připadlo mu to dětské, až směšné, vrátit se do svého dětství pouze jako další loutka, kterou kral Rybář jen tak někým posadí. Pak si pomalu uvědomil přítomnost hosta.

Host stál v koutě jako protáhá černá kapka. Neúčastněně poněl by po něm trochu přejeř jako po vřstku plněm černých křabů, ale nemělo však měř oči. Nebylo je sice vidět, ale podvrtivými si lich dobře všimlo. Byl to pohled, ná který se nezapomíná. Huboký pohled až k prasknutí narvaný prázdnotou. Bylo to zrcadlo, ve kterém někteří z nás spatřli sama sebe. Utulným pokojem proběhř mř. Loutky rodilci nasadily zmatečné tempo, lampa za záštitou potřila liny stin. Hraci kostky se zastavily ve vzduchu a drže vřplázly své šestky - symbol uspokojeného chřtě hry. A pak host promluvil. Z jeho úst, která snad ani nebyla ústy, ale jen pouhou šestibřnou v prázdnotě, se drl tichý přibol lidská břva, upraveně, bezpřávi, rozkladu a smrtku. Symbol šestky na kostce připomněl karty a dýky, černé cylindry, noční řádení a tepot srdce v nočním přruvanu, ženy svádějící ke spanavě lásky a zvuk popela spáného do mramorové urny. Přšela z nich věčnost a tma. Byla to nabídka. Nabídka, na kterou Mick nebyřl připraven. Byl ale dobře vybřan, s rozmyslem a zručností profesionálního hráče. Jeho trumbřem byla potřahána duše. Přikový esem byl mozek napumyvavými logickými píky. Muka, která chřla těsně za dveřmi sladkého zapomněni byla falešnou kartou a roky prožité v sítí česnoř tarlovou prázdnotou. Nemohl odolat. Nic platně, že jeho „ano“ ani neprošlo semknutými ústy.

Vědomí se doc dromlulo rychle, svědomí nebylo k soudu vůbec přizváno. Jmramrové oko se zalesko a uvnitř ho osvitily tuřé plaměny. Pětko se pod nim otevřelo jako bezuzbá čísla otevřeno dítěte. Cekalo na něj tuřé překvapení a státi, už uctil jejich nastády puchí. Samou radostí mu zaskřipaly zuby.

Právě v tento moment probřhlo sítí sova znatelně zachřvěno. Uromvavače dť se s nim rychle vřpovydřaly, ale řádný program nedokázali sřazat tuřeně změny. Byla to změna v systému sítě, která se už dlouho tetelila v povětř, ale dostavila se teprve teď. Sítí si nevědomky zstřovala nového patrona. Černě Pětra v obliku ve vřtónu pékta. Micka the Dead, novice toho, co je tam někde vřadu, toho, na co nemyslíme, protože kdybychom to odřili. Život by se změnil v hrůzné očkávání.

(pokračování přřšte)

ANDREW



...obřanř ELECTRO GENETIC ...

ruka a dlouhým zlatým nehtem nakreslila od domu směrem k Mickovi vlnoucí se cestu osazenou lucernami s vytepanými demony. Po cestě k domu si už začínal zvykat na své nové končetiny, křáčel už důstojně. Minuto ho několik dvojkolek bez kósného spřezání tažených neviditelnou silou. Cítil se zdrogovaně. Vřechno sice viděl ostře, ale kontury mu ujřžděly z pole chřpání. Zastřlo se mu, že zatříděř žoponcs s řočalkama dovdřždějící ve sněhu s vřalkou řůzovou bosou, chvilí mu před obřejem polostřovky s cukrem a habřskými skaleb, ale pak se vřechno rozplynulo v příjemně přřtími a před ním stál lokaj.

„Jsi vítřn, Kopytníku, můžet vřstoupit“, prohlásil vznešně a pokynul rukou směrem k železné brance. Branka vřak zůstala zavřená. Měk vřak vřzvy pochopil a vřstoupil tak, že brankou prostě prošel, zamrazilo ho, když v sobě uctil chladně železo a vzpomeňl si na Tetsua. Cekalo na něj širě širokě, jasně osvětleně schodřte. Opatrně stoupař schod po schodu a snažil se neruřit hrubově tichu klřpáním svého paroží o mramorové schody. Za chvilí byl nahore před lesklými černými dveřmi, které otevřel a uviděl tanřmř.

Jeho matka čekala na lustru na místě, kde měla vřt svicka, po stehneck ři stekala krev, kapala z prřstř a mřizla ve vzduchu, aniž by dopadala

DOPISY

Měsíc se sešel s měsícem, den se dnem, Pavel se Zuzanou a my tady máme další SCORE, potažmo pak další dopisy čtenářů. Tenhle měsíc se nám sešlo dopisů hodně, k naší velké radosti většina z nich kladných až pochvalných. Ještě větší radost nám však dělá hromada dopisů do Zákusníku, se kterými se setkáte na zcela jiném místě, a které nás těší proto, že máme radost z důvěry, se kterou se na nás obracíte a kterou snad nezklameme, protože...bla, bla, bla

Úvodý byly vždycky nejtěžší, takže se teď bez obav můžeme pustit do další haldy. Jako první samozřejmě dopis nejzajímavější. Následující dopis je totiž dopisem, na který jsme čekali půl roku. Ne co do formy, ale co do obsahu. Klade totiž přesně ty otázky, ke kterým se chceme vyjádřit.

Milý Ice, drahý Andrew

Gratuluji Vám k vašemu novému fleku. Score je ve svém oboru skutečně arcimagazínem počítačových her. A nyní, když jsem si snad trochu zablýskl ve vaší létatce, můžu přistoupit k tomu, proč Vám píšu.

Před nedávnem jsem přestal kupovat jistý nejméně dva čísla a začal jsem kupovat ten váš. Ne, že nejsem spokojen, úprava je přímo megasuper a recenze jsou přímo gálgocle, ale smích nad vašimi bláznivými vtipy mi trochu kaší dletem z boka. Je jste náhle moc rychle a dost zvláštním způsobem změnilí plac. Nezapřekládám, že jste natolik argantní. Je načítete jistý nyní už konkurenční časopis. Nicméně možné je všechno, proto Vám krátce zrekapituluju to, co jsem se dočetl v r.č. Číslo 23. Žde v úvodníku se praví doslova, že: tauror skutečně cituje, což my ovšem udělat nemůžeme, ležde bychom se měli dopustit porušení autorských práv - red. j.

Rád bych si přečetl také Vaše komuniké k této udlosti.

Dále bych chtěl vědět, jak jste to myslil s tím seznamem softwarových pirátů, který měl být v tom čísle, které jste neodvolal. Jsem zvědavý, jestli se mi pokusíte nějak odpovědět na moje otázky.

Andrej C. LIGHTING

Milý LIGHTINGU

Předně - místo v listárně má zažestno každý, kdo napíše zajímavý dopis a ne ten, kdo bude přitvářet na naše hlavy. Nejsme ještní.

Za tvůj dopis ti děkujeme, protože nám dává možnost vyjádřit se k našemu vztahu k onomu časopisu, který nejmenuješ, a který ostatně nikdy nejmenujeme ani my, takže všichni víme naprosto přesně, o který jde. Tomuto časopisu my již od samého počátku SCORE přejeme jen to nejlepší (viz ostatně úvodník prvního SCORE) a není důvod, proč bychom měli naše přání měnit. Na tomto místě by nebylo nijak těžké ani obtížné se k čemukoli itebra i k tomu citáku vyjádřit a vše vysvětlit z našeho pohledu. Jenomže naše vysvětlení by třeba mohlo tent nejmenovaný časopis poskodit či ublížit jeho autorům, a to v žádném případě nedopustíme. SCORE je totiž časopisem o počítačových hrách a ne časopisem, který chce někoho špinit či urážet. A pokud jde o seznam pirátů - nevěřili bychom, kolik rozruchu způsobí malý a neškodný vtip. Pochopitelně žádný takový seznam neexistuje a nikdy neexistoval. Domníval jsem se ale, že smysl pro humor ještě není v naší zemi zcela mrtvý pojem. Mýlíl jsem se...

Ahoj SCORE

Váš časopis jsem si hned předplatil - což vypovídá i o jeho kvalitě, ale přesto bych se s vámi rád poobířil o mé názory a reakce na dopisy druhých.

1. To, že není na stránce naplácáno píno textů přidává na vzhledu a přehlednosti;
2. Dále pozadí stránek, je pěkné a dává textu čitelným;
3. Postery bych uvítal spíš s počítačovou grafikou, než kreslená;
4. Tabulky hodnocení. Přidat bych položku hrátelnost a do položky Počítač bych psal všechny počítače, na které hra existuje. Počítač, na kterém byla zhotovena recenze bych psal třeba nebo kurzíkou;
5. K LOST WIKINGS od Ireny. Ta plachtěnka není žádná plachtěnka, ale vikingská loď (na PC alespoň tak vypadá) do které se uložili mrtví bojovníci, do kd se zapálila a poselá do moře;
6. Omezi bych všechny;
7. Čeká nás ve vánočním čísle pro předplatitele nějaké překvapení? Třeba disketa s nějakým programem?

S pozdravem Jirka

Ahoj Jirko.

Díky za to, žeš podpořil náš časopis předplatným. Teď postupně:

1. To je taky účel.
2. Jistě, nám jde o to, aby si čtenáři náš časopis četli a nekázali si při tom od ani nic jiného.
3. Uvidíme.
4. Pro uklidnění můžet výsledné SCORE považovat za hrátelnost. S Informacemi o existenci hry na různých počítačích je to srozumitelné, jak jsme již několikrát zdůrazňovali. Tyhle informace jsou nebezpečné, protože se mezi softwarovými firmami vždycky najdou vtipáci, kteří znenadání udělají novou konverzi (viz dva roky starý SABRE TEAM ve verzi pro PC, která vychází teď, to samé platí o DIGGERS na CD-ROM) nebo neudělají verze pro všechny silované formáty a hlavně - jedna hra může být na různých formátech diametrálně odlišná. Ne, zatím nebudeme riskovat.
5. Čožpak plachtěnka není loď a čožpak vikingské člaky neměly plachty?
6. Těžko
7. Něčto fikt, ale je docela pravděpodobné, že po

DOPISY čtenářů

prázdninách či koncem roku vydáme speciální časopis, něco jako „nejlepší hry roku“, který bude volně v prodeji, a který dostanou předplatitelé zdarma, ale znáte to - dověk něco silí...

Zdravím SCORE!

Po přečtení prvních čtyř čísel výběrného časopisu SCORE jsem se rozhodl vám napsat nějaké poznámky k tomuto časopisu:

- a) proč tolik stran věnovaných paskvlům se jmény SEGA a NINTENDO? Což takhle rozšířit TECHBOX? bi at se ostatní recenzenti nějak neurazí, ale nejlepší články jsem zatím četl od JFK a FFUK - klóbkou dolů před nimi;
- c) docela by mě zajímalo, proč se SCORE vlastně jmenuje SCORE? di proč se tak málo věnujete hrám se sportovním zaměřením? Co vám udělaly?

S pozdravem MCDIX

Zdravíme 1409

Nezdá se ti to trochu kontraverzní? Pokud se ti líbí články od JFK, což je odborník na konsle SEGA a nikdy nepsal nic jiného, jak je možné, že tuhle sekci časopisu pokládáš za „paskvlí“? Trochu divné ne? Mimochodem, FFUK je také bajnět.

SCORE je význam pro něco tak tajemného a mystického, že to by nemělo odhalit stejné tak, jako nemůžeme pftnat, co nám sportovní hry provey, ale věř, že to nebylo nic hezkého! Ale dobe, v budoucnu se sporty budeme zabývat trochu více. Snad.

Good Morning SCORE

Nezapomeňte také na sex a erotiku nejen na stole, pod ním a na monitoru či v televizi. Co to tak zkuste doopravdy?

Mad Dream

Ne, to ne.

Je nám líto. Díky za nabídku, ale teď to asi nepůjde - jsme povětšinou zadáni. Žkus to tak za půl roku.

Milé SCORE

Váš časopis se mi líbí nejvíc ze všech počítačových časopisů u nás. Bude mi 10 let a s počítačem pracuji 3 roky. Prosil bych vás o návod na hrů...

Zdeněk S.

Uff,

No, ehmm, vlastně, no tohle! Podvívejte, my všichni pracujeme s počítač, hráme hry a baví nás to, ale tohle jsme ještě nikdy neviděli ani neslyšeli. Ne tedy, že by na počítačích a hrách bylo něco špatného, ale v 10 letech? A začínat před 3 roky? Začínat s počítačem v době, kdy člověk není ještě ani 7 let? Víte co to je? To je hrozně!!! Protože my všichni víme, kolik času hrani hr zabere, děsíme se představy, že by někdo začal v 7 letech. Vždyť to je děství - to nejkrásnější, co člověk má! V tomhle věku má prozálet podkrovi, běhat po lesích, poznávat všechno nové a...žít. Ale ne sedět u počítače! Copak Zdenku nevidíš, o co přicházíš? Zastav se, dokud není pozdě. Tohle už není legrace!

Ahoj všichni ve SCORE!

Potřebuji vaši pomoc!

Proto chci poprosit celou redakci, aby mně a mým přátelům na Slovensku poradila, jak začít vlastně člásky o počítačových hrách. Na Slovensku ještě nevyšly žádné Slovensky časopisy vyšší úrovně. Zajímá nás úplně všechno na fungování časopisů, protože nemáme žádné zkušenosti. Všichni jsme velcí nadšenci do počítačů, hlavně HERI kdyby se to podařilo uskutečnit, pomoc SCORE určitě opatíme, i když teď to zní hodně naivně. Jestli můžete a chcete poradit, prosím odepiš!

Martin S.

Milý Martine,

pokud jde o vydávání časopisu o počítačových hrách, máme poměrně velké zkušenosti a samozřejmě ti velkou radu poradíme, jak bys měl nastříhat a neposkočeněji při vydávání časopisu, ale to jednoduše a mizí nás, že jsme na to nepříliš dříve nikdy SE DO NICHŽ PODOBNOHŮ NEPOUŠTĚJTE!
Pokud vás nepřesvědčila osoba vydavatele ve SCORE 6, věřte nám. Ne, bychom se snad bál potenciální konkurence - každý ví, že zdrov konkurence je tím nejpřímějším stimulem pro zlepšování práce, ale myslíme to s větší opravou dobeře. Problémy s vydáváním časopisu jsou skutečně obrovské - kde sehnat nejlepší grafické studio, tisárnu, jak přinutit distribuční firmy k zaplacení, od koho získat reklamy... Ne, vydávání časopisu je opravou peklo. Pokud ale chcete opravu poradit, seželte si s námi okolo 10 milionů Kč a dejte se do toho. S toliká peněží vám všechny starosti odpadnou a vše půjde jako po másle...

Nazdar SCORE.

Ined jak jsem dostal do ruky tvé první číslo, řekl jsem si, že to bude něco nymbastického, a taky bylo. Bolest by ne, že? Časopis má pěkné uspořádání každého návodů i každé recenze, no prostě se mi velice líbí. Perfektní nápad byl ten váš Úvodník. Až na to, že někde chyběly fotky. Jak už jsem říkal, časopis je zatím správně upraven, ale jen prostě nebarevně strany rozdílnými barvami.

Oldřich K., Krmov

Nazdar Oldřichu,

Díky, za fotky jsme se omlouvali týl minule, a pokud jde o barevnost stran - nemůžeme se bít, nám na vašich očích záleží.

Čau pařani!!!

váš časopis opravu bezva. Máám ale i dvě výtky. Nešli by mi vaše grafická úprava, tedy co se týče barevnosti stran. Váš časopis je, jak se říká, "černý na bílém"...

„D.J.“ James „Pařan“

Čau „D.J.“...atd.

Zaprve - většina vět v čítně obsahuje sloveso. Zadrnché - když se řekne „černý na bílém“, znamená to v našem jazyce něco jako „Tohle platí“ nebo „Je to tak“, „Ta informace je pravdivá“ atd. My tedy v podstatě udržujeme tuto úpravu proto, abychom budili zájmi důvěrnosti. Až se někdy bude říkat „Je to pravda, je to tedy napsáno zřejmě na zelenomodro-žlutém“, pravděpodobně změníme naši grafickou úpravu v tomto smyslu, ale neokazněme na to, občasť jsme si legaci, abychom se uspokojili, jak široká je naše čtenářská obec - a jak protichůdné dopisy dostáváme. Přesto si ale grafickou úpravu raději zachováme.

Halo SCORE

I am li, a proto jsem se rozhodl, že vám napíšu ten...ee...Jó-dopis.

Počkajte, přinesu si SCORE, abych se vám podíval na zoubek. Takže...co to tu vidím??? Aha, obálka, obálka, obálka, hezké, nové, originální - to stačí, abyste (WOV - red) nám nezapychli. Otáčím obálku a...je, obrázky-bezikonkurenční, lepší než omládky, dosud jsem nic lepšího neznal!! A je to úvodník:

abych pravdu řekl, Andrewa jsem si předstoupil poněkud jinak. Hítaráců je pará. Novinky: skutečně novinky o takových hrách jsem ještě ani nesyšel. Preview bez komentáře. Hra měsicje dobrý nápad-jako ta rubrika. Dále jsou tu recenze, recenze, recenze a hele-rekta. Laser game a kupón 1 - vida, vida, vida. Poster-ten už jsem někde viděl...Yes-návod!, tedy, návodý. Pařanský zápisník, to je ono. So on-Hardware-zdrží se hla-sování. Techbox-SUPER ROZŠÍŘENÍ!!!!

Konsle do pole, because i have PC. Dopisové čtenářů-jak by fekla naše čtenářka-dobře, dobré. A kultura? Nevadí mi, ale nechtu to. Proč chcete ve SCORE 5 otiskovat návod na Alone in the Dark i když je to ve čtyřce? Ve vašich tabulkách mi chybí kapacita hry (tzn. kolik zabere RAM), ináč to mate hezký, to se musí nakázat a číst i pro Skota.

BYE-BYE BOVS.Johny

Halo Johny

We're alright, a proto ti odpovíme na tvůj jó-dopis. Díky za tu chválu a za to, že dokážeš správně use „abyste“. Spouště lidí se konsle líbí, a therfore tady zůstanou, chybička se vloudí a Alone byl opravu už ve čtyřce, délka hry vit Techbox.

A mimochodem, opravu si myslíš, že někoho zaujmě takhle zpronekň čítnou? Pokud jsi Čechoameričan, dobře. Pokud jsi Angličan a už se česky, dobře. Pokud máš tak mizernou slovní zásobu že nevíš jak se řekne „nemocný“, „ano“, nebo „protože“ česky, dobře. Ale pokud chceš někoho ohromit tím, že znáš pár anglických slov, najdi si přístě lepší způsob! Co takhle napsat normální dopis a pod něj poznámku „Já umím anglicky“?

Vážená redakce!

Jistě jste slyšeli na svůj časopis mnoho chvály. Ve stránku jsem si koupil SCORE č.3 a 4. Čista 1 a 2 jsem viděl u kamaráda. První dvě čísla se mi líbily a ani to četli nebylo špatné, ale čísla čtyřtřít? Hruža a děsiv! Úvod a vzhled čísla není špatný, ale obsah se mi vůbec nelíbí, protože do časopisu se snažíte nacpat věci na CD-ROM. Když se tyto objeví v rubrice a nebylo jich tolik, tak se mi to líbilo. Ale teď co děláte je už příliš mnoho i na člověka jako jsem já. Obvyklej český člověk nemá na to, aby si koupil originální hru na disketách, natož, aby kupoval hry na CD-ROM. Dale by tyto hry musely běžet na PC 386 a 486 a ne, aby vyžadovaly 486/DX2. Nejspíše by tímto hrám vyhovovala Pentia a 16 MB RAM. Tyto stroje si obvyklej člověk dovořit nemůže každému to nemůže koupit firma! Msto těchto her raději dáváte hry na osmity. Vím, že to pro vás není taková zábava jako hry na CD-ROM, ale myslím si, že posouvání her máte jako práci a ne jako zábavu. Teď ještě něco k obsahu. Proč tam dáváte lehkou, když je úplně na ní. Když už tam je, nevím, jak jste to mysleli s popisem Softwarové policie, vy si snad myslíte, že věší o nás a o vás ne? Jest návní. Každý ví, že vy si instaláky kopínáte. A když to někdo neví, tak si to alespoň myslí.

Doufám, že i tato otisknete, i když to není chvála. Mnoho kritik neotisknete. Tak doufám, že vám zase brzo napíši

IRON LORO

Vážený Lorde,

Máš pravdu, chvály jsme slyšeli a četli hodně a jsme rádi, že tomu tak je. Na druhou stranu - Není dvojek ten, který by se zabíli lidem věcem. Když se něco les, iluži třisky, což s tím zachází, tím taky schází a jistě... Jak se do lesa vlt, tak se z lesa ozývá tv hlas 18-58ai
Ne, vážně. Podívám - hra na CD-ROM stojí jen o několik set víc než hra na disketách tedy originální - hra, pro pořádku. Většina her na CD-ROMu běhá samozřejmě i na 386 a jen minimum (myslíme je přibližně 0i vyžaduje Pentium). Na druhou stranu - neznáme hru na PC, které by Pentium nehovovo- valo! Osmity těžko. Mezi námi - skoro pro všechny členy redakce bylo hraní her na osmibtech kydi obrovskou zábavou a řada z těchto her je dodnes lepší než některé CD-ROMové pasivky, ale osmity jsou už prostě pryč. Řádi bychom také připomněli, že hry neposouváme, ale RECENZUJEME, případně na ně příme návodý. A kromě toho nás hrani her docela baví.

Pokud jde o pojem Softwarové policie v ICEové lexiikonu, nic si z toho, že nemá smysl pro humor,

nedělej. A pokud jde o poslední poznámku, vypadá to, že „každý“ by něco, co my ani neřutíme, ale „každý“ si pochopitelně může myslet cokoli (nevědějí jsme, že slovo „každý“ v synonymem slova „já“ - inu - člověk se už celý život
„Jen přístě, prosíme, vynesť větu „Doufám, že to otisknete“ - je to trapně a nář to nudí!

Vážený SCORE

Co to děláte za časopis, když ani nemá pořádnou obálku, a když je obálka. Když jste já, je to tedy zase. Těm je prostě k zření! - red, i vy vyšlali na ty SECY a NINTENDA a věnovali se skutečným počítačovým hrám. Recenzi máte málo a návody! Zálešné málo. Zbytek jsou hrací konzole a reklamy.

Takže, milý ICE, odpusťte si takové hásky, jako že SCORE je nejlepší herní časopis ve střední Evropě. To si přektu je mi jasné, že jste také věnovali science fiction. Kdyžby jste lušááááááááá - red, i radši vychytali mouchy. Grafická úprava vypadá impozantně. Černý text inechutně rozetkají a rozkresávají podle obrázků na bílém podkladě s barevnými obrázky - strašně.

S pozdravem Fluke

Vážený Fluke

Docela by nás zajímalo, jestli si alespoň polovinu z toho, co píšeš opravu myslíš, jestli ano, upřímně tě krutíme. Ale stejně? Co jsou podle tebe skutečné počítačové hry? - že jich máme tak málo?

Samozřejmě, že jsme věnovali příležitost science fiction. Bez ohledu na to ale ICE nikdy nikam nenaspí, že SCORE nejlepší herní časopis ve střední Evropě! Pokud ve svém volném čase děláš něco jiného, než že píšeš dopisy do nejuzšího českého izkus třeba ty časopis někdy CISTI, pak si jistě vzpomínáš na dopisy čtenářů ve SCORE 5, kde vás upozornujeme na oddělení kritiky reklam od kritiky časopisu. Věta, že SCORE je nejlepší, byla v REKLAMĚ na SCORE a znáš to - spinové reklamní triky jsou plně nadsádky a přehánění. A mimochodem - SCORE JE NEJLEPŠÍ!

Ano, grafická úprava. Je dobrá. Pokud jde o takové drobnosti jako jsou barevné obrázky na bílém podkladě, v budoucnosti kvůli tobě máme bílé obrázky, v budoucnosti kvůli tobě máme bílé obrázky, v budoucnosti kvůli tobě máme bílé obrázky, v budoucnosti kvůli tobě máme bílé obrázky...

Ahoj redakce SCORE

Nevím jak začít, a proto přijdu hned k věci. Váš časopis se mi velmi líbí, ale nenačím v něm žádné starší tématy. Chci být věčný, jestli se jí budete zabývat. Každý nemá čas tvé novinky, co na ně vydáváte návody. I starší hry jsou někdy moc pěkné, a jestli se budete zabývat touto tématkou, zkusťe hru ULTIMA UNDERWORLD. Vzděl, je to velice hezký Dungeon. UW zatím nikdo z kamarádů nedohral, a to UW hráli dost dlouho. Prosím vás vydejte na UW návod a hlavně mapy.

S pozdravem pařan TREMOR

Ahoj TREMOR

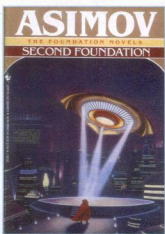
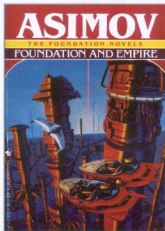
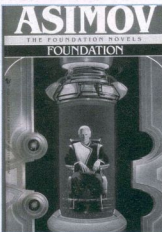
Máš pravdu, o starych hrách moc nepíšeme, ale tobe se podalofo úhodit třebažek na hlaivku. Jednou jímámo dno šedí ANDREW domů, zakopí, upadl, trochu se udeřil do hlavy a když se probudil, napadlo ho, že jsme vlastně hru ULTIMA UNDERWORLD nikdy nerezavovali, ani jsme nevzdali návod, a zbytečť. Netrvalo dlouho, a ANDREW nebyl k vězení, protože nedělal nic jiného, než že patří ULTIMA, a tak si slubujeme, že už v příštím čísle najdeš zcela ještě recenzi a dost možná i návod na tuto staříčku, ale opravu báječnou hru!

Tak a to je pro dnešek všechno. Loučime se s vámi, přejeme krásné přírodní dny, hodné sluníčko, a tak. Hlavně si ale zachovejte silu při psaní dopisů, abychom se nad dalšími mohli zase přístě setkat. A nebudte smutní, že jsme zůstali u dvou stránek věnovaných dopisům, což říká, že to tak bude věčně?

Vaše redakce

ISAAC ASIMOV

Nadace



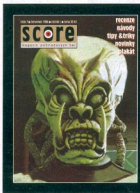
O tom, že Isaac Asimov patří mezi světově nejuznávanější a nejoblíbenější autory science-fiction není sporu. Stejně tak není sporu o tom, že jeho trilogie Nadace získala cenu Hugo, a o tom, že skutečně patří mezi nejlepší sci-fi série se dozvíte na následujících řádkách.

Protože máme na povídání o kultuře jedinou stránku, musíme omezit povídání o tomto geniálním autoru jen na samotnou trilogii Nadace, i když bychom mohli popsat celý zbytek časopisu úvahami, myšlenkami a odkazy na jeho díla. Stačí jen připomenout, že právě Isaac Asimov stvořil tři slavné a obecně uznávané Zákony robotiky, že Isaac Asimov napsal řadu nepříkonalných povídek o robotech, že ve své fantazii vytvořil Galaktické impérium, do kterého kromě jiných děl začlenil právě Nadaci... Galaktické impérium trvalo dvanáct tisíc let. Rozprostíralo se po většině hvězdných systémů naší Galaxie a bylo nošterem rozkvětu, prosperity a slávy. Jen jediný muž věděl, že impérium umírá. Pomocí své vědy, kterou nazval psychohistorie, Hari Seldon předpověděl, že za necelých třista let

nastane naprosto pád, po kterém bude následovat třicet tisíc let barbarství a zkázy. Teprve za třicet tisíc let povstane Druhé impérium. Aby zachoval moudrost a vědění lidského rodu, založí Seldon na opačných koncích Galaxie dvě Nadace - centra vzdělání a poznání, aby tak zkrátil dobu barbarství z třiceti tisíc let na pouhé tisíciletí... Na tomto místě musíme upozornit na několik věcí. Předně - serie Nadace není popisem vzdálených hvězdných systémů, mimozemských civilizací, technických zázraků, nabývaných kosmických lodí a vesmírných přestřelk. Budoucnost tady slouží spíše jako podklad, jako pozadí pro příběh, který by se stejně dobře mohl odehrát v naší době či v minulosti. Ne snad, že by Asimov neměl dostatek fantazie pro líčení fantastických a imaginárních jevů - z několika kapitol je jasné, že jeho fantazie je užasná, ale Nadace není románem o hvězdných válkách či setkááních třetího druhu. Nadace je především románem o idech a psychologii, tedy - psychohistorii. Jediní lidských jednotlivců je nepředvídatelné a nezapovídatelné. Jediní lidských mas však lze podrobit určitým zákonitostem, a pokud tyto masy tvoří obyvatele několika milionů planet Galaxie, lze jejich jednání předvídat. Psychohistorie se zabývá právě tímto předvídaním. Na jejím základě vytvořil Hari Seldon Plán, podle kterého se bude vývoj ubírat a v jehož cestě bude důležitou rolí

hrát právě základna Nadace. Trilogie Nadace, na kterou navazují další tři díly (popořadě tedy Nadace, Nadace a Ríše, Nadace a Země, Přehleda k Nadaci) je pochopitelně právě o vývoji, problémech a nesnážích této Nadace. Seldon ve svém Plánu předpověděl sérii krizí, se kterými se bude muset Nadace vypořádat na cestě k Druhému impériu. Ačkoli tvoří celou sérii šest knih, všechny jsou od začátku do konce přeplněny geniálními nápady a invencemi, a v žádném případě se nejedná o stereotypní příběhy. Asimov je mistrem vyprávění příběhů a Nadace jsou tohim nejlepším důkazem. Ačkoli jsou všechny díly rozdílné, všechny mají společné jedno - jejich závěr je naprosto překvapivý a strhující. V každém z dílů čtenář hltá poslední stránky bez dechu, aby na konci došel k překvapivému rozuzlení. Nikdy to však není řešení typu „vraž je zahradník“, ale zpracované a geniální finále přesně zapadající do psychologického rázu příběhu. Teprve při druhém či třetím přečtení čtenář pochopí, že je všechno vlastně jasné, že se ve odehrává na základě psychohistorických schémat, a že závěr je v podstatě naprosto zřejmý - tedy zřejmý pro zkušeného psychologa. Pro nás ostatní je to stále balčerství a napínavý příběh. Chcete-li si přečíst opravdu dobrou sci-fi, ve které se možná nesetkáte s majlími zelenými pidičky ani s nabývanými kosmickými korábí, navštivte a zvoďte Nadaci. Je hostejné, který z dílů si vyberete, je hostejné, odkud začnete číst, protože až začnete s jakýmkoli dílem, budete si jisti, že se po přečtení několika kapitol budete shánět po všech ostatních knihách. Zvoďte Nadaci, protože to je více budoucnosti, která je sice vzdálená, ale ne nereálná. Budoucnosti, ve které se přes všechna tisíciletí zachoval člověk se všemi svými dobrými i špatnými vlastnostmi, se svými problémy a se svými příběhy. Zvoďte Nadaci - bude se vám líbit!

ICE



A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

Další číslo, které vyjde v polovině července bude buďně a bude plně překvapení. Prvím překvapením bude, že vůbec vyjde, druhým překvapením bude, že to vlastně máme zase dohromady a největším překvapením bude, že to ani potom nevzádnáme a budeme se hořad UVRAC. Nicméně se ve SCORE 8 dočtete o hrách AL-QUADIM, REUNION, HEIMDALL 2, MICRODONS, DAEMONSGATE, MR. NUIZT, RED HELL a dalších - to v sekci recenzí. Navodová část vám přinese nejen mnohá pokračování dříve započatých návodů - DARK SUN, ULTIMA VII, ARENA, ale i návodů nové - MYST a RAVENLOFT. Nic z toho, co jste dnes ve SCORE našli nebude chybět ani v tom následujícím - soustě, dopisy, novinky, technobox, sega, zákysník a hlavně - my. Zůstáňte s námi i o prázdninách a budete donate odměnění, opusťte-li nás, vaše chvilky!

Srpnové SCORE 8.8 bude v prodeji od 15. července 1994.



TO VŠECHNO NA VÁS ČEKÁ V PRODEJNĚ

SCORE

**Praha 6
Čkalova 7**

**Po
14:00 - 18:00**

**Út-Pá
10:00 - 18:00**

**So
10:00 - 14:00**

Co děláte o víkend?

Chcete být raději barbarem, nebo stíhacím pilotem? Nebo co takhle detektivem či závodním jezdcem, kapitánem bitevní lodi či kokpitem 800, nebo možná zlodějem, pilotem, nebo...

Ať už chcete být kdokoliv, můžete se jim stát v jedné z počítačových her z prodejny Score.

V prodejně máme desítky softwarů, najdete tam jenom nejlepší výběr počítačových her v České republice. A pokud byste tam snad nějaký titul nenašli, není to žádný problém - Objednáme ho pro Vás!

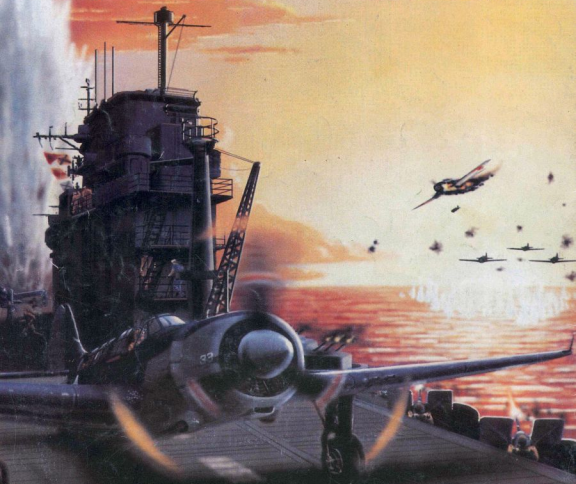
Navštívíte hry pro všechny hlavní počítačové systémy: PC, CD ROM, Amiga a Macintosh. A pokud budete chtít při výběru poradit, nebo brůžkovat, stačí se jen zmínit jednomu z prodevců - vášnivých hráčů.

Tak zapomeňte na všechny, co jste si o víkendě plánovali a přijďte se podívat do prodejny Score - ještě dnes!

SCORE není jen prodejna, je to životní styl.

PACIFIC

★ STRIKE ★™



 **ORIGIN**

Distributed by Electronic Arts®

www.oldgames.sk