

číslo 14 ■ únor 1995 ■ ročník II. ■ cena 36 Kč ■ 45 Sk

score

magazín počítačových her

- **Hell**
- **Lemmings 3**
- **CyberWar**
- **Mortal Kombat 2**

Descent

SUPERKIT

PRO VAŠE PC

PŘEDSTAVENÍ MULTIMEDIÁLNÍHO KITU DIAMOND MK-5000

16-ti bitová zvuková karta na FM-bázi rozšiřitelná na wavetable, kompatibilní s výrobky Sound Blaster.

Čtyřrychlostní CD-ROM mechanika s přenosovou rychlostí 600kB/sec.

Aktivní stereoreproduktory s rozsahem frekvencí 100 Hz-15kHz.

Snadná instalace - obsahuje videokazetu s názornou ukázkou instalace kitu.

Všesměrový mikrofon, který je možno podle vašich požadavků kamkoliv přichytit svorkou

Obsahuje 30 CD titulů včetně těch nejprodávanějších na světovém trhu jako např. Myst, Rebel Assault SE, Compton's Interactive Encyclopedia, Family Doctor, Sim City 2000, Mega Race atp.

Stereo sluchátka

To vše za skvělou cenu 15 740 Kč

DIAMOND
MULTIMEDIA

Distributorem výrobků firmy DIAMOND MULTIMEDIA SYSTEMS je AutoCont s.r.o. . Veškeré informace o zboží je možno získat na kontaktní adrese:

AutoCont s.r.o., divize PERIPHERALS.
Nemocniční 12, 701 00 Ostrava 1
Tel.: (069)23 31 58
Fax: (069) 611 35 62, 23 22 86

 **AutoCont**
COMPUTER www.oldgames.sk

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov

Redakce:
Tomáš Adamec
Petr Borský
Jakub Červinka
Martin Dvořák
Irena Formánková
Jiří Frkal
František Fuksa
Vladimír Henzl
Bohumil Koutský
Tomáš Vápeník

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

Grafická úprava a sazba:
electro genatix

Jan Hanousek
Lukáš Hoyer
Maxim Krušina
Lukáš Ladra

Jazyková úprava:
Andrea Pavelková

Osvit:



Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce:
Pavel Šinagl
tel.: (02) 311 88 52
fax: (02) 322 874

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

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: (095) 622 84 35

Cena výtisku:
36 Kč; 45 Sk

Předplatné:
Po zvýšení ceny SCORE činí roční předplatné teoreticky 432 Kč. Až do odvolání je však cena předplatného stále 360 Kč. Objednává se zaplacením složenkou typu C na adresu: SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenkou uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20.6.1994 ISSN 1210-7522.



Módní vlna „čarodějnických“ karet Magic the Gathering zasáhla i Score. Čtěte na straně 81.

rubriky redakce

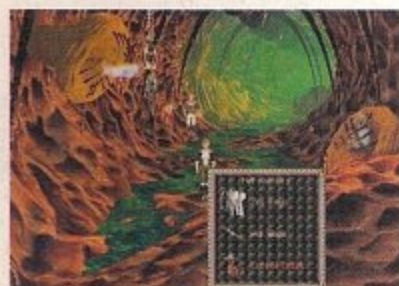
obsah		3
úvodník		4
hitparáda		5
reportáž:	Zimní CES	6
téma:	Alien vs Score	7
novinky softwarového trhu		8-11
klasika:	Dungeon Master	50
	Wizardry VII	51
techbox		68
hardware:	CD ROM	69
	Phoenix	70
profil:	FTL	72
shareware:	Rise of the Triad	73
seriál:	Virtuální kokpit	74
úvaha:	Černá a bílá...	75
tipy a triky		76-77
dopisy čtenářů		78-79
kultura:	Hudební scéna	80
	Magic the Gathering	81
	Filmová scéna	82

recenze

◀ hra měsíce:	Descent	12-14
	Hell	15-17
	Presumed Guilty	20
	Big Red Adventure	21
	Aces of the Deep	22
	Knights of Xentar	23
	All New World of Lemmings	24
	Jungle Strike	25
	Subwar 2050	25
	Mortal Kombat 2	26
	Indiana Jones' Greatest Adventure	28
	NHL '95	29
◀	Super Return of Jedi	30
	Retribution	32
	Zephyr	33
	Monster Truck Wars	34
	Winter Gold	34
	Virtuoso	36
	Lords of the Realm	37
	Cannon Fodder 2	38
	Power Drive	39
	Syndicate	40
	CyberWar	42
◀	Cyberia	43
	Shaq-Fu	44-45
	Voyeur	46
	Space Pirates	48

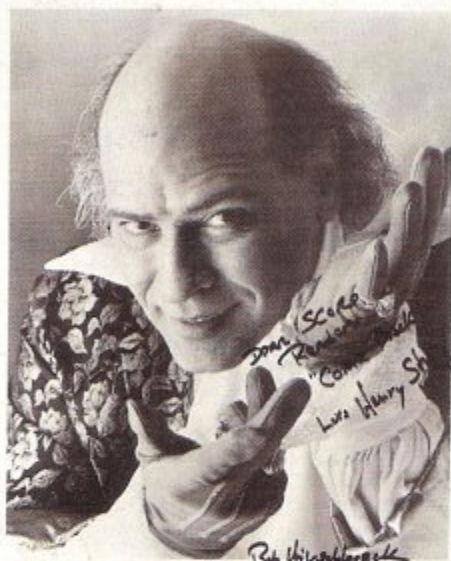
návody

	Dragon's Lore	54-55
	Kyrandia 3	56-58
◀	Hell	59
	Noctropolis	60-61
	Little Big Adventure	62-63
	King's Quest 7	64-65



SCORE...

o čem se mluví?



Milí čtenáři Score, vraťte se! Říká hlavní záporný hrdina hry 7th Guest a jeho pokračování 11th Hour.

O čem se mluví?
Mluví se o tom, že SCORE už není, co bývalo. Mluví se o tom, že SCORE ztratilo svůj image a hrouť se do záhuby. Mluví se o tom, že se SCORE odvrací od svých čtenářů a že ztrácuje svůj styl. Na druhé straně se ale mluví o tom, že SCORE se vyvíjí tím zprávným směrem a že změny, ke kterým došlo, byly na místě. Ať je to jakkoli, jedno je jisté - mluví se o SCORE, a to je jediné dobře. Promluvíme si o něm i my. Teď hned.

Nemá smysl se tvářit, že nevíme, o co jde: v jubilejním SCORE 13 jsme provedli tyto změny - odstranili jsme zkratky jmen, změnili jsme tabulky hodnocení a úvahou na straně 75 jsme vystrašili část našich čtenářů. To je všechno, k dalším změnám nedošlo. Ohlasy na tento krok byly, jak už jsme říkali, značně rozporuplné. Zatímco polovina našich čtenářů změnu uvítala, druhá polovina ji zatratila. Odmítavý postoj vyplýval především ze striktní cenzury jednoho slova - ti, kteří nebyli se změnou spokojeni, se upjali právě na ono slovo a na jeho absenci vystavěli svou kritiku. Na tomto místě bych se rád omluvil za drobné nedorozumění, za které jsem osobně odpovědný. V úvaze jsem striktně prohlásil, že ono slovo ve SCORE nikdy

neuvídíte. Uvidíte ho, a to o několik řádek níže - jinak by nebylo možné se k celé otázce postavit.

Rozhořčení čtenáři SCORE nám totiž vyčítali, že pošlapáváme jakési ideje „pařanství“ a že se od „pařanů“ odvracíme. Smyslem celé změny nebylo odvrácení se od kohokoli, ale odlišení. SCORE je a vždy bude časopisem, který někam směřuje a nějak se vyvíjí. Slovo „pařan“ nechceme zničit - jen je ve SCORE, v jeho redakční části, přestáváme používat. Neznamená to snad, že bychom chtěli časopis „zvážnět“ či „zesuchařit“. Pokud se někdo cítí jako „pařan“, nikdo mu to nemůže zakazovat a nařizovat mu, aby se považoval za „interaktivně baveného“ či „herního uživatele“. Pokud nám o tom někdo chce napsat, nikdo mu to nemůže zakazovat a my nebudeme cenzurovat dopisy, které mají ostatním co říci nebo z nich škrtnat jakákoli slova. Pokud se někdo cítí jako BLOODSWORD, nikdo ho nebude přesvědčovat, že jeho pravé jméno je Josef Novák - nechceme nikoho omezovat. Přesto si ale za provedeními změnami pevně stojíme a náš image nebudeme měnit.

Chceme ze SCORE vytvořit časopis, ve kterém najdete ty nejčerstvější, nejzasvěcenější a nejpreciznější informace ze světa počítačových her. Časopis, který vás bude informovat nejen o tváři her, ale i o jejich vnitřních kvalitách, jejich hratelnosti a zábavě. Časopis, který bude důvěryhodným průvodcem při výběru vašich

her. Nikdo nikdy neřekl, že pokud časopis SCORE nepoužívá slovo „pařan“, jeho redaktoři nepřijdou domů a netráví hodiny u svých počítačů, aby vám mohli přinést zasvěcené a vyčerpávající recenze a návody. Jestli cítíte, že se ze SCORE vytrácí humor a zábava, máte na to plné právo, avšak vězte, že po ničem takovém netoužíme a nic takového jsme nezamýšleli. O tom, že jsme neztratili nic ze svých vlastností a přístupu k hráčům vás ale nepřesvědčíme na tomto místě - jen toto SCORE a jeho recenze a články snad přimějí všechny škarohlídy a uražené „pařany“ ke změně názoru. Znovu ale opakujeme, že my svůj názor měnit nebudeme.

Po poněkud obšimém úvodu se již věnujeme obsahu tohoto čísla. Po předvánočním a vánočním boomu obsahuje toto SCORE překvapivě málo opravdu kvalitních her. Kromě bombastické a skutečně převratné hry DESCENT, která se s přehledem stala naší hrou měsíce, je to úchylný, i když nepochybně vysoce hratelný HELL, neméně úchylný KNIGHTS OF XENTAR a vynikající simulátor ACES OF THE DEEP. Většina dalších her tohoto čísla je podstatným zklamáním - RETRIBUTION, ZEPHYR, VIRTUOSO, VOYEUR, SPACE PIRATES - to všechno jsou tituly, jejichž reklamní kampaň - vysoko převyšuje jejich skutečné kvality. Když si prohlédnete hitparádu SCORE, možná vás zaujme její desátá příčka. Věřte nebo ne, ale míra našeho očekávání hry DUNGEON MASTER II již několikrát překročila všechny možné hranice, a tak jsme se museli uchýlit alespoň k návratu ke klasickému DUNGEON MASTERu, kterého vám spolu s WIZARDRY VII přinášíme v rubrice Klasika. Doufejme, že se do příštího čísla už více než rok očekávané hry dočkáme! Po obvyklé rozsáhlé návodové sekci, ve které najdete návody na většinu oblíbených her současnosti následují pravidelné rubriky. Zmíňme se alespoň o rubrice PROFIL, ve které vás budeme pravidelně informovat o historii a tvorbě známých softwarových firem - dnes začínáme firmou FTL.

Tolik stručně k obsahu. Doufáme, že budete s tímto SCORE spokojeni a že v něm najdete vše, po čem vaše duše, srdce a joystick touží. Pokud to nenajdete, napište nám o tom. Pokud to najdete, napište nám také.

Jan Eisler



Přichází nová revoluce mezi hrami po síti a po modemu? Sledujte naši recenzi na str. 12 (vlevo). Když si zahrajete poslední produkt firmy GAMETEK, zcela úchylný HELL, nemusíte mít strach ze smrti - budete vědět, do čeho jdete (vpravo)!



Naprostě převratný a neskonalé hratelný dungeon REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL jsme osídili. 85% si rozhodně zaslouží, stejně jako místo druhé hry roku 1994.

OPRAVY Z MINULÉHO ČÍSLA:

Do minulého čísla se nám vloudilo pár chybiček, které bychom rádi opravili a uvedli na pravou míru.

1. V rubrice Téma - Nejlepší hry roku 1994. Na straně 8-9 došlo k chybě v tabulce „Hra roku 1994“ - na třetím místě se neumístila hra DREAM-WEB, nýbrž hra ULTIMA 8, omlouváme se všem čtenářům a firmě Origin.

2. S touto rubrikou souvisí i další oprava sahající až do čísla 12 - druhá hra roku, dokonalejší dungeon ROA: STAR TRAIL měl ve SCORE 12 hodnocení 75%. Správné hodnocení je 85%, které si tato hra rozhodně zaslouží.

3. Ohlas na článek o zvukových kartách na straně 68 nás překvapil, a proto bychom chtěli ujistit všechny naše čtenáře, že se problematikou zvukových karet budeme i nadále zabývat v mnohem širším měřítku, než tomu bylo v minulém SCORE.

PC

- | | | |
|----|------------------------|----------------|
| 1 | SYSTEM SHOCK | ORIGIN/EOA |
| 2 | FIFA INT. SOCCER | EOA |
| 3 | DOOM 2 | ID/VIRGIN |
| 4 | QUARANTINE | GAME-TEK |
| 5 | ECSTATICA | PSYGNOSIS |
| 6 | NASCAR RACING | PAPYRUS/VIRGIN |
| 7 | ALL NEW W. OF LEMMINGS | PSYGNOSIS |
| 8 | NHL HOCKEY '93 | |
| 9 | OVERLORD | ROWAN/VIRGIN |
| 10 | WARCRAFT | INTERPLAY |

PC CD-ROM

- | | | |
|----|----------------------|-----------------|
| 1 | WING COMMANDER III | ORIGIN/EOA |
| 2 | US NAVY FIGHTERS | ORIGIN/EOA |
| 3 | INFERNO | DID/OCEAN |
| 4 | CREATURE SHOCK | ARGONAUT/VIRGIN |
| 5 | HELL | GAME-TEK |
| 6 | MAGIC CARPET | BULLFROG/EOA |
| 7 | NHL HOCKEY '95 | |
| 8 | UNDER A KILLING MOON | ACCES/US GOLD |
| 9 | FIFA INT.SOCCER | EOA |
| 10 | ECSTATICA | PSYGNOSIS |

AMIGA

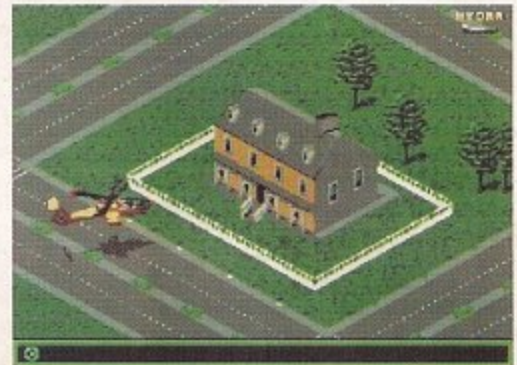
- | | | |
|----|------------------------|-------------------|
| 1 | JUNGLE STRIKE | OCEAN |
| 2 | CANNON FODDER 2 | RENEGADE/VIRGIN |
| 3 | SENS. W. OF SOCCER | RENEGADE/VIRGIN |
| 4 | THE LION KING | VIRGIN |
| 5 | THEME PARK | BULLFROG/EOA |
| 6 | FORMULA ONE GRAND PRIX | POWERPLUS |
| 7 | EVASIVE ACTION | MINDSCAPE |
| 8 | DUNE 2 | HIT SQUAD |
| 9 | UFO: ENEMY UNKNOWN | MICROPROSE |
| 10 | BEAU JOLLY COMP. | BEAU JOLLY/VIRGIN |



SYSTEM SHOCK



WING COMMANDER 3



JUNGLE STRIKE

SEGA

- | | | |
|----|-----------------------|-----------------|
| 1 | THE LION KING | DISNEY/VIRGIN |
| 2 | THE JUNGLE BOOK | DISNEY/VIRGIN |
| 3 | VIRTUA RACING DE LUXE | SEGA |
| 4 | SONIC AND KNUCKLES | SEGA |
| 5 | SHAQ-FU | ELECTRONIC ARTS |
| 6 | FIFA SOCCER'95 | ELECTRONIC ARTS |
| 7 | URBAN STRIKE | ELECTRONIC ARTS |
| 8 | MICRO MACHINES 2 | CODE MASTERS |
| 9 | VIRTUA RACING | SEGA |
| 10 | TAZMANIA 2 | SEGA |

NINTENDO

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1 | SUPER RETURN OF JEDI (SNES) |
| 2 | DONKEY KONG COUNTRY (SNES) |
| 3 | LION KING (SNES) |
| 4 | MORTAL KOMBAT II (GAME BOY) |
| 5 | THE JUNGLE BOOK (SNES) |
| 6 | T. M. H. TURTLES I (SNES) |
| 7 | MICKEY MOUSE (SNES) |
| 8 | INDY JONES GREATEST ADVENTURE (SNES) |
| 9 | NIGEL MANSEL'S GRAND PRIX (SNES) |
| 10 | MORTAL KOMBAT (GAME BOY) |

SCORE

- | | | |
|----|------------------------------------|-----------|
| 1 | DESCENT (PC) | INTERPLAY |
| 2 | MAGIC CARPET (PC CD-ROM) | BULLFROG |
| 3 | HELL (PC CD-ROM) | GAME-TEK |
| 4 | ACES OF DEEP (PC CD-ROM) | DYNAMIX |
| 5 | DONKEY KONG C. (SNES) | NINTENDO |
| 6 | ALL NEW W. OF LEMMINGS (PC CD-ROM) | PSYGNOSIS |
| 7 | ROA: STAR TRAIL (PC CD-ROM) | SIR-TECH |
| 8 | LITTLE BIG ADV. (PC CD-ROM) | EOA |
| 9 | CYBERIA (PC CD-ROM) | INTERPLAY |
| 10 | ČEKÁNÍ NA DUNGEON MASTER II (PC) | FTL |



THE LION KING



SUPER RETURN OF JEDI



DESCENT

Zimní CES

Zimní CES je jeden ze dvou amerických trhů pro počítače a video průmysl, který se koná začátkem každého roku v Las Vegas - městě, které můžeme označit jako gigantický Disneyland pro dospělé, vysvavený v srdci pouště.

Nicméně, leden 1995 zastihuje počítačový a video průmysl v „zemi nikoho“ mezi revolučními formáty - každý očekává vypuštění super konzolí na podzim tohoto roku. Následkem toho návštěvníci považovali letošní CES za jednu z nejnudnějších expozic. Žádné nové produkty, které by zopakovaly vzrušení, které bylo vytvořeno v minulých letech - jako například ohlas na 3DO, které bylo hvězdou roku 1993.

Takže, co bylo na výstavě nového?

Na straně PC CD-ROM bylo velmi málo zajímavého, vzhledem k tomu, že řada přicházejících titulů byla vysvavována již na předchozích expozicích. Jistý zájem přilákal simulátor FLIGHT UNLIMITED - s neuvěřitelnou grafikou - ve kterém však není možné sestřelovat věci z nebe! Microsoft, který má tuto část trhu pro sebe se svým FLIGHT SIM 5.0 se brání vypuštěním FLIGHT SIM 5.1. Mezi dalšími zajímavými tituly byl FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS z produkce GAME-TEKU, konverze automatového hitu ATARI - PRIMAL RAGE firmy Time Warner, WIZARDS OF THE COAST firmy Microprose, kteří opět předváděli svůj dlouho očekávaný projekt ACROSS THE RHINE a ještě déle očekávaný projekt firmy VIRGIN - THE 11TH HOUR.

Na straně software pro konzole se zdá, že se na scénu vrací filmové licence. Po letech příšerných her svázaných s vypouštěním horkých filmových novinek (mezi hlavními viníky dominuje firma OCEAN) se kupci her báli filmových licencí jako čert kříže. Teď velcí výrobci doufají, že hráči zapomněli na příšerné hry minulosti, což znamená, že rok 1995 uvidí neuvěřitelné množství her svázaných s filmy. Od firmy Acclaim přichází hra JUDGE DREDD (Stallone), STARGATE a TRUE LIES (Schwarzenegger). Od firmy GTE Interactive to bude TANK GIRL a Interplay ukazuje plody spolupráce s firmou Paramount licencí Spielbergova filmu CASPER STEH FRIENDLY GHOST.

Takže to byl software. Něco nového ve světě hardware?

Na té samé výstavě před dvanácti měsíci bylo Nintendo zbytkem průmyslu odepáné, ale teď se tento gigant vrací se mstou,



Díky absenci SONY a jejich Play Station, královalo na CES v oblasti konzolí 3DO (nahore). Většina her pro 3DO vypadá velmi pěkně - OFF WORLD INTERCEPTOR (vpravo) a FIFA INTERNATIONAL SOCCER (vpravo dole).

převážně díky fenomenálnímu úspěchu hry DONKEY KONG COUNTRY (SCORE 13, 90%), která zaznamenala prodej více než 6 milionů kopií v ceně 400 milionů dolarů (11,2 miliard Kč).

Většina úsilí firmy Nintendo byla vynaložena směrem k udržení zájmu o existující formáty, spíše než k vytváření nových trhů s rozpočtem 32 milionů dolarů pro podporu software pro SNES. Ačkoli 8 bitový NES byl již oficiálně odepán, GAMEBOY byl okořeněn novými barvami - ne na vlastním display, ale na předávném zařízení.

To samé můžeme říci o největším rivalovi firmy nintendo, koncernu SEGA. Ani SEGA není připravená postrčit svůj dlouho očekávaný SATURN, který bude v US vypuštěn na podzim. Nicméně, zástupci firmy tvrdí, že v Japonsku překonal prodej SATURNu SONY PLAYSTATION v poměru 5:3. Takže SEGA, stejně jako NINTENDO podporuje svoje existující produkty - MEGA DRIVE, MEGA CD a GAME GEAR plus nedávno

vypuštěný 32-X, kterého se od listopadu prodalo více než 500.000 kusů, čímž se z tohoto formátu již stala vedoucí

konsole „nové generace“. Jako konkurenci vlastního SATURNu vypustí SEGA jedno zařízení kombinující MEGA-DRIVE a 32-X jménem NEPTUNE za velice rozumnou cenu 199 dolarů (5500 Kč).

Sony nemělo na výstavě žádnou expozici a nepředvádělo svou PLAY



STATION. Ale čekejte na E3 show v květnu, kde Sony plánuje vynaložit 4 miliony dolarů na kampaň spojenou s vypuštěním PLAY STATION.

Atari stále vynakládá veškeré úsilí do podpory systému JAGUAR. Základní Jaguar prodal více než 200.000 kusů v US a Evropě a pokles ceny na 199 dolarů by měl dopomoci zvýšení prodeje. Novými doplňky pro Jaguara byla klávesnice, PC-karta a Jaguar + CD dohromady, který vypadá mnohem lépe než Jaguar se zvlášť připojeným CD. Není ale jisté, zdali Atari bude schopno vypustit tento produkt před koncem roku.

Společnost 3DO navštívila CES s pocitem, že jejich formát sice neobrátil svět naruby, ale nezadržitelně se pohybuje tím správným směrem. V posledních měsících začaly 3DO prodávat firmy Sanyo a Goldstar, firma Creative Labs již vypustila 3DO BLASTER pro PC.

Takže, sečteno a podtrženo, kdokoli, kdo navštívil zimní CES s očekáváním, že dostane obraz vítěze války Super Konzolí v roce 1995, byl zklamán. Nicméně na přicházející show E3 v Los Angeles v květnu bude všechno odhaleno. Už si zamluňte lístky!

Nick Pendrell

Alien vs Predator vs Score?

Motto: Myslíte si, že v takovém časopise, jako je SCORE, by neměla vyjít takto neobjektivní recenze na hru, která s největší pravděpodobností bude vyhlášena hrou roku.

Michal Brzák, Martin Klimeš

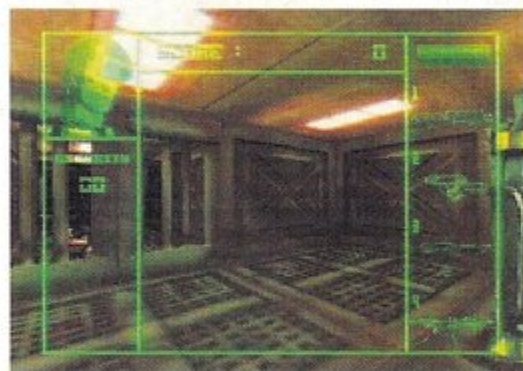
Zabývat se jednou hrou v několika číslech za sebou není obvyklé. Vysvětlovat, proč ta která hra dostala tolik a tolik procent a proč byla ohodnocena tak, jak byla není obvykle nutné. SCORE má od počátku jasně vymezená pravidla hry - jako časopis je kompaktním celkem, který přináší ucelené názory na herní trh, a ty se nemění s každým novým číslem. Co je tedy na hře ALIEN VS PREDATOR (SCORE 12, 55%) tak výjimečné, že jí věnujeme znovu celou stránku, a to ještě na samém začátku našeho časopisu? Odpověď je prostá - na příkladu této hry lze totiž ukázat, na jakých základech SCORE stojí a osvětlit některé základní principy v hodnocení her. Vezměme to ale popořádku.

SCORE se nikdy nebude uchylovat k handrkování a licitování nad hodnocením her. Názory zde publikované platí a budou platit, bez ohledu na odmítavé reakce čtenářů. Ani v případě AvP nehodláme svoje názory či hodnocení měnit. Nikomu samozřejmě nechceme jeho názory vyvracet ani vnucovat naše vlastní. Chceme jen, ostatně už po několikáté vysvětlit, čím se při hodnocení klasifikování her řídíme. Skutečně nemůže být lepší příklad, než právě AvP, jedna z nejkontraverznějších her vůbec.

AvP byla jednou z nejočekávanějších her pro ATARI JAGUAR a ve své podstatě plní stejnou funkci jako SUPER MARIO pro SNES či SONIC pro MEGA DRIVE - měla být jakousi vlajkovou hrou JAGUARA. Po našem

hodnocení této hry jsme dostali několik dopisů (mimo jiné i ten výše citovaný), ve kterých nás pisatelé obviňují ze zaujatého hodnocení, neobjektivního posouzení kvality hry a hlavně - z odporu vůči systému ATARI JAGUAR. Na tomto místě musíme jasně zdůraznit jeden fakt: ATARI JAGUAR je systémem s obrovským potenciálem a kapacitou, o jehož možnostech nikdo ve SCORE nepochybuje. I když tento systém může trpět nedostatkem softwarové podpory, není v žádném případě odepsaný a my budeme jen rádi, když na stránkách SCORE uvidíme více recenzí na kvalitní hry, které se na tento systém již začínají objevovat. Bez ohledu na to však zůstává náš přístup ke hře ALIEN VS PREDATOR neměnný - tato hra JE objektivně špatná!

Nemá smysl nikterak obšírněji vysvětlovat, proč tomu tak je - vše potřebné bylo již řečeno v recenzi ve SCORE 12 a naším cílem teď není snášet další a další argumenty, proč hra je obecně špatná. Zajímá nás teď trochu jiný úhel pohledu. Vzdálíme-li se trochu dále od naší rodné vlasti, najdeme i jiné počítačové časopisy a v nich řadu jiných recenzí na hru AvP. Podobně jako v tuzemských časopisech, liší se i hodnocení této hry v časopisech zahraničních. Zatímco prestižní časopis EDGE ohodnotil hru hodnocením 4/10 (obdobu našich 40%), časopis ST FORMAT vyhláší AvP za jednu z nejlepších her všech dob. Všechno je věcí úhlu pohledu. Otázkou je, čím je ten úhel ovlivněný.



pochopitelně jen věcí hry AvP, ale celého SCORE - jít pod povrch věci. Toto tvrzení může možná vypadat jako přehnané sebevědomí a snaha vnutit čtenářům nezvratnou pravdu, ale faktem zůstává, že všichni radaktoři našeho časopisu věnují recenzovaným hrám tolik času, aby je mohli hodnotit opravdu objektivně. Ostatně - pokud se k recenzovaným hrám dostanete osobně, zjistíte často, do jaké hloubky recenze jdou (pokud nebudete hledat v textu, můžete to posoudit podle obrázků, které mnohdy dokumentují celou hru, ne jen několik prvních obrazovek).

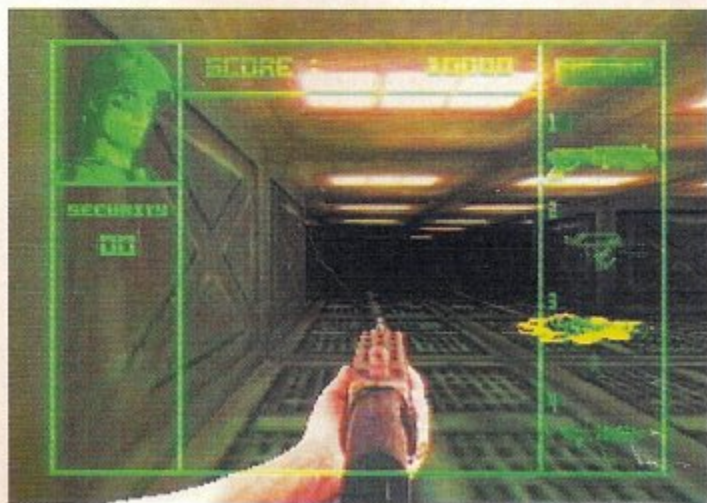
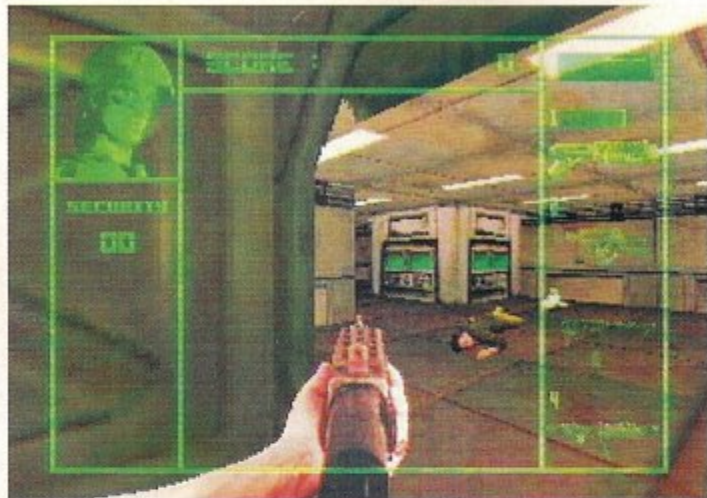
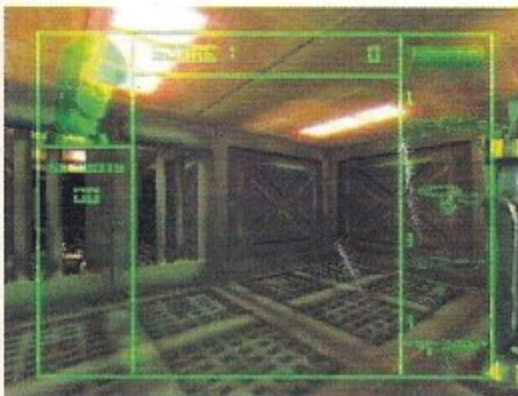
Bylo by tedy hloupé rozebírat znovu všechny konkrétní nedostatky a chyby hry AvP. Má-li někdo jiná kritéria pro hodnocení, jen těžko bychom se mohli shodnout na společné řeči. Ten, u koho na prvním místě stojí grafika a technické zpracování, bude jen těžko souhlasit s našimi výčitkami nedostatku atmosféry, hrátelnosti a zábavy. Je také pochopitelné, že se na AvP dívá jinak novopečený majitel zařízení ATARI JAGUAR, který za svoje peníze čeká jen to nejlepší a který stále ještě nemá možnost výběru mezi kvalitními tituly. Jinak se na hru bude samozřejmě dívat ostřílený majitel PC, který prošel hrami jako DOOM, SYSTEM SHOCK či ULTIMA UNDERWORLD, které se s AvP opravdu nedají srovnávat. Ano, AvP může být jednou z nejlepších her pro ATARI JAGUAR, ale z objektivního hlediska (se kterým se SCORE samozřejmě ztotožňuje) se nejedná o hru nikterak výjimečnou.

Ano, ALIEN VS PREDATOR bude podle našich čtenářů, citovaných v úvodu, vyhlášen hrou roku. Tito naši čtenáři by si rovněž přáli zastřelit P. Sinagla, autora recenze AvP ve SCORE 12. Jen pro případ, že by svoje přání chtěli dotáhnout do konce - AvP hrou roku ve SCORE vyhlášen nebyl a dosud se tomu tak nestalo ani v žádném jiném časopise. Pokud jde o smrt P. Sinagla, chtěli bychom upozornit, že stejný názor na hru AvP sdílí celá redakce SCORE, a tak by naši čtenáři mohli být místo „spravedlivé odplaty“ přinuceni k masové vraždě...

Ne, naším problémem a tématem dnes není rozepře s našimi čtenáři, handrkování se o kvalitu a záporu hry AvP. Pozice, na kterých SCORE stojí, jsou neměnné a zůstanou tak i nadále. Chtěli jsme jen znovu připomenout, že SCORE je časopisem, který se řídí podle pevně stanovených kritérií - nechceme totiž nikdy vidět počítačovou zábavu upadnout v přehlídku nejnovější techniky, strhující grafiky a fantastické hudby, ze které se vytrácí to, proč většina lidí hry hraje - zábava!

Již několikrát jsme zdůrazňovali, jaká objektivní kritéria rozhodují o našem hodnocení. Na prvním místě je to rozhodně hrátelnost a zábava - stále jsme přesvědčeni o tom, že řada starých her v 16ti barvách na osmibitových počítačích předčí současné giganty ve vysokém rozlišení s miliony barev. Ani ta sebelepší grafika a zvuky nedodají hře její kouzlo - takové pohlcující kouzlo, jakým hrátelnost jistě je. Na druhou stranu - naše měřítko jsou opravdu striktní. Zakládáme si na tom, že hry máme s čím srovnávat - zkušenost nás naučila nehodnotit hry pouze podle povrchních jevů, ale jít mnohem hlouběji, až tam, kde se skrývá to pravé jádro počítačové zábavy. Není to

Miliony barev, pár vetřelců, pár predátorů, jeden voják - hrátelnost minimální...



Novinky

Softwarového trhu

Začátky roků bývají pro maniačky závislé na hrách palčivou zkušeností. To proto, že je sucho. Co mohli, vydali autoři už na vánoce nebo na Nový rok a co nestačili, odsunuli teď, když už o nic nejde, ještě trochu dále směrem k jaru, až se peněženky zákazníků zase trochu vzpamatují z vánočního šoku.

Prestižní firmy (tj. nikoli firmy, které dělají nejlepší hry, ale firmy s největší reklamou) se už naučily ohlašovat své projekty dlouho dopředu a velmi rády to dělají na začátku nového roku, pak celý rok budují onen slavný poprask zvaný HYPE (čti „hajp“) a na příští vánoce hru konečně vydají. Platí však nepsané pravidlo, že čím větší „hype“, tím větší propadák. Stačí si vzpomenout na RISE OF THE ROBOTS (SCORE 12, 59%), KING'S QUEST VII (SCORE 13, 59%) a další podobné hry: „nové generace“. Ale to už zabíháme, teď se ponoříme do světa toho, co teprve přijde:

Každý má to svoje NEJ, které očekává ze všeho

nejvíce. I SCORE má své prominentní zóny zájmu, kde se nacházejí hry, které podle nás nezklamou, ani kdyby trakaře padaly. Je to tato šestice očekávanců:

DUNGEON MASTER II od Interplay
 UFO - TERROR FROM THE DEEP (Datadisk
 s novými misemi pro UFO) od Microprose
 DAGGERFALL (pokračování THE ELDER
 SCROLLS: ARENA) od Bethesda
 CREATION od Bullfrogu
 FULL THROTTLE od Lucas Arts a
 LANDS OF LORE II od Virgin

s výhledem do hlubokých vod plných rybiček, ryb, chobotnic a jiného mořského sajrajtu. Za použití stejného 3D generátoru, jaký byl hracím soukolím geniálního MAGIC CARPETU (SCORE 12 - 92%), se Bullfrog snaží o co nejpřesnější dosažení pocitu, že se děj opravdu odehrává pod vodou. Voda se bude vlnit, bude jí probleskovat světlo podle toho, jaké je „tam nahoře“ počasí a v temných hlubinách přejde modravé luno života v černé sluje skrývajících zrůdy, popírající lidské představy o životě. Hráč bude v úloze spasitele života v hlubinách před neznámým houbovitým virem, který systematicky mutuje všechnu faunu i floru, která se ocitne ve sféře jeho vlivu. Ukolem bude strategicky čistit napadené oblasti a vymýšlet preventivní opatření v zónách, které ještě zůstávají čisté. Hra je údajně velmi blízko dokončení, ve finální verzi bude podporovat až osm hráčů po síti najednou a má vyjít začátkem března.

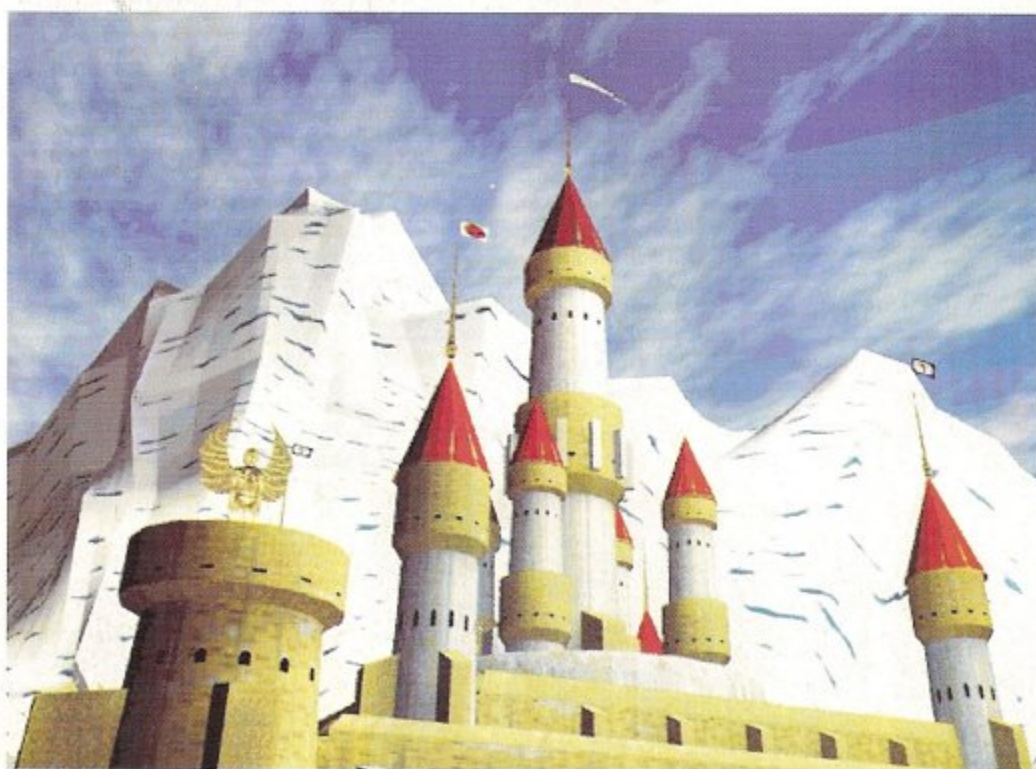
Kromě CREATION je na cestě také SYNDICATE II, který svému předchůdci bude jen pramálo podobný. Za použití speciálních technik 3D realismu, které jsme poprvé viděli v akci opět v MAGIC CARPETU, bude nyní možno otáčet výhledem, zoomovat blíž a dále od centra dění a dokonce přepnout výhled do očí agenta, takže hra bude chvílemi vypadat trochu DOOMovsky. Nebude chybět ani možnost hraní ve více lidech proti sobě, což je dobrá zpráva - vždyť kdo by si nechtěl zahrát Syndikát proti svým kamarádům. Hra se bude odehrávat v tísnivých velkoměstech budoucnosti s pokročilým zpracováním světelných efektů, tzv. raytracing, čímž autoři nejen dosáhnou autentičtější atmosféry, ale dovolí hráčům provádět takové skopičinky jako je odstřelování světél, aby se ulice nořily do tmy, poškozování nebo úplné ničení budov, apod. SYNDICATE II je plánován až na zimu 95, a to nejen na PC, ale také na 3DO.

Popíchnut úspěchem THEME PARKU (SCORE 9 - 80%) dává Bullfrog dohromady další podobnou strategii jménem THEME HOSPITAL. O ní se toho zatím moc neví, protože je čerstvě odsouhlasená. Půjde o veselý simulátor nemocnice, to je jasné, ale víc se k nám zatím neprosáko. Další velký projekt DUNGEON KEEPER je také zahalen v mlze. Bude to první RPG od Bullfrogu, asi něco na způsob SYSTEM SHOCKU (SCORE 11 - 94%), pokud ano, mohlo by se jednat o zcela převratnou věc. Sledujte pozorně další SCORE, určitě se dozvíte více. Nakonec malá perlička - na této dvojstránce můžete vidět zvláštní zasněžený obrázek z MAGIC CARPETU. Jedná se o datadisk nazvaný Hidden Worlds (Skruté Světy) přinášející 25 nových úrovní. Má vyjít koncem února a bude ke spuštění potřebovat originální MAGIC CARPET. Pro zkušené létáče na kobercích by tento disk měl být rájem. Bude se léhat v zasněžených horách v mlze, větru a jiném marastu proti extra-tuhým (tím nemyslíme zmrzlým, ale zkušným) oponentům. Jak vidíte, Bullfrog to do nového roku pořádně rozjel a je to jenom dobře, protože stále ještě zůstává ojedinelým programátorským týmem s největším počtem klasických bomb ze všech snaživců na světě.

MicroProse se snaží ze svých čerstvě uchvácených odborníků na simulátory Rowan Software, autorů OVERLORDa (SCORE 9, 90%) a DAWN PATROL (SCORE 12, 85%) vymačkat všechno, aby se byznys správně točil (tým Rowan Software tvořil dříve pro Virgin Interactive). Další simulátor od tohoto týmu nazvaný NAVY STRIKE je mixem mezi létáním v moderních vojenských letounech a strategií.



Bullfrog se totálně rozjel a na devadesátý pátý rok ohlásil hned několik projektů. Nemáme žádných pochyb o tom, že minimálně jeden z nich bude bombou největšího formátu. CREATION je nejmambicióznějším projektem na rok 1995. Peter Molyneux sám dohlíží na to, aby všechno šlapalo, jak má. A je to, jako obvykle, cosi zcela podivného a nevidaného. Jedná se o řízení podmořské lodi



Spectrácká klasika tvrdě útočí na majitele PC. Horkou novinkou je předělávka proslulého TÍR NA NÓGa. Tentokrát od Psygnosis a na CD ROM (nahore). Již delší dobu se pracuje na LORDS OF MIDNIGHT 3. Pro Domark je programuje autor předchozích dvou dílů (dole).



Vesmírná střílečka RENEGADE. Co dodat...

Strategická část se skládá z vymyšlení taktického postupu v politicky kritických oblastech, plánování a zpracování informací, které do vašeho vojenského doupěte potečou nesčetnými informačními kanály. V jakýkoliv moment budete moci „přepnout“ do bojového módu a létat mise s F-22 Fighterem, A-12 Bomberem a FA-18 Hornetem. Zní to zajímavě, že? Datum vydání zatím nebylo ohlášeno.

Když už mluvíme o Rowan Software, jen letmo se zmíníme, že je na cestě ještě další simulátor nesoucí hrdé jméno AIR POWER, který bude publikovat Mindscape. Tato simulace bude patřit mezi úletové projekty. Půjde o příběh z Ruska 1930, kdy budou hráči létat se smyšlenými letadly, aby získali jednu ze čtyř carských dcer ukázkovým létáním. Hra má opět obsahovat silný strategický prvek, každý hráč se musí snažit obhájit své území. Jen ti nejlepší se nakonec mohou pokusit dobýt hlavní město a uchvátit trůn.

Dalším sáním skutečně zlatého dolu je pro MicroProse publikování datadisku k totální strategii UFO: ENEMY UNKNOWN (SCORE 6, 90%) nazvaného UFO: TERROR FROM THE DEEP. Tento datadisk opět připravený původními autory Mythos Software bude obsahovat dvakrát tolik misí, co původní hra plus desetkrát tolik animací, spoustu nových vetřelčích odrůd, atd, což vypadá na totální amok pro všechny UFO příznivce, který v některých případech asi vyvrcholí smrtí. Zatímco datum vydání datadisku je na spadnutí, pravého UFA II se dočkáme až ke konci roku. V létě vyjde na CDčku pokračování zatím komerčně nejspěšnějšího závodění s formulí FI GRAND PRIX II, které bude

Čekání na DUNGEON MASTER 2 nezná konce. Desáté místo v hitparádě Score je jenom důkazem naší nedočkavosti, už si ani nemůžeme připustit, že by nás mohl zklamat (vpravo). Hra ELDER SCROLLS: DAGGER-FALL by údajně měla překonat ARENu v rozlehlosti i grafickém zpracování. Co se týče té grafiky, můžete posoudit sami, co se týče hrátelnosti - uvidíme (dole).

podobně jako NASCAR RACING od Papyru (SCORE 13 - 90%) podporovat mnohá rozlišení, mezi kterými si hráč bude moci libovolně přepínat. Mix strategického a akčního řízení tanku za Druhé světové války 1944: ACROSS THE RHINE už snad po půl roce odkládání vyjde začátkem března. A poslední informace k MicroProse: ke konci tohoto roku by měl Sid Meier dokončit CIVILIZATION II.

Na hru po síti je zaměřen akční simulátor letadla od Merit Software jménem FIGHTER WINGS. Akční zdůrazňují proto, že ovládání letadel bude podstatně

zjednodušeno pro ty, kterým se zdá ovládání letadel v běžném simulátoru příliš složité. Uvidíme, jak se Meritu podaří vybalancovat rovnováhu mezi zjednodušeným simulátorem a poustou střílečkou. Po DR. RADIAKIm (SCORE 12, 59%) máme v Merit Software poněkud slabší víru, ale všechno se může změnit. Abychom řekli pravdu, nemáme tak úplně jasno, co se děje se SIMONEM SORCEREREM II, zatímco už měl dávno vyjít, dozvídáme se, že Merit Software plánuje na léto další adventure od stejného autorského týmu BUD TUCKER, ve kterém se ocitnete v kůži -náctiletého rozvažeče pizzy, kterému

unesli nejlepšího přítele a zákazníka zároveň, Profesora. Vaším úkolem bude vydat se po stopách jeho únosců a zjistit, jaký vynález že to přivedl Profesora do nesnázi.

V návaznosti na sporně přijaté INFERNO (SCORE 11, 91%) připravuje Ocean vydání sci-fi simulátoru IRON ANGEL. Hra bude zaměřena spíše na akci než na realističnost simulace. Vaše netrpělivé ruce budou mít tu čest ovládat vrcholný bojový stroj příznačně nazvaný High Altitude Fighter neboli MNAU (nebo HAF?). Tento stroj dokáže svoje kvality nejen v průběhu prvních misí, které se budou létat na Zemi, ale hlavně v misích pokročilých, kdy v průběhu bojů opustíte zemskou atmosféru a rozdáte si to s oponenty ve vesmíru v bojích o měsíční základny. Jako obvykle se mluví o velkolepých animovaných sekvencích generovaných na Siliconech, ale to je ta nepodstatná stránka, důležitá je hra samotná a teprve uvidíme, zdali se vyvine tím správným směrem. Projekt má být dokončen na konci března, ale vzhledem k tomu, že INFERNO vyšlo s téměř ročním zpožděním, berte toto datum s rezervou.

Gremlin Graphics Interactive odsunuli vydání PC verze střílečky JUNGLE STRIKE na konec února, k tisícům zpozděných projektů tak můžeme přičíst jedničku, jen tak dál. Další předělavkou z Amigy bude TOWER ASSAULT (SCORE 13, 85%), o kterém Team 17 prohlašuje, že bude převratnou podívanou mezi PC střílečkami. Ovšem po vyložené hnusné PC verzi ALIEN BREEDu je zdravá skepse zcela na místě. Uvidíme. Více víry vkládáme do čtané SENSIBLE WORLD OF SOCCER, která je momentálně velkým hitem na Amize a Renegade ji pro PC připravuje v prvním čtvrtletí 95.



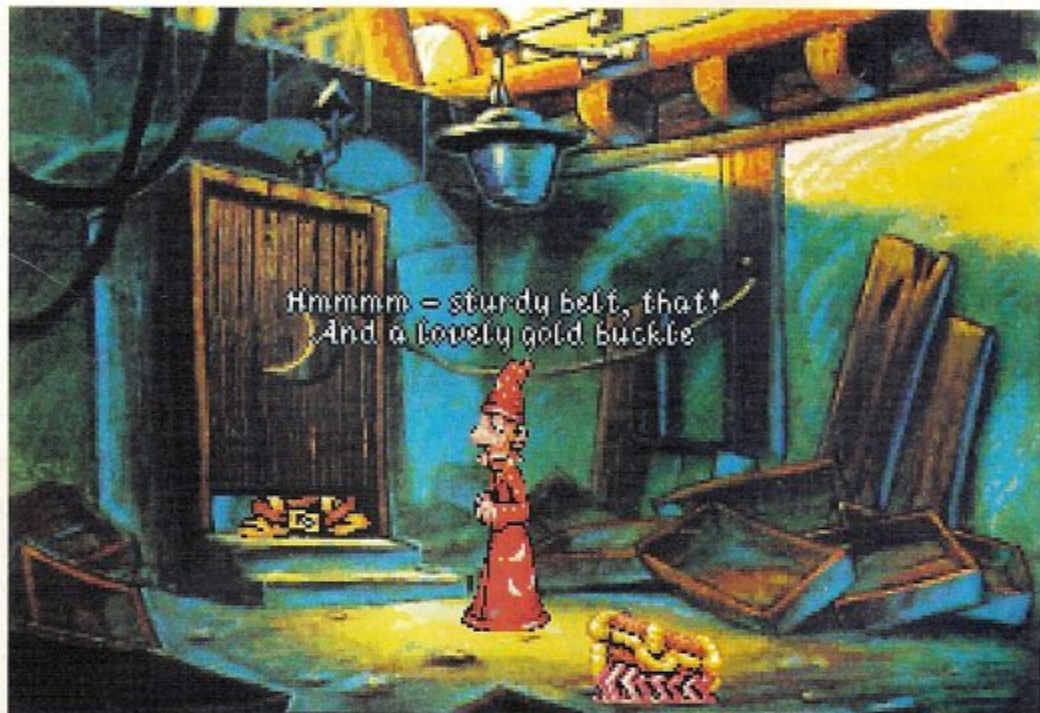


Bude veselý simulátor veselé nemocnice **THEME HOSPITAL** skutečně nudný jako **THEME PARK** (vlevo nahoře)? **DISCWORLD** neboli Zeměplocha již není jen známá série knih Terryho Pratcheta ale i nová adventure od **Psygnosis**. Grafika vypadá velmi pěkně a výborně vystihuje atmosféru Pratchetova fantastického světa (vpravo). Datadisk **HIDDEN WORLDS** pro **MAGIC CARPET** se odehrává v krajích věčného ledu a sněhu (dole).

Trochu nás zaskočila firma CORE nečekaným vydáním **BIG RED ADVENTURE**, o kterém jsme vás ani nestačili informovat, a už je venku. Člověku by se zdálo, že CORE koupili adventure už hotovou od jisté italské firmy a rychle rychle se jí snažili dostat na trh (viz. recenze). Co ještě není venku, je například zajímavé pravěké závodění **BC RACERS**, které se hodně podobá Super NESovskému **SUPER MARIO KART**. **BC RACERS** vychází na PC a na Segu Mega CD. 360ti-stupňová ve všech směrech parallaxně scrollující autčkovka s možností hrát ve dvou hráčích proti sobě PCčku chyběla jak sůl. Nedávno se sice objevil **WACKY RACER**, ale nebylo to nic moc, takže doufáme, že se **BC RACERS** povede lépe. V době, kdy toto SCORE, vyjde již bude pravděpodobně „venku“ i amigácký dungeon na všechny Amigy i CD32 jménem **DRAGONSTONE** (preview ve SCORE 10). V únoru přijde na PCčka další z nekonečné řady golfů **THE SCOTTISH OPEN** s dnes již běžnou možností volného pohybu kamery po trati. Po PC verzi budou později v průběhu roku následovat i verze na 3DO, Saturn a PlayStation. V dubnu vydá Core na Mega Drive střilečku **SOULSTAR-X**.

Psygnosis nelenili a ohlásili do nového roku velkou spoustu projektů. Nepochybuje o tom, že některé z nich jsou spíše v myslích manažerů než na obrazovkách programátorů, ale napíšeme o nich tak jako tak. Zavádí nový zajímavý trend - koupili licence starých Sinclairových a Amigáckých super her jako je **TIR NA NOG** nebo **DAMOCLES** a pokusí se z nich vyždímat další peníz na základě jejich popularity. **DAMOCLES** byl velmi úspěšným Amigáckým pokračováním osmibitových hitů **MECENARY I** a **II**. Jejich autorem je dobře známý Paul Woakes a PC verze jím bude pro **Psygnosis** podstatně předělána. Jedná se o vesmírné létání z planety na planetu ve stylu **ELITE**, které je však zpestřeno možností (lépe řečeno nutností) z rakety na planetách vystupovat a procházet budovami v 3D RPG stylu sbírání předmětů a řešení hádanek. Hra bude speciálně vhodná pro virtuální helmy a bude speciálně upravená pro maximální kompatibilitu s VFX 1. Vyjde v březnu 95.

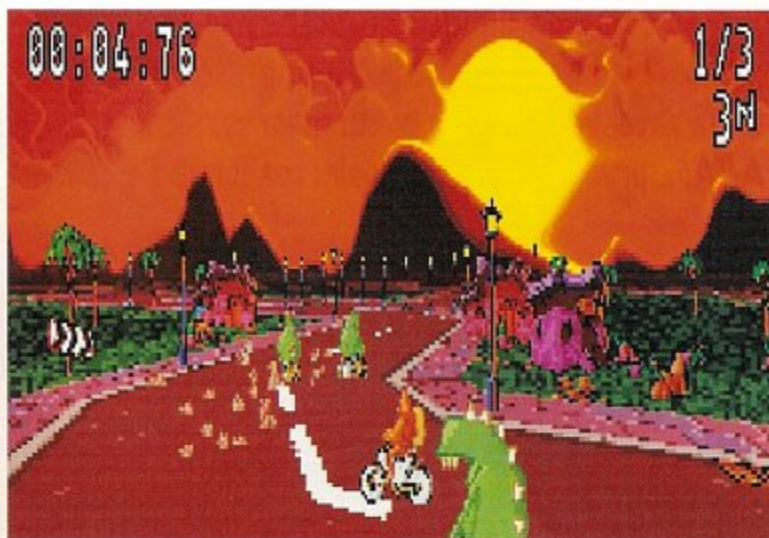
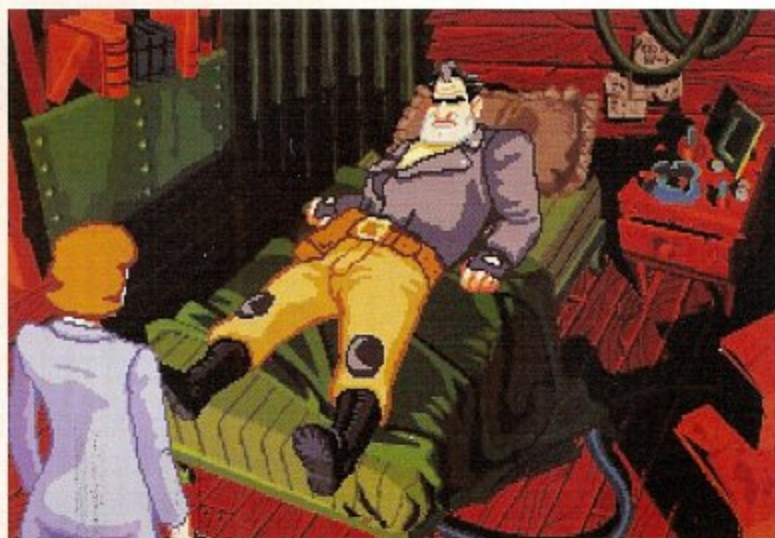
Dalším projektem je nová PC verze námi dokola opěvovaného **TIR NA NOGA**. Famy konečně nabraly konkrétní podobu a tak už víme, že okolo dubna uvidíme remake této nezapomenutelné hry. Hrdina Cuchulainn hned na začátku příběhu umírá, aby v podsvětí Tír na Nóg sjednotil pečet Callum. Postava Cuchulaina bude opět k vidění přes většinu obrazovky. Velkolepé RPG, založené na Keltské mytologii, přinese stovky hádanek, rébusů a kouzel a věřte nám - pokud se této hře skutečně povede zachytit atmosféru Tíra Na Noga, pak se je na co těšit. Abyste byli v obraze i ti,



kdož původní osmibitový projekt neznají, přinese SCORE v jednom z příštích čísel recenzi v klasice. Dále je na cestě PC verze simulátoru **COMBAT AIR PATROL** (recenze amiga verze ve SCORE 2, 79%). Odehrává se v pohnutém období Husseinovy invaze do Kuwaitu, kde budete létat za spojenecké síly s F-14 Tomcatem, F/A Hornetem a s dalšími soudobými letouny. Plocha hry pokrývá v přepočtu 11 000 km čtverečních, kde budete mít za úkol v mnoha misích

zneškodnit přes tisíc různých cílů. Po síti bude moci tuto hru hrát až 16 hráčů najednou. O 3D střilečce **DARKER** jsme se zmiňovali již minule.

Dynamix nedal na obrovskou popularitu hry **BETRAYAL AT KRONDOR** v USA, kde byl tento vyhlášen hrou roku, ani na naléhání autora fantasy předlohy Raymonda E. Feista a pokračování odmítl programovat. **BETRAYAL AT KRONDOR II** ale



FULL THROTTLE aneb motorkářská adventura od Lucas Arts (vlevo). Posedlost dinosaurů a pravěkem zřejmě ještě neopadla. Alespoň u Core Design se pracuje na hře **BC RACERS**, která je vlastně variací na nintendovskou hru **MARIO KART**.

Co se týče Bethesda a jejího pokračování **THE ELDER SCROLLS: ARENA** (SCORE 5 - 86%) jménem **DAGGERFALL**, získali jsme již několik obrázků, z nichž některé vám nyní prezentujeme. Tato hra prý v rozlehlosti předčí i svého předchůdce, který je (spolu s **WIZARDRY 7**) asi největším RPG všech dob. Ve druhém pokračování se dočkáme ucelenějšího příběhu,

mnohem lepšího grafického zpracování obohaceného vylepšenými pohledy nahoru a dolů. Interiéry domů již nebudou „odtrženy“ od reality, ba naopak, v některých domech bude možné dokonce rozbit okno a vylézt na střechu. Spoustu času strávíme v kobkách, v bažinách, ba dokonce i pod vodou! Tohle všechno ale má svůj čas, takže výsledek nečekejme dříve než v květnu.

Potenciální konkurence pokračování hry **DAGGERFALL - LORDS OF MIDNIGHT** od Domarku byla odsunuta na duben 95, protože v momentálním stavu by hra zabrala dvanáct cedéček! Dovedeme si představit, jak bychom s nimi museli žonglovat, o amigáckých hláškách typu Insert Disk 27 se nám doposud občas zdává. Program bude pravděpodobně neobyčejně složitý - v průběhu hry budete mít možnost kontrolovat až 24 postav najednou. 3D země bude hráč moci putovat buď po svých nebo v lodi, koňmo či dokonce létat na drakovi. Nejen exteriéry,

ale i vnitřky budov mají být nevidaně rozsáhlé (ovšem obrázky ze hry nejsou tolik přesvědčivé, hlavně ve srovnání s **DAGGERFALL**).

Tsunami, autoři průměrných adventure **BLUE FORCE**, **MAN ENOUGH** nebo **RETURN TO RINGWORLD** (SCORE 12, 58%) právě vydávají další adventure **FLASH TRAFFIC**, jejíž předběžná verze nás příliš nenadchla - je to klasické interaktivní video s nulovou hratelností, tudy vítr nevine.

V příštím čísle si (doufejme) definitivně přečtete recenzi na dlouho očekávanou a podle demo verze velice slibnou adventure **DISCWORLD** od Psygnosis, o které už jsme psali několikrát, takže jen připomeňme, že se jedná o první počítačové zpracování fantasy knížek Terryho Pratchetta, kde budete pobíhat s kouzelníkem podobným Simonovi (který je ovšem asi tak o třista let starší) a řešit spoustu klasických hádanek. Možná se i zasmějeme. Také s velkou pravděpodobností vydáme recenzi na **DARK FORCES**, notoricky známý projekt od Lucas Arts, ve kterém se vžijete do role agenta z Hvězdných Válků v 3D střelce **DOOM**ského typu. Mimochodem, už nyní víme, že ani plná verze **DARK FORCES** nebude podporovat hru po síti ani po modemu, škoda.

SCORE

ohlášen je, jeho tvůrcem bude zatím neznámý tým Level 7. K druhému dílu opět píše scénář R.E. Feist, jeho oficiální titul bude **RETURN TO KRONDOR** a má vyjít nejdříve na konci tohoto roku, uff.

Virgin se po **HOKUM**u vrhl do dalšího simulátoru **FLIGHT UNLIMITED** a stále nám ještě dluží dinosaurový **EDEN**, nesmíme jim to zapomenout.

Rozpínající se Mindscape koupili SSI oslabené ztrátou licence na AD&D. První hra, kterou pro ně SSI stvoří, bude **THE GREAT NAVAL BATTLES III** a vyjde na konci února. **RAVENLOFT II - STONE PROPHET** je ohlášen na březen 95. Třetí velký projekt SSI je z úplně jiného soudku než bychom od Strategic Simulations Inc. očekávali, je to vesmírná střelka na způsob **WING COMMANDER III** (SCORE 13 - 86) nazvaná **RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR**.

Bureau 13 od GameTeku by mohla být další pastva pro úchyly po skvělém **HELLU** (SCORE 14, 87%). Jako člen speciální vládní jednotky operující pro Pentagon budete mít za úkol sledovat výskyt záhadných událostí a nevysvětlitelných jevů po celé Zemi. Jejich studium povede k hrůznému odhalení...

MORTAL KOMBAT II právě vychází i na PC, opět programován na zakázku skupinou Probe. **MORTAL KOMBAT III** se už připravuje na automaty a bude poprvé předveden na American Coin Machine Expo (ACME) v březnu. Acclaim rýžuje, co se dá.

Interplay už nás snad proboha přestane mučit a vydá **DUNGEON MASTER II** na začátku března 95 (opravdu 95, nikoli 96, 97..).

Dema na **PHANTASMAGORII** a na **11TH HOUR** vypadaly jako nepovedené filmečky s nemožnými herci, kterých už máme všichni plné zuby. Doufejme, že finální verze, vydané firmou Sierra, budou vypadat úplně jinak.

Po opakovaném neúspěchu s PC verzí **DRAGONS LAIRU** už Readysoft připravuje další projekt typu uskoč-stůj-uskoč jménem **BRAIN DEAD 13**. Grafika a animace jako obvykle na úrovni.

Skvělá nová informace se týká nejlepšího karate roku 94 - sharewarového **ONE MUST FALL** (SCORE 13, 87%). Potěšilo nás, že jeho autoři už dokončují pokračování, které bude plné nových robotů, pohybů, kombinací úderů a hlavně hudby na všechny možné zvukové karty, v tom se autoři speciálně vyžívají.

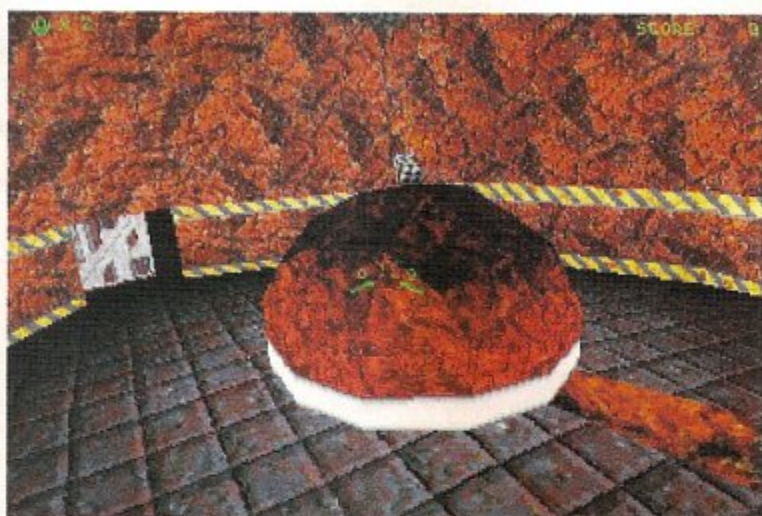
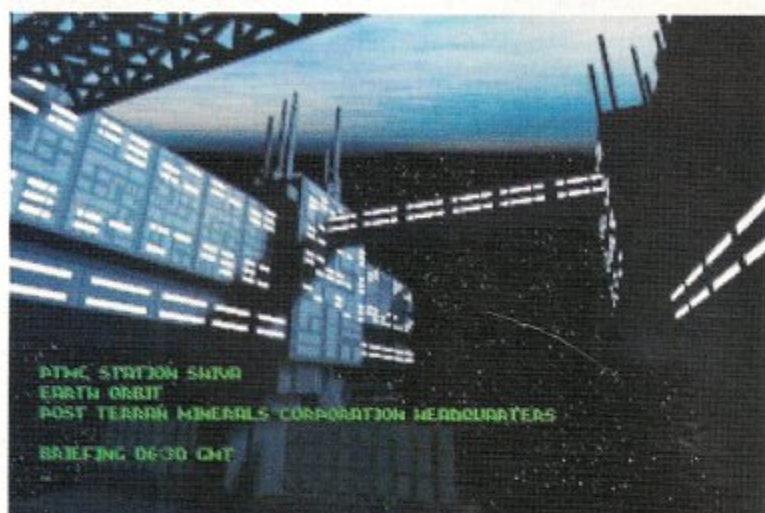


GREAT NAVAL BATTLES již potřetí a tentokrát pod hlavičkou Mindscape.

hra měsíce

Řítím se dolů tmavou šachtou. Těsně nad zemí zmírním pád a uhlazeným obloukem měním směr letu o 45 stupňů. Nechávám loď rotovat a připraven střilet na první pohyblivý cíl zkoumám jeskyni, do které mě šachta zavedla. ÁÁ, už je to tu, mám společnost, hrr na ně! Ra-ta-ta (Pánové..), TA-TA (..a Dámy..), PRÁSK-TA-TA, ...první skutečná virtuální realita na PC je...

Descent



Ne, že by na světě nebylo lepší intro, ale tohle vás alespoň příjemně uvede do děje (vlevo). Ve hře nechybí momenty bloumání po obrovských sálech a očekávání překvapivého útoku (vpravo).

no, vidíte a pokud máte vizuální slyšiny, tak i slyšíte dobře - jakýsi DESCENT, o němž jsme se zmínili zatím jedinkrát, a to jen letmo, v minulých novinkách, se stává první třístránkovou recenzí ve Score, navíc hrou měsíce a jak praví titulek, i první reálnou ukázkou virtuální reality v akci. Je to opravdu tak dobrý program? Ha, pište si, že JE, a že už musí být skutečně MOC dobrý, aby se zalíbil vybíravé redakci Score. Kdyby nebyl dobrý, nacházel by se kdesi vzadu mezi hromadou braku, o kterém si v tomto Score přečtete více než kdy jindy. Ale k věci: začneme příběhem - je zajímavé, že děj je poměrně

soudržný. Většina stříleček (DOOM a HERETIC nevyjímaje) se spokojila s krátkými drastickými popisy kladného hrdiny a záporného hrdiny či zbraní kladného hrdiny a zbraní hrdiny záporného, popřípadě s popisem močení do rozpáraných žaludků nevinných černoušků. Jestli jsou takovéto narychlo splácené paskvily příběhem, tak jsem rábínův homunkulus. Příběh DESCENTu se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy obří konglomeráty těží vzácné minerály a plyny na oběžnicích planet naší sluneční soustavy. Neznámý škůdce však naočkoval do počítačů stanic pracovitý virus, který těžební roboty změnil v demoliční stroje a jejich ochránce bojové roboty ve vražedné mlynky na maso. Firma provozující napažené doly je tímto pochopitelně v obrovském průšvihů a hledá jakýkoliv způsob, jak se ze SVRABU dostat.

Našla vás, zaručený ZÁSYPOVÝ prostředek značky VLK. Jste vesmírný VLK křížující interplanetární vakuové vody a ohlížející se po kdejaké špinavé práci. Firma Post-Terran Minerals vás tedy najme, abyste zamořené doly ZASYPAL. Docílíte toho tak, že se v každém dolu probijete k reaktoru a odstřílíte ho, čímž dojde k výbuchu a důl je pod dnem. A pokud pořádně nepřidáte plyn směrem k únikovému východu, jste pod dnem jakbysmet. Firma za dobrou práci slušně platí, a proto ihned cestujete k dolu dalšímu, kde je situace o něco horší, pak k dalšímu a dalšímu, až přicestujete ke „konečné stanici“, kde vás čeká řežba ze všech nejřežbovatější a strážce panzeristovského kalibru. Než ho zabijete, několikrát zešílíte, vyrvete si polovinu vlasů a porodíte deset dětí, tedy pokud nejste zbabělci a nehrajete na jednu z jednoduchých obtížností či s čítem (schválně, jestli zmíněný čít najdete v Tipech&Tricích tohoto měsíce).

verze, jejíž účel je jasný - vzbudit neutuchající amok a hráčské šílenství mezi nedočkavými hráči. Když konečně dorazila plná verze, bylo jasné, že šílenství nebylo dostatečné, amok nebyl dostatečně hluboký a očekávání ne dost netrpělivé. DESCENT je ještě mnohem lepší, než mohl kdy kdo očekávat!

Víte o tom, že jsou lidé, kterým se z DOOMu dělá špatně od žaludku? Teď nemám na mysli ony slabošské povahy, které po zhlédnutí vyhrážlivých stěv Kakodémona způsobily, že DOOM je nyní cenzurován od 18ti let výš, ale ty druhé, Kynerdrii polykající, do klína si blinkající „zelenkáče“. Nevolnost je způsobena klaustrofobií a strachem z vysoké rychlosti, která vzniká z dojmu rychlého pohybu okolí vůči pozorovateli. Některé případy nevolnosti při reálné jízdě autem rovněž vznikají sledováním ubíhajícího okolí, nikoli otřesy žaludku. Pokud na sobě někdo z vás podobné příznaky zpozoroval nebo trpí nenormálním strachem z výšek, vězte, že DESCENT není pro vás. Varování jsou zde od toho, aby se ignorovaly, a proto se určitě najdou tací, kteří si to budou chtít vyzkoušet na vlastní kůži, potažmo na vlastním žaludku. Pro ty máme v zásobě jednu rezignující radu: mějte alespoň po ruce několik igelitových pytlíků. Klaustrofobie vyvolaná hrou DESCENT je autentická hlavně proto, že prostředí hry zdařile simuluje trojrozměrný prostor. Mnozí z vás znají ten pocit, když

DESCENT nabízí, podobně jako DOOM či HERETIC, několik epizod a navlas stejně, jako již zmíněné tituly, je i DESCENT nejprve firmou INTERPLAY vypuštěn jako sharewarová



Je zajímavé, že kontakt s vařící lávou ubírá raketě energii. I když na druhou stranu - je to vlastně svým způsobem logické (nahore). Tohle je jedna ze situací, ve kterých vám bude prokláté horko (vpravo)...





Konec mise je doprovázen efektním únikem z důlní šachty. Mnohdy na poslední chvíli (vlevo). A zase láva? Kdy tohle skončí (vpravo)?

přistávající letadlo znatelně „poskočí“ o nějaký ten metr níž a žaludky udělají salto směrem ke krku. Někteří zkušenější hráči simulátorů dobře vědí, co to znamená obrátit letadlo kokpitem k zemi a chvíli se řídit střemhlav do zelených luhů a hájů. Piloti a hlavně kosmonauti jsou na podobné počty připravováni v rozličných trenažerech, jedním z takových psychologických trenažerů by mohl být právě DESCENT. Tato hra vás usadí do maličké, hustě ozbrojené raketky a posílá vás na různé měsíce planet naší sluneční soustavy, abyste tam bojovali proti vzpourám robotů trochu drastičtějšího ražení, než popisovaly Čapkovy vize. Na těchto oběžnicích není (trochu paradoxně) prakticky žádná gravitace a (trochu pochopitelně) žádná atmosféra. Atmosféra sice není na oběžnicích, ale o to více ji najdete ve hře jako takové, z té přímo kape, jen čtete dál a uvidíte.

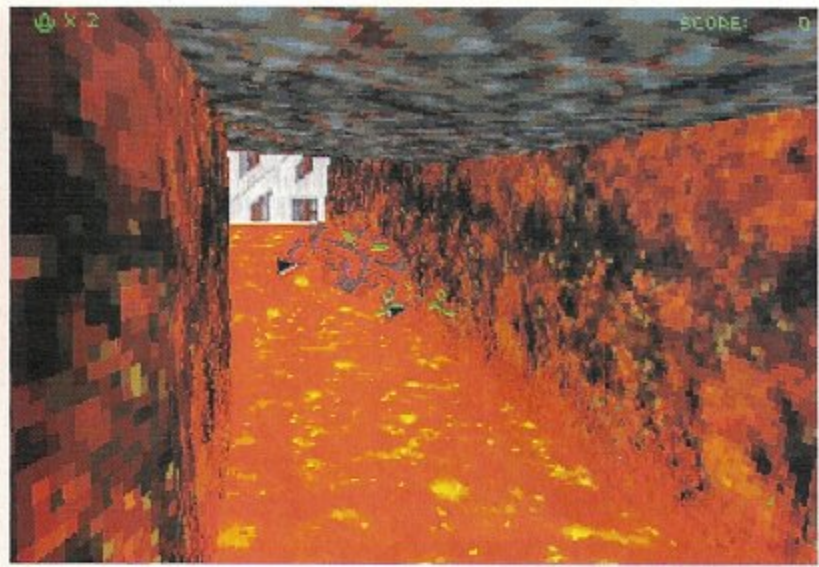
Předně: DESCENT vyniká vlastností dosud nikdy nevyzkoušenou - celá hra se odehrává v plně trojrozměrném prostředí, které lze prozkoumávat zcela bez jakýchkoli omezení - ať už gravitačních nebo pohybových (pro názornost si představte letový simulátor, ve kterém ale můžete své „letadlo“ kdykoli zastavit na místě a libovolně s ním otáčet). Raketku můžete ovládat zcela podle vlastní vůle - pokud si dobře nastavíte ovládání z klávesnice a zvládnete kombinaci ovládání klávesnice + myš (podobně, jako nejzkušenější hráči DOOMA), můžete létat, jak se vám zachce - otáčet se okolo všech os, stoupat nahoru a dolů, uhybat do stran a pochopitelně přidávat a ubírat rychlost. Díky nulové gravitaci je všechno relativní - i když jednotlivé úrovně mají svoje „nahoru a dole“, nic vám nebrání v tom, abyste při letu kdykoli udělali efektní vývrtku a obrat hlavou dolů a celou úroveň proletěli „vzhůru nohama“, nebo spíše „vzhůru přistávacími kolečky“ - a právě tady začíná ona opěvovaná virtuální realita nabírat obrátky. DESCENT znamená v češtině něco jako sestup, spád nebo sešup a jméno je to skutečně příznačné, protože směr dolů je této hře očividně vlastní (i když je

to tak trochu paradox, protože ve stavu beztíže žádné nahoru ani dolů neexistuje). Nicméně představte si, že letíte klikatou chodbou poměrně vysokou rychlostí. Chodba vyústí do prostorné haly, která je až do stropu zamořena agresivními protivníky. Je vám jasné, že pokud prudce zabrzdíte, sesypou se na vás a přijde drastický Shitty End (opak Happy Endu). Ovšem tu zjistíte, že ve středu haly zeje v podlaze malý tmavý kruhový otvor, v duchu poděkujete Matičce Zemi nebo v tomto případě spíše Matičce Kalypsó, že takovéto černé kruhové otvory vytvořila, a otočíte směr letu o pětadvacet stupňů směrem dolů do šachty. Slabší povahy v tento moment hrábnou po prvním igelitovém pytlíku, naplní ho a připraví si k ruce další. Řítíte se tedy tmou kamsi dolů, když tu najednou cink, napálíte to přímo do nepřátelského robota.

Od toho, aby se podobné „schůzky naslepo“ končily rozdrčením v láskyplném náručí šileného nákladního robota nestávaly příliš často, jsou zde světlice. Světlice jsou známy buď jako maxiprskavky z Větrčelce 3 nebo jako výstřední rachejtly, které nesou světlo chodbou, aby kdesi v dále zhasly. DESCENT používá druhý typ, který by zrovna v námi popisovaném případě pomohl, protože by včas osvětlil robota a dovolil tak vám, abyste mu ještě před schůzkou poslali svoji vizitku ve formě laserové spršky. Není nic efektnějšího, než sledovat světlici padající do temné hloubky (nebo stoupat do temné výšky), pak vyslat do tmy salvu nebesky modrých laserových paprsků a nakonec proletět rudým výbuchem, v němž lze zřetelně rozeznat odlétávající úlomky bývalého nákladního robota. Po tomto krátkém záblesku, který váš mozek rozžhaví do ruda, spolkně celou scénu opět tma. Svižně a definitivně.

Popisovaná scéna je pochopitelně jen jednou z nespočetného množství jinak nesmírně dramatických a napínavých momentů, které vás v průběhu hry potkají. Po pravdě řečeno - když se opravdu dobře sžijete s ovládním lodi a nastavíte si rozsáhlou škálu detailů tak, aby váš počítač pracoval opravdu svižně a dynamicky, z celé hry se stane divoká jízda na kosmickém kolotoči, kde nestojí v cestě žádné hranice, svět ubíhá daleko dozařadu za vaše laserové kanóny a nepřátelé se mění v rozmazané šmouhy explodujících rachejtli. Dostaňte se do hry, a už nikdy nebudete chtít hrát nic jiného! Nikde jinde totiž nebudete cítit takovou svobodu pohybu, takové oproštění od svazující gravitace, tak atmosférické a dynamické pohyby a hlavně - tak působivou zábavu! Bez ohledu na to, že pokud budete s raketou opravdu vyvádět psí kusy, není vyloučeno, že se vám vážně udělá trochu špatně.

DESCENT se dále vyznačuje tím, že podporuje zatím neznámou funkci, kterou jsem pracovně nazval Automatický Berserk (BERSERK = bojový amok, rudé šílenství - viz DOOM). Několikrát se mi stalo, že mě roboti už pěkně tlačili ke zdi. Vystřílel jsem skoro všechny bomby a miny, vyzkoušel všechny psí



kusy, a přesto jsem některé hlavní haly nacpané roboty až k prasknutí nemohl dobýt. V takový moment by si člověk normálně uložil pozici a šel by zmlátit babičku, aby si ulevil. AHA, DESCENT ale nelze v průběhu misí sejvovat! A to je přímo skvělý nápad, protože o to je napětí při bojích intenzivnější. Ale zpátky k zoufalé situaci. Inu, jak si tak létám chodbami a přemýšlím, jak dobýt hlavní halu, najednou na mě z temného kouta vyhrkne letka bojových robotů a já za svistu kulek kolem uší uháním pryč a šup - rovnou do haly plné robotů, kterou jsem nemohl dobýt. V takový moment by byl s normálním člověkem amen. Já však normální nejsem, protože jsem u počítače strávil třetinu svého života, a proto můj nervový systém podporuje možnost Automatického Berserku. Přesně v tento moment mi něco v hlavě ruplo, já vám začal řvát a mačkat všechna tlačítka najednou, myš

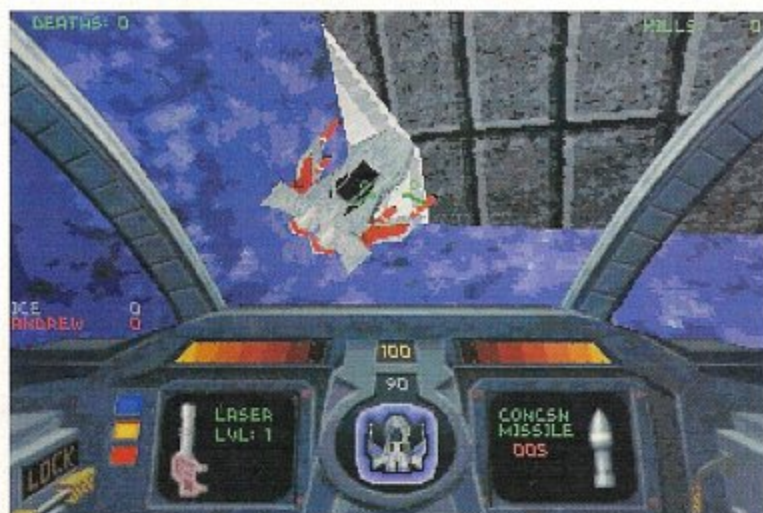
jsem jezdil jak o život a mikroskopické cvakaly rychlostí světla. Když se prach usadil a můj jekot opadl, viděl jsem dvě věci - matku a babičku, obě stojící s rukama v bok u dveří mého pokoje a prázdnou halu s troskami robotů na obrazovce. V takový moment má člověk radost ze života. Tolik k Automatickému Berserku.

DESCENT je ale mnohem hlubší. Když se podíváte na obrázky, rozhodně vás nebudou šokovat. Grafika je ve standardním rozlišení 320x200, takže žádné SVGA kreace typu MAGIC CARPET se nekonají. Přesto patří DESCENT mezi ty



K druhotným úkolům patří i záchrana opuštěných a ztracených zajatců (vlevo). DESCENT nabízí jednu z nejlepších, nepřehlednějších a nejlépe propracovaných 3D map, které jsou k vidění (vpravo).

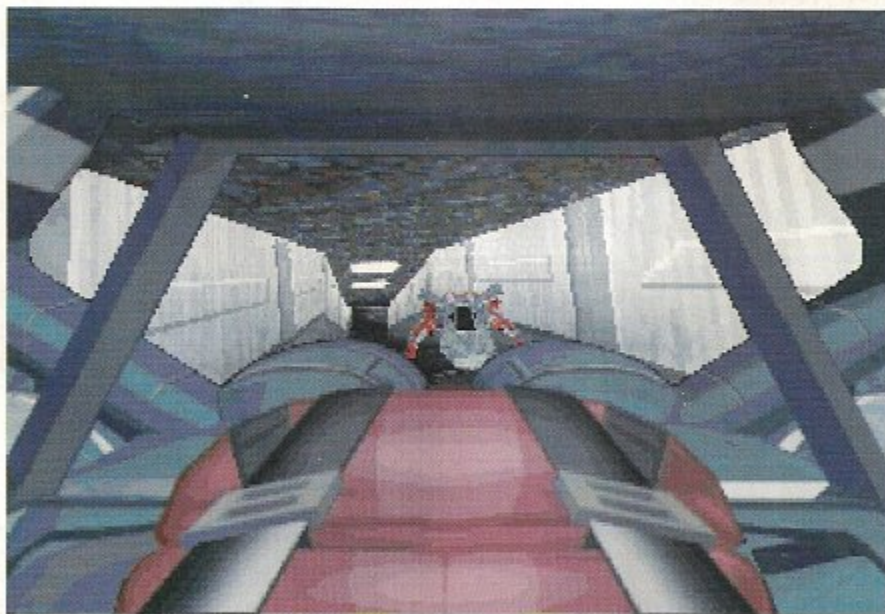
hra měsíce



nejhratelnější a nejdivočejší zábavy, které na svém počítači můžete zažít. Přispívá k tomu několik stěžejních faktorů. Kromě již zmíněné a naprosto nepřekonatelné dynamiky pohybu, která vám dává úplnou svobodu, je to také systém zbraní - k dispozici je několik laserů, maserů a blaserů, kanóny, fotonová děla a další kosmický arzenál. Kromě střelných zbraní nechybí ani rakety (obyčejné i samonaváděcí) a dokonce ani miny reagující na blízkost či na zásah (to druhé pro případ, že kolem nastražené miny někdo proklouzne). Vedle zbraní jsou to také inteligentní nepřátelé, kteří vám na vyšší úrovni obtížnosti nedopřejí oddychu - žádné maličké rakety, které stojí na místě, střílí a čekají, až pro změnu odstřelíte vy je. Kličky, uhybají a střílí o několik set šest. Někteří nepřátelé jsou vybaveni pouhými lasery, jiní disponují silnějšími kulomety, další mají rakety a jiní vás rozdrtí svými ocelovými pařáty.

To, co činilo DOOMa tak přitažlivým, bylo kromě hromady jiných věcí i množství tajných místností a skrytých cest - ty nechybí ani tady a je s podivem, kolik tajných místností, komůrek a skrýší je možné najít - všude se skrývá něco užitečného - energie, zbraně, munice či smrt - můžete si vybrat.

To, co však dělá z DESCENTu krále mezi hrami tohoto typu a naprostou špičku v naší redakční hitparádě, je vlastnost, na které začíná stavět



Tak tohle je největší síla hry DESCENT - hra po modemu/po síti. Všimněte si, že DESCENT nabízí mimo jiné i možnost pohledu dozadu, což oceníte nejen při pronásledování.

čím dál tím více softwarových firem. Onou kouzelnou vlastností, která posouvá lašku hratelnosti do závratných výšek, není nic jiného než... HRA PO MODEMU A PO SÍTI! Existuje-li rozumný důvod pro koupi rychlého modemu, pak je to rozhodně DESCENT. Až budete okolo půlnoci hrát se svým kamarádem na druhém konci města DESCENT, zažijete spoustu zajímavých věcí. Budete prohledávat veliké, zdánlivě prázdné sály, svištět skrz uzoučké koridory a čekat, kdy se za vašimi zády objeví krvelačný protihráč. Necháte se sledovat, při přeletu do místnosti provedete rychlý obrát o 90 stupňů vzhůru, „přilepíte“ se na stěnu, nad vstupní dveře a zaskočíte pronásledovatele nekompromisní střelbou zezadu zvrchu. Odstřelíte reaktor a rychle opustíte důl, ve kterém se protivník usmaží

zaživa, pokud včas nenajde východ (což většinou nenajde, protože se nachází ve zcela jiné části bludiště a nic netuší, sám jsem se toho stal obětí a hádejte, která mrcha mi to udělala). Zkusíte se schovávat do tajných místností a čekat, až se soupeřova raketa objeví v blízkosti. Budete pronásledovat, budete pronásledovaným, budete bezhlavě střílet i tiše vyčkávat... a pak, pak snad pocítíte, co znamená, když vás hra opravdu pohltí! DESCENT však nabízí více! Kromě módu, ve kterém si můžete změřit síly s protihráčem nabízí i COOPERATIVE mód, kde si můžete pro změnu oba změřit síly s nepřátelskými hordami. Pokud máte navíc to štěstí, že shodou okolností vlastněte víc počítačů propojených po síti, můžete to samé provozovat ve více lidech.

Jako kdyby hratelnost sama o sobě nebyla pastvou pro ručičky herních maniaků, vynikající je i hudba, speciálně na lepších zvukových kartách (GUS, AWE 32) - to hned putují na uši sluchátka a hlavou ještě dlouho zní libivé techno melodie totální stereo zvuky.

Co žbleptnout závěrem? Možná zkusíme najít nějaký ten neklad (nebo méně nemotorně "zápor..."), aby recenze nevyzněla příliš kategoricky. Možná lidé z Interplay mohli udělat výraznější odlišení podlah a stropů, aby trochu zvýraznili nahoře a dole, pak by lopyngy a otáčky byly ještě o něco výraznější. Možná, kdyby grafika podporovala i SVGA, možná, kdyby...

Andrej Anastasov & Jan Eisler

score	90%
Název hry:	DESCENT
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Akční
Počítač:	PC, PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosfera:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	90%

HELL

Otcem nás všech je Ruka Boží, bezpohlavní Solene Solux, imperátor Čistý kdož hřích nepoznal. Běda tomu, kdo se odkloní od morálního desatera Ruky Boží, bude zatracen do výhně pekelné, kde na něm budou vykonávána nejhorší muka prodloužená do nekonečna jeho nesmrtelností. Nechtěť řev trýzněných a agónie umírajících varují ovečky zbloudilé od víry boží!



Při rozsáhlých restrikcích a morálních čistkách roku 2070 byl zakázán vstup do virtuální reality, který se svou nepřírozeností a perverzní intimností k počítači příliš odkláněl od boha, a proto byl zavržen jako „obcování s počítačem“. Korporace General Virtua, dodávající virtuální přístroje na světový trh byla rozpuštěna a její představenstvo bylo předáno pekelným mistrům Belialovi a Beelzebubovi na muka středního stupně. Po několika členech, kteří uprchli na Temný východ pátrá síť démonů v jižních a východních oblastech Divoké Asie. Ruka Boží zabavila a zničila všechny virtuální přístroje. Nyní, v roce 2095 se virtuální realita stala pohou legendou zavánějící kacířstvím a pekelnou sítí. Jen hrstka lidí na světě tuší, že Imperátor Solux nehraje čistou hru. Ale ani oni nevědí, že několik virtuálních přístrojů nebylo zničeno. Za téměř sto let vyvinuli imperátorovi věrní z těchto vzorků nejrafinovanější elektronický systém, který je největší lží v dějinách

lidstva. Za desatero pancéřovými stěnami, biologickými laboratořemi a gigantickými databankami se rozprostírá pole kóji. V každé kóji se nachází člověk na umělé podpoře, který má na sobě zvláštní postroj a lesklou černou helmu. Tisíce lidí si zde prožívají svoje vlastní „virtuální“ peklo. Vševedoucí databanky vysávají ze zákoutí lidského podvědomí ty nejhorší noční hrůzy a generují nesnesitelné situace pro zatracené odsouzence. Do reálného světa byly vypuštěny stovky démonů, o nichž nikdo netuší, že jsou to pečlivě vymyšlení kyborgové. Občas je někdo vypuštěn z pole zatracených zpátky do skutečného světa, aby referoval o tom, jak si svoje hříchy odpykával v pekle. Lidé na peklo věří - vidí demony a dozvídají se o hrozných mukách od autentických svědků. Solux využívá jejich strachu k upevnění své neomezené despotie. A ve jménu božím se mu to daří.

HELL neboli Peklo, je název který sedne. Autoři BLOODNETu (Score 3, 80%) tuto svoji novou úchylnost už neudali firmě Microprose, která má na takovéto „perličky“ asi příliš slabý žaludek, ale distribuují HELL přes méně upnutý Gametek.

HELL je zcela bez debaty záležitostí pro sběratele úchylnosti a zvrhlých kuriozit. Je to fascinující a pro úchyly pravděpodobně i vzrušující výlet do světa budoucnosti, kde vládne despotie a korupce. Posudte sami: ač Soluxova vláda naoko směřuje lidi k bohu

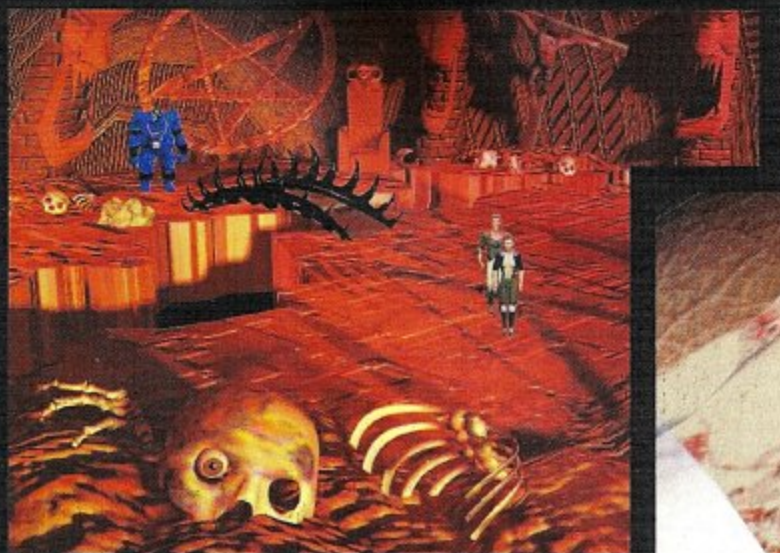


Žena visící vlevo je pomalu trávena žaludečnými výparů obludy v jejichž vnitřnostech se nachází. Kape z ní její maso. A stále dorůstá.

a pokání, její despotický systém dal vzniknout houfům podvrtných žvlů kteří se, zmateni propagandou o zatracení, automaticky počítají mezi padlé anděly a praktikují smilstvo, nelidskosti a satanské řádění s vědomím, že stejně skončí v pekle a nic je nezachrání. Korupce je všudypřítomná: jeptišky v kláštřích prodávají přístup ke svým nemohoucím pacientům pochybným telepatickým gangům, jejichž členové chodí „vysávat“ poslední naděje a příjemné vzpomínky z nemocných lidských trosk. Když v HELLu navštívíte pozdě

v noci jednu takovou nemocnici, zhrozíte se při pohledu na choré pacienty v nočních košilích, kteří stojí v bezvědomí v moci zvrhlých telepatů, z uší a z nosu jim vytékají pramínky krve a železné svorky připevněné na jejich čelech jim z paměťových závitů lízají příjemné pocity a posílají je do telepatických kontejnerů. V jednom ze špinavých zákoutí najdete ušmudlaného dealera, který dodává neplodným párům děti! Ve vyražené hale firmy Corporeal Biologics chová plesnivý prototyp Biorodičky Fecund 5088, což je podivný biomechanoid ve tvaru ženy, který sestává jen z hlavy, mléčných žláz a dělohy se zárodkem. Aby zárodek nedegeneroval, má Biožena v břiše pásek s rozhovory rodičů, který pouští stále dokola, aby prostředí dítěte vypadalo přirozeně.

Popsané „pozemské“ neřesti jsou však v podstatě mírumilovné ve srovnání s tím, co se děje v pekle. Největší odpůrci Ruky Boží trpí ve



Ticho před soubojem s démonem Beelzebubem (nahore). Sladoučce vyhnili ex-muž (vpravo).





speciálních oddělení virtuálního pekla pod dohledem démonů specialistů. Některé z těchto lidí potřebujete dostat z pekla ven, aby vám pomohli připravit revoluci proti Soluxovi. Nejdříve musíte zjistit adresy virtuálních uzlů, kde jsou drženi a pak ukončením muk osvobodit jejich vědomí z fiktivní klece. Nezlobte se na mě, ale prostě mi to nedá, abych vám nepopsal alespoň jedno z pekelných mučení. Slabší povahy necht raději čtou až od dalšího odstavce. Subkreatura démona Mephista mučí bývalého ministerského předsedu, v jehož podvědomí byl nalezen strach ze zubaře, ve speciální zubařské ordinaci. Předseda je připoután žhavými pouty k zubařskému křeslu, které přímo plave v krvi. Usta má k roztržení roztažené železnými svorkami a démon mu vrtá stále dorůstající zuby několika obrovskými vrtáky najednou. Navíc má pan předseda zavedeno do nosu trubičku s nervovým plynem, aby,



Typické peklo: vpravo dole vidíte otevřený on-line inventář. Muka ženy vlevo ani nebudu popisovat (nahore). ZUBAŘ: „Řekni ÁÁÁRGH“ (vlevo)

vyústí v jakési nadčasové vytržení, kdy už nevědomky zkoumáte i takové detaily, které byste na začátku nedbale přehlíželi. Definitivně nejlepší je příběh, který by se dal přepracovat na skvělý sci-fi horror pro brutalitou postižené čtenáře. Po BLOODNETU tato hra zdědila také přehnané množství postav, lokací a pojmů, kterých jsou stovky a stovky, což působí mírný zmatek v souvislostech. Naopak krokem vpřed je vynechání bojových sekvencí, které byly v BLOODNETU zbytečně frustrující (narazíte na jedinou akční scénu - podjíždění laserů na prkénku s kolečky).

Hra je přímo prošípkována spoustou hádanek, rebusů, skládaček a „puzzlů“, jejichž obtížnost mě občas doháněla k zoufalství. Například jedná nehezky mučená žena mi mezi skučením a steny prozrdila, že klíčem k jejímu osvobození je jistá písnička (dost zvrhlá písnička), kterou si její mučitel prozpěvuje a slovo „Ticho“. Podle této silně sporadické nápovědy jsem měl zahrát melodii na nášlapné varhany! To jsem se panečku poměl.

kdykoliv se nadechne ke řvání, dostával záchvaty bolesti. Zajímavé, Clive Barker má konkurenci.

Do těchto jatek, muk a zvrhlosti vstupujete jako dva speciální agenti pracující pro Soluxovu vládu, která se vás jedné nudné noci pokusí zneškodnit. Uniknete jen o vlásek a skončíte polonazí na ulici mezi spodinou, která ve vás poznává Soluxovy přívržence a nenávidí vás. Až do momentu tohoto průšvihů jste neměli o Soluxově zkorumpovanosti ani tušení a teď je na čase, abyste poznali, jak se věci skutečně mají. Přesně ve stylu hry BLOODNET hrajete trochu netradiční adventuru s příkazy vezmi, použij, kombinuj, atd. Na začátku hry si můžete vybrat mezi agentkou Rachel Braque či s agentem Gideonem Eshanti.

Teprve čas ukáže, že tito dva agenti jsou vlastně někým úplně jiným, ale to už mě zase chytají prozrazovací tendence.

Spíše než na animaci, grafiku a hudbu, je HELL zaměřen na důkladné popisování děje a lokací. Speciálně se autoři vyžívali na dialogích, které jsou a) mluvené, b) nekonečně dlouhé, c) je jich spousta a d) jsou navíc doprovázeny pečlivými gestikulacemi postav, až člověk často uvažuje, jak se to všechno vešlo na jediné CDčko. Některé postavy jsou hrány známými herci - např. démona Beautifula hraje Dennis Hopper, ale jejich tváře jsou většinou tak zmorfované, že je ani nepoznáte. Za zmínění stojí grafika, která je křiklavě renderovaná v jakémisi 3D surrealismu. I když je důkladně propracovaná v SVGA, je jaksi neohrabaně hranatá a příliš vektorová, což má za následek menší věrohodnost prostředí a mírný

klaustrofobický efekt. Otázkou zůstává, zda autoři takto nepostupovali záměrně, aby vyvovali smíšené pocity ze hry.

Z rozhovorů s NON-player postavami získáváte informace o nových lokacích, které se vám objevují v nabídce na mapě. Občas někdo utrousí název virtuálního uzlu, na který se můžete přenést prostřednictvím helmy s výstižným názvem Psychopomp. Hra se tedy odehrává ve dvou rovinách - v pekle a na Zemi. V obou prostředích máte u sebe jiné předměty a jinou mapu lokací. V reálném světě můžete brát k sobě do skupiny až tři lidi, různě je propouštět a najímat znova. Děláte to proto, že něteří z nich ovládají různé dovednosti, které vám do vinku nespady - např. telepatie, padělání dokumentů, výbušniny - a jednou s sebou poneseáte dokonce hlavu démona Beautifula.

Cím více do hry HELL pronikáte, postupně nabýváte přesvědčení, že hrajete jakýsi vylepšený BLOODNET. Po počáteční nezvyklosti a rozpacích objevíte vynikající příběh, který vás sám o sobě, nehledě na technické zpracování hry, připoutá k obrazovce. Peklo patří mezi ty hry, které se směrem ke konci neustále zlepšují, až



V některých případech grafika sverazným způsobem exceluje.



A narazil jsem i na další, například slovní hříčky, masírovače paměti a na několik hrůzně šifrovaných zpráv. Až dopíšu tuhle recenzi, začnu hned smolit návod, dokud mám všechno v živé (tzv. operační) paměti.

Používání předmětů může být nesnadné při kombinacích předmět-předmět, kdy mnohdy ani nevíte, jak a proč se vám něco podařilo spojit. Na druhou stranu máte ušetřenou práci s prohledáváním místností, protože globální příkaz EXAMINE vám ohlásí všechny předměty a postavy v pokoji. Kromě zachraňování mučených duší a řešení extrahých hádanek je HELL vlastně běžná adventura, kde plníte úkoly pro různé človenky, kteří vám dají adresy človenků dalších, ti zadají nové úkoly, atd. Vezmeme-li v potaz neobyčejně sugestivní muka, je o různorodost a zábavu jednohlasně postaráno.

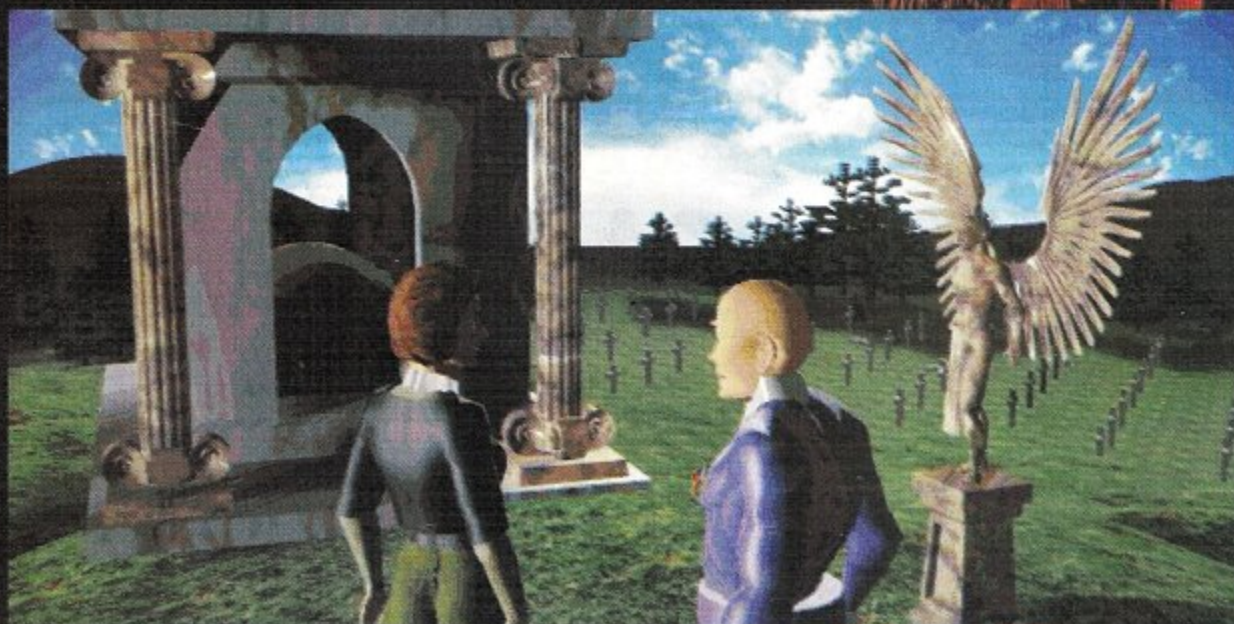
Bohužel v pekle (malé písmeno záměrně použito jakožto nejapný dvojsmysl) by se našlo i pár nedostatků. Kromě věčného vedra je to hlavně hudba. Hudba i zvuky jsou buď vyložené špatně nebo se skladatelé nacházeli v takovém opiovém oblouznění, že jejich výtvor nejsem s to pochopit. Hudba mi připadá na chlup stejná jako

v BLOODNETU - trubky pekelného soudu dují do lidských střev, na nafouknuté močové měchýře stehenní kosti vytukávají zmatený rytmus a tak podobně. Zvláštní miní poznámku si zaslouží krátká zpívaná skladbička z úvodu hry, jejíž úchylnost správně otevírá příběh pro nic netušícího hráče. Zvuky se skládají z rozličných řvů a skřeků, které mi dělaly dobře, protože byly správně autentické (při jejich nahrávání se imitátoři pravděpodobně navzájem bičovali). Dialogy jsou většinou dobře mluvené, až na Imperátora Soluxe, jehož hlas snad mluvil dvakrát dokola vykleštěný Hurvínek.

Při nestandardním postupu dějem občas narazíte na časové smyčky, kdy postavy mluví o věcech, o kterých ještě mluvit nemají. Brouky a mouchy najdeme také v textu, který evidentně někdo přepisoval až na poslední chvíli, takže vám postavy mnohdy říkají něco jiného, než se pod obrázky píše. Maličký minus je trýznivé zdlouhavý pohyb po mapě, ale to už puntičkařím. Mám takový dojem, že hra HELL byla vydána trochu předčasně a jaksi narychlo, možná by neškodilo více testování a brouko-vychytávání. Někteří lidé měli s určité potíže s instalováním - hra potřebuje 1MB paměti ve videokartě a dělá určité cavyky s Gravisem (více v Techboxu). Také se ráda kouše, nemáte-li správný SVGA driver a podobně skopičinky.

Sečteme-li však a podtrhneme, zjistíme, že HELL opravdu JE dobrá adventura. Je strhující, originální, krutá, trvanlivá a dobře vyprávěná. Co více si můžeme přát? Zaručená koupě.

Andrej Anastasov



score 87%

Název hry: HELL
Výrobce: GameTek
Žánr: Horror
Styl: Adventure
Počítače: PC-CD ROM
Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:
Originalita: 85%
Atmosféra: 90%
Grafika: 85%
Zvuk: 60%

Wizard

Brána do nového světa...
Čkalova 7, Praha 6

Pokud jste nikdy předtím nehráli žádnou fantasy RPG hru, stolní, či miniaturní válečnou hru, pak máte možnost vše napravit od 11. března, kdy bude otevřena specializovaná prodejna právě pro vás!

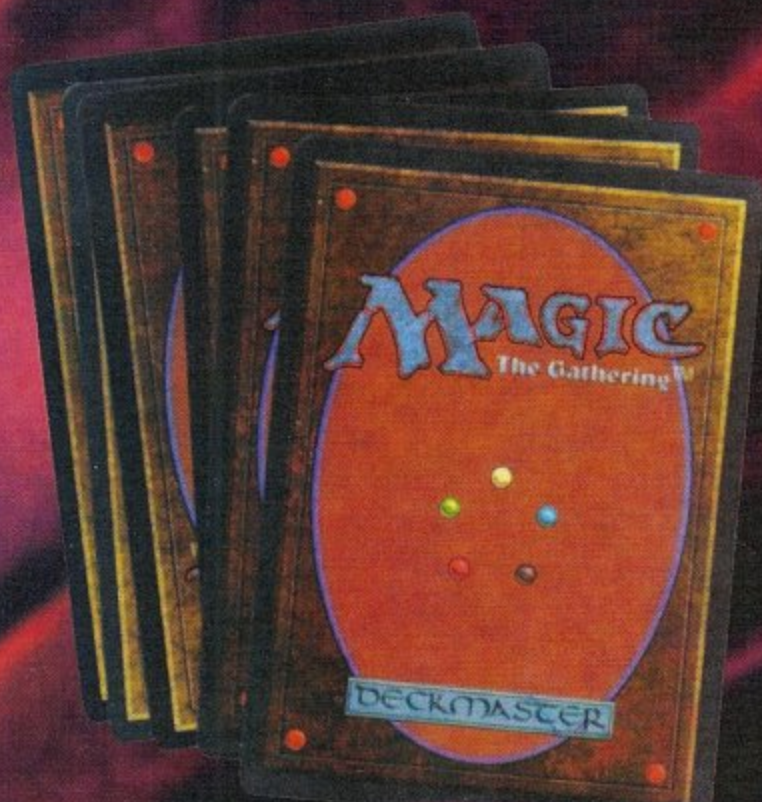
Tak to jsou ony - magické hrací karty, které hýbou dokonce i zarytými počítačovými hráči. Magic The Gathering i jiné stolní a karetní hry najdete v naší prodejně...

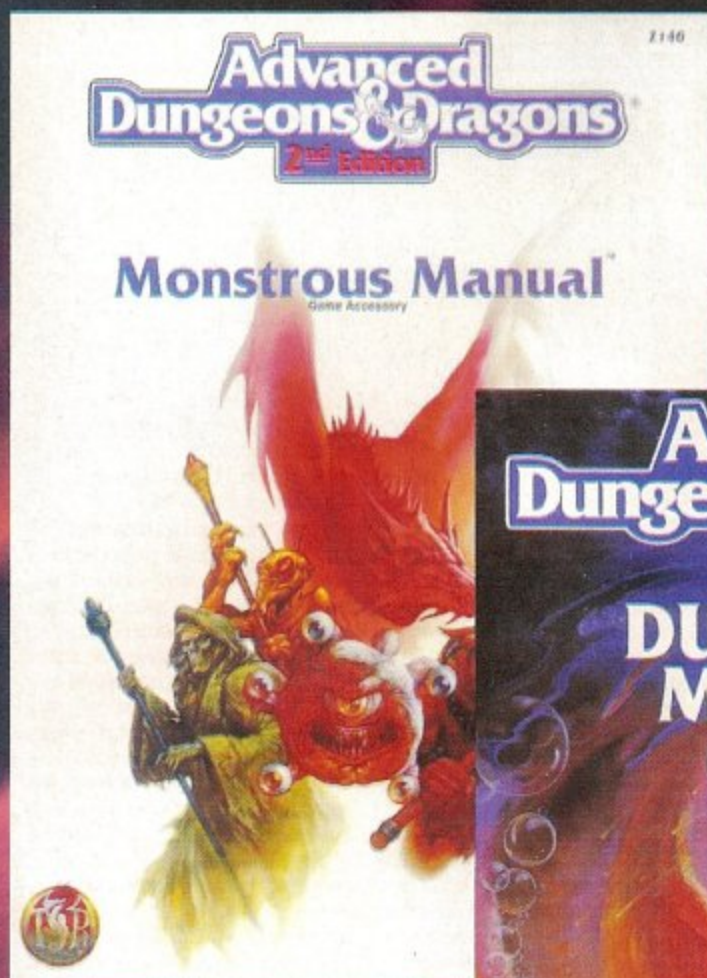
Wizard, prodejna, kterou najdete na místě bývalého obchodu SCORE ve Čkalově ulici, nabízí obrovské množství fantasy RPG her. Od Advanced Dungeons and Dragons (základní pravidla, scénáře, atd.), přes karty Magic The Gathering (starter a booster pack) až po tak světově proslulé hry jako Star Wars, Star Trek, Battletech, GURPS, Vampire, či Werewolf. Stolní hry jako například Avalon Hill jsou samozřejmostí.

Pokud jste dosud neměli zkušenosti s takovými hrami, pak přijďte a uvidíte o co přicházíte! Ceny (od 199 Kč) jsou velmi dostupné.

Zastavte se v obchodě Wizard co nejdříve. Pokud nás navštívíte v den slavnostního otevření, pak vám poskytneme slevu 10 % na jakékoliv zboží, které zakoupíte!

Wizard - brána do říše fantazie!
Čkalova 7, Praha 6
otevírací doba Po 14:00 - 18:00
Út - So 10:00 - 18:00





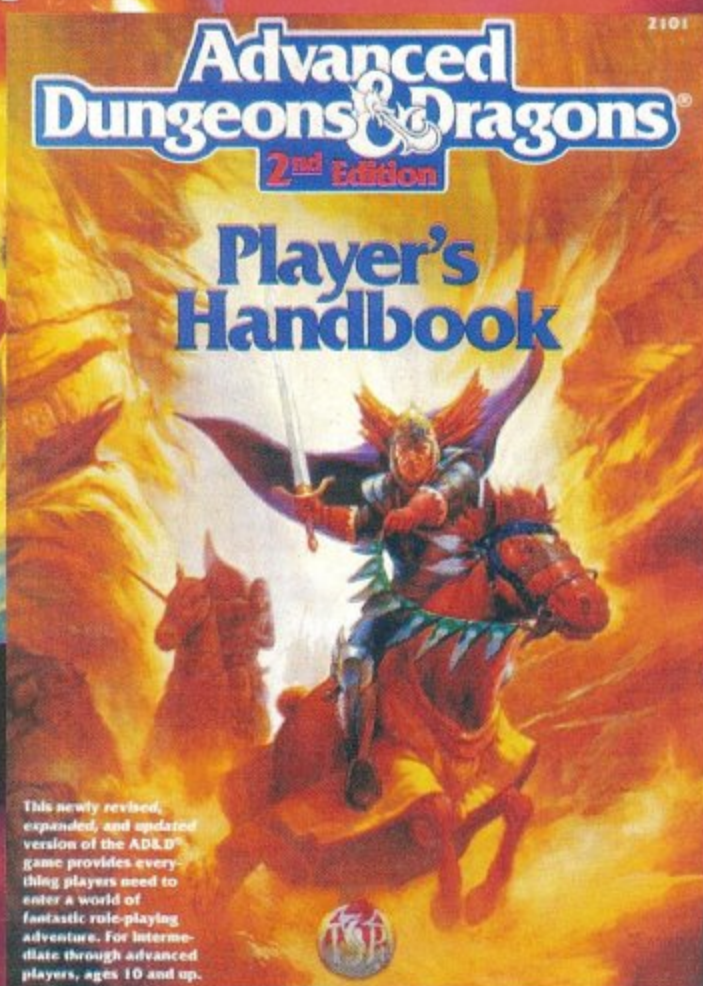
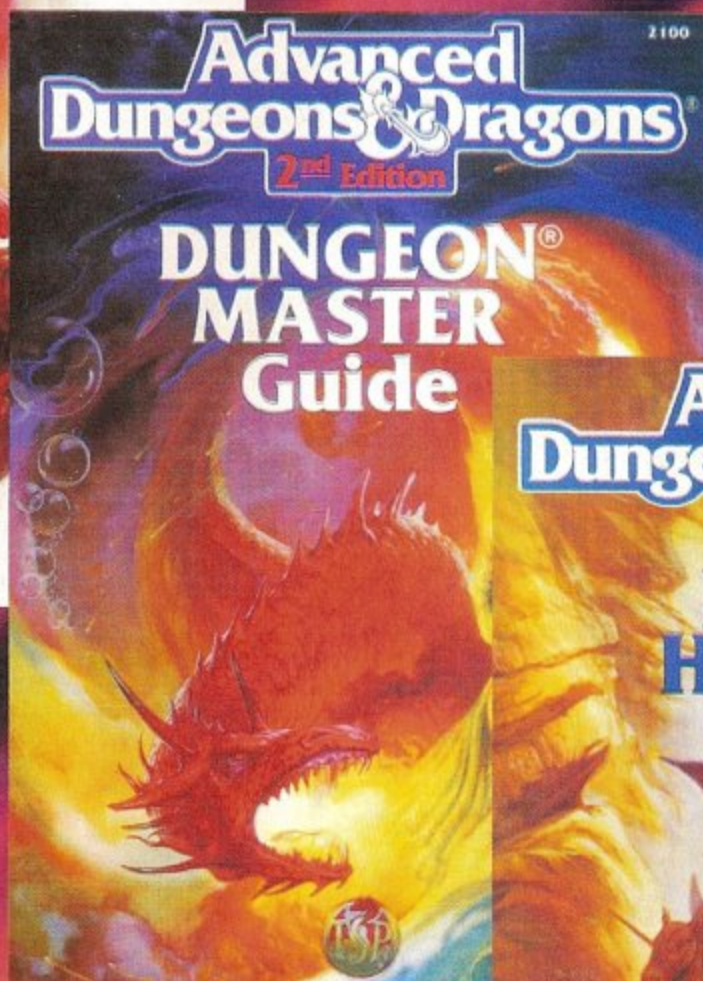
Bible všech dračích a jeskynních hráčů.

A hned ve třech knihách:

Monstrous Manual™

DUNGEON® MASTER Guide

Player's Handbook



Brána do říše fantazie ve vašem pokoji! Pokud máte rádi fantasy RPG hry, stolní, či miniaturní válečné hry, ale nežijete v Praze, využijte naší dobírkovou službu!

Wizard Direct je součástí Vision s.r.o., společnosti, kterou každý hráč počítačových her zná jako svou jedinou možnost kvalitního výběru.

Wizard Direct nabízí nejširší paletu stolních a RPG her v republice. Advanced Dungeons & Dragons, Magic - The Gathering, Star Wars, Star Trek, Battletech, GURPS, Vampire, Werewolf a Avalon Hill, vše za ceny, které si můžete dovolit!

Máte zájem o náš kompletní katalog? Zašlete oznámkovanou obálku s vaší adresou (dozvíte se také, jak získat 10% slevu při první objednávce).

Wizard Direct
Krupkovo Nám. 3
160 00 Praha 6

Žijete-li na jižní Moravě a zajímají vás hry nabízené prodejnou Wizard, pak se zastavte v obchodě Score Brno, ElektroDům, Janská ul., Brno, kde naleznete výběr většiny titulů (prodej začíná 4. března)

Presumed Guilty

Jako by nás Jack T. Ladd už dostatečně nenatrápil, rozhodli se Psygnosis, že nehratelnou adventure **INNOCENT UNTIL CAUGHT (SCORE 2, 77%)** protáhnou ještě o jedno pokračování. Ale bylo to skutečně to pravé rozhodnutí? Je mezi námi dostatek masochistů?

Zrovna se nacházím vzhůru nohama a o stěnu před sebou mám opřený notebook, do kterého tlučím tuto recenzi. To proto, aby mi do hlavy teklo více nápadů a krve, již mám nedostatek, jelikož jsem včera nikoho nevyšál. Doufám, že nikdo neotevře dveře. Začnu následovně: bylo nebylo, scénka

Tak to jsou naši dva hrdinové (v kroužku) já s tím taky neumím jezdit a vůbec, ty si chtěla zachraňovat armádu, já ne... (vlevo nahoře) Bezuzdným žraním z oltáře spáchal Jack T. Ladd zločin kacířství a odpadlictví. Teď bude potrestán (vlevo dole). Čumí sice pořád rovně, ale oknem stejně asi nevylezu.

s jednopixelovou žvýkačkou zajistila jinak průměrné adventure jménem **INNOCENT UNTIL CAUGHT** neboli Nevinné dokud Nechycen. Nikdy nezapomenu na to, jak jsem na problému žvýkačka zůstal téměř měsíc, abych potom zíral na jeden objevující se a mizící pixel, který jsem podle autorů měl najít. Za tuhle parádku putovala na hru **INNOCENT UNTIL CAUGHT** nehratelná nálepka. A jen se prach usadil, je tu další kousek zavánějící známou tendencí Psygnosis tlačit pokračování, dokud se penízky sypou viz. **LEMMINGS I - MCMLXX**, **SHADOW OF THE BEAST I - MCMLXX**, apod. Už po několika minutách hraní mi bylo jasné, že **PRESUMED GUILTY** (dále jen PG) je přesná kopie originálu. Ovládání, inventář, rozhovory, nelogické problémy - kompletní dědictví po nevyřazeném předchůdci. O kolik animovaných demo sekvencí přibýlo, o tolik ubylo hrátelnosti. S grafikou ve hře samotné se nikdo moc nepáral a obličej postav při rozhovorech vypadají jak vystřižené z nepovedeného B-komiksu. Pravděpodobně už víte, že na grafiku moc nedám, ale neschopnost PG konkurovat běžnému současnému grafickému standartu mě nudila. Hra byla evidentně tvořena ve

velkém spěchu, což je poznat nejen na grafice, ale i na krátkosti rozhovorů a na popisu lokací a předmětů, jejichž strohost a úsečnost dokáže pořádně svrbět. A to zvláště v momentě, kdy jste nešťastní a v zoufalství znovu zkoumáte předměty a dostáváte vyčerpávající odpovědi typu „Vidíš hřebec“, „Hm“ nebo „Štípe“. ÁÁÁ! Někdo mě klátil Neotvírejte ty dveře, neot..

Zklátil mě, ale už mám zase nožky nahoře a jsem ready. Příběh hry se má tak: Jack je po svém extempore z minulého dílu opuštěn krásnou dcerou milionáře a je naopak chycen agentkou Yssanou, pracující pro galaktickou policii. Ovládání přebíráte v momentě, kdy Jack sedí v malické cele v Yssanině lodi a přemýšlí, jak by cestu překazil dřív, než doletí na soudní planetu. Pochopitelně se mu daří sabotovat let, a to například tak, že vyhodí z lodi pohonnou jednotku, apod. Yssane na něj střídavě nadává, míří puškou nebo s ním kooperuje, prostě takový malý vztah ala Indy Jones. Když hraje te s Yssanou chová se Jack tak, jako byste ho hráli, tj. působí potíže a pomáhá vám s úkoly. Reklamní leták hlásal „zajímavý vztah mezi dvěma hlavními hrdinými“ a možná to v počátcích byl dobrý nápad, ale vymkl se kontrole a jediné, co zbylo, je pár krátkých dialogů a sex na 3x3 cm na konci hry. Slabota.

Díky stručným tipům, které mi prozradili chlapi od Psygnosis, jsem PG dohrál za tři dny s oběma postavami a zjistil jsem další pročka a protivy. Pro hovoří skutečnost, že si za své peníze kupujete vlastně adventure dvě - hrdinou té první je Jack a hrdinkou druhé je Yssane. Poměrně mě překvapilo, že se od sebe tyto dvě cesty naprosto liší. Yssane má úplně jiné úkoly než Jack a ani žádný z předmětů, které sbírá, není stejný jako Jackův, jediné lokace se většinou opakují. Dalším PRO je trochu snížená obtížnost. Není to už takové „delirium nechytačkum“, ale stejně dá několik problémů pořádně zabrat. Jednohlasným MAXI-PRO je vynikající hudba a ozvučení vůbec, tady Psygnosis odvedli kus dobré práce. Ovšem chybí některé české národní rytmy jako mazurka, a to už se dostáváme k mínusům (argument jak noha).

Nedostatky se u podobných her před pozorným člověkem časem samy čipem ukazují. Prvním nedostatkem je totální chaos v příběhu, který se chová jak ožralý pes, který v pokročilém stadiu hry dokulhá a svalí se do bláta zmatku. Podobnou nemoc trpěl např. **SPACE QUEST IV** a v podstatě na ni dojel. Celkově se hra postupem času radikálně zhoršuje, jako by autorům

docházel čas a trpělivost. Vzniká proto nebezpečí, že člověk nadšený demoverzí (která pochopitelně zahrnuje nejlepší úroveň) koupí celou hru jen proto, aby zjistil, že kvalita se směrem ke konci přikře svažuje. Poslední úroveň už zcela vyhnije do zmateného rozuzlení a finiš je spíš úlevou, podobnou, doběhnout na WC na poslední chvíli. Dalším minusem je ztráta humoru. Nedělejte si iluze, že se zasmějete, stejně jako u prvního dílu, ani nápad. Černý Jackův humor úplně vymizel a zůstala jen nesourodá kaše kameňáků a gagů, nad kterými jsem se sotva uchechtl. Což je, pravda, pořád lepší než např. trapný Sierrácký ostrovtip, nad kterým člověk spíš zapláče, ale rozhodně to není dost pro hru, která si zakládá na tom, že je komedie. Půjčete-li touto hrou jen s jedním charakterem, zjistíte, že je dosti krátká. V podstatě vyřešíte pět nedlouhých zápletek na sněžné planetě, vojenské bázi, luxusní planetě, v zemi džunglí a v jeskyních Šílených daňových úředníků plus kratičký konec na vesmírné základně. Mezi každou z těchto sekcí užijete uhlazené kvalitní demo, ukazující skoky vesmírným prostorem, což je jen pouze vata.

Ne, ne. Není to ono. Je vidno, že Psygnosis vedli PG jako „menší“ projekt, velké věci jako **DISCWORLD** měly asi priority, a tak se na tuto menší věc jaksi nedostávalo. Chcete-li si tento měsíc koupit skušnou adventuru, otočte na dvojstránku HELL a podívejte se, jak má takové „pořádné kousky“ vypadat. ÁÁ.. dveře.. NEOTVÍRAT DVEŘE! Cink.

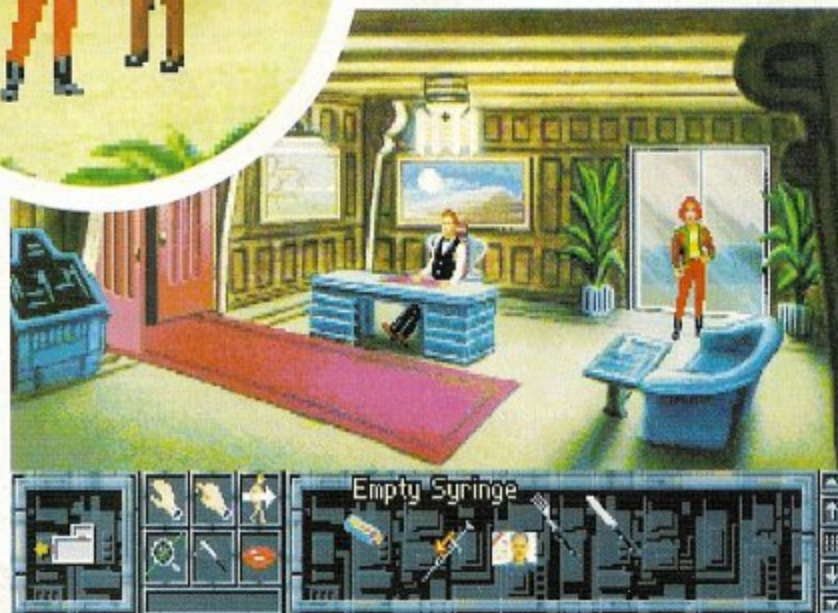
Andrej Anastasov

score 69%

Název hry: **PRESUMED GUILTY**

Výrobce: **Psygnosis**
Žánr: **Sci-fi komedie**
Styl: **Adventure**
Počítače: **PC CD-ROM, PC, Amiga 1200**
Obtížnost: **Pro pokročilé**

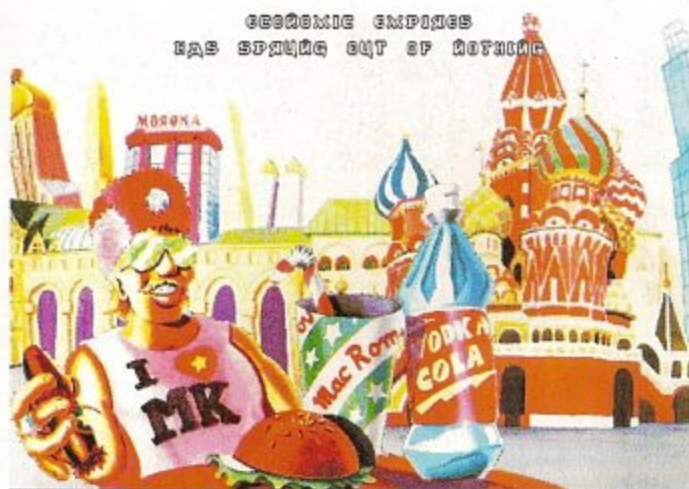
Hodnocení:
Originalita: **60%**
Atmosféra: **75%**
Grafika: **55%**
Zvuk: **85%**



CELESTIAL EMPINES
HAS SPUNDED OUT OF MOSCOW

The Big Red Adventure

V předtuše něčeho velkého... napjatě očekávaná adventura firmy Core Design je zde. Po mnoha problémech se nám hra konečně podařilo rozjet, prohlédnout si intro a dokonce si ji i zahrát. Naše pocity však zdaleka nejsou takové, jak jsme předpokládali...



CURSE OF ENCHANTIA (předchozí dílko firmy Core Design) byla vynikající adventura, takže není divu, že každý dychtivě očekával, jak dopadne její následnice. První informace, obrázky a dokonce i ukázky hry vypadaly velice slibně: vynikající pseudotrojrozměrná grafika, nádherná hudba, ucházející animace a zajímavý příběh. Všechny tyto atributy demo na THE BIG RED ADVENTURE (TBRA) splňovalo, takže se asi opravdu bylo na co těšit. Někdy se však i ten nejlepší projekt může pokazit na úplné maličkosti.

Ačkoli by to tak být nemělo, zdá se, že v poslední době se čím dál častěji objevují hry, ve kterých je ohromné množství převážně technických chyb. Vzpomeňme jenom na MAGIC CARPET, KING'S QUEST VII anebo ... TBRA. Všechny tyto hry dostaly do vínku „nejmodernější“ herní engine, který však ani v jednom případě nebyl doladěn na úroveň, která by dovolovala hru vypustit na trh (snad až na Magic Carpet, kde nejsou problémy až tak časté a dají se s trochou trpělivostí vyřešit).

Nebudu se zde rozepisovat o tom, co všechno a jak mi ve hře nefungovalo. To je jednak úloha TechBoxu a jednak by mi ani nezbylo místo pro mnohem důležitější informace. Nicméně je však třeba přiznat, že tento fakt fatálně ovlivnil mé konečné hodnocení hry.

TBRA nás zavede do Nového Ruska, státu, kde byl svržen proklínaný komunistický režim a v zemi nyní vzkvétá svoboda a blahobyt. Nová demokratická

společnost se rychle naučila vše potřebné a oběti čilého cestovního ruchu se mnohdy nestačí divit.

Ačkoliv národ své úsilí nezištně vkládá do vybudování nového státu, některé přežitky stále přetrvávají jako plevel a dokonce i bují. Nejsou to jen tolik proklamované ruské fronty, které jejich členové staví před každým větším obchodem zřejmě v naději, že jistě již brzy přivezou zboží, které se určitě bude hodit. Patří k nim i „starý dobrý komunismus“, který ani v tomto novém čase neztratil své příznivce. Plán jejich Velké Rudé revoluce je naprosto dokonalý, takže v Novém Rusku zaručeně nebude nuda.

Ta by tam však nebyla ani tak, neboť jste do Nového Ruska právě dorazili vy. Jmenujete se Doug Nuts a kromě jiných předností vynikáte genialitou v technice. Postavit nějaký moderní či jakoukoli jinou periferii pro vás není problém, vaše schopnosti jsou neomezené.

Druhou postavou, kterou můžete ve hře ovládat, je Dino Fagoli, bývalý boxer z Itálie. Dino má dvě přednosti. Kromě ohromných svalů má totiž také jednoduchou životní filozofii, převážně z toho důvodu, že na lepší nemá. Tato filozofie ho po většinu jeho života zachovávala nade všemi ostatními, nezávisle na tom, jak ho bere okolí. Jenom občas, ve chvílích, kdy někomu sedne na lep a stane se terčem všeobecného posměchu, trochu zapochybuje, ale jenom na chvíli, protože mozek velikosti zcvrklého ořechu si tak nedůležitou informaci nedokáže nadlouho zapamatovat.

Poslední ovladatelnou postavou ve hře je žena. Jmenuje se Donna Fatale a není to žádná kariéristka. Donna má „ráda své jistý“ a v minulosti se proto živila nejstarším (a tedy nejlépe odzkoušeným) řemeslem na světě.

Hra THE BIG RED ADVENTURE vás provede ulicemi letní Moskvy, zasněženého Zerogradu, provede vás v Orient-Expressu a můžete si být jisti, že pro vás má připravený i sladoučký bombónek na konec.

Ovládání hry se liší od jiných adventur. V TBRA máte pod pravým tlačítkem myši schovanou tabulku plnou ikonek. Prvních pět z nich jsou ikonky stálé, pomocí kterých se snažíte herní charakter přimět, aby dělal to, co vy si přejete (OTEVÍRÁNÍ/ZAVÍRÁNÍ, SBÍRÁNÍ, PROZKOUMÁVÁNÍ, MLUVENÍ A PENÍZE). Zbylá prázdná místa jsou vyhrazena pro věci, které se vám ve hře podaří sebrat (tabulka se umí i zvětšovat a zmenšovat).

Musím říci, že tento systém ovládání mi moc nevyhovoval. Jednak poměrně dlouho trvalo, než si to hra srovnala v „hlavě“ a po stisknutí pravého čudlíku myši konečně vyplivla tabulku. Hlavní „proti“ však patřilo způsobu, jakým při tomto stylu ovládání muselo být ve hře vyřešeno kombinování věcí. Pokud totiž chcete dvě věci použít na sebe, musíte vzít první věc z inventáře, použít ji hernímu charakteru na ruku a poté věc použít na druhý objekt. Pes je zakopaný především v tom, že trefit se postavě na ruku dá někdy pěknou fušku, protože se pořád mele, podupává,

apod. Navíc si člověk nikdy není jistý, jestli se na tu ruku opravdu trefil, nebo jestli daná věc takto použít nelze, atd. Myslím si, že i když tento styl ovládání brání mnoha tradičním způsobům, jak dvě věci v adventuře zkombinovat, autoři TBRA si vybrali řešení z nejhorších.

Grafický výraz hry je velice přitažlivý. Celý design vzbuzuje pocit podobnosti s kreslenými filmy, čemuž se nevymyká ani vzezření všech animovaných postav. Každé pozadí je pečlivě prokreslené a stínované, postavy jsou naopak kresleny pouze v několika barvách, zdůrazňující kontury a hlavní rysy figury.

Jednou z nejkvalitnějších složek TBRA je bezesporu hudba, která opravdu přepychově podbarvuje atmosféru hry. Motivy mnohých skladeb jsou převzaty ze známých ruských písní a výborně upraveny. Celkový dojem z hudby je obrovský. Naproti tomu zvuk jsem během celé hry téměř nezaleschl, možná mě hra chtěla ušetřit šoků, které jsem zažil při poslechu řeči v intru.

Hra TBRA bezesporu oplývá zajímavými nápady, dobrým příběhem, skvělou grafikou a vynikající hudbou. Její provedení jí však úděsně snižuje hrátelnost a my jenom litujeme, že Core Design nesvěřila realizaci TBRA nějaké zkušenější firmě. Dynabyte má jistě mnohé naděje nejenom v Itálii, avšak možná by bylo lepší, když by se její zaměstnanci zaučovali například na takovém Zephyru. TBRA si jejich počtu asi nezasloužila.

Martin Dvořák

score **73%**

Název hry: THE BIG RED ADVENTURE

Výrobce: Core Design
Žánr: Komédie
Styl: Adventure
Počítače: PC
Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:
Originalita: 80%
Atmosféra: 40%
Grafika: 85%
Zvuk: 90%



Vidíte tu kočku na bruslích, no vidíte tu kočku na bruslích (vpravo nahoře)?! Postavy jsou oproti pozadí kresleny mnohem jednodušeji (vlevo). Klasické ruské fronty - něco se nikdy nezmění (vpravo)...

Aces of the Deep

Druhá světová válka. Milióny mrtvých, desítky zničených měst, utrpení nevinných lidí, nenávist, strach, smrt. Chcete-li, můžete se teď stát jedním z těch, kdo za všechno tohle nesl díl viny. Můžete se stát jedním z těch, kteří se jen zřídka dožili konce války. Můžete se stát jedním z kapitánů Německých ponorek. Můžete se stát Esem hlubin, nemáte-li ovšem morální zábrany.

ACES OF THE DEEP je další hrou z „Esové“ série, která byla před lety zahájena úspěšnou letovou simulací ACES OF PACIFIC a následována o něco úspěšnější ACES OVER EUROPE (SCORE 4, 82%) - vše z dílny firmy Dynamix. Vedle hry PANZER GENERAL (SCORE 13, 89%) je ACES OF THE DEEP jednou z mála her, která zachycuje nejhrůznější konflikt v dějinách lidstva z druhé strany, ze strany mocnosti, která tuto válku rozpoutala - z pohledu fašistického Německa, tedy abychom byli úplně přesní - z pohledu vojáků, kteří na straně fašistického Německa bojovali. Pochybnosti však stranou - nebudeme hru hodnotit podle jejího historicko-politického kontextu, to by nebylo fér. Podíváme se na ni, jako na ponorkovou simulaci - ACES OF THE DEEP totiž není ničím jiným.

Nejdříve jedno prohlášení. ACES OF THE DEEP je nejlepší ponorkovou simulací, která je v současné době na trhu. S tím můžete nesouhlasit. Můžete jít dokonce tak daleko, že budete proti. Můžete si také lehnout do vany a přikrýt se dveřmi, můžete si dát na hlavu igelitový pytlík

a můžete také spáchat hromadnou sebevraždu, ale výsledek bude stejný - nedá se s tím nic dělat. Hra v sobě kloubí precizní zpracovanost všech produktů Dynamixu vyznačující se množstvím menu, ve kterých lze nastavit: období války, scénář boje, sílu nepřítele, typ vaší ponorky, klimatické podmínky, realnost simulace, místo konfliktu, plavební vlastnosti, zvolit obtížnost, vybrat si barvu trenýrek palubního navigátora a přibližně milion dalších možností, které vás ujistí o tom, že „Tady jste páнем vy!“. Kromě cvičných misí a předem připravených scénářů, do kterých můžete kdykoli skočit a torpédovat jak zblblí, se také můžete pustit do hlavního jádra hry, které spočívá, jak jinak, v souvislém tažení po celé válce - od prvních útoků v roce 1939 až po agónii v roce 1945. Tady vyplujete jako začínající kapitán na hlídkové plavbě po severním moři, abyste se v průběhu války vypracovali ve skutečné eso podmořské války a zasloužil si tak čestné místo před Norimberským tribunálem s válečnými zločinci. A provaz.

Postupem času, s rozvojem válečné techniky, se způsob boje a použité zařízení liší - budou vám přidělovány nové, rychlejší a kvalitnější ponorky, budou nasazena nová zařízení jako šnorchl (umožňující použití dieselových motorů pod hladinou) či radar, různé ponorky jsou různě vybaveny palubními děly, novými torpédy a dalšími vymoženostmi. Liší se také aktivita nepřátel - zatímco



zpočátku narazíte na nechráněné lodě, které budete moci potápět jako na střelnici, v dalších fázích války se nevyhnete obrovským konvojem, chráněným torpédoborci, bitevními loděmi a letadly, které po vaši lodi půjdou jako honící psi. Máte, co jste chtěli.

To nejdůležitější, esenciální a stěžejní (což jsou v podstatě vtípně použitá synonyma) jsem si však nechal na závěr. Tím nejlepším je totiž provedení hry, které o několik tříd převyšuje dosud známé a uznávané ponorkové simulace. Vezměme to tedy telegraficky, jak je v ponorkách zvykem. Snadné a přehledné ovládání, široká paleta možností, kvalitní atmosférická hudba, mluvené slovo při předávání rozkazů, autentické zvukové efekty, neuvěřitelná grafika (ještě nikdo nikdy neviděl tak dokonalé, texturami pokryté a rychle se pohybující vlny)

Konvoj byl napaden, torpédoborce se vydávají stíhat ponorku. Není nad animované intro (nahore)! Externí pohledy umožňují výhled na všechny objekty nad hladinou. Tohle je třeba letadlo, pro pořádek (vlevo). Periskopová hloubka, vypnuté motory, zaměření, výstřel - civilní dopravní loď klesá ke dnu a vy jste hrdinou dne - inu, ponorková válka je ponorková válka (vlevo dole)!

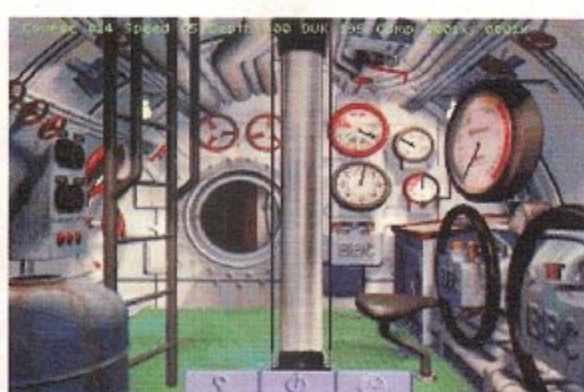
pohupující lodí, propracované objekty, smysl pro detail (střídaní dne a noci, měsíc, hvězdy, mlha, bouřky, déšť, ale i drobnosti, jako když se při vysouvání periskopu výhled na chvíli „zavlní“, než odteče voda), vysoká umělá inteligence nepřátel a další a další klady, které najdete na každém kroku po stísněném prostoru ponorky. K nadstandardnímu provedení přispívá také ON-LINE MANUAL v CD verzi, kde najdete mimo popisu ovládání, popisu ponorky a historie ponorkové války i rozhovory s několika přeživšími ponorkovými kapitány, kteří ve formě krátkých digitalizovaných filmů vyprávějí svoje zkušenosti a zážitky.

Pokud jste tedy blázen do kvalitních ponorkových simulátorů, ACES OF THE DEEP představuje v současné době vrchol produkce v této oblasti. Svým nadprůměrným technickým provedením, atmosférickou zábavou a historickou realností se řadí k nejlepším simulacím vůbec. Chcete-li se tedy ponořit do chladných vod severního moře a zkusit svoje štěstí v potápění spojeneckých konvojů, vydejte se na dlouhou cestu, na jejímž konci čeká sláva, nebo smrt v hlubinách oceánu mezi vybuchujícími náložemi. Můžete si vybrat.

Jan Eisler



Chcete-li, staňte se jedním z nacistických hrdinů ponorkové války. Pamatujte si ale, že válku stejně prohrájete (vlevo)! Ovládání hry probíhá z větší části z velitelského můstku ponorky. Vše je jasné a přehledné (nahore). Cesta podmořského zabijáka začíná v přístavu mezi jásičícími davy. Potopte co nejvíce spojenců, chlápce (vpravo)!



score	85%
Název hry:	ACES OF THE DEEP
Výrobce:	Dynamix / Sierra
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítače:	PC CD-ROM, PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

Knights of Xentar



Erotický obrázek, který na hřbitově ztratil starý kněz, je dostatečně výmluvný sám o sobě (nahore)! Takhle vypadá, když se ve hře chodí po mapě. Tzn. takhle to vypadá skoro celou dobu (vpravo). Bitva v pokročilé části hry v plném proudu. Sekání, mlácení, skřeky, kouzla a magie (zcela vpravo).

Tihle Japonci jsou divní, ale opravdu divní lidé. Jejich představy o kráse, konkrétně ženské kráse, přesněji nahé ženské kráse nebo úplně nejpřesněji eroticky vzrušující nahé ženské kráse jsou zvláštní. Opravdu zvláštní...



Když se řekne „japonské počítačové hry“, představí si řada z vás černou plochu - to budou ti z vás, kteří nikdy japonské hry neviděli. Ti ostatní zbystří a představí si hry na japonské stroje Nintendo a SEGA - hry velice různorodé od klasických stříleček a akčních her až po hry vyložené úchylné (pozor - většina her na stroje SEGA a Nintendo pochází opravdu z Japonska!). Mezi hrami na konzole existuje zvláštní odrůda her, která je charakteristická právě pro japonskou produkci - jsou to adventure hry, kde hráč ovládá malinkou postavku, chodí po různých rozsáhlých zemích a řeší nejrůznější úkoly. Interface těchto her si je obvykle podobný jako vejce vejci a hry se mění jen v závislosti na použitém hardware (tyto hry jsou charakteristické pro začátky stroje jako GAME BOY, NES, GAME GEAR či MASTER SYSTEM, ale obdobné hry najdeme i na SNES či MEGA DRIVE).

Když se řekne „japonské animované filmy“, představí si řada z vás bílou plochu - to budou ti z vás, kteří nikdy japonské animované filmy neviděli (neopakuji se?). Ti ostatní se potom rozdělí na dvě skupiny - ti první se zhnuseně odvrátí, protože už nějaké japonské animované filmy zahlédli. Ti druhí zbystří a zajásají - animované filmy například z produkce MANGA VIDEO jsou tím nejlepším, co kdy viděli! V případě, že nevíte, co jsou to filmy MANGA VIDEO, krátké přiblížení - jsou to ty neúchylnější kreslené filmy, které existují. Většina těchto filmů

je označena nálepkou „od 18 let“ a v pravidelných intervalech se v nich střídají obrázky neskonale odporných pekelných démonů a stvůr s obrázky velmi přitažlivých nahých či polonahých krasavic, které mají několik společných rysů - obrovské oči, malá ústa, velká prsa, (jinými slovy - přesný opak japonských žen).

Když se řekne „KNIGHTS OF XENTAR“, nepředstaví si nikdo nic. Tato hra je totiž pro nás zcela neznámým fenoménem, který se mezi počítačovými hrami objevil. Pokud vám uniká smysl úvodních dvou odstavců, tedy vězte, že KNIGHTS OF XENTAR je přesným mixem obou popsaných fenoménů. Herní interface tvoří klasická adventure japonského stylu - s malou postavkou hlavního hrdiny se tak pohybujete po rozlehlé zemi, nakupujete magické předměty a zbraně, rozmlouváte s dalšími postavami a na každém kroku bojujete s nejrůznějšími monstry a bojovníky. A jak sem zapadají animované filmy, potažmo pak eroticko/hororové animované filmy? Hrdina hry má totiž, kromě standardního hrdinné / fantasy zaměření svého charakteru ještě jednu zvláštní vlastnost - ženy a dívky při pohledu na něj neodolají jeho mohutnému sexaplealu a po stovkách mu podléhají v těch nejroztodivnějších chvílích, situacích a pozicích. Obrázky, které jako by z oka vypadly filmům MANGA VIDEO tyto jeho postranní aktivity náležitě dokumentují...

Ptáte se - co nám to tady nutí? Pornografických a erotických her už tady bylo a byly tak neskonale ubohé - nejrůznější erotické olympiády, podprůměrné pornografické výpotky a další úchylinky? Proč nám nutí nějakou okrajovou úchylnou? Jsou opravdu tak úchylní, že se jim líbí TAKOVĚHLE hry? Chyba lávky! KNIGHTS OF XENTAR totiž není zdaleka jen podprůměrnou erotickou hrou, ve které jde jen o prohlížení obrázků nahých krasavic! KNIGHTS OF XENTAR je především, PŘEDEVŠÍM, vynikající RPG hrou s propracovaným příběhem, velmi promyšlenou dějovou linií, originálním způsobem bojů a zajímavou zápletkou.

Na počátku hry se ocitáte jako silný a zkušený bojovník sám v cizím městě. Hned zpočátku vás však přepadnou a oloupí bandité - připraví vás tak o drahokamy, meč a brnění. Bez prostředků se tedy vydáte na cestu, abyste si snadno poradili s hromadou nepřátel a postoupili po stopě ukradených artefaktů. Ale ouha. Po chvíli hraní se dostanete do styku se silnou magií a...veškerá vaše zkušenost a síla klesne na nulu (podobně jako v jiných RPG hrách má postava svoje atributy jako zkušenost, síla, obratnost, vytrvalost, které se postupem hry vylepšují) a hra začíná být zajímavá. Postupem času svou zkušenost dobudete v bojích zpět, ale hra zdaleka nekončí. Musíte putovat po zemi a dostat se na stopu odvěkého zla. Cestou můžete nakupovat zbraně, lektvary a další užitečné předměty, po chvíli putování se k vám přidají další dvě postavy - bojovník Rolf a kouzelnice Luna, čímž se nejen usnadní bojování, ale přibude i řada vtipných konverzací. Když už jsme u bojování - boje probíhají velmi neotřelým způsobem, pro majitele PC zcela neznámým. Při jakékoli šarvátkě se obraz přepne do strategického pohledu a dojde k boji. V boji je možné nastavit sílu a způsob boje (obrana, útok, normální boj), používat speciální předměty a později i kouzla. Nejlepší na tom ale je, že o každém monstry se bojem učíte nové informace - když vás poprvé překvapí nový nepřítel, máte o něm nulovou znalost. Dalšími body však znalost postupně stoupá a dosáhne-li 100%, nemají monstra příliš velikou šanci. A kde už je u všech čertů konečně ta erotika?

Všude. V každém městě se totiž objeví nějaká ta dívka, která touží po zkušenosti s hrdinou. V některých městech se spíše objeví nějaká dívka, která po ní netouží. Některé úkoly ve hře jsou přímo podmíněny blízkým fyzickým kontaktem s krasavicemi těch nejnádhernějších tvarů. Budete osvobozovat Červenou Karkulku od znásilnění vikem, Sněhurku od znásilnění trpaslíky, budete procházet městy nahých, městy žen, městy eroticky založených koček i lesních vil - všechny touží po jediném. Vtip je ale v tom, že v tomhle těžším hry nespočívá. Nádherně

nakreslené obrázky nádherných krasavic jen doplňují vynikající příběh a hlavně motivují hráče k další hře - scény, které jsou erotické, nikoli pornografické, tady slouží jako lákadlo, jako odměna za splněné úkoly, nikoli jako podstata hry. Nejvýmluvnějším důkazem tohoto tvrzení je fakt, že KNIGHTS OF XENTAR je původně klasická a zcela „přístupná“ adventure hra bez sebemenšího náznaku erotiky či sexu, vhodná pro hráče od 13 let. Ta erotická, vzrušující a zde recenzovaná hra pro dospělé se z ní stane teprve tehdy, přihrajete-li si k nainstalované hře ještě zvláštní „zdosplující“ diskety.

Jistě, nikdo se samozřejmě nesnaží tvrdit, že hra (po přihraní erotických dodatků) není úchylná a nikdo netvrdí, že je vhodná pro všechny hráče. Ta „sexy“ verze hry je pochopitelně označena nálepkou „od 18 let“ a na rozdíl od některých jiných „rádobyerotických“ titulů (jako například příšerný VOYEUR) si tuto nálepku plně zaslouží. Zaslouží si také vaši pozornost. Protože i když na pohled vypadá jako letitá hra na GAME BOYE, po chvíli hraní v ní najdete zvláštní, dozajista orientální, nicméně stále zvláštní kouzlo. Kromě toho tady najdete i vlastnost, která rozlišuje dobré hry od špatných bez ohledu na erotiku či sex. Tou věcí je hrátelnost a vězte, že hře KNIGHTS OF XENTAR se tato vlastnost dostává vrchovatou náručí!

Jan Eisler



V jednom městě je i nevěstinec a s ním i spousta splněných přání. Chcete si hrát na doktory (vlevo)? Krasavice. Prostě nádhra, škoda, že na rozdíl od většiny ostatních netouží po sexu, ale po smrti. Bude se bojovat (vpravo)!

score	80%
Název hry:	KNIGHTS OF XENTAR
Výrobce:	MegaTech
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítače:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosfera:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

recenze

All New World of Lemmings



Autoři ve hře ALL NEW WORLD OF LEMMINGS udělali několik změn oproti předchozím dvěma dílům, a to jak v ovládání postavíček, tak jejich možnostech i „odrůdách“. Ne, nebojte se, tyto novoty vás nezarmoutí. Jedná se totiž o skutečné změny, to jest k lepšímu a užitečnějšímu.

Již není nutné, aby do domečku v podobě velkých dveří muselo dojít určité procento Lemmingů, ale stačí, když dostanete do cíle jen jednoho jediného človíčka, což by se zdálo o hodně jednodušší. Ale co si budeme povídat, Lemmingové jsou opravdu velice neposední, stále chodí sem a tam, ani chvíli nepostojí, moc nepřemýšlí a dokud jim cestu doslova něco nezabokluje, tak klidně skočí do vody a utopí se, spadnou z vysoké stěny a rozplácnou se, vlezou pod plamenomet a uhoří, stoupnou si pod buchar a nechají se rozmačkat (tzv. totální apatie). Proto budete rádi, když v pokročilejších úrovních zachráníte alespoň jednoho Lemminga, čímž si zajistíte postup do nové zóny.

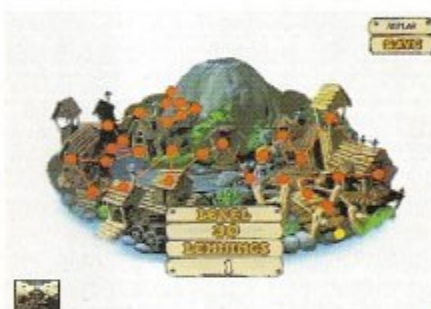
Jak jste už jistě sami vydedukovali, je nutno Lemmingsy ochránit před neuváženými kroky do prázdna, do ohně nebo do vody, a to tím, že přes vodu vybudujete mosty, pod plamenometry postavíte schody a přes buchary se prokopete zdi. Prostě a jednoduše: pokud možno všem těm skrčkům zajistíte bezpečnou

A už jsou opět tady. Vysypou se na vás ve velké spoustě. Jsou to maličká neposední nezbedové s rozčepýřenými vlásky. Jeden od druhého jsou k nerozeznání a okamžitě se rozutíkají po první cestě, která jim padne do oka. Vy se o ně musíte starat, opatrovat je, chudinky malý, aby se jim nic nestalo, a pomáhat jim postavit cestu ke konci. Už jste si vzpomněli? Jistě, jsou to Lemmingové, ti maličká, neposední nezbedové, s rozčepý... ehm, tentokrát již potřetí a trochu v originálnějším zpracování.



Dej pozor, nebo se provrtáš až do Lemmings jedna (vlevo). Kudy kam a křížem křížem (vpravo).

cestu, přes nástrahy naražčené autory, až do úkrytu, a to jak se tak říká suchou nohou. K dispozici budete mít deštníky na seskoky, vodní záchranné kruhy, přísavné špunty, bomby a další pomůcky. Jenže tyto věci nikdy nevydrží dlouho, takže nejdůležitější schopností zůstává kopání a stavění. Ovšem pozor, tady je další změna. Nemůžete kopat chodby a stavět mosty se všemi Lemmingsy, ale jen s těmi, kteří seberou kostku se znakem dané profese. Tyhle krychličky můžou být zabudované v různých stěnách, a je těžké je najít. Také se s nimi dá vyvádět hodně věcí - pokládat, měnit za jiné, házet ze zdi dolů kolegům, atd. Kapacita profese schovaná v bedničce je vyčerpateľná, najednou zjistíte, že došli např. schody a máte po stavění. Ti, kteří získali nějakou kostičku, se pro lepší rozpoznání od ostatních po fuknutí na pravou myš obarví na červenou, takže je potom rychle rozpoznáte od „nezaměstnaných“. V přinucování Lemminga, aby třeba prokopal zeď, došlo také k úpravě. Po kliknutí na kopáče se objeví šipka, kterou určíte směr kopání a teprve po fuknutí na správný směr začne Lemming kopat. Nemusíte tedy používat ikony s příkazem „kopání rovně“ nebo „šikmo“, ale stačí jen ukázat šipkou.



Aby se vám nezdálo, že je ve hře malé množství nebezpečných míst, tak občas zónu zkrášlí opravdoví nepřátelé. Někteří nejsou vůbec vidět, u jiných vás nenapadne, že by mohli udělat něco špatného a k dalším se náhodou prokopete. Takže vás vždy jen tiše překvapí, když Lemminga najednou spolknou pusa, vtáhne ruka do krabice nebo rozdrťí kámen ze stropu. Většinu těchto ničitelů překlenete několika cihličkami nebo je prostě přeskočíte. Chce to jen o nich vědět.

Od doby, kdy vznikl předchozí díl LEMMINGS II, utrpěly i ikony na ovládání určité změny. K manévrování s Lemmingsy slouží teď jen pět ikon, které můžete stisknout i funkčními tlačítky na klávesnici, což uvidíte v zónách, kde půjde o každou sekundu a kdy nebudete mít čas sjet myši dolů k okraji obrazovky, stisknout ikonu a zase se vrátit k Lemmingovi. Nechybí ani možnost urychlení času a tím i pohybu postavíček, takže nemusíte čekat celou věčnost, než se poslední Lemming dohrabe do Exitu, když je už cesta celá připravená. Naopak, nebudete postrádat starou známou ikonu sebezníčení, kterou se vždy vysvobodíte z beznadějné situace za cenu nějakého toho životku (viz Hirošima).

Na začátku recenze jste naráželi na výraz „odrůdy“ Lemmingů a určitě vás to trochu vyvedlo z míry. Jedná se o tři národy - Legypťany, Lenindži a Lezelenky, které se plachtí v oblacích v pěkné vzducholodi. Občas si jeden z nich odskočí na zem do Lemmingánie způsobem „Muž přes palubu“. Mezi těmito národy si můžete libovolně vybírat. Máte-li chuť bloumat v egyptském prostředí, kde jsou specialitou falešné exity, vyberete si Legypťany. Když vás to omrzí, stačí se jen vrátit na vzducholod a vyhodit ven někoho jiného, do jiné země. U každého národa musíte projít třiceti zónami, než vám konečně někdo pogratuluje. Samozřejmě, že začáteční zóny jsou vcelku jednoduché, pokročilější už jsou složitější a u závěrečných budete šílet nebo alespoň zoufat. A to tím víc, když víte, že to vždy jde NĚJAK udělat.

Riká se - do třetice všeho dobrého. Psygnosis to zkusili a vyšlo jim to, protože tento díl Lemmings je ze všech tří nejlepší. Žádná hra ale nemůže být naprosto bez problémů, a tak se jeden najde i v ALL NEW WORLD OF LEMMINGS. Pohyb Lemmingů je ošemetný, a tak kolikrát šlápnete do... ermm, na místo, kde si to pořádně odnesete. I přes tuhle chybičku si hru ale zahrajte a nezapomeňte, že všechno jde vždy nějak vyřešit.

Irena Formánková



Přiložit pod kotel a už to jede. Š,š,ú (vlevo). Na jakou demonstraci se to všichni ženou (vpravo)?

score 76%

Název hry: LEMMINGS 3 - THE TRIBES

Výrobce: Psygnosis
 Žánr: Fantazie
 Styl: Logická
 Počítač: PC, PC CD-ROM, Amiga 500, Amiga 1200
 Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:
 Originalita: 60%
 Atmosféra: 70%
 Grafika: 75%
 Zvuk: 65%

Ríká vám něco jméno Killbaba? Že ano? Pak vězte, že jeho smrti nic nekončí. Ba naopak. K moci se dostává jeho syn Killbaba jr.

Hra Jungle Strike volně navazuje na ve Score již popisovaný Desert Strike, inspirovaný válkou v Perském zálivu. Děj hry nás zavedl nad rozsáhlé Kuwaitské pouště, jejichž ropného bohatství se snažil zmocnit výbojný generál Killbaba. Desert Strike byl ve většině herních časopisů hodnocen velmi pozitivně, a tak většina hráčů netrpělivě očekávala jeho pokračování.

Po smrti generála Killbaba zavládl v zemi nakrátko mír. Všimnete-li si v předchozí větě



Jungle Strike

The Sequel to Desert Strike

slova „nakrátko“, zjistíte, že jeho význam není jen tak ledabylý. Bylo totiž jen otázkou času, kdy Killbabův syn vykročí v otcových šlépějích a držíc se jeho příkladu nastolí opět totalitní systém. Král je mrtev, ať žije král! Narodil od Desert Strike, kde se všechny mise odehrávaly uprostřed pouště, je Jungle Strike obohacen o několik úrovní, ve kterých se dostanete například do Washingtonu, ve kterém čelíte teroristickým útokům, či kamsi do zemí věčně pokrytých sněhem a ledem, kde bojujete proti jednotkám Killbaba jr. Jak ale napovídá sám název hry, odehrává se její podstatná část v džungli (Pro přesněnější - Jihoamerické). Další změn dostal i strojový park, kterým disponujete. V Desert Strike byl ke všem úkolům používán jeden a tentýž typ vrtulníku, Jungle Strike však nabízí vedle něj i letoun F-117, motocykl a vznášedlo, jejichž využití závisí na prostředí a úkolech jednotlivých misí. Autoři pro nás připravili 8 misí, jejichž splnění nás přivede ke konečnému vítězství. Jednotlivé mise jsou však, podobně jako u Jungle Strike, rozděleny na velké množství dílčích úkolů, což znamená velké stížení hry samotné. Oproti Desert Strike je JS, jak již z předešlého vyplývá, výrazně



Tak jako URBAN STRIKE začíná v džungli, tak JUNGLE STRIKE začíná ve městě.

složitější. A to nejen díky většímu množství misí, ale i razantnímu zvýšení nepřátelské techniky a mužstva v jednotlivých lokacích. V úvodu této recenze jsem se zmiňoval o věrném převedení hry ze strojů Sega, proto myslím nemá smysl se blíže zabírat otázkou grafického zpracování programu. Jednoduše - pusťte si svoje CD 32, nebo Amigu, vložte Jungle Strike a věřte, nebo ne, máte doma Segu. Podobné je to i se zvukem a hudbou, které jsou naprosto věrně převedeny, dle svého originálu.

A tak nám nezbyvá již nic jiného, než úspěšně dohrát Jungle Strike a s napětím očekávat další z řady „Strajků“, tentokrát s přízviskem ... Urban.

Tomáš Vápeník

score 70%

Název hry:	JUNGLE STRIKE
Výrobce:	Ocean / EOA
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Střílečka
Počítače:	CD 32, Amiga 500, Mega Drive
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	68%
Zvuk:	65%

Přibližně v lednu minulého roku se na herním trhu objevila dlouho očekávaná simulace ponorek pro PC - Subwar 2050. Rok se sešel s rokem a šanci nahlédnout pod mořskou hladinu dostávají i majitelé počítačů Amiga a CD32.

Píše se rok 2050 a světová ekonomika se začíná pomalu, ale jistě hroutit. Do té doby neutrální moře a oceány se začínají stávat centry zájmu velkých nadnárodních společností. Nové technologie totiž zaručují velké zisky ze surovin vytěžených na dně moří, což ovšem znamená jen další a další hroucení ekonomik na Zemi. Pro jednotlivé společnosti je proto velmi důležité ubránit si svá těžební teritoria před konkurencí a snažit se pochopitelně i o ukořistění území cizích. Z tohoto důvodu si každá společnost najímá speciální oddíly podmořských stíhačů,

Subwar 2050



Až na chybějící textury je SUBWAR 2050 na CD 32 shodný s PC verzí...

kteří ve svých high-tech ponorkách brání její zájmy. Kterýžto úkol je přisouzen právě vám, tedy hráčům.

Vášim úkolem je, jak již bylo řečeno, bojovat za čest a slávu své společnosti - k čemuž vám dopomáhají Bůh, tedy spíše ultravýkonné sonary, laserem naváděná torpéda a satelitem ovládaný navigační systém. Cíle jednotlivých misí jsou velmi odlišné a i jejich obtížnost



kolísá. Brzy totiž zjistíte, že vůbec nezáleží na tom, jak daleko jste se propracovali. Hned 3. a 4. mise patří k jedním z vůbec nejtěžších a naopak některé ze závěrečných jsou až dětsky snadné.

Nyní však obraťme svou pozornost ke grafickému ztvárnění recenzovaného díla. Ti z vás, kteří měli možnost vidět Subwar na PC, jistě zapláčou nad jeho provedením pro Amigu. Ve verzi pro PC byly totiž všechny vektorové objekty a mořské dno prokryty texturami, věrně napodobujícími jejich reálnou strukturu a barevnost. S tím se však amigisté mohou rozloučit. Po jejich monitorech se totiž budou prohánět jen čistě vektorové objekty modrofialových ponorek a bleděmodrých velryb a delfinů, o mořském dně ani nemluvě. O trochu lépe jsou na tom majitelé CD 32, kteří jsou stejně jako PC-čkáři obohaceni podívanou na velmi kvalitně renderovanou dema. Se zvukem to však až zas tak špatně není. U verze pro CD 32 je většina „songů“ uložena jako

tracky na samotném disku, čímž je jejich kvalita v podstatě zaručena. Jedná se především o směsici temných syntezátorových variací na jedno téma, doplněných přízvukujícími sonary a zpěvem velryb. Co tedy říci závěrem? Konverze Subwaru se na Amigu a CD 32 i se svým skoro ročním spožděním povedla. Odpustíte-li tedy svým mašinkám neschopnost pracovat s texturovanými objekty, zjistíte, že i po roce může být Subwar velmi kvalitní zábavou a že na jeho atmosféře rok čekání nic neubral.

Tomáš Vápeník

score 70%

Název hry:	SUBWAR 2050
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Simulátor
Počítače:	CD 32, Amiga 1200, PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

recenze

Mortal Kombat 2

Je libo trochu krve? Dnes Vám můžeme nabídnout specialitku, krvavé biftečky á la Scorpion. Čerstvé a chutné, stačí si jen objednat. A nebo porcovaná játra, co vy na to? Jeden z našich specialistů Vám je rád připraví. Vítejte v restauraci Mortal Kombat.

Vážení přátelé, čtenáři, lidi! Vítám vás v dalším pokračování naší soutěže s příznačným názvem HODNOCENÍ. Téma dne je MORTAL KOMBAT 2. Jak vidím, atmosféra zde v sále je velice napjatá, všichni netrpělivě očekávají začátek klání. Ano, a tady již přibíhají obě družstva, která spolu budou zápolit. Zleva běží KLADY a zprava se pomalu plíží ZÁPORY. Nebudeme to zbytečně prodlužovat a hned začneme s představováním. KLADY jsou blíž, začneme tedy u nich.

GRAFIKA - tak zní jméno prvního kladu. O vás mi řekli jen jednu zajímavou věc. Jste prý vydařenější než starší bratr z předchozího dílu. A jak tak na vás koukám, asi je to pravda. A tady je připraven již druhý klad, moment, jmenovka je trochu nečitelná, mohl byste si z ní prosím setřít tu krev? Děkuji. Tak tedy ROZMANITOST HMATŮ A KOUZEL. Mohu se vás zeptat, jak jste k tomuto velice nezvyklému jménu přišel? Au! Takže asi ne. Dobrá, tak vás alespoň představíme obecně. Podle toho, co o vás vím, se zdá že sehráváte v MK2 velice důležitou úlohu. Je to pravda? Podle vašeho výrazu se zdá že ano. Díky vám je tedy MK2 rozhodně hrou s největší škálou útočných i obranných hmatů na Amize.

Další člen týmu je příznačně nazván HUDBA A ZVUKY. Sundal byste si prosím ta sluchátka, když vás představuji? Nesundal. Jak chcete. Jste také lepší než váš předchůdce Mortal Kombat, to je přeci jasné. Jinak byste sotva byl v tomto družstvu, že. Tak pokračujeme. ROZMANITOST CHARAKTERU. Podle všeho patříte k nejsilnějším členům v družstvu. Oproti devíti postavám z předchozího dílu je v MK2 dvanáct postav, každá se svými specifickými vlastnostmi a zbraněmi. Zatímco Barraka brilantně ovládá své dva dlouhatánské nože, Kung Lao má cosi jako obrněný klobouk a ostatní bojovníci také nejsou žádné třasořítky. Tímto jsme tedy představili družstvo Kladů. Na řadě jsou ZAPORY. Začneme hned jejich kapitánem.

Jeho jméno je HRATELNOST. Díky vám je MK2 o mnoho méně zábavný než jeho předchůdce. Čím to je? Zatímco v MK měli hráči dostatek času použít nevhodnější chvat pro danou situaci a pomocí promyšlené strategie vyhrát, díky vám se boje v MK2 zvrhly v pouhopouhé zběsilé pokusy o zasazení nějakého úderu, na zvolení správného hmatu (natož ještě na jeho provedení) prostě nezbyvá čas. Protivníci jsou neuvěřitelně aktivní, neustále kouzlí či útočí, v lepším případě se pouze pokoušejí přiblížit. Jakmile se jim to povede, přehodí protivníka ze vzdálenosti, kdy jim ještě hráč nemůže nic udělat.

Další člen je psychicky silně závislý na svém kapitánovi, je to ATMOSFÉRA. Povíte nám něco o sobě? Podle toho, jak se mračíte, bych skoro řekl, že máte špatnou náladu. Nebudu vás tedy obtěžovat a raději to odříkám sám. Díky atmosféře MK2 se

jistě zvýší počet psychicky labilních jedinců v psychiatrických léčebnách. Po půl hodině hraní má totiž hráč zcela neodolatelnou chuť do něčeho praštit, něco zničit či pokud možno někoho rovnou zabít. Určití lidé jsou dokonce schopni systematicky okousávat diskety, strkat žárovky do zásuvek nebo utírat drobným domácím zvířectvem prach. Není tedy divu, že se pan ATMOSFÉRA tak mračí. Poslední zápor se stále ještě nerozhodl, zda je opravdu zápor. Někdo ho chválí, někdo zatracuje. Asi se bude muset velice rychle rozhodnout, souboj za pár minut začne. Tedy, onen poslední zápor má jméno BRUTALITA.

V MK2 je ještě více krve než v minulém díle, ba co víc, dokonce ještě více než v QUARANTINE (SCORE 11, 88%) nebo CANNON FODDER (SCORE 3, 75%). Každý má však jiný vkus, co se jednomu nelíbí, druhému může dělat dobře. Tímto

jsme si tedy představili všechny soutěžící. Do zahájení soutěže již zbývá jen pár okamžiků. GONG! A je to tady! Bitka začala. Iniciativu převzaly zápor, s obrovskou vervou se pustily do svých protivníků a během chvilky je zahaly do rohu. Kladům nezbyvá, než se vytrvale bránit a čekat na vhodnou chvíli k útoku. Očividně jim však docházejí síly, přítomní sázkaři si začínají rvát vlasy a připravovat APBU (akvárika pro bezbolestné utopení). Ale teď se situace zvrátila. BRUTALITA se nakonec rozhodl zradit svůj tým a ze zálohy je napadl. Je to pro ně obrovský šok, něco takového jistě nečekali. Jsou hnáni přes celý ring. GRAFICE se zroyna povedlo udělat ATMOSFÉRE ze zubů přesypací hodiny, HRATELNOSTI rychle ubývá síla a je asi rozhodnuto. Ano, rozhodčí zvedá nohu, je dobojováno. Pro tentokrát zvítězily jen opravdu těsně klady, nebyť náhlé pomoci z nečekané strany, nevím, jak by to dopadlo. A to je protehtokrát ze sportovní haly vše, přátelé. Bojům zdar a brutálním zvlášť.

Martin Kalivoda



Grafika hry, která byla charakteristická již pro první díl, zůstala stále na vysoké úrovni.



Je vůbec zajímavé, kolik rozruchu způsobil takový DOOM mezi odpůrci krve a násilí. Kdyby tito mravokárci viděli MORTAL KOMBAT 2, spáchali by hromadnou sebevraždu. A to neukazujeme trhání a kousání hlav!

score **78%**

Název hry: **MORTAL KOMBAT 2**

Výrobce: Midway / Virgin

Žánr: Sport

Styl: Bojová

Počítače: Amiga 500, PC

PC CD-ROM, Mega Drive,

Game Gear, SNES,

Game Boy

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 80%

POHODLNÉ A PRECIZNÍ

JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



G-Force Yoke

Tak reálný, že si při hraní leteckých simulátorů budete připadat jako ve skutečném letadle. Pokud hrajete letecké simulátory, je to ten nejlepší joystick pro vás. A navíc, pouhým stiskem tlačítka se joystick zafixuje pro snadnější ovládání automobilových simulátorů.
Cena 1999 Kč



Flight Max

Jeden z nejlepších joysticků vůbec. Skvělý pro letecké simulátory a na jakoukoliv jinou hru, která vyžaduje ovládání joystickem. Stabilní a ergonomicky tvarovaný joystick Flight Max je vybaven unikátní Saturn-Ring technologií pro plynulé a přesné ovládání v rozsahu 360 stupňů - to vše za cenu menší, než stojí kvalitní hra!
Cena 1249 Kč



Axys

Jste jeden z těch, kteří hrají na vašem pracovním PC v zaměstnání, když je šéf pryč? Pokud ano, máte zřejmě potíže s vysvětlováním, co dělá joystick na vašem stole! Axys řeší tento problém svou malou velikostí a vypadá jako myš. Vyzkoušejte ho! Váš šéf ho asi nebude mít rád, ale vy jej budete zbožňovat.
Cena 799 Kč.



Night Force

Skvěle vypadající joystick za skvělou cenu. Nightforce je tak robustně konstruovaný, že pokud jej ve vzteku odhodíte do kouta, nemusíte se bát, že se rozpadne na kusy. Jeho komfortní design vám umožní nadměru pohodlné ovládání, aniž byste skončili v nemocnici se syndromem „joystickových otláčenin“.
Cena 649 Kč



FX-2000

Senzační joystick který padne do ruky stejně skvěle, jako vypadá. Pokud hrajete téměř nepřetržitě, pak potřebujete FX-2000, nejlepší vypadající a nejvíce pohodlný joystick. Plně vyhovuje levákům i pravákům. S FX-2000 budete moci hrát déle a častěji.
Cena 799 Kč

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



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

G-FORCE YOKE FX-2000 AXYS
FLIGHT MAX NIGHT FORCE

JMÉNO A PŘÍJMENÍ: _____

ADRESA (VČETNĚ PSČ): _____

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:

VISION, KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL.: 0222990122 www.scoregames.cz

Indiana Jones' Greatest Adventure



Jezírka s rybičkami ovšem ve filmové předloze nebyly (nahore). Prosluli Thugové-škrťáci jsou jak v Pankotském paláci (vpravo nahore), tak v jeho podzemí (vpravo).

Nejprve se musíme trochu omluvit, redaktorka pověřená zpracováním recenze se nám ztratila v podzemí Chrámu se zeleninou, zaskočil tedy za ní dr. Jones.

Přede mnou mizí dlouhá chodba jeskyně. Kam až dohlédnu, všude se u stropu vznášejí hejna netopýrů. Abych řekl pravdu, jsem připraven na horší věci než je pár okřídlených myš. Uvidím, jak to bude vypadat dál, zatím jsem nic zvláštního nepotkal. Několik propastí, ryb, pavouků, krápníků... á pozor, tady se mi to nelíbí. Jasně, starej trik - ze země vyjždějí ostnaté zidky. Určitě jich tu připravili víc, takže se musím mít na pozoru i v této zdánlivě bezpečné místnosti. „Sakra, kdo se má plížit v tak úzkých dírách!“ Už vidím konec. Ještě několik kroků a vcházím do nové chodby, kde konečně vane čerstvý vítr. Ted rychle ruce na prsa, nohy na ramena a pryč - valí se na mě nepříčetně velký balvan. Vystřelující zidky už ani nevnímám, musím rychle zmizet. Stačí jedno zaškobrtnutí a je po mně. Celý schvácený vyběhám ven z této proklaté jeskyně. „No co to je? Zbláznili jste se! Jsem uřícený, zpocený a vy po mně chcete, abych se brodil po kolena ve sněhu, vyhýbal se pastím, sněhovým kouřím nebo ptákům? Kbych byl slabá nátura, tak tady nastydnou a pojdu, ale já jdu dál a dojdu až na konec, i kdyby mě to mělo stát můj jediný život (kecá, má tři - pozn. red).“

Ani jsem si neužil vítězství a už s kyselým chutem putuji po fičící zasněžené krajině. Dokonce jsem tady našel první pistoli - co ti lidi nezahodí! Konečně se dá moje výzbroj považovat za mírně dokonalou. Pokračuji dál, pomalu se začínám přizpůsobovat zdejšímu podmínkám. Pomocí biče přeskakuji hluboké skalní propasti, zabíjím ptáky i vlky, prostě normálka. Ráz krajiny se mění. Vcházím do prostorného stavení s množstvím balkonů. Jako bych tady cítil zápach spáleného dřeva. Nemýlím se. Barák hoří a rovnou o patro níž pod mýma nohama! Úprkem vyrazím po schodech nahoru na další balkon a ještě dál nahoru. Přeskakuji ohnivá kola, která se valí přímo na mě. Plameny už mi olizují paty! Těsně před koncem střechy mě zdržuje neznámý das se světlicemi. V šíleném záchvatu ho zabíjím a upaluju ven, pryč z domu, který se za několik vteřin promění v hromadu popela. Jiná cesta ozdobená telegrafními stožáry mě vede saskými zeměmi, vojáky a jejich baráčky. „Ale ne, to si nezasloužím! Kde se vzali ti ptáci házící kameny?“ Nevadí. Hrdě ponosu ten těžký batoh se svým osudem a splním i tento úkol.

Už vás nebudu dále nudit podrobným až titěrným vyprávěním svých strastiplných putování cestou necestou, vodou nevodou i peklem nepeklem, ale udělám rychlý konec. Dále jsem se tedy utkal s šílenecem, který skákal ze strany na stranu po Arše úmluvy a poslal na mě hlavy duchů. V roce 1935 jsem navštívil město Shanghai a v dalších letech jsem prošel pevností německých vojáků, jezdil v gumovém člunu po

Vůně kůže a prachu. Stočený bič, kovbojský klobouk trochu nastranu. Hluboko v pohřební pagodě dávných Aztéků stojí doširoka rozkročen urostlý muž. V jedné ruce měsíc s pískem. Druhá ruka je zatím prázdná. Mužovy oči jsou upřeny na zlatou sošku na kamenném podstavci. Brzy bude soška jeho. Super NES - kabel - monitor - joystick - oko: Brzy bude soška MOJE!



strmých kopcích, kde jsem se krkolomně vyhýbal stromům, kamenům i hlubokým propastem v zemi. Někde mě čekaly teleporthy, pomocí kterých jsem se protelportoval do podzemí, kde

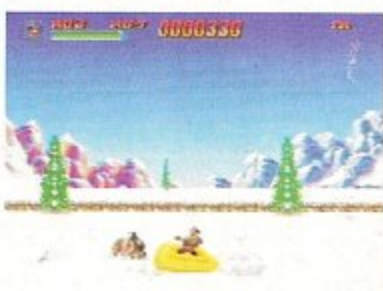
vymyslet. A to všechno kvůli tomu, abych získal nesmrtelnost. Rozhodně to stálo za to. Těch pár škrábanců se brzy zahojí a já budu jen počítat, kolikrát jsem to vlastně mohl být nebožtíkem.

Vše nasvědčuje tomu, že byste si tento nový výplod firmy Lucas Arts neměli nechat utéct z pultů prodejen, protože se opravdu povedl! Je to sice normální chodička, na jaké jsme zvyklí ve stovkách, ale v každé hře přeci najdete nové originální prvky. V této je to hlavně prolínání několika herních stylů a spojení několika filmů dohromady. Jistě vás také překvapí dobře podané nebezpečí, které budete cítit na každém kroku. Hra INDIANA JONES se vám předvede ve velice dobré grafice s báječnou atmosférou v každé úrovni. Navíc disponuje stereo hudbou, ze které se vám budou chvět ušní bubínky a když si zapojíte sluchátka, budete se chvět i vy.

Irena Formánková & Dr. Jones



Indy umí se svou pistolí zacházet...



Určitým zpestřením hry jsou nesporně takové úrovně, jako jízda na gumovém člunu po sněhu (vlevo), let letadlem (uprostřed) a jízda na důlním vozíku nad lávovým polem (vpravo).

jsem přeskakoval jezera žhavé lávy po jezdících plošinkách a jinde mě zase stihl přetěžký osud řidiče důlního vozíku nad korytem plným hořící lávy. Pistolí jsem střílel po vozících jedoucích přede mnou a i do vyhýbek, abych přehodil koleje a nesjel tak na slepou kolej. Bylo to opravdu napínavé a hodně nebezpečné. Zavítal jsem do měst jako je Salzburg, Berlín, Dillí, Rio De Janiero...

V roce 1938 jsem ze San Franciska odletěl do Benátek, kde jsem opět pocítil (ucítil) závan smrtícího (smrdícího) nebezpečí. Procházel jsem podzemní kryptou z části zatopenou vodou, kterou se každou chvíli prohnal život beroucí oblak ohně. Rychle jsem se vždy potopil pod vodu, abych se neusmažil jako žirafa na elektrickém vedení. Na vlastní kůži jsem pocítil rány francouzských klíčů při letu vzducholodí, oštěpů, kamenů a jiných rozmanitých věcí, zažil jsem strach pilota, když se hroučí k zemi pod neustálou salvou kulek z dvaceti nepřátelských letounů. Plazil jsem se pod sjíždějícími sloupy, sekajícími meči a bodáky. Zkrátka jsem prošel snad všemi nástrahami, které je možno

score 86%

Název hry: **INDIANA JONES' GREATEST ADV.**

Výrobce: **LucasArts**

Žánr: **Zpracování filmu**

Styl: **Akční**

Počítače: **SNES**

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **60%**

Atmosféra: **85%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **80%**

NHL Hockey 95

Je zima. A já nemám zimu rád. Přesto však plno lidí zimu rádo má. A někteří z nich ji přímo vyhledávají. A někteří z nich vyhledávají to, co zimu většinou provází - led. A existují dokonce takoví, kteří si obují místo bot brusle, vezmou do rukou hokejky, vyjedou na led, a třikrát dvacet minut se honí za takovým malým černým gumovým kotoučkem. Ne, nejde o žádné úchyláky, ale o hokejisty. Hokej hraje po celém světě a zvláště v zimě mnoho lidí. Ti nejlepší z nich však hrají především v zámoří, ve Spojených státech amerických a v Kanadě. A nehrají tam jen tak, ale organizovaně a dostávají velmi dobře zapláceno. Jsou to profesionální hokejisté hrající v kanadsko-americké NHL neboli National Hockey League neboli v Národní hokejové lize.

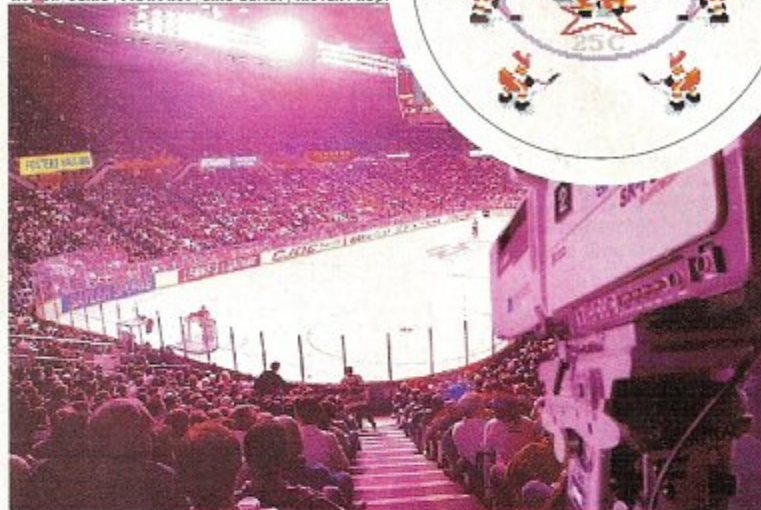
NHL vznikla roku 1917. Od téhle doby se z malé a poloprofesionální soutěže vyklubal největší hokejový kolotoč na celém světě, který nemá a asi ještě dlouho nebude mít žádného konkurenta. Tento kolos, který zaměstnává tisíce lidí, kterým prošli už desetitisíce hokejistů, který každoročně sledují statisíce lidí na celém světě a který vydělává miliony dolarů hráčům a miliardy některým majitelům, se však

Vzhůru do bojů National Hockey League! A že se v Americe nemůžou dohodnout? Nevadí, vy se se svým počítačem můžete domluvit velice rychle. Stačí mít NHL HOCKEY 95.

l. října minulého roku zastavil. A až do konce roku se stále nerozjel. Pánové Goodenow (předseda NHLPA čili hráčské asociace) a Bettman (president NHL) se totiž nemohou celou tu dlouhou dobu domluvit na některých otázkách ohledně financování soutěže a hráčů. Takže už pět měsíců celý a svět čeká a čeká a čeká, co bude dál..

Vy však můžete přenechat starosti Americe a poradit si sami. Stačí zakoupit hru NHL HOCKEY 95 a sezona může začít. A věřte mi, že nikdo už ji (samozřejmě kromě vás) nemůže zrušit. Sezona tedy začíná a nutno říct, že se vším všudy. Ve hře NHL HOCKEY 95 totiž máte k dispozici všechny týmy, a to jak ze západní, tak i z východní konference, mající na soupiskách jména těch hráčů, kteří hrají v NHL doopravdy (takže se tu setkáte i se spoustou jmen českých a slovenských hokejistů), ale i se jmény všech největších hvězd NHL. Dále jsou tu kompletní rozpisy jejich sestav s dokonalou statistikou o všech hráčích (o jejich výkonech, produktivitě, o jejich úspěšnosti v bodování, počtu vstřelených gólů, počtu odehraných sezon a zápasů apod.) A navíc všechna čísla na dresech hráčů souhlasí s těmi na dresech těch živých, těch pravých v NHL. Pokud máte zájem, je tu k dispozici kompletní televizní zpravodajství ze všech zápasů nebo kompletní Play-off soutěž, čili vlastní finále NHL, tzn. zápasy o Stanley cup. A pokud vás omrzí hrát podle

File | Game | Statistics | Line Editor | Instant Replay



oficiálních rozpisů, pak je tu možnost kombinací různých zápasů, dále sestavování vlastních mužstev a mnoho a mnoho dalšího včetně obsáhlých statistik (které lze i vytisknout) z minulosti NHL. Takže, i když přijdete k této hře jako úplní amatéři, kteří stáli na bruslích jen párkrát a hokej je baví jenom v televizi, nebo jako dokonalí profíci znalí všeho potřebného, nebudete zklamáni. Řečeno jednou větou - pro každého něco a pro všechny všechno.

Pokud jde o zpracování původního tématu, musíme hru hodnotit na výbornou. Ale nyní už se věnujme audiovizuální stránce hry. Nejdříve grafika. Pokud jde o vlastní hru, mám tím na mysli vlastní hokejové zápasy, je grafika na vysoké úrovni. Hřiště a obecně jsou velmi kvalitně zpracovány, a to se týká i vlastních hráčů. Ti se samozřejmě pohybují, a nutno říci, že velmi plynule, rychle a „reálně“. A to i při střídání. Takže hra má spád, je přehledná a zajímavá. Velmi dobře graficky zpracována je i ta nezbytná „omáčka“ okolo hry, tzn. vše ostatní kromě zápasů. Ať už jsou to přestávky mezi jednotlivými třetinami, přehledy výsledků, různé tabulky a doplňující informace, zobrazení dresů jednotlivých mužstev apod. Avšak obrázky z televizního zpravodajství a z televizního studia, které by podle mého názoru měly být pohyblivé, jsou statické. A to je škoda. Ale je to však takový malý černý puntík na grafické vizáži této hry. A když už si programátoři dali tolik práce při vytváření grafiky, nemohli jen tak odbýt hudbu a zvuky. A tak tomu také je. Obojí na vysoké úrovni, obojí výborně dokreslující hru a její jednotlivé části.

Hra NHL HOCKEY 95 by asi byla jen průměrnou hrou, kdyby firma Electronic Arts nevsadila na tu správnou kartu. A tou byla NHL a její kompletní přenesení na CD-ROM, a tím i do vašich počítačů. Takže se vykašlete na Ameriku a začněte. NHL HOCKEY 95 čeká jen na vás!

Jiří Frkal

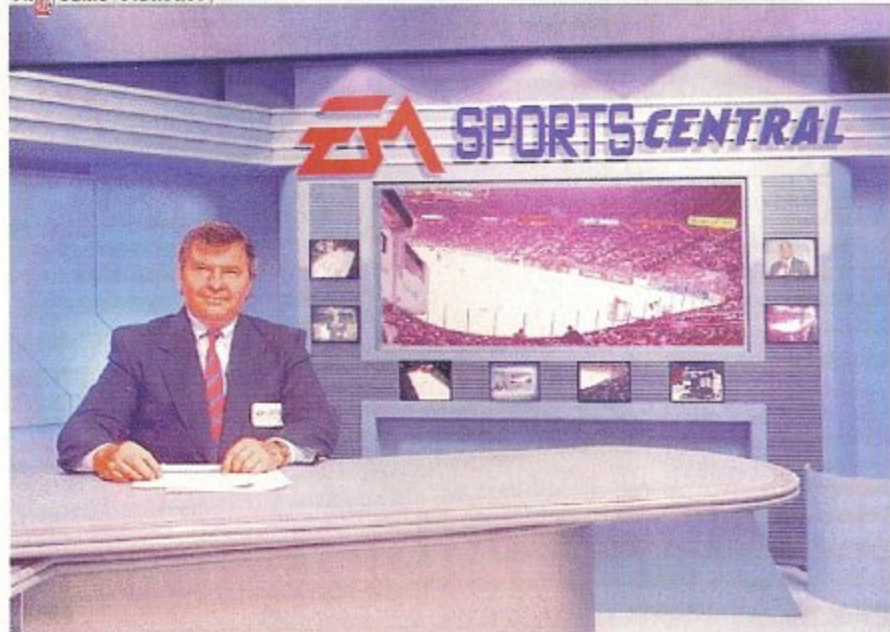


CD-ROM, SVGA grafika, SVGA komentátor, mluvené slovo, kvalitní hudba - multimedia v plné síle! (vlevo) Pro případ, že někdo neví, jak vypadá hokej v USA, odpovídám: Takhle! (bílé obrázky s lodičkama)

SCORE 79%

Název hry:	NHL HOCKEY 95
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sport
Styl:	Hokej
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

File | Game | Statistics





Return of the Jedi

Staré známé hvězdné války George Lucase se dočkaly nové konverze. Tentokrát autoři použili příběh posledního dílu trilogie, který, kromě přívlastku „super“, nesl stejný název jako hra: **NÁVRAT JEDIHO**.

Najde se asi málo lidí, tím spíše hráčů počítačových her, kteří ještě Hvězdné války nezhledli. Jedná se o první velký sci-fi projekt, který získal Oscara za efekty. Srdce diváků si však trilogie získala především díky zcela novému prostředí, ve kterém se napínavý a dobrodružný příběh odehrával. Snad i proto firma LucasArts dodnes vyrábí hry inspirované Hvězdnými válkami (X-WING, TIE FIGHTER, DARK FORCES) a vypadá to, že nápadů má ještě dost a dost. **NÁVRAT JEDIHO** je toho dalším příkladem.

Na první pohled se zdá, že hra je vynikající příležitostí prožít si role hlavních hrdinů filmu na vlastní kůži. Luke Skywalker, Han Solo, princezna Leia, Žvejik a dokonce i Wicket z lesního národa, národa měsíce Endoru, jsou postavy, které můžete ve hře ovládat. Musím ale přiznat, že během hraní jsem v panické hrůze, abych přežil a dostal se alespoň o kousek dále, docela zapomněl, že jsem nějaký Luke Skywalker a že se právě snažím zachránit svého nejlepšího přítele.



Robot R2D2 v popředí značí, že odtud se bude pokračovat po ztrátě života. Palác Jabby Huta v pozadí značí, že uvnitř se bude odehrávat příští úroveň hry



Obtížnost některých úrovní je přímo nesnesitelná. Hra začíná letem na landspeederu, ve kterém se Luke, Leia a Žvejik vydali vysvobodit Hana Sola ze spárů zlého Jabba Chýše. Na začátek velice působivá a zábavná úroveň. Po ní však následují tři, slušně řečeno, pekelné. Jsou provedeny v naprosto stejném stylu, jako starý dobrý Turrican. Vyberete si jednu ze tří postav, se kterou projdete bludištěm plným všelijakých potvor, mostů a propastí. Vaším úkolem je dostat se úplně vpravo nahoru, kde na vás čeká takzvaný Boss, jehož jediným přáním je vaše smrt. Úrovní v podobném stylu je ve hře asi dvacet, jedna těžší než druhá.

Po osvobození Hana se Jabba Chýše zmocní princezny Lei, takže vysvobozování začne na novo. Jakmile budou všichni volní a Jabba Chýše bude mrtev, vydáte se ihned na měsíc Endor, kde s pomocí tamního obyvatel Wicketa zničíte generátor štítu. Zajeďte si také na létající motorce, což je však bohužel nejhorší část hry. Letíte v jakémsi tunelu, který má podle všeho působit jako les a ze zadu (!!!) vás dolétávají nepřátelé, které vy pak musíte sestřelit. Provedení naprosto příšerné.

Poslední kapitola hry se odehrává ve vesmírné lodi Death Star, kde zabijete postupně vašeho otce a císaře. V posledních dvou úrovních vyhodíte do

Jízda na landspeederu patří mezi ty hratelnější části hry (vlevo). Lebka vzadu není jen grafická dekorace, občas skousne a energie vašeho hrdiny klesne (vlevo nahoře)... V podzemí Jabbova paláce jsou zelené stvůry se sekerami. Upřímně řečeno nejen tam (vpravo nahoře).



povětrí Death Star a následně unikáte před šířící se explozí.

Na začátku hry je, stejně jako mezi každou úrovní, zařazeno krátké uvedení do děje, čímž celá hra dostává jakousi kompaktnost. Výhoda těchto intermezz je také v tom, že nemusíte podrobně znát děj filmu (i když to byste nemuseli ani tak).

NÁVRAT JEDIHO je plný vynikajících nápadů, bohužel však někdy ne příliš originálních. Některé části hry mi připadaly jako okopírované ze Lviho krále, a to jak po grafické, tak po obsahové stránce. Han Solo se prodírá zatuchlou zónou více než nápadně podobnou hřbitovní úrovní ve Lvím králi. Wicket jezdí na vodopádech a houpe se na větvích stejně jako lvíček na opicích, atd.

Na druhou stranu jsem však zaznamenal nějaké skvělé a velmi zábavné momenty. Již jsem mluvil o landspeederu v první části, ale výborný je také let tunelem v posledních dvou úrovních, který lze snadno pokořit po získání jakéhosi know-how. Skvělý nápad je také způsob šplhání Wicketa po vlastních šipech zabodnutých do dřeva.

Každý bojovník ve hře má své vlastní zbraně a kromě toho ještě nějaké speciality. Luke má samozřejmě meč Jediho, Han Solo stejně jako Žvejik laserovou pušku, Leia kouzelný klacek a Wicket luk. Každá zabitá příšerka efektně vybuchuje, škoda jen, že i po zásahu Wicketovým lukem...

Speciální zbraně jsou omezené a lze je získávat (respektive nabíjet) sbíráním příslušných předmětů. Sebrat

můžete například štít, zrychlovač nebo dokonce detonátor, který zničí všechno na obrazovce.

Po grafické stránce je **NÁVRAT JEDIHO** proveden nadprůměrně (až na některé pasáže typu jízda na motorce) a celou atmosféru dotváří samozřejmě vynikající hudba z filmu.

Jistě by se ještě našlo pár věcí, které by se daly **NÁVRATU JEDIHO** vytknout (například přehnané množství propastí), ale globálně (s pominutím některých slabších, na druhou stranu však ale nepříliš dlouhou trvajících úrovní) je **SUPER RETURN OF THE JEDI** výborná a především zábavná hra, která se jistě zapíše do zlatého herního fondu minulosti.

Martin Dvořák



Han Solo umí se svým blasterem zacházet.



Hlavní hrdinové hry (i filmu) **RETURN OF THE JEDI**: Luke Skywalker, jeho sestra - princezna Leia Organa, kosmický pašerák Han Solo a jeho chlupatý pilot Chewie...

score	87%
Název hry:	SUPER RETURN OF THE JEDI
Výrobce:	LucasArts
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítače:	SNES
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	85%

Jarní novinky

Nintendo®

Výhradní distributor

MPM spol. s r. o.,

V Hodkovičkách 2,

147 00 Praha 4

Tel. 02/402 25 53, 402 26 73

fax: 02/402 25 54

GAME BOY™

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Objednávejte na adrese:

Zásilková služba MPM,

V Hodkovičkách 2,

147 00 Praha 4

Zakoupíte v síti obchodů MPM

Praha 1, Myslíkova 19

Praha 4, Budějovická 1126

Brno, Kounicova 87

Brno, Panská 12

Česká Lípa, Moskevská 16

České Budějovice

Mariánské nám. 11

Haviřov, Jaselská 1a

Hradec Králové, Dr. Beneše 1414

Cheb, Nám. Jiřího z Poděbrad 32

Most, Obch. stř. DELTA,

Moskevská 1/14

Olomouc, Supermarket SENIMO,

Pasteurova 10

Jihlava, OD HASSO

nám. T.G. Masaryka 36

Pardubice, bratranců

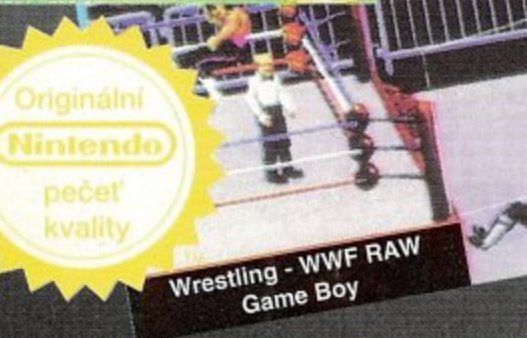
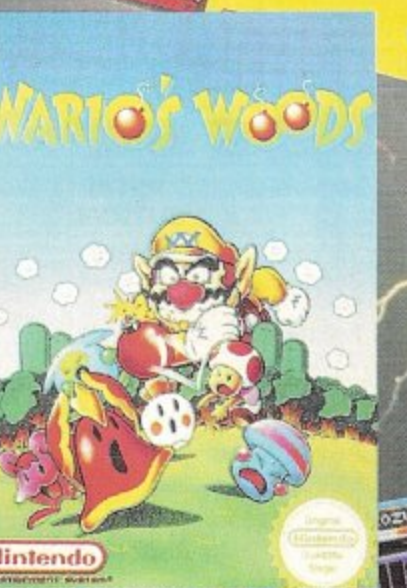
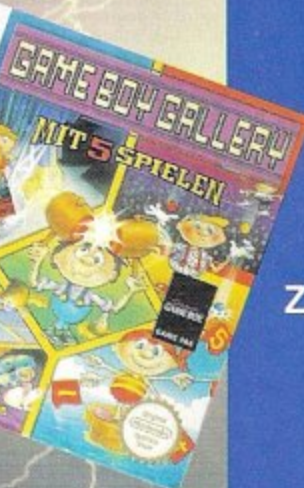
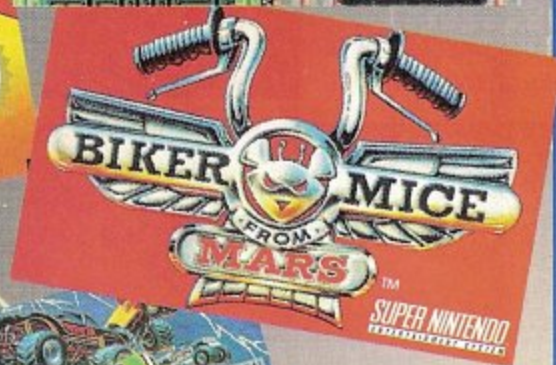
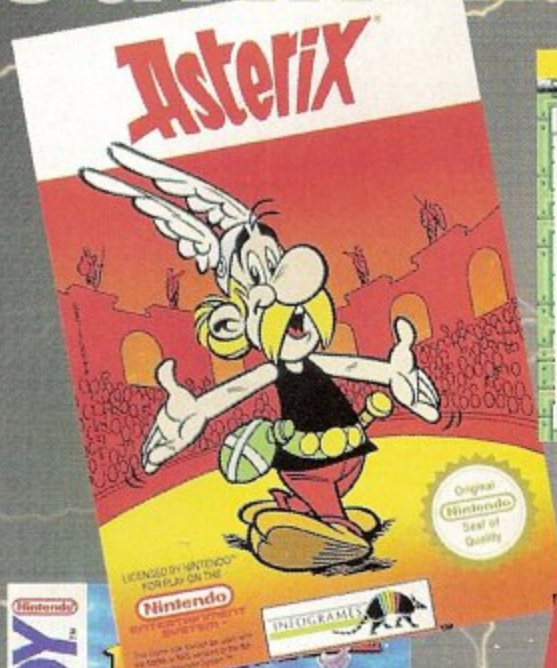
Veverkových 681

Teplice, Čapkova 19

i v dalších prodejnách

a obchodních domech

www.oldgames.sk



Retribution

Inu to bylo tak. Vlastně ne. Začalo to tím telefonátem...

(Úryvek z telefonního hovoru. Mezi managemem Gremlin Interactive a nejmenovaným programátorem téže firmy (Pouze strana manažera)).

... Na to vám kašlu, že není čas. Chci tu hru a chci ji hned!

Hmm.. Co? JAK, NEMOCNEJ GRAFIK. Tak to mě taky nezajímá. Nakresli si to třeba sám, ne hele přeci ten Hanz kreslí slušně, tak ať to nakreslí on. No, tak vidíš.

Ne, tak to by teda nešlo. Pochop, na tuhle hru prostě víc peněz dát nemůžu ani náhodou. Namluvte to sami. Jo, klidně.

Cos tím myslíš „Rozpočet jak na Pacmana“! Nezapomeň, že reklamu uděláme standardní. Na to máme smlouvy.

Takže do kdy...

(Z důvodů šetření místem uvádíme pouze úryvek)

A jak řekli, tak také provedli. Hurá, RETRIBUTION je na světě, tak nejdřív probereme klady. To bude hned. Můžu vás ujistit.

První klad je nepochybně instalace. Proběhne víceméně bez problémů. Abych byl konkrétnější, za pět minut je to tam a ani to nezabolí. No vlastně jsem v ní přece jen malý problém měl, ale ten se týká pouze mě, té instalace a mé poněkud předimenzované grafické karty. No nic.

Klad číslo dvě - hudba. Je totiž nic moc (na cdrom), a to je proti všemu ostatnímu v této hře přímo obdivuhodná známka kvality.

Tak klady jsme probrali. Tedy pokud za ně nebudeme považovat takové skvělé nápady, kterými jsou třeba ukládání nebo nahrání pozic. A teď přímou ke hře, tj. ke všemu ostatnímu.

RETRIBUTION je klasická, vektorová, planetární sci-fi střílečka - simulátor. Grafickým zpracováním trochu podobná legendární hře COMMAND-CHE. Akce se děje pouze

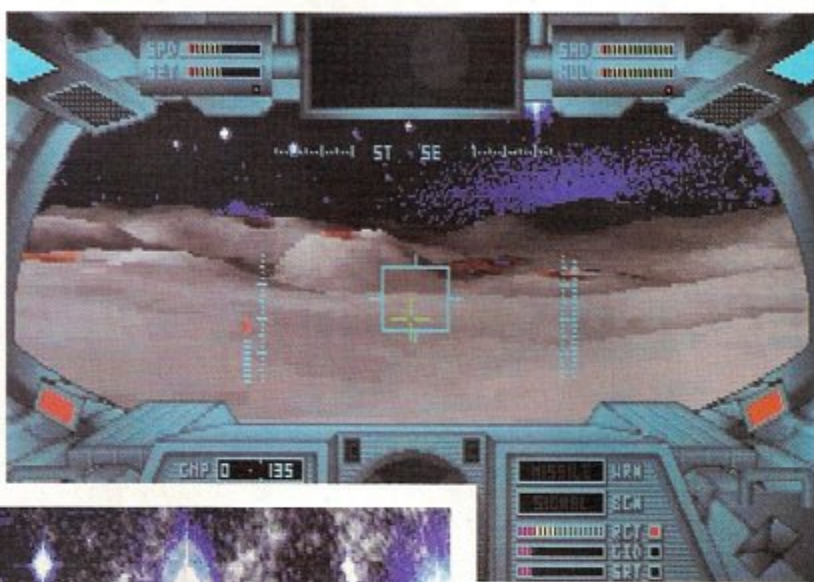
v menším okénku. Ovládání je volitelné. Příběh vlastně znáte. Že ne? Tak vo co? Ve vzdáleném koutě naší galaxie na odlehle planetární stanici Aphelion. (Zatím pořád víte, co?) Tak právě tady lidstvo zjistilo, že se nachází na pokraji zkázy. Když bylo lidstvo na pokraji zkázy dříve, přišli hodní mimozemšťáci Krellané a dali lidem obživu, mír a zcela nový druh digitálních hodinek. Posléze se ale právě na stanici Aphelion zjistilo, že úmysly Krellanů nejsou zdaleka tak čisté, jak se zdají a že jejich jediným cílem je sežrán celého lidstva od základů - celá lidská civilizace sloužila jako obrovská farma, zdroj potravy, dobrý, ne? No a vy jste pochopitelně kdo? To bude překvapení... Ano, jste pilot zelenáč a dáte jim všem přez držku. Tak tomu říkám „original story“. Postupně budete plnit neskutečně stupidní úkoly, kterými vás bude

pověřovat velitel stanice (Samosebou, kdo jiný než velitel stanice. Přece vám to jako zelenáčovi nebude říkat nějaký seržant.) S úkoly ve hře si nikdo hlavu dvakrát nelámá. Prostě nic, co chceš a až toho bude dost, tak přilet zpátky. Následuje pochvala + bonbón a zasa a zase bla bla bla bill..

V samotné akci máte rakety plus laser nebo co jsou ty červené světelné kuličky zač. Můžete zrychlovat a zpomalovat, zatáčet doleva a doprava, narážet do země - che, to je další vtípek, po nárazu do země se lodi totiž vůbec nic nestane, pouze se odrazí asi padesát metrů dozadu - asi je z kaučuku (nebo je země z kaučuku - red.).

Také můžete samozřejmě ničit nepřátelské budovy a letadla nebo co to je, a pak, nebo spíš a před tím vším to můžete všechno vypnout a jít dělat něco užitečnějšího. V daném případě bude stačit cokoli. Ještě jsme se ale nedostali k tomu nejlepšímu bonbónku, který si na nás hoší od Gremlin Inter-

active připravili. Tím je totiž o hodně výše zmíněná práce pana Hanz. On ten Hanz zase tolik kreslit neuměl, a tak po úvodním demu, které je sice splácnuté - občas tochu poblikává, asi je ten čtyřrychlostní CD-ROM moc pomalejší - ale ujde. Tak právě po dokončení tohoto úvodu grafik dostal spalníčky a práce se chopil Hanz. Asi to bylo levný. Asi určitě. Tak například. Pokud jste si začali zvykat, že když se ve hře bavíte s člověkem, tak tento se tam



Podobnost s jinými hrami může, ale taky nemusí být čistě náhodná

nachází více méně slušně zdigitalizován, pak máte stejný názor jako já a mnoho dalších. Všichni to totiž u CDčkových her berou za standard. Ale ne Hanz. Vykreslil totiž postavy, a hlavně obličej, způsobem, který se mi nelíbí už u hry DEFENDER OF THE CROWN. Konečně vlastní výtvoř můžete posoudit sami. Tohle a na CDromu? To snad ne! Po minulé recenzi na WING COMMANDRA III, kterou jsme dělali spolu s Andrejem, mi při pohledu na RETRIBUTION hlavou kloužou myšlenky na totální nesmrtelnost lidské naivity, rozbití vlastního počítače a chov ovcí. Pěkné bílé ovečky.

Běhají po stráni a bečí. Bée bée...

Jakub Červinka



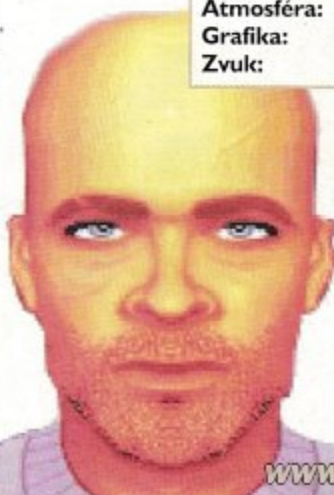
Ještě jsme se ale nedostali k tomu nejlepšímu bonbónku, který si na nás hoší od Gremlin Inter-

score 31%

Název hry: RETRIBUTION

Výrobce: Gremlin
Žánr: Sci-fi
Styl: Simulátor
Počítače: PC CD-ROM
Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:
Originalita: 10%
Atmosféra: 15%
Grafika: 25%
Zvuk: 40%



Zephyr

PLAY > „D-d-d-dneska vás chapi zvu všechny k sobě, byl sem v Praze a mám něco, co je lepší než QUARANTINE, víte co, t-t-takový to ježdění s autem a střelení. B-b-bodejt by to taky nebylo lepší, s-stálo to víc a je to na CD, m-m-mluví to a všechno, no to budete k-k-koukat!“

Hospůdka u Zabitého Cikána ztichla a pár otupělých očí se otočilo k Tondovi. „Fakt?“ vyhrkl čistokrevný demont ČD Milan (nikdy nepochopil, proč mu tak říkají) a spolkl hlen takovým způsobem, že se půlce hospody otočilo pivo v žaludku vzhůru nohama. „Není možný, Karanténka je moje nejmilejší“ komentoval přičmoudlý Lubo. Ale Tonda se nenechal: „H-H-H-H, tůj, hele, jestli mi n-n-nevěříte, běžte se v-v-yspat, v-v-ycpat“, uražené odplivnul do poloprázdného püllitru a motal se k věšákům. Lubovi to nedalo: „Počkej, du se na to mrknout“. „Já taky“, vyhrkl ČD Milan. „Já já“, ozval se zádumčivý Krakonoš. I sebrali se chapi a ledovou únorovou nocí se jali behat závějemí špinavého sněhu k Tondově zpuchřelé maringotce přilepené k veřejným záchodkům na Náměstí Prostaty. Jakmile se neklidné obecenstvo čítající čtyři podnapilá individua jakž takž rozlezlo po místnůstce, nahodil navyklým pohybem Tonda své PÍŠ a spustil hru. „Menuje se to Zephyr“. || STOP - redaktor by zde rád poznamenal následující: hra se ve skutečnosti jmenuje ZEPHYR a jedná se o jednu z nejhorších 3D sci-fi střileček

všech dob, opravdu se podobá hře QUARANTINE, jenomže namísto jízdy v autě poletujete v ozbrojeném hovercraftu - PLAY > Okázalé intro si získalo pozornost všech přihlížejících svou velikolepostí. ČD se v rozčilení prohřaboval v rozkroku takovou rychlostí, že se mu kouřilo z kalhot (jakákoliv spojitost s *** je čistě náhodná). Pak se objevilo menu a za ním bylo další menu a pak další a další.. Krakonoš zívá. Jakýsi muž na obrazovce drmolil spoustu věcí řečí, které stejně nikdo z přítomných nerozuměl, ale sledovali ho pozorně jak loajální psi. Když chlápek dodrmolil, vzrušený Tonda se snažil oznámit že už to skoro bude „T-t-t-t-t...“, ale hra ho předběhla. Na obrazovce se objevil nedefinovatelný výhled, jakýsi nepovedený kompromis mezi 3D a 2D prostorem. „Tot gut“ připomněl svou přítomnost, úsečnost a národnost Krakonoš. Obrazovka se rozhybala ohňostrojem barev. Začala se po ní míhat spousta nepřehledných shluků. Rozčilený Tonda se snažil ustálit situaci, „N-n-a-k-k-rabici sou s-s-super obrázky“. Začernalé prsty chlapů začaly otáčet krabici, ozvalo se souhlasné mručení. „Tak hrajem“, domáhal se ČD, „ukaž, teď já“. Ale Tonda byl zabrán do hry. Točil myši ze strany na stranu a střídavě mačkal levé tlačítko a pravé tlačítko, levé a pravé, levé a pravé.. Krakonoš opustil představení do světa spánku. || STOP - Zmatek na obrazovce není pouze dojmem podnapilých subjektů, ale skutečnost. ZEPHYR vám nedá žádnou šanci zorientovat se v boji, je naprosto nepřehledný a v podstatě nehratelný - PLAY >

Nikomu nebylo jasné, do čeho Tonda vlastně střílí. Na monitoru se míhaly jakési ulice, domy a spousta pohybujících se objektů z nichž některé měly nepřátelské úmysly a některé ne. Tonda evidentně nevěděl, do čeho má střílet a tak pálit do všeho, co se hýbalo a bylo mu dobře. Lubovi se ze zmatku na obrazovce zamotala hrava. Říhul si tak silně, že se mu protočily panenky a začal zvracet. Mechanicky se

...a takhle vypadají doopravdy, však my vás napájit nenecháme (vlevo). Pán kecá o slavném závodění kybernetických gladiátorů, ale hra s tím nemá nic společného (vpravo).

Takhle vypadaly obrázky, které nám New World Computing poslali jako náhled, jak bude hra vypadat...



otočil a zavadil ramenem o dvířka ledničky, která se otevřela a dovolila plesnivému obsahu, aby se vysypal na podlahu. „Co d-d-děláš, vole!“ zpozoroval nedobry vývoj situace Tonda a vyskočil od monitoru. ČD využil zmatku a chopil se řízení. Nevěda o tom, že drží myš kabelem k sobě, řídil poletující hovercraft sci-fi městem a střílel do všeho, co se dalo. „Hele, co mám vlastně dělat...“ || STOP - důležitá vlastnost - V ZEPHYRU NIKDY NEVÍTE, CO MÁTE DĚLAT A NA CO MÁTE STŘÍLET. NEROZEZNÁTE NEPŘÁTELSKÝ OBJEKT OD CIVILNÍHO, NA OBRAZOVCE I NA MAPĚ VLÁDNĚ „VIRTUÁLNÍ“ CHAOS - PLAY > „Je to nějaký divný“, rozmzele prohlásil ČD a přihnul si z láhve Radegastu, pohled se mu začal mlžit „sakra chapi, neperte se a podte se podívat, tedka nevím esli sem mrtvej nebo esli sem to uděl, Krakonoši vstávej a pod to zkusit“. Zatahal za mastný Krakonošův rukáv, falešně zanotoval „Vstávej, semínko, hola la..“ a usnul. Když už Lubovi začalo připadat, že je Tonda mrtvý, doklouzal se k počítači a vítězně se chopil myši. Hra byla v menu, nabízel mu různé obrázky a ikonky. Po delší chvíli se mu podařilo probít úvodními zdrůvaky a už letěl. Jaké ale bylo jeho překvapení, když zjistil, že tahle hra má s Karanténkou pramálo společného. Za nic na světě nemohl žádný objekt odstřelit, všechno se objevovalo a mizelo příliš rychle neznámo kam, na mapě vládl chaos mnohobarevných teček, mezi kterými Lubo zaboha nemohl najít sám sebe. Nakonec začal klímat, Tonda zastěnal. Odkudsi zavoněla čerstvá moč. Byla jedna hodina ranní, 13 února léta páně 1995. Lubovy

oči se zavřely nadobro, jeho ústa s řadou plesnivých zubů se otevřela dokořán a začala chrápat. Prázdná flaška Radegastu tiše opustila Lubovu ruku a cinkla o brýle Krakonoše, který ležel s rozhozenými rukama pod stolem. ZEPHYR na obrazovce běžel stále dál, dokola ukazoval světu své „skvělé obrázky“ a „skvělou akci“, přesně jak to říká jeho obálka. || STOP - TESTOVANÝ SUBJEKT ZEPHYR NEBYL SCHOPEN UDRŽET POZORNOST OBECENSTVA ANI DESET MINUT, VÝSLEDEK JE TO SILNĚ NEGATIVNÍ - ZEPHYR SI URČITĚ NEKUPUJTE.

Andrej Anastasov

score 20%

Název hry: ZEPHYR

Výrobce: NewWorld Comp.

Žánr: Sci-fi

Styl: Střilečka

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Pro pokročilé zoufalce

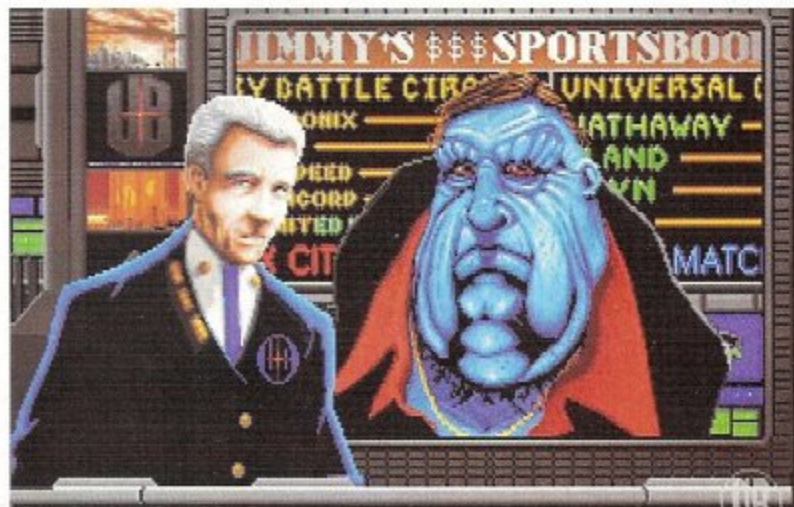
Hodnocení:

Originalita: 30%

Atmosféra: 10%

Grafika: 20%

Zvuk: 20%



Monster Truck Wars

Kdo by si nechtěl sednout za volant suproveho sportovního vozu, vžít se do role Nikiho Laudy, sešlápnout plyn a samozřejmě vyhrát. V dnešní době to není žádný problém, protože hry se čtyřkolovými přáteli člověka se vskutku rodí jako houby po dešti.

Předem bych vás měla upozornit, že hra MONSTER TRUCK WARS je pro zvlášť dobré řidiče. Ostatní se v ní budou plácát asi stejně neúspěšně jako já.

Ze začátku se mi autíčko ovládalo opravdu špatně. Postupně jsme si na sebe s plecháčem zvykli a dojeli do cíle, ale i přesto mi žádná hra nedělala s ovládním tak velké potíže jako právě MONSTER TRUCK WARS. Auto se po dráze klouže jako po kusu ledu ze strany na stranu, věčně končí zapřičeno ve svodidlech, točiče dokola a tak není divu, že můj protivník měl vždy o polovinu lepší čas než já. Když jsem jela

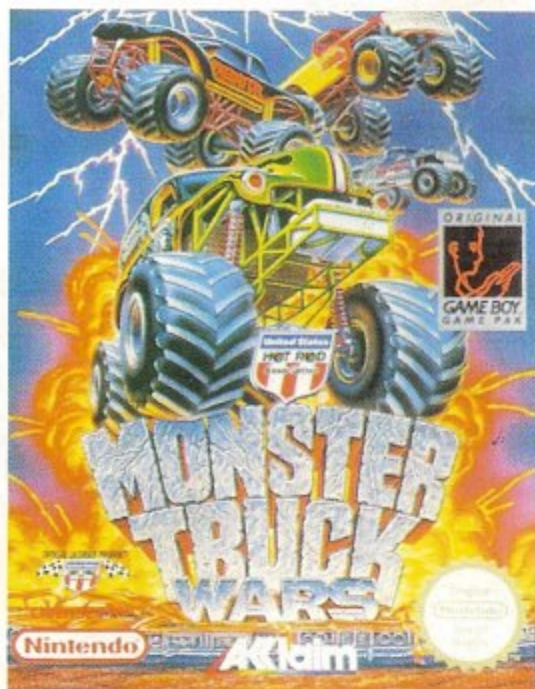
první závod, setkali jsme se s mým soupeřem poměrně brzy. Po necelých 26 sekundách jsme se opět našli u startovní (i cílové) čáry. Jediný rozdíl mezi námi byl v tom, že on už byl v cíli a já ještě stále na startu. Tímto vás v žádném případě nechci odradit od koupě této hry, protože není vyloučeno, že právě vy patříte mezi rozené závodníky a tudíž vám nebude tohle protivný autíčko dělat tak velké starosti jako dělalo mně.

Závod o nejlépe zlatý vavřínový věnec pojedete v několika lokacích USA jako je Philadelphia, Atlanta, Baltimore, Charlotte nebo Miami. Každý závod se skládá ze tří kol, ve kterých se musíte snažit zajet co nejlepší čas. Na trati jsou ikonky s různými znaky. Některé vám přidávají rychlost, jiné vám opraví vůz, atd. Poněkud však nechápu způsob získávání těchto ikon. Objeví se totiž až poté, co po nich přejezdí jedno z aut. Abyste kostku dostali,

musíte po ní nejen přeřčet, aby byla vidět, ale také se pro ni vrátit, což je velmi neohrabané. Je jasné, že váš soupeř se bude ikonám vyhýbat jako čert kříži, aby vám je neodkryl. Je to vážně zvláštní. Občas projedete přes místa plná černého bláta, na kterých samozřejmě dostanete smyk a auták pojedje tam, kam bude chtít a ne tam, kam ho budete řídit. Jó, řidič, ten tvrdý chleba má.

V žádném případě není hra MONSTER TRUCK WARS nudná ani špatná. Budete normálně závodit po klikatých drahách, ovládní se časem naučíte, i když ne dokonale a možná si zvyknete i na to, že jste stále až druzí. Já jsem si ale nezvykla a pořád doufám, že to tomu previtovi natřu.

Irena Formánková



score 65%

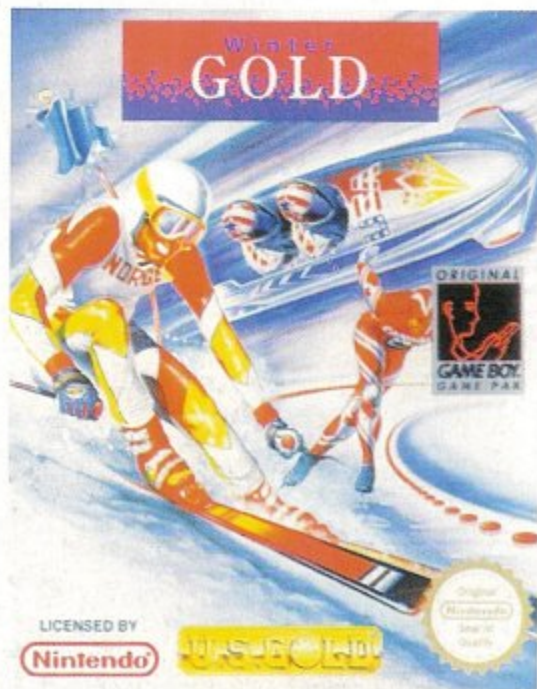
Název hry: **MONSTER TRUCK WARS**

Výrobce: **Nintendo**
Žánr: **Sport**
Styl: **Simulátor**
Počítače: **Game Boy**
Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:
Originalita: **45%**
Atmosféra: **60%**
Grafika: **60%**
Zvuk: **40%**

Winter Gold

Šálu, čepici, kombinézu, rukavice, svetr... to je zase věc. Teď je ta správná doba na lyže, brusle a na boby. Tak pojďte, vyjedeme si spolu na hory.



Pro lidi, kteří mají ze všech ročních období nejraději zimu a život si nedovedou představit bez lyží na nohách, bude hra WINTER GOLD příjemným společníkem po celý rok, ale i ostatním, kteří obcházejí lyže velikým obloukem, přinese pěkné chvíle a navíc budou díky ní ještě zatvrzelejší v tom, že lyžování je přišemně nebezpečná činnost. Naštěstí existují ještě brusle.

Nejsme jediní, kteří se rozhodli skoncovat se všemi náročnými tréninky, zabalili si svou kopu švestek a odřezali ukázat své výkony do kopců, na skokanské

můstky, bobové dráhy a kluziště potažené bílou, studenou krajkou, i když sice ne doopravdy, ale jen na oko, a to prostřednictvím této hry. Před námi je každoroční turnaj Zlato zimy, kterého se zúčastní závodníci z dvaceti zemí světa. Teď zbývá do zahájení turnaje ještě trochu času, ve kterém si můžeme jednotlivé disciplíny natrénovat.

Turnaj obsahuje kompletní soutěž, která se skládá ze sjezdu a skoků na lyžích, slalomu, volného stylu a dále zahrnuje ostatní disciplíny, jako biatlon, jízdu na bobech a rychlobruslení na krátké trati.

Správné lyžování dá pěknou práci. Musíte vybírat úzké zatáčky, dávat pozor na překážky, být nejrychlejší a přitom projet všechny branky na trati, protože jestliže nějakou vynecháte, budete diskvalifikováni. Vaše výsledky se objeví vždy po skončení soutěže a jsou ovlivněny počtem získaných medailí a nasbíraných bodů během soutěže.

Ve slalomu budete co nejrychleji kličkovat mezi brankami, u skoků na lyžích je nejen důležité doskočit nejdál, ale i držení těla, k biatlonu potřebujete velkou tělesnou kondičku a přesnou mušku na střelbu, při sjezdu volným stylem pojedete vysokou rychlostí trať dlouhou 250 km, která je pokryta spoustou sněhových boulí, na kterých lyžař musí provést dva povinné akrobatické skoky - „helikoptéru“ a „flip“. Kdepak, nikdo mi nenamluví, že lyžování je bezpečný sport.

Ovládní závodníků ve hře WINTER GOLD vám nezpůsobí příliš velkou fyzickou zátěž.

Jsou disciplíny jednodušší i složitější na ovládní, ale v podstatě u většiny je nejdůležitější tlačítko křížového ovladače, a to doleva nebo doprava, které musíte střídavě rychle mačkat, aby závodník vykonával daný pohyb. Někde se zapojí také jiná tlačítka, ale pořád je to jednoduché a jistě to zvládnete. Horší je to se skoky, výškoy, apod. Tady totiž musíte přesně vypočítat, kdy tlačítka zmáčknout, abyste všechno v pohodě zvládli a zlomili si raději lyže než vaz.

Irena Formánková

score 66%

Název hry: **WINTER GOLD**

Výrobce: **Nintendo**
Žánr: **Sport**
Styl: **Akční**
Počítače: **Game Boy**
Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:
Originalita: **60%**
Atmosféra: **60%**
Grafika: **55%**
Zvuk: **65%**

error
not enough memory

error
general protection fault

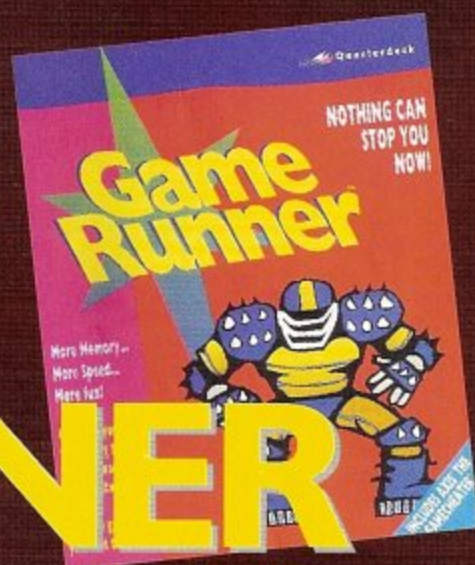
error
not enough EMS

error
#34 528

error
not enough XMS

error
couldn't find ...

Chyba! Že ještě nemáte GAMERUNNER



QEMM® 7.0 Memory Manager

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

HYPER DISK™ Disk Cache

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

AXIS™ The GameCheater

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

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

Nebo je váš hard disk stále neúnosně pomalý?

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

 Quarterdeck
INTERNATIONAL



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

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

Virtuoso. Jak vznešený název. Tentokrát se však koncerto nepovedlo - bídná akce falešně vrže na housličky zvané nervy.

Jít na VIRTUOSA do divadla, asi bych se bavil. Po jevišti by chodil dlouhovlasý chlápek, občas by poklekl a vystřelil nejdříve z levého a pak z pravého koltu mezi plesnivé baby v první řadě. Toho chlápka vlastně už znám, nechal si sice změnit účes, ale je to evidentně postarší hrdina ze hry RED HELL (SCORE 8, 1996) nazvaný pracovním demontem. Ten se přede mnou jen tak neschová. Logo firmy Elite mě nemálo překvapilo. Elite bývali elitou, přibližně před deseti lety na ZX spectru. Pamatuji se na jejich vynikající střílečku COMMANDO z roku 1984, u které jsem promáčkli železný zvonkový joystick. V té době měli svůj klimax, avšak po vymizení osmibitů se bezhlukně vypařili. Po dlouhé, předlouhé pauze, kdy žili jen z drobkovitých titulů a nikdo je neregistroval, jsou zpátky s něčím „větším“. Větším proto, že je to CD titul. Jako zmrtychvstání by to byl docela schopný start, ale je tu totiž - VIRTUOSO je propadák řádu jedna.

Propadák má své obecné znaky a pravidla stejně jako bomby. V úvaze v minulém čísle jsem stručně shrnul periodicky se opakující mínusy propadáků a neuplynul ani měsíc a dostává se mi do ruky tato hra jako dobrý záporný příklad, který v podstatě shrnuje všechny brakoidní znaky v nádherně kompaktní nepovedené celek.

VIRTUOSO je zvláštní variací na soudobé trojrozměrné akční

Virtuoso

střílečky. Má stejný 3D princip jako DOOM, jenomže se neodehrává v pekle, ale na Marsu, v jeskyních nebo v zasněženém, duchy postřiženém domě. Pozor, přichází názorný příklad: zalistujte ve vzpomínkách a vyvolejte obrázky DOOMa, CYCLONE, EXTREMIS nebo jiné podobné akce. Teď si představte, že jste na mol opilí, a házejte do sebe fiktivní panáky, dokud se grafika podstatně nerozmaže. Do středu pohledu si přimyslete hrubě digitalizovanou vlasatou postavu, která přesně odpovídá výrazu Pěst na oko a zakrývá přímkou vašeho pohledu tak chytře, abyste neviděli nic, co se nachází přímo před vámi. Teď přinutíte vaše smysly, aby přivolaaly slyšiny ve stylu nepovedené esoterické kakofonie. A aby byl tento imaginární obraz úplný, můžete se trochu, ale opravdu jen malinko ublíknout. Máte to? Jste v obraze? V tom případě jste si zrovna představili VIRTUOSA. Můžete si utřít brady, lekce skončila.

Váš vlasatý hrdina je, jak již bylo řečeno, demontní a navíc se bojí! A kdo se bojí, nesmí do DOOMa, jinak dopadne jako náš virtuoso, který padne na kolena, kdykoliv ho donutíte střelit. Naopak v situaci jiné, kdy se na něj nepřítel valí horem dolem, ho chrání demence před šílenstvím. V těchto, řekl bych, životně důležitých momentech si většinou stoupne zády ke zdi a vzpomíná na ovar s křenem. Zatímco slintá po ovaru, nezbyvá vám než zuby nehty bojovat s ovládáním a snažit se mačkat tlačítka v takovém šťastném pořadí, aby se demont laskavě odlepil od zdi, poklekl a začal střelit. Kromě demence a strachu je náš hrdina asi navíc kouzelník, protože disponuje nekonečnou municí. V některých záhadných případech se dokonce otáčí k akci zády a civí vám do tváře, jako by chtěl zastřelit vás. V takových momentech mě hrálo vědomí, že mám neprůstředný filtr značky „ACTIONPROOF“. Jak tak na mě civěl za doprovodu neslychané kakofonie, byl jsem rád, opravdu rád, že mohu učinit dobrý skutek a zvolat do světa širého: VIRTUOSO MĚ XMRTI ŠTVE! (ne, že bych bych zaujatý). Tak, to bychom měli.

Do žánru v tabulce jsem našel pravdivé příběhy proto, že se možná jedná o malarický sen autora, který se skutečně udál. Zdálo se mu o tom, že při



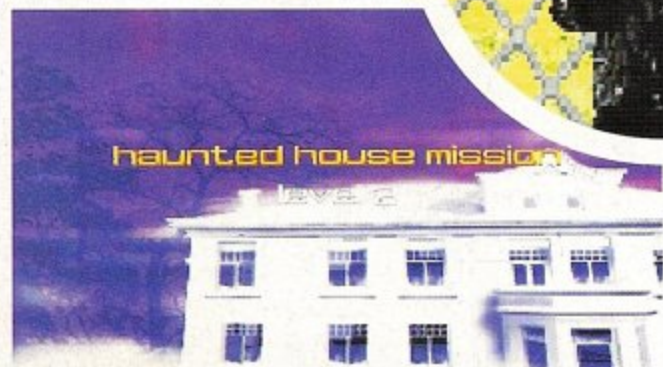
Potvora má srdce, kdo by to byl řekl (nahore). Rozmazáno... (dole)

hraní prožívá táhlá muka - že bloudí úzkými uličkami zmateného bludiště bez sebemenšího náznaku směru, jediné mučivý radar mu neustále ukazoval, že se na něj něco řítí zezadu a on se nemůže dostatečně rychle otočit. Opravdu děsivá noční můra. A navíc si ji můžete zahrát ve hře, jak ona se to sakra ta hra jmenovala, něco jako VIRUSÓZO, VIRULÓZO, nebo tak nějak. Abych neskončil a nešel na ovar s křenem příliš brzo, vysypu ještě nějaké drobné info o hře, i když jste si už pravděpodobně o výtvaru firmy Elite vytvořili obrázek vskutku dostatečný. Po zastřelení nepřítele se dotýčný rozprskne na spoustu duhových číslic s body. Občas narazíte na zvláštní koule, po jejichž rozstřelení se vysypou bonusky doplňující energii nebo (údajně) zvyšující rychlost. Hru je možno sejmout pouze po dokončení celé úrovně, což je zárukou nekonečných muk, kdy budete některou úroveň procházet stokrát pouze proto, že virtuoso v sebevražedném záchvatu občas šlápne do louže a utopí se, nebo proto, že vás zezadu převálcují sněhové koule nebo pokoušou sněhuláci. Amok vrcholí, když se na vás zezadu rozjede několik motorkářů a vy je ještě před smrtí vidíte mizet ve stěně před vámi. Kdyby na mě v ten moment ze stěny vykoul Keanu Reeves a zeptal se mě, zda bych mu nenabídl kus ovaru s křenem, sice bych se nelekl (mám přeci neprůstředný filtr, ha!), ale natáhl bych si plynovou masku s filtrem, jen tak kdyby něco (znáte to). I když, pravda, jedna jediná kladná věc se krčí

za horou braku. Zaujala mě skutečnost, že kudy projedete, zůstanou po vás stopy. Jelikož se většinu času motáte pořád dokola, začnou být stopy časem všudypřítomné a frustrující, ale řekněme, že by podobné (třeba krvavé) stopy byly třeba v DOOMu, mohli byste si říci „tudy už jsem šel“ a jízlivě přejít pohledem po hromadě mrtvol okolo vašich stop.

Po zakoupení „hry“ VIRTUOSO vás mohou popadnout brutální deprese z její demence, a pak Alláh s vámi. Závěr: braku je nejlepší se vyhnout a náš subjekt rozhodně patří mezi zlé brakoidy. Ignorujte ho.

Andrej Anastasov



Dlouhé vlasy, fousy, černé brýle, koženou bundu, pupek, dvě brokajdy, zkrátka pan umělec (v kroužku). Ten flek vlevo je možná něco nebezpečného (nahore). Dům hrůzy, utíkejte co nejdál můžete (dole).

score 27%

Název hry:	VIRTUOSO
Výrobce:	Elite
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítače:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	25%
Grafika:	30%
Zvuk:	25%

Lords of the Realm

LORDS OF THE REALM je strategickou hrou z období feudální rozdrobenosti ve středověké Anglii. Stanete se tady pánem jednoho hrabství a vašim úkolem nebude nic jiného, než porazit zbývajících pět hráčů, sjednotit celou zemi a stát se králem Anglie. Jak prosté.

Ty dobré věci:

LORDS OF THE REALM umožňuje hru až šesti hráčů najednou na jednom počítači. Umožňuje také hru dvou hráčů po modemu. Hra se odehrává v jednotlivých tazích (podobně jako CIVILIZATION) a umožňuje dokonalé promyšlení všech tahů. Kromě klasické dobovatelské řehole jako bojování, vyvražďování vesničků a jejich následného podrobování a udobňování má hra i některá vylepšení. Jednotlivé tahy například zachycují jednotlivá roční období (jaro, léto, podzim, zima, pro zapomětlivé) a strategii je třeba tomuto cyklu přizpůsobit. Jako každá správná strategie má LORDS OF THE REALM několik úrovní. Předně je to mapa Anglie - tady zjistíte, jak vás ostatní páni/hráči obkličují, kde jste prohráli poslední bitvy a kudy na vás táhnou nepřátelské hordy. Pak můžete přepnout na bližší mapu, která je téměř, ale ne zcela úplně naprosto nepodobná skutečné mapě Anglie. Je rozdělená na třicet nestejně velikých a nestejně vypadajících hrabství, z nichž na každém je přesně jedno město, přesně šestnáct polí a skoro jeden hrad (pokud ho nepostavíte, není tam). Na této mapě už můžete vidět malinké vojačky reprezentující armádičky, malinké kravičky reprezentující pastviny, ovečky reprezentující ovčiny, políčka reprezentující políčky atd. Odtud je také přístup k obvyklým nástrojům středověkého stratega jako je pokladnice, poradce, ikony pohybů armád a zboží atd. zatímco v pokladnici se dozvíte, o kolik peněz jste přišli a kolik zbraní jste ztratili v boji, poradce vám řekne, jak špatně si vedete a dalšími ikonami můžete pohybovat zbylými armádami a zbožím. Máte-li alespoň něco

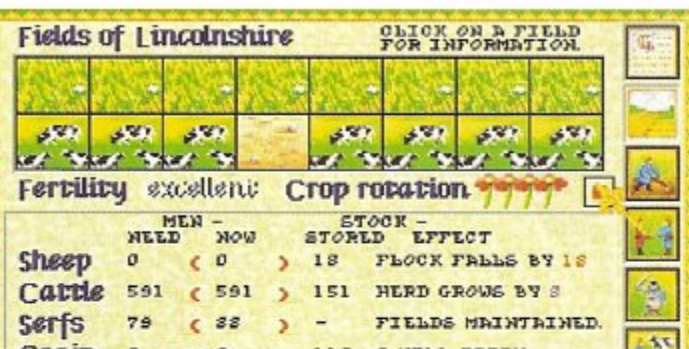
z toho. Zajímavá, i když zcela zbytečná je ikona stavění hradů - pravda, můžete si tady postavit vlastní hrad, jestli vás to zajímá.

Když zůstaneme u popisného stylu, řekněme si ještě, že následuje třetí úroveň, kde se dostaneme přímo „k jádru ovce“. Kliknutím na zemi (pokud je pod vaší nadvládou ovšem) máte přístup k ryze ekonomickým ukazatelům jako - co vaši lidé jedí, co je oseto na polích, kolik lidí vám v tomto tahu uteklo, případně jaký obchodník vás přijel oškubat. Tady se odehrává „ta pravá“ strategie - tady můžete nastavit, co se na oněch šestnácti políčkách bude pěstovat, kolik z toho lidé zkonsumují (lidé se žijí buďto obilím, ovci, kravami nebo kravským mlékem), kolik úsilí věnují lidé na jiné bohu libé činnosti (těžba dřeva, železa, kamene, výroba zbraní, stavění) a kolik jich odvedete do armády.

Abychom vyčerpali všechny možnosti, musíme se zmínit ještě o dalších dvou možnostech strategického využití - pokud svou zemi obhospodařujete slušně, můžete naverbovat armádu a hurá do světa - tam se s největší pravděpodobností setkáte s jinými armádami, se kterými budete bojovat v bojové sekvenci v pohledu shora (kdo viděl starší dílka IMPRESSIONS jako COHORTS či CAESAR, ví, o čem je řeč, kdo ne, může být jedině rád). Poslední a finální volbou je dobývání hradu - v případě, že je země vybavena hradem, je třeba jej dobýt obvyklou kombinací obléhání, vyhladovávání, střelení z katapultů, vyrážení bran beranidly a dalších radovánek. Zvládnete-li tohle všechno, jste král! Jak prosté!

Ty špatné věci:

První část neobsahovala hodnocení hry - obsahovala jen její popis. Kdyby nám nezáleželo na našich čtenářích, mohli bychom skončit a bylo by to. Nechceme ale zapomenout na jedno důležité, neřekli jsme, jak se hra hraje! Po pravdě řečeno - nic moc. Především je neskonale stereotypní. Nemyslím si, že bych byl záračným stratégem a geniálním vojevůdcem, ale na nejvyšší obtížnost jsem hru dohrál poměrně snadno, bez nejmenších obtíží. Postupoval jsem od země k zemi, dobyl jsem zemi, obnovil jsem zemi, dobyl jsem další, obnovil další a najednou byl konec. Počítačem řízení oponenti se chovali jako neskuteční šmudlové - občas proti mě vytáhli s mizivou armádou - jejich hrady byly slabě chráněny a málokdy jim někdo přišel na pomoc. Rovněž ekonomická úroveň - udržování jednotlivých zemí při životě a štěstí je po čase trochu nudná. Ano - jarní osévání políček a podzimní sklizeň je sice chvíli legrace, ale časem přijdete na to, že buďto nemáte dost lidí na to, abyste sklídili všechnu úrodu, nebo nemáte dost obilí, abyste jim nakrmili všechny lidi. Časem



Tady je možné nastavit, čím se budou lidé živit - teď žijí z kravského mléka a očividně jim to chutná! (nahore) Zajímavý, i když zcela bezcenný editor hradů. Kdo se chce piplat s hezkým hradem, má ale šanci... (uprostřed) Blízko konce hry jsou moje armády okolo posledního hradu posledního zbylého nepřítele (dole).



tak přijdete na to, že nejlepším způsobem je chov krav a výroba mléčných výrobků, které nasýtí všechny (všichni posléze dostanou velice ošklivou otravu z mléka). Zcela nesmyslná je však nemožnost zakládat nová pole - žít jen z 16 políček je nesmysl a odpadá tak také možnost boje o strategicky výhodné a ekonomicky silné země - všechny jsou stejné!

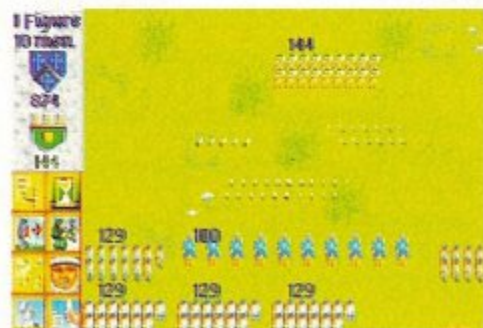
Systém bojů je nudný a špatně zpracovaný - jako na potvoru všechny počítačem řízené boje dopadnou vždy stejně, a tak je lepší hrát je manuálně. Zcela chybí možnost vycvičení jednotek, a tak jediný rozdíl síly je v druhu použitých zbraní (luky, šípy, meče, sekery, palice či rytířská zbroj). Editor hradů je sice roztomilý, ale za celou hru jsem nemusel postavit jediný hrad - žádný nepřítel se nikdy nedostal až k centru mé země, aby ji mohl obléhat a dobyté hrady jsem použil jako vlastní - také zcela zbytečně samozřejmě.

To všechno:

LORDS OF THE REALM je zcela průměrnou strategickou hrou. Klade si za cíl být komplexní

a propracovanou, ale díky svým zanedbaným restrikcím ve všech směrech (nemožnost rozpinání osevních ploch, limitovaný počet obyvatel) zůstává jen slaboučkým odvarem mezi giganty jako COLONIZATION nebo MASTER OF MAGIC. Škoda, letitá hra CAESAR firmy IMPRESSIONS patří mezi nejlepší strategie vůbec!

Jan Eisler

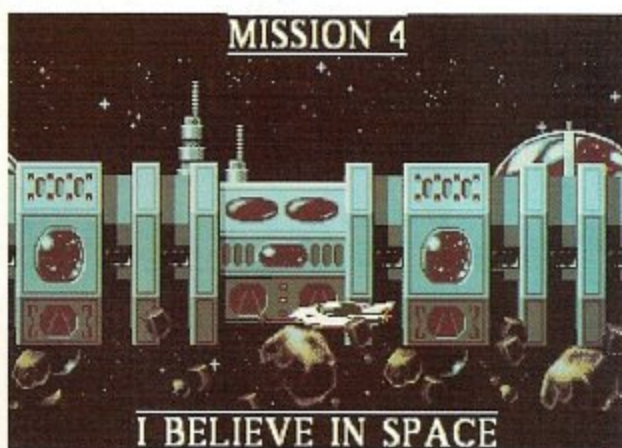


score	50%
Název hry:	LORDS OF THE REALM
Výrobce:	Impressions
Žánr:	Historická
Styl:	Strategie
Počítače:	PC, Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	40%
Grafika:	50%
Zvuk:	50%

Cannon Fodder 2

Nová věc od Sensible Software? Nó jasně! Takže zase další spousta malejch divnejch paňáků s ještě menšíma pistolkami, golfovejma holema a fotbalovým míčem? Tak uvidíme.

Nazdar mastňáci! Mé méno je seržant Dexter, ale sem známej spíš jako „Krvák Dex“. Je mi voppravdu jedno, jak mi budete říkat, ale na jedno si dejte zatracenýho majzla. Jestli se tady mezi váma najde nákejňouma, co si myslí, že je nákej génius nebo co a bude mi do toho kecat, tak ze mě nedostanete voppravdu ani slovo. Ale k věci, vojáci. Mým úkolem je říct vám něco vo záležitosti, která si nechá říkat Cannon Fodder 2. Dostal sem to jako rozkaz vod vyšších míst, takže pěkně natahujte sluchy a držte klapáčky. Co sem to teda ... ? Jo, ten Fodder. V podstatě se teda, jako nejedná vo nic novýho, abych pravdu řek. Jak asi většina z vás už zmerčila podle toho ména, de vo náký pokračování nebo co. Bylo mi řečený, že jako ten první byl nákej zatraceně úspěšnej. Tím chci říct, že tam šlo prej vo náký pěkný nakreslení, nebo tak nák, prej i tu kapelu tam měli dobrou a vůbec to snad nemělo lidi nudit. Ze se prej něco takovýho jako dlouho nevidí. Hele, abych pravdu řek, mně je to voupně jedno, co si vo tom kdo myslí. Já si to s váma nákej ten čas vodsedím a pak hned zpátky ke svý rotě do Sarajeva. Jó, tam to je jiný kafe. Tam si chlapi jako sem já voppravdu užijou. Ale teda



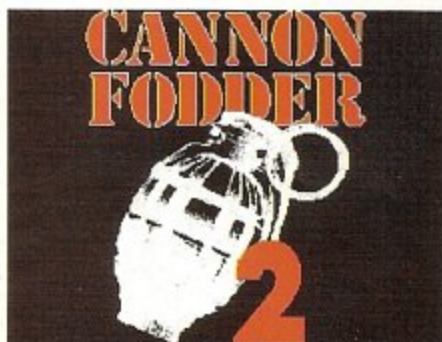
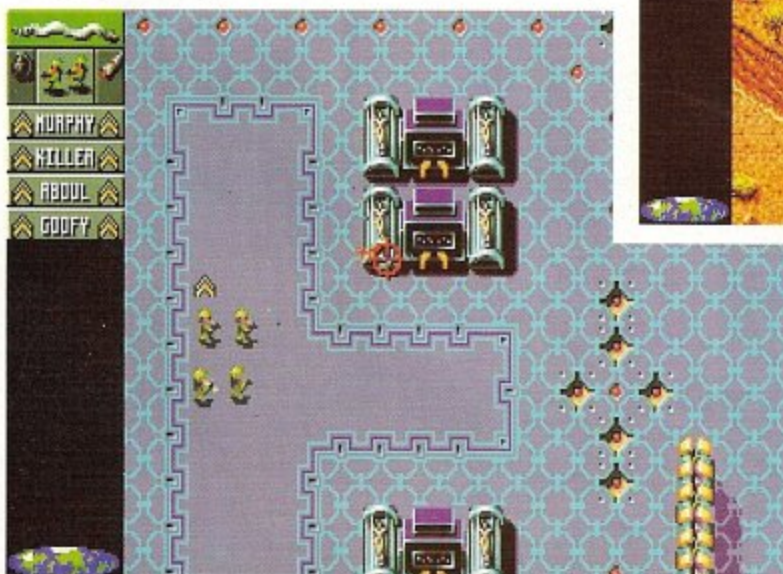
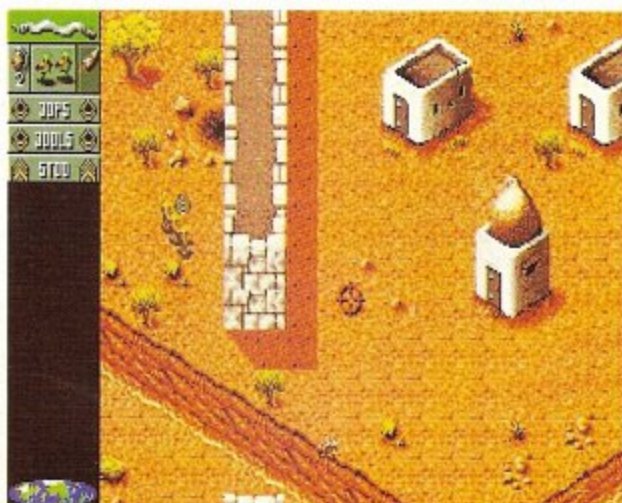
zpátky k tomu ... Jak se to sakra jenom!? Co chceš, bažante? „Cannon Fodder 2, pane.“ Jo, to je vono! Sedni si. Takže dneska je na programu ten Fokr 2. Tady ve svejch papírech mám přesný instrukce vo celým projektu. Tak teda jako začnem.

Na rozdíl vod toho prvního, kterej se jako celej vodehrával ve stejný době. Tím chci říct, že se tam ty jednotky teda pohybovaly na různých místech, jako je třeba prales nebo bažiny, v nákým ledu a tak, tak teda jako v tomhle druhym se vám normálně dostali do těch ... Nooo Různejch časovejch vobdobí. Snažím se vám tady naznačit, že se nákým divným způsobem přenášej třeba do budoucnosti nebo do třicátých let ve Státech, nebo i to toho, no, středověku a na nákej

kosmickej litačej verk, nebo snad i nákou cizí planetu, a tak. By mně voppravdu zatraceně interesovalo, jak je něco podobnýho v dnešní době jako teda možný. Si fakt myslím, že na to ty palice doktorský ještě nepřišli, aby se lidi jako mohli dostat do různých dob. Ale třeba i jo, voni sou to divný patróni. Nikdo mi nedal rozkaz vo tom přemejšlet, tak teda jako budu pokračovat podle těch lejster. Voni v tom prvníh měli taky kromě klasický výstroje prej i náký možnosti jezdit a lejtat v různých tancích, vrtulnicích, skútrech a podobnejch krámech. No a právě k tomu tu mám jako nákou poznámku, že prej v tom druhým se jim ten strojovej a zbraňovej park prej rozšířil.

Vám teda přečtu, vo co. Takže v tom středověku můžete jezdit na takovym jako žebřičku a prej i lítat na fakticky voppravdovým drakovi. Taky se tam mihne taková věc podobná našim

vrtulníkum, jenže si asi dovedete představit jak to v tý době mohlo fungovat a vypadat. V těch třicátých letech se dá jezdit takovou tou klasickou károu, co ste jich určitě viděli spoustu v těch gangsterskejch filmech a taky ve věci podobný dnešnímu džípu, nebo lítat vzducholodí, jako byly ty Cepelíny. No a na tý jiný planetě prej používaj ty litačej talejře a lejtrový děla a podobný pitomosti, nad kterejma člověku vstávaj vlasy na hlavě. Krom toho samozřejmě používaj starou dobrou vejzbroj a vejstroj stejně jako v tý jedničce. Se



tady dočítam vo dalších vymoženostech, vo kterejch vás mám teda jako informovat. Narodil vod toho prvního dílu je možný si vližt do nákejch baráků, hangárů a tak a normálně to tam vevnitř šácnout, což teda hodnotim. Je to, ale prej možný jenom na některejch místech, který sou k tomu určený. Mluví se tady vo tý cizí planetě a ještě nákejch jiných místech, ale to si pak určitě rádi zjistíte sami, co?

Pak je tu taky zmejinka vohledně náročnosti. Hele chlapi, jak tady čtu, tak je to tam prej mnohem tvrdší než v tý první akci. Jediný co vám jako můžu říct, je, abyste si dávali zatracenýho majzla. Je tady totiž ještě připojená jako náká tabulka se ztrátama v našich řadách, a říkam vám, vypadá to setsakra bledě. Než puďte do akce, pořádně si prohlídněte mapy, který dostanete, na každym rohu tam čihá nepřítel, kterým je jedno, že máte doma ženskou s parchantama. Je to všem jasný?! „Ano, pane!“ To sem rád.

Ale tedka zas něco příjemnějšího. V tomhle hlášení se píše, že tam maj moc dobrou kapelu, která se vám postará vo zábavu. Takže jako ten zvukovej a hudební doprovod, jak tady čtu, je moc dobrej. Tak, a to je asi tak všechno, co sem vám měl reprodukovat z tady toho hlášení.

Nakonec bych vám ještě teda chtěl říct ten svý názor, no, na celou věc. Ehm... Ehm... Jak tak srovnávam hlášení vo tý předchozí akci s tím vo tý současny, tak mi teda jako něco říká, že tahle, na kterou rukujete vy, je vo trochu vostřejší a díky těm časovej, nó, přesunům, pro vojáka jako zajímavější. Ale pro ty z vás který se zúčastnili už tý první akce to možná začne bejt po nákým čase trochu jako voprúz. Jenže když to zase vemu z druhý strany, tak se myslím jedná vo docela fajnovou prácičku pro správný chlapy, jako ste vy. Ted už záleží fakt jenom na vás, jak se s tím vypořádáte. Vám teda děkuju za pozornost. Rozchod.

Tomáš Vápeník

score 75%

Název hry: **CANNON FODDER 2**

Výrobce: **Sensible Soft.**

Žánr: **Válečná**

Styl: **Střílečka**

Počítače: **Amiga, PC**

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **70%**

Atmosféra: **68%**

Grafika: **68%**

Zvuk: **80%**

PowerDrive

Mám počítač. PC. Mám počítač PC a když mi zbude čas, hraji na něm hry. Počítačové hry. Počítačové hry na počítači PC. To zní zajímavě, ale člověk si přece jen musí trochu vybírat. Díky hře POWER DRIVE jsem si uvědomil, jak. Zjistil jsem totiž, že jsou na světě věci, které opravdu nepotřebuji. Řeknu vám o nich.

Hra POWER DRIVE se snaží zopakovat neúspěch, který kdysi sklídila firma TEAM 17 se svou hrou OVERDRIVE (SCORE 2, 45%). Kromě shodného názvu si teď tým RAGE SOFTWARE publikující pod gigantem US GOLD vybral i obdobně stupidní obsah a zpracování. Nepotřebuji vědět, že POWER DRIVE je multiplatformová hra, která je souběžně vypuštěna na PC, AMIGU, i konsole SEGA. Nepotřebuji to vědět a je mi to jedno - mluvíme tady o PC verzi. Nepotřebuji vědět, že na konzolích se z této hry může stát hit - i když POWER DRIVE zdaleka nedosahuje kvalit her jako MICRO MACHINES, kvalitních závodních her není na konsole nikdy dost. Hra POWER DRIVE však přímo září svým zaměřením na konsole - konverze pro PC je nejen horší, než verze třeba pro MEGA DRIVE, ale navíc nese i několik rysů her na konsole, které já opravdu nepotřebuji vidět! Proč bych u všech čertů měl potřebovat u hry pro PC systém přístupových hesel do jednotlivých úrovní, když ve vedlejším menu je funkce LOAD/SAVE. Jestli někoho baví vypisovat hesla jako „T4V9;8XGFCJZNS53“ namísto prachspřestého uložení na disk, mě rozhodně ne. Proč bych měl probíhat pokáždě,

když hru začnu, znovu definovat klávesy pro ovládání? Proč mám při každém spuštění hry minutu čekat, než proběhne pár úvodních obrazovek s naprosto hroznými logy firem US GOLD a RAGE SOFTWARE, které nelze přeskocit? Proč je otevírání oken a volení jednotlivých položek tak nechutně pomalé a zdouhavé? Proč je hra tak neuvěřitelně uživatelsky nepřátelská, co jsem jí udělal? A hlavně - proč bych tohle všechno měl vydržet? Jedinou útěchou by mohla být hra samotná, respektive její zábava a hrátelnost. Není. Vezměme to ale popořádku.

Obsah a náplň. Obojí je senzační. POWER DRIVE je závodní hrou zachycenou z pseudo 3D pohledu shora, kde ovládám jedno ze šesti autíček, jezdím v osmi zemích světa v několika desítkách okruzích, časovkách a dovednostních testech. Jezdím ve dne, jezdím v noci, jezdím v dešti, ve sněhu, na písku, na ledu. Jezdím dokola a jezdím na trati a ... nebaví a frustruje mě to hned z několika důvodů. To tedy nepotřebuji!

Ovládání. Ovládání je příšerné. Ne, není špatně naprogramované, není nijak jednoduché a dynamika pohybu není špatná, jen je příšerné. Nejen, že žádný existující automobil se takhle nechová, ale není možné si ani představit, že by se takhle choval. I při sebelepším povrchu se auto neustále smýká, udržet je v rovině je téměř nemožné, navíc se automobil při startu bezdůvodně vychyluje z dráhy, o jízdních vlastnostech na ledu ani nemluvíme! Ne, takové ovládání u hry, která by mě bavila, nepotřebuji.

Speciální předměty. Zajisté, kořením závodních her jsou speciální předměty. I tady se, stejně jako ve skutečných automobilových závodech, povaluje na zemi spousta speciálních předmětů. Na rozdíl od mrtvých psů,

koček, ptáků, utrhaných končetin nepozorných diváků a lynčovaných pořadatelů ve skutečných závodech se tady na zemi objevují stopky (které magicky zastavují čas),

urychlovače jízdy a peníze. A bez peněz do

hospody nelez! Ne, že bych je v závodní hře k něčemu potřeboval.

Peníze. Peníze totiž hýbou světem, a tak nemůžou chybět ani tady. Kromě již zmíněných bankovek, které se povalují na trati, lze peníze získat i za rychlý čas, vítězství v závodě či splnění speciálních dovednostních testů. Většinu peněz člověk ovšem prohráje za opravování otlučeného a roztržkaného vozu, který se z automobilu stane po každém kole. Pokud ovšem někdo zázračným způsobem ušetří dostatek peněz, může si postupně kupovat lepší a rychlejší vozy. Ne, že by mi to k něčemu bylo - to poslední, na čem v závodech záleží, je totiž rychlost.

Závod. Závod je totiž, podobně jako u již zmíněné hry OVERDRIVE, zaměřen spíše na memorizování trati a zatáčení v pravý čas a sbírání speciálních předmětů, které jsou šikovně umístěny na velice špatně dosažitelných místech. Takový závod nepotřebuji. Kromě toho jsou na každé trati výpně rozmístěny tzv. hopsače, které už vůbec nepotřebuji.

„Hopsače“ jsou spolu s počítačem řízeným oponentem rafinovanými prostředky k dosažení maximální frustrace. Hopsače jsou malé hrbolky na trati, které po přejetí vymrští automobil do výšky. Nic proti, kdyby nebylo 90% těchto prvků umístěno před zatáčkou - jelikož automobil je v letu zcela neovladatelný, je obvykle mrštěn přímo do mantinelu zatáčky, což k udržení dobré kondice vozu vůbec nepřispívá. Mluvíme-li o počítačovém oponentu (ano, je zde pouze jeden), jeho

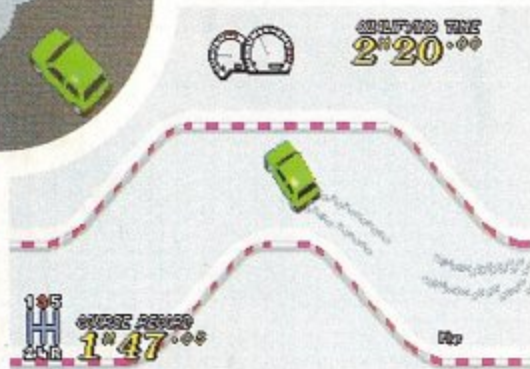


Mám Švédsko docela rád, ale takhle kluzký led se sněhem jsem ještě nikdy nikde neviděl (nahore)! Prší prší, jen se leje... kam mě asi tahle zatáčka na kluzkém povrchu vynese (dole)?

a to na startu a v cíli, kam počítač obvykle dorazí jako první. To ke štěstí nepotřebuji.

Hra POWER DRIVE má ještě několik desítek záporů, na které však už není místo. Mohl bych se rozepisovat o špatné hudbě, ubohé grafice, nemožnosti hry dvou hráčů najednou, substandardní hrátelnosti, frustrující obtížnosti a celkové zaostalosti hry. Ale neudělám to, nemám to totiž vůbec zapotřebí! A vy taky ne!

Jan Eisler



Druhá etapa závodu, poušť v Keni. Hezké, hezké (nahore)... Je to zvláštní, ale bez světla je jízda v noci mnohem přehlednější. Alespoň v téhle hře určitě (uprostřed). Tady je silnice celkem široká, ale počkejte, až budete projíždět uzoučkými serpentýnami (vlevo). Obzvláště frustrující je tzv. „Dovednostní test“. Myslet si, že z něj auto vyjde nepotlučené, by bylo hloupé (vpravo).

score 35%

Název hry: **POWER-DRIVE**

Výrobce: **Rage / US Gold**

Žánr: **Sport**

Styl: **Akční**

Počítače: **PC, PC CD-ROM**

Amiga, CD32, Mega Drive

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **20%**

Atmosféra: **25%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **40%**

Syndicate

Zvětšete své impérium, upevněte absolutní moc, vládněte celému světu. Hrajte SYNDICATE!

22. století. Dvatisíce dvě stě let po ukřižování Krista. Tisíc let od křížáckých výprav. Dvě stě let od vzniku Spojených států evropských. Sto padesát let od vzniku Nového Světového Pořádku. A pak to přišlo. Před padesáti lety. Bída na jihu, bohatství a přepych na severu. Válka. Rozvrat a zmar. Marné pokusy o mírová řešení.

Jako vždy usedáte k monitoru svého počítače. Bezduše sledujete nudné zprávy a každodenní přehledy. A tak vzpomínáte dál. Právě tenkrát jste získal to nejcennější - CHIP. Malou elektronickou součástku, pomocí které lze ovládat miliony lidí. Byl zmatek, mocenské vakuum, proto přivítali chip - svoji novou drogu, která jim dala vše. Řídí jejich mozky, řídí jejich těla, řídí jejich životy. Proto přivítali vaši tvrdou ruku, přivítali řád, přivítali váš SYNDICATE. Podařilo se vám začít dle vašich představ. Váš SYNDICATE vzrůstal. Z vašich vzpomínek váš vyrušilo zazvonění vašeho telefonu. Elektronický hlas vaší elektronické sekretářky vám oznamuje jméno volajícího. Po vašem svolení vás okamžitě spojí a na vašem monitoru se objevuje tvář kapitána vašich tajné policie. Referuje o událostech posledních dnů, samé špatné zprávy. SYNDICATE je ohrožen. Je třeba rychle jednat. Mírové síly brojí proti Vám. Je třeba SYNDICATE nejen upevnit, ale i rozšířit. Expanze byl vždycky váš sen. Rozhodnete se nasadit svou tajnou zbraň. Nové typy cyberagentů. Prvotřídních robotů s lidskou myslí, perfektně vycvičených, perfektně vyzbrojených a slepě oddaných jedinému člověku - vám. Ale i vy musíte vyrazit do boje. Jako za starých časů. Vněst do ulic zmatek a strach. Zlikvidovat odpůrce a rozšířit říši. Dosáhnout křížené světovlády. A tak jste se octnul znovu v ulicích, znovu v boji. Obklopen svými cyberagenty

bojujete za rozšíření a upevnění SYNDICATU. Boj to však není jednoduchý, přeci jen jste ještě zranitelný. Musíte být velmi, velmi opatrný. Tolik lidí by vás chtělo odstranit, tolik lidí vás chce zabít. Ještě, že máte svůj druhý mozek, svůj computer. Kdykoliv ho požádáte, je vám k dispozici. Dokonalé strategické plány, mapy, alternativní zbraně a jejich použití, kontrola a vyzbrojování vašich cyberagentů. SYNDICATE je třeba rozšířit. Je třeba bojovat. Ulice vašeho velkoměsta jsou plné lidí, robotů a různých podivných elektronických individuí. Ta nejhorší sebranka, která byla sestrojena ještě ve starých časech, ale i profesionální agenti a bojovníci, kteří jsou schopni zabít každého s takovým klidem, jako když si mažou máslo na chleba. Ti všichni vás chtějí odstranit a zničit váš SYNDICATE. Musíte bojovat. Nejen v Evropě, ale i na dalších kontinentech, v Asii, v Americe a Africe. Musíte dostat pod svůj SYNDICATE mnoho a mnoho dalších zemí.

Hej, proberte se! No tak! Hej... nebo vás mám kopnout do hlavy, abyste se už konečně probrali? To není žádné sci-fi, ale realita. Nebo může to být realita, když zapnete svůj Mega Drive, a začnete hrát hru SYNDICATE. Ano, ano, ano. Ta slavná hra SYNDICATE, kterou už obdivovaly tisíce hráčů na Amize a PC, ta, kterou vždy tolik oslavovali a hráli do úmoru, je nyní dostupná i na Mega Drive. I vy nyní můžete přeskočit o několik století vpřed a octnout se v hluboké budoucnosti a budovat svůj SYNDICATE.

Rekneme si nyní několik slov o technické stránce hry. Nutno říci, že sci-fi her je nespočet. Není se také proč divit - co bude v budoucnosti, nikdo neví, takže tvůrci mohou klidně pustit uzdu své fantazii a vymyslet si prakticky cokoli. A nikdo je přitom nemůže nařknout, že si vymýšlejí a že takhle to nebylo, protože to nikdo neví. Nicméně průměrně inteligentní člověk určitě ví, co je pro něj ve sci-fi oblasti únosné a co ne. Například, když vidí růžové ufony jezdící na fialových žaboslonech a střelící ohnivé koule po svých hybridních a oslízlych nepřítelích, určitě hned svůj Mega Drive vypne. Ale SYNDICATE, to je samozřejmě něco jiného. Inteligentní a logická sci-fi hra, která má nápad a je dostatečně zajímavá. Navíc je výborně vymyšlená a do detailů promyšlená, takže jde opravdu o téměř dokonalý sci-fi příběh z daleké budoucnosti.



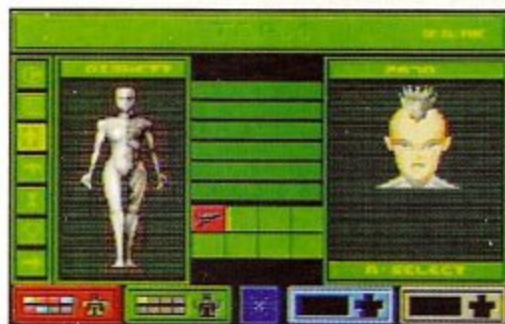
GENERATING REPLACEMENT LINE

Malým škraloupem na jinak velmi dobré hře je však její grafická stránka. Grafika určitě neodpovídá všem možnostem Mega Drive a dá se říci, že je jakoby matná. Postavy nejsou příliš přesně animované. Navíc jsou dost malé, a proto mnohdy i těžko od sebe rozeznatelné. I budovy a různé stavby nejsou na takové úrovni, jak by se dalo čekat.

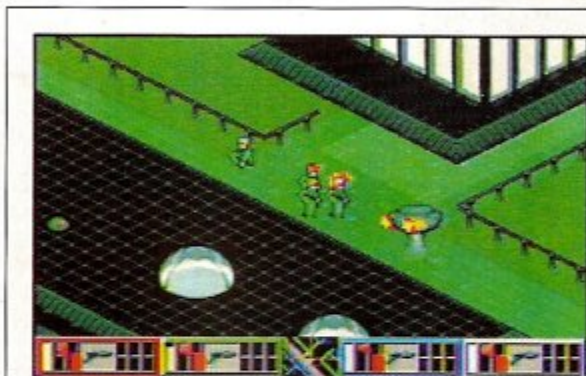
Zvukové efekty a hudba už jsou na tom lépe. Zvuky jsou typicky futuristické a chladné, vyjadřující temnou budoucnost. Hudba se zcela hodí do tohoto prostředí a místy vytváří typicky temnou atmosféru.

Možná, že si řeknete, že takových podobných her, jste již viděli a hráli několik. Ale SYNDICATE je určitým způsobem specifický. Dokáže vás během chvíle vtáhnout do děje a už vás nepustí. Věřte, nevěřte, ale hlavně si to zahrajte a uvidíte.

Jiří Frkal



SYNDICATE, jak ho (na pohled) známe z AMIGY a PC. Jen obrázek punkového hrdiny hry vypadá trochu netradičně. Nejsou na něm vidět žádné biočipy. Jinak je volba postav stejná jako u PC verze. To se bohužel nedá říci o zbytku hry...



Slovy našeho grafika - SYNDICATE na MEGA DRIVE není atmosférická cyberpunková zkušenost, je to spíše vtíp - po grafické stránce.



DRUHÁ STRANA MINCE

Jistě že SYNDICATE na MEGA DRIVE nebude takovou bombou, jakou byl na AMIZE či PC. Musíme však ocenit, že SYNDICATE na MEGA DRIVE vůbec JE! I když nevypadá tak, jak jsme zvyklí z ostatních počítačů, hraje se stále dobře!

Jan Eisler

score 68%

Název hry: SYNDICATE

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Sci-Fi

Styl: Bojová

Počítače: Mega Drive, PC,

Amiga

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 70%

Grafika: 50%

Zvuk: 60%

popron

DISTRIBUCE

MEGA CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



SEGA
MEGA DRIVE



MK - 4441

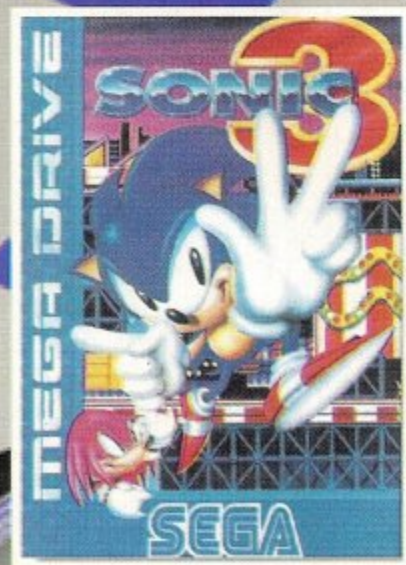


MK - 4411

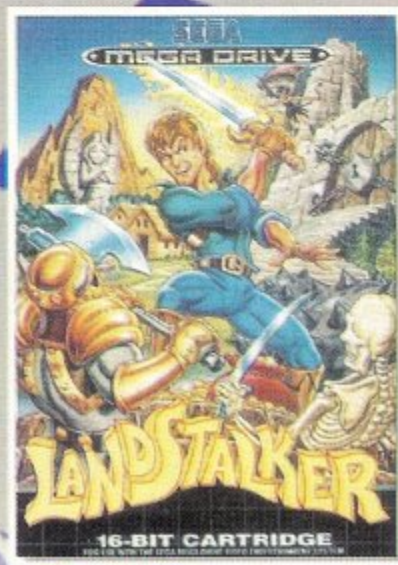


MK - 4211

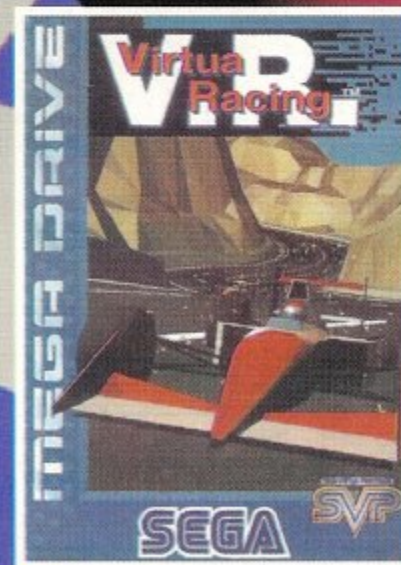
MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

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

multimedia

popron
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů;

SEGA

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 l. 317/318, záznam l. 319, fax: 02/520 368

www.oldgames.sk

Cyberia

Tahle hra, jestli se to jako hra dá nazvat, není špatná. Je jen jiná, než na co jsme zvyklí. Anebo je jednou z těch, na které jsme byli zvyklí před deseti lety na osmibitových počítačích. Jen vypadá lépe. Mnohem lépe.

„Cyberkultura není nikdy dost“, říká jedno Virtuální přísloví a tvůrci her se ho zuby nehty drží. Očividně. Již jsme několikrát vysvětlovali, v čem spočívají základy hnutí / vyznání / přesvědčení cyberpunk (vmontované čipy, umělé orgány, polocybernetický organismus a spoustalegrace). Rekněme si tedy úvodem, jak se tyto rysy projeví ve hře CYBERIA. Je to prostě - hlavní hrdina hry - Zebulon Pike Kingston, pro přátele ZAK, má na hlavě báječné brýle a na ruce namontovanou fantastickou pistoli. Zatímco brýle jsou prvním komerčním využitím nanotechnologie a umožňují provádět infračervený, magnetický a biologický scan nejrůznějších materiálů, pistole umožňuje rychle a efektivně zabíjet. Tolik k cyberpunku. Je to ostatně jedno, protože název hry je spíše slovní hříčkou - Cyberia je totiž vysoce utajený vědecký komplex na Sibiři (angl. Siberia) a má, kromě názvu, s cyberpunkem jen pramálo společného. Zato hra má s podobnými Cyber-hrami společného až moc. Bohužel!

CYBERIA je další z produktů, které se pyšní nálepkami jako „Hra budoucnosti“, „Interaktivní film“ a podobnými odstrašovači jen trochu zkušených hráčů. Za těmito proklamacemi se totiž jen zřídká skrývá něco, co opravdu stojí za to. Ano, CYBERIA je interaktivním filmem. Na její výrobu bylo jistě vynaloženo obrovské úsilí a výsledek opravdu VYPADÁ úžasně. Hra je složena zhruba ze dvou hlavních částí nestejně kvality - po kratičkém úvodu a podprůměrné střelce se dostanete na palubu letounu TF-22, ve kterém na cestě do sibiřského komplexu proletíte několik milů a zlikvidujete tuny nepřátelského železa.

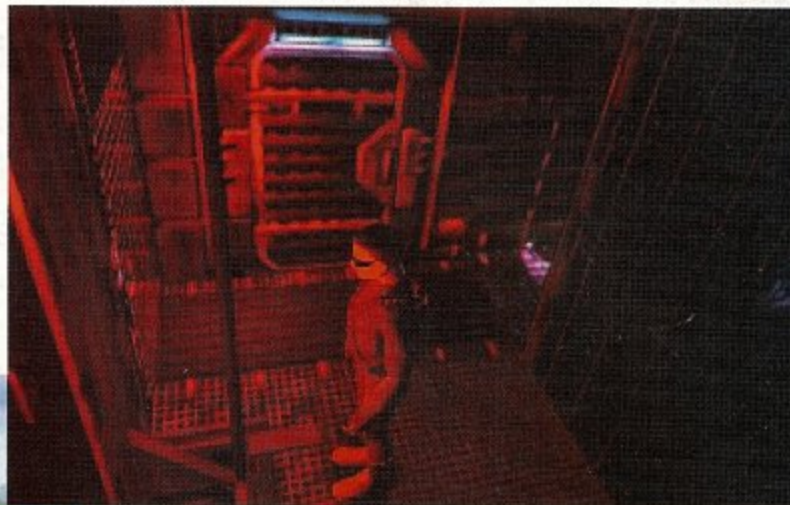
Ve druhé části se budete jako ZAK pohybovat ve slušně vymodelovaném 3D světě, řešit logické problémy, jiné problémy budete řešit svou pistolí a jiné pomocí svých cyber-brýlí. V průběhu hry se kromě již zmíněné střelky dostanete ještě k několika krátkým akčním scénám, které hru příjemně osvěží.

Všechny „létající“ scény jsou mistrně provedeny, co se týče technického zpracování, a jsou rozhodně na vyšší úrovni než zbytek hry. Pořád to však není to pravé. Jistě - létání nad povrchem oceánu, let nad přístavem ponorek v norských fjordech, útok na vojenskou



Letové scény jsou ale velice kvalitní a svou propracovaností nechávají takový REBEL ASSAULT daleko vzadu (vlevo). 3D prostředí je skutečně velice slušně vymodelováno a působí realisticky. Do doby, než budete chtít postavu ZAKa hýbat (nahore). Není ale všechno zlato, co se třpytí, létání je tady relativně málo a zbytek hry za moc nestojí (vpravo).

základnu, průlet horským tunelem i let zasněženými kaňony vypadá naprosto dokonale. Trajektorie letu je předem předpočítána (podobně jako třeba ve hře REBEL ASSAULT či NOVASTORM) a na vás je pouze zaměřovat nepřátelské objekty, které se na monitoru objeví. Pohyb je zcela plynulý, je prostíhán množstvím animovaných „filmových“ sekvencí kroužícího letounu a úroveň detailů mnohonásobně převyšuje třeba REBEL ASSAULT. Pokud by hra obsahovala jen tuto část, nedosáhla by sice nejvyššího ocenění, ale pořád by bylo o co stát.



CYBERIA však tvrdě naráží v druhé, pseudo-adventure části, která je naprosto příšerná. Tady ovládáte postavu ZAKa a pohybujete se po interiérech dvou budov (rovná plošina a komplex Cyberia). Pohyb sice vypadá autenticky „filmově“, postava je v chůzi či běhu hezky animována, záběry z jednotlivých „kamer“ se mění a nechybí ani množství animovaných scének, ale ovládat se skoro nedá. Není totiž možné jít, kamkoli se člověku zachce, ale jen zvolit jeden z předem nastavených směrů. Mnohdy je velice obtížné někam dojít - člověk musí nejprve přijít na to, jak si autoři hry mysleli, že tam má dojít, což je opravdu iritující. Díky špatnému výběru některých pohledů se také ZAK místy ztratí v dále či ve stínu a není ani vidět, který směr si pro svůj pohyb vlastně vybral. Překousněme-li zcela idiotské ovládání chůze a pohybu, zbývá nám řešení pár logických problémů za pomoci speciálních brýlí (zneškodňování bomb, otevírání dveří) pár klasických úkolů (hledání hesla do počítače, získávání vstupních kódů a karet) a několik stupidních přestřelek, které závisí jen a jen na tisknutí správných tlačítek ve správném pořadí, nikoli na skutečném postřehu. Smutné, ne?

Takže CYBERIA, co s ní? Nic. Je to jen další hra, která vypadá na první pohled dobře, je přepána filmovými sekvencemi s renderovanými „herci“ a renderovanými stroji a plně využívá

potenciálu CD-ROMu. Za jedno odpoledne ji pohodlně dohrajete (co byste chtěli, zabírá JEN jedno CD) a pak se můžete jít trápit výčtkami svědomí, že jste nedali přednost hrátelnosti před vizuálními dojmy. Nicméně, nebudte smutní, takových jako vy bude spousta! O tom, že je ještě pořád na světě hodně lidí, kteří se nechají nalákat na pozlátku zdánlivě dokonalé hry, ze které se vyklubou nuda obalená do propracovaných animací, svědčí třeba obrovský komerční úspěch her jako REBEL ASSAULT či THE 7TH GUEST. I když CYBERIA takového úspěchu již dnes nedosáhne, má k tomu svoje předpoklady.

Jan Eisler

score 55%

Název hry: CYBERIA

Výrobce: Interplay

Žánr: Sci-Fi

Styl: Akční

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 30%

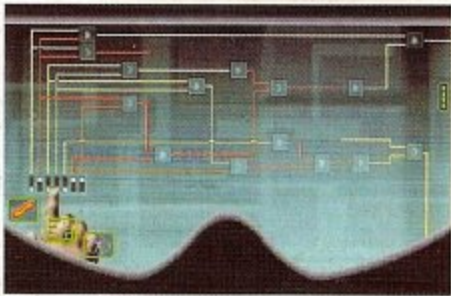
Atmosféra: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 80%



Těsně před koncem hry se dostanete k ovládní malého létajícího zařízení, kterým budete likvidovat zmutované potvůrky (vlevo nahore). Při pohybu po prostorách základny musíte nejprve zjistit, jak je naprogramována trajektorie pohybu a pak se teprve rozhodnout, kam vlastně chcete jít (vpravo nahore)... Zapnout cyber-brýle, prozkoumat hlavolam a stisknout správné spínače ve správném pořadí. (vlevo).



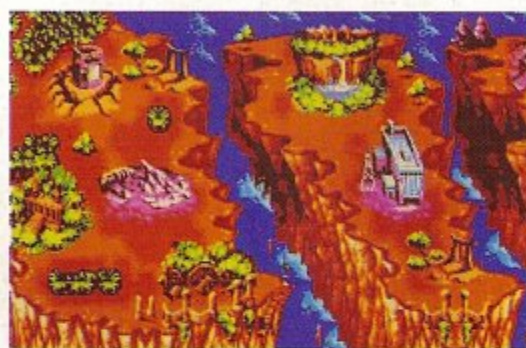
Shaq-Fu

Je to až k nevíře, na co vše si mohou softwarové firmy zakoupit licenci. Kromě filmů, hudby či knih se občas vyskytne i hra inspirovaná výkony špičkových sportovců. Co myslíte, patří k nim i Shaq-fu?



Procházel jsem se po ulicích Tokia přemýšlejí o dnešním dobročinném zápase, když...

Až se to nezdá, patří. Firma Ocean vydala novou bojovou hru a doufá, že se díky slávě Shaq O'Neila bude lépe prodávat. Abych to lépe vysvětlil - Shaq O'Neil je špičkový basketbalista NBA a hlavně hlavní hrdina v SHAQ-FU. Pokud se vám snad zdá zvláštní, že basketbalista vystupuje ve hře stylu MORTAL KOMBAT, nic si z toho nedělejte. Mně se to taky zdá podivné. Jeho jméno bych spíše očekával ve spojení s např. NBA JAM. To vše však není vůbec, ale vůbec podstatné. Není přeci důležité, s kým hráč bojuje a proti komu, hlavně že se dobře baví (mezi námi, kdybych měl fritovacím hrncem mlátit hyperinteligentní odstín modré barvy, jedině, co by mne zajímalo, by byla zábava, ne důvody nenávisti mezi hrncem a modrou barvou). A zábavy je v SHAQ-FU opravdu hodně. Ať už obrovská radost z neustálého měnění disket nebo euforie ze hry samotné.



Po mapě pobíhá titěrná Shaquillova postavička a hledá dalšího soupeře...

(meč, tyč nebo jiné zbraně hromadného ničení) a všichni mají docela slušnou zásobu kouzel. Grafika a animace je více než povedená, autoři použili nezvyklý postup a výsledek vidíte sami. Tedy, onen „nezvyklý postup“ spočívá v zdigitalizování pohybujících se předloh (stejným způsobem byl tvořen MORTAL KOMBAT, SCORE 5, 80%) a následným dokreslením detailů. Postavy tedy už nejsou ubohé zdigitalizované fleky, ale perfektně animovaní bojovníci. Za detailností postav trochu zaostává pozadí, které sice není špatné, ale na druhou stranu jsem již viděl i lepší. Hudba a zvláště pak zvuky již pouze dokreslují skvělou atmosféru boje.

Nejdůležitější u každé bojové hry jsou bojovníci samotní. Tedy hlavně jejich animace, rychlost či počet kouzel. V SHAQ-FU je vám k dispozici dvanáct bojovníků, každý se svými výhodami i nedostatky. Pomalý mutant má obrovskou sílu a rychlý duch se naopak musí spoléhat na nenadálé útoky, jinak nemá šanci. Některé postavy mají dokonce k dispozici zbraň

SHAQ-FU vás však nebude bavit pouze díky atmosféře. Mnohem



score 84%

Název hry: **SHAQ - FU**
 Výrobce: Delphine / Ocean
 Žánr: Sport
 Styl: Bojová
 Počítače: Amiga 500, Mega Drive
 Obtížnost: Volitelná
 Hodnocení:
 Originalita: 70%
 Atmosféra: 80%
 Grafika: 80%
 Zvuk: 85%

...jsem narazil na malý Kung-Fu obchůdek se starým mužem uvnitř ...



Zdravím tě, velký válečníku. Ty jistě pocházíš z hvězd? Myslel jsem, že se tohoto dne nikdy nedožijíš





Rozsah animace postav je opravdu obrovský: „Zelený smrták“ vyvolává blesky a „červený démon“ se mu v tom marně snaží zabránit (nahore). „Horník“ vs „červený démon“ (vpravo).



důležitější je totiž jako obvykle hratelnost. Typickým příkladem graficky dokonalé a zábavně hrozné hry je RISE OF THE ROBOTS (SCORE 12, 59%). SHAQ-FU patří naštěstí do zcela odlišné kategorie, je totiž vrcholně zábavné. Samozřejmě, existují i zábavnější činnosti - co takhle zavolat

Andrejovi ve tři hodiny ráno a poté, co se ozve, mu do telefonu zavolat: „ZPÁTKY DO POSTELE!!“? Ale Andreji, to byl jen vtip, kam schováváš ten telefon? Ehm, nějak jsem vykořejil. Moment, hned se vzpomenu.

V SHAQ-FU máte hned tři možnosti boje.

Za nejzábavnější považuji tournament, který může hrát až osm hráčů najednou. Podobná je možnost duel, zde však můžete hrát jen ve dvou nebo proti počítači. V obou si můžete vybrat kteréhokoli bojovníka, zatímco v posledním způsobu hry - story - je možné bojovat pouze s Shaq O'Neilem. Ten má za úkol vysvobodit nějakého bezbranného chlapce ze spárů zběsilého Setta, polorozpadlé mumie z roku razdva. Všechny tři způsoby mají něco společného - neustálé měnění disket (taková malá domácí diskotéka), obrovskou dynamičnost i spád boje a hlavně úžasné strategické možnosti. Ačkoliv jsem se tomu chtěl vyhnout, nezbyvá mi, než alespoň v krátkosti srovnat SHAQ-FU s MORTAL KOMBAT 2. V MK2 máte tak akorát čas na používání dvou až tří hmatů, protože při pokusu o provedení nějakého složitějšího pohybu vás protivník okamžitě propíchně,

zelektřizuje, nakopne či alespoň otráví. Navíc, po chvíli hraní vás MK 2 tak děsně naštvě, že by i svatý František měl chuť kopat do dětiček. SHAQ-FU je opak. Není zde sice tolik postav, hmatů a brutality, zato máte čas použít ten hmat, který zrovna potřebujete a ne ten, který se zrovna povede.

Z toho všeho, co jsem tady popsal a napsal, zcela jednoznačně vyplývá jediná důležitá věc. Máte-li rádi bojové hry, neváhejte a sáhněte po SHAQ-FU!!

Martin Kalivoda

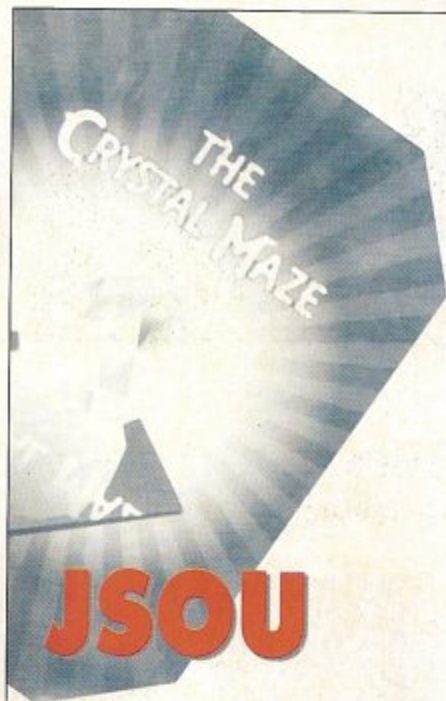


Slavný basketbalista bije „bezbranné“ starce a „nebohé“ krčící se orientálce...

DRUHÁ STRANA MINCE

Za zmínku stojí jistě také fakt, že týmem, který se na vývoji hry podílel není nikdo jiný, než DELPHINE SOFTWARE - autoři nezapomenutelných her ANOTHER WORLD a FLASHBACK. Pokud jde o animaci postav, patří SHAQ-FU mezi nejpropracovanější hry tohoto druhu.

Jan Eisler



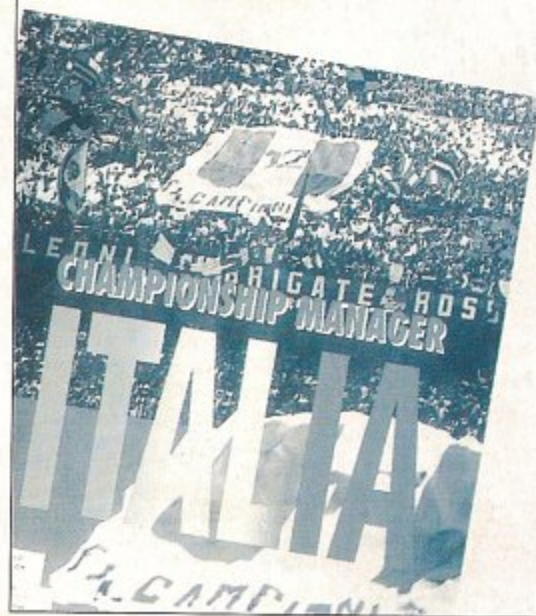
JSOU

OBCHODY, KDE

MAJÍ PÁR

POČÍTAČOVÝCH

HER...



Voyeur

Špinavé filmy, nahé ženy, sex, násilí, alkohol, drogy, pornografie, vzrušení... pojmy, které vyvstanou v mysli většiny nadějeplných úchylů při pohledu na titul VOYEUR, který jistě tohle všechno na pohled slibuje. Na pohled.

VOYEUR je něčím, co by se dalo označit jako pláč nad interaktivními filmy, hrob počítačové zábavy, zoufale slepou uličku. Něco takového by možná vzbudilo trochu pozornosti v začátcích počítačové zábavy a v době nástupu CD-ROMu. Dnes už je VOYEUR pouhým varovně vztyčeným prstem - takhle ne!

Není nejmenšího sporu o tom, že domácí počítač lze využít k množství činností. Od profesionální práce přes pomocnou činnost, hraní her až po tajné sledování digitalizovaných pornofilmů či hraní profesionálně provedených pornografických her. Všechny tyto oblasti mají svoje zdůvodnění a zvolí-li člověk dobře, má za svoje peníze to, co chce. Je-li profesionálním hudebníkem/programátorem vybere si ty nejlepší programy, manažer má svoje správce účetnictví, organizátory a tabulkové procesory, hráč má hry a úchyl pornofilmy. Každému, co jeho jest. VOYEUR se však zřejmě snaží získat více zájmových skupin najednou - hráči by měli být zlákáni tím, že tady kromě hraných filmů slibujících vzrušení najdou i nějakou tu hru a milovníci lechtivé podívané



zase ocení možnost zasahovat do děje, hrát. Tento záměr se však zcela minul účinkem - interakce je minimální a filmy nejsou ani trochu vzrušující - jsou nudné! Za svoje peníze tady člověk nenajde nic jiného, než hodinu zcela zbytečné frustrace, ke které se nikdy více nebude vracet. Tomu říkám vyhozené peníze.

Reed Hawke je úchyl. Úchyl se vším všudy - incest, sexuální promiskuita, pedofilie a další a další. Žádná z jeho sexuálních úchylek však není tak příšerná jako ta největší - Hawke kandiduje na prezidenta USA. Vy, jako pravý Voyeur (česky šmírák) máte k dispozici byt, videokameru a dva dny na to, abyste natočil dostatečně kompromitující materiály (což u tak vytíženého úchyla není nic těžkého) a zabránil tak tomuto bezcitnému a nebezpečnému individu v kandidatuře.

Sestra Margaret má jistě svoje důvody. Je šilená, to stačí (nahore). Heuréka, sex, sex, sex...vlastně skoro sex, tedy, jen takové škádlení... no v podstatě...autoři se řídili heslem v tom nejlepším přestat, takže opravdu víc nevidíte! (vpravo dole) Prohledávání vylištěných pokojů je skutečná, ale opravdu skoro čistá a koncentrovaná nuda. (vpravo)

Hawke totiž svolal na víkend svou rodinu, se kterou hodlá „prodiskutovat“ záležitosti okolo svého prezidenství a při té příležitosti se zbavit temného tajemství, které jeho minulost obestírá - jinými slovy hodlá zabít jednoho ze členů vlastní rodiny. Abyste byli v obraze, následující věta je návodem na dokončení hry: sledujte celý dům, kdykoli se kurzor změní v ikonu oka prohlédněte si videosekvenci a těsně před koncem hry (v neděli večer) zavolejte policii. O mnoho víc možností nemáte. Ze svého bytu totiž můžete pouze telefonovat policii, případně poslat natočený materiál jednomu ze členů rodiny. Kursorem pak můžete sledovat celý dům a buďto prohlížet a filmovat videosekvence podprůměrné kvality, poslouchat, co si lidé šuškájí, nebo jen zkoumat prázdné místnosti. To je vše.

Postupem času (pokud máte dostatečně vyvinutý smysl pro sebetřízeň, tak po několikátém zahrání) získáte poměrně ucelený obraz o celé rodině, s jejíž úchylností si Reed Hawke příliš nezdá - lesbická neteř, pološilená sestra, orientálně orientovaná dcera, asexuální syn...všichni v zájemném klubku nepochopitelných vztahů a všichni svorně nenávidějící hlavu rodiny. Reed by si ušetřil spoustu starostí, kdyby rodinu svolal a dům nechal vyhodit do povětří - vydělali by na tom všichni. Jeho kariéru by nikdo neohrozil a my bychom nemuseli hrát tak příšernou hru.

Je vůbec s podivem, že hra je označena nálepkou od I8. Máte mé čestné slovo, že jsem hru se sebezapřením prošel (pro účely recenze) a mohu s jistotou tvrdit, že hra

neobsahuje jedinou scénu, která by mohla pobouřit i ty nejstriktnější mravokárce. Nechte si zajít představy na vzrušující pohledy na nahé dívky či sex. Nic vzrušujícího ani přitažlivého tady nenajdete. Nálepka od I8 však plní svůj účel - jedná příliš spoustu chtivých zákazníků, kteří budou „něco“ čekat a jednak zajistí, že po jejím prodeji nebudou mezi hráči ztráty na životech - nervový systém mladších lidí může totiž při hraní tak neskonale stupidní a nudné hry snadno zkolabovat!

Jan Eisler

Poslat nahranou videokazetu na špatnou adresu se nevyplácí - sadistická bezpečnostní agentka vás o tom přesvědčí! A ještě ke všemu je to levačka...

score 20%

Název hry: VOYEUR
Výrobce: Interplay
Žánr: Pravdivé příběhy
Styl: Simulátor šmíráka
Počítače: PC CD-ROM, Sega Mega - CD
Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:
Originalita: 20%
Atmosféra: 10%
Grafika: 50%
Zvuk: 40%

...A PAK JE TU SCORE!



Pokud vám stačí hrát staré hry, pak se zastavte ve vašem nejbližším obchodě, kde nějaké počítačové hry mají. Pokud budete mít štěstí, budete si možná moci vybrat z deseti titulů a některé z nich budou jen několik měsíců staré!

Ale, chcete-li si vybrat z nelepších a nejlevnějších titulů na světě, máte jedinou možnost - Score. Obě naše prodejny Score jsou specializovány pouze na prodej počítačových her.

V našich obchodech si můžete vybrat z více než stovky různých her pro PC v cenách od 199.- Kč do 1999.- Kč. Dále nabízíme širokou paletu her pro PC CD-ROM a velký výběr her na Amigu a CD32. Potřebujete kvalitní zvukovou kartu, joystick, či mechaniku CD-ROM. Žádný problém.

Ve Score naleznete všechny nové hry. Každých čtrnáct dní máme novinky, proto nás navštivte co nejdříve, jinak vám může uniknout poslední hit! Máte problémy s hrou, kterou právě hrajete? Prodači ve Score budou nadšeni, pokud vám budou moci jakkoli poradit, či demonstrovat hru, o kterou budete mít zájem. Zastavte se v našem obchodě ještě dnes.

SCORE megastore - Skořepka 6, Praha 1, PO - SO: 10.00 - 18.00

SCORE Brno - Elektrodům, Jánská ulice, Brno, PO - PÁ: 8.45 - 17.45 SO: 8.45 - 11.45

SCORE Bratislava - Lazaretská 34, 811 09 Bratislava

Space Pirates

Každý chce zbohatnout. Někdo se snaží více, jiný méně. Někdo rezignuje a jiný stále otravuje. Vy už se teď nemusíte snažit. Chcete-li zbohatnout a prosperovat z počítačových her, postupujte podle návodu. Pokud se vám to nepovede, chyba není ve vás...

Varianta A: Zbohatnutí z jedné hry

Předpokládejme, že nemáte příliš peněz. To je u podnikání obvyklé. Nevadí. Vypůjčíte si tedy pár peněz, a to na: videokameru, digitizer do počítače a podprůměrného programátora. Víc nepotřebujete. Seženete si pár svých kamarádů, čím více úchylných a nesympatických, tím lépe. Potom to všechno seberete a odjedete do pouště. Cestou si vymyslíte příběh - námět hry. Je lhostejné, jaký námět to bude - kovbojka, gangsterka z 30.let,

sci-fi či hra ze současnosti boje proti zločinu...Bude to vždy něco jako: hrdina hry bude kladný, ostatní záporní, hrdina bude střílet a ostatní budou padat a tak podobně. To už pomalu dorazíte na místo určení, pokud možno daleko od civilizace. Tam začnete s „výrobou“ hry.

Z materiálu, který se v poušti někdy válí (kameny, dřevo, kusy plechu a jiné harampádí) postavíte jakés-takés amatérské kulisy, vybalíte kameru, proberete kamarády a začnete točit film. Scénář je jednoduchý. Každým „obrazem“ několikrát proženete svoje kamarády podle následující osnovy - Karel příběhne (jeden stříh), Karel vystřelí (druhý stříh), Karel padne mrtve k zemi (třetí stříh) - následuje Pepa - příběhne, vystřelí, padne, Franta příběhne, vystřelí, padne. Máte-li dostatek fantazie, přidáte kousky jako: Jirka nepřiběhne, ale vykoukne zpoza rohu, Mirek nepadne, ale odkutál se atd. Fantazii ale rozhodně nepřepínáte. Protože pro svůj scénář potřebujete několik stovek mrtvých, nebojte se experimentovat s líčením a převleky. Jeden váš kamarád odehraje v klidu dobrých 10 - 20 mužských i ženských rolí. Nebojte se, že by někdo poznal, že se jedna postava ve hře objevuje již po desátém vstání z mrtvých - neschopného programátora máte proto, aby výsledek při převedení na počítač zcela střel rozdíl mezi tvářemi - nikoho neurazí, když bude do stejné rozmazané skvrny střílet posté.

Když nafilmujete tento základ, máte důvod k oslavám - 90% práce je už za vámi. Z radosti můžete nafilmovat ještě pár speciálních efektů - vyhodit něco do vzduchu, roztráskat pár skleniček, zapálit kus zbylého bordelu atd. (ve hře se to může hodit). Kdyby vám náhodou nestačila poušť, můžete se na chvíli, ale opravdu jen na chvíli vydat třeba do hor, na pole a pár scén můžete natočit i uvnitř budov,

ale nepřehánějte to - stojí to peníze! Když si budete myslet, že máte dost filmového materiálu, vraťte se domů.

Teď přichází práce pro programátora (jedno, dvě odpoledne). Jeho úkolem bude převést natočené záběry do počítače, případně sestavit základní algoritmus jako: hráč se objeví v místnosti, příběhne Karel a hráč buďto vystřelí a zasáhne (pak přichází na řadu scéna Karel padne) nebo nezasáhne včas (pak přichází scéna Karel vystřelí) a hráč ztratí život. Je také žádoucí, aby grafika byla co nejvíce kostřbatá, hranatá a vyložené hnusná (není vhodné, aby hráč poznal, že střílí do stejných lidí). Je také úplně jedno, jak do sebe jednotlivé stříhy zapadají - je naprosto v pořádku, když třeba ve stříhu Pepa příběhne/Pepa padne „poskočí“ Pepa po zásahu o několik centimetrů (je to způsobeno tím, že se scéna Pepa příběhne a Pepa padne točí jindy a nikdo si nepamatuje, kam má ten chudák vlastně padat). Když programátorovi zbude chvilka času, může přidat pár mizerných zvukových efektů a pohrát si s řečí - je-li námětem sci-fi, je vhodné zkomolit a zdeformovat již tak špatně srozumitelné hlasy.

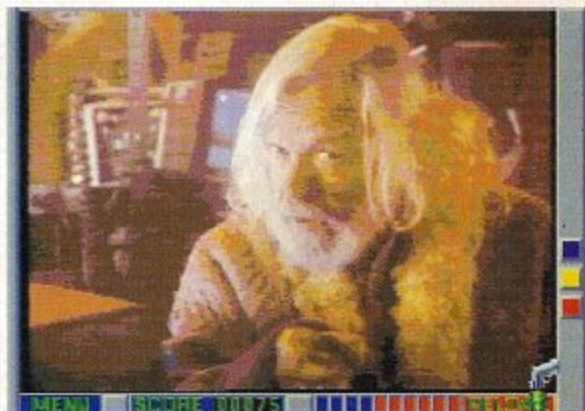
A je to. Teď stačí už jen vypálit celou „hru“ na CD, přelepit ji nálepkou ŽIVÁ AKCE či INTERAKTIVNÍ FILM a lační hráči vám utrhají ruce a peníze jsou vaše! Ale byla by chyba se teď na své cestě za slávou a bohatstvím zastavit.

Varianta B: Zbohatnutí z více her

Opakujte variantu A (příležitostně si zvolte jiný námět, ale nutné to není).

Jan Eisler

SPACE PIRATES je sci-fi, a tak narazíte na spoustu bizarních tvorů. Jako třeba žena (nahore). Tohle je zloduch jak má být - říkal jsem, že ve hře **SPACE PIRATES** musíte zničit zloducha? Asi ne, sakra, ztratili jste nit. (uprostřed) Jesli si myslíte, že nevíte, co je na obrázku, nejste sami. (dole)



Řídící centrum, vyberte si, kde se budete nudit dál (nahore). Poušť tady přechází v kamenitě hrou, vítaná změna... (uprostřed) Dědek (rozuměj hodný stařeček) vás bude provázet celou hrou, stejně jako už tolikrát předtím. Stává se slavným (dole)

Pozn: Jakákoliv spojitost mezi předchozím článkem, firmou AMERICAN LASER GAMES a jejími hrami MAD DOG MCCREE, MAD DOG II, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES či CRIME PATROL je čistě náhodná.

score 30%

Název hry: **SPACE PIRATES**

Výrobce: **A. Laser Games**
Žánr: **Sci-Fi**
Styl: **Střílečka**
Počítače: **PC CD-ROM,**
Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:
Originalita: **20%**
Atmosfera: **30%**
Grafika: **40%**
Zvuk: **45%**



Můžete si to dovolit?

Můžete si dovolit přijít dnes do společnosti mladých a progresivních lidí, usmát se a říci, že neznáte časopis SCORE? Můžete si dovolit nevědět, kam směřuje vývoj počítačových her, o čem se mluví a jak se dnes lidé baví? Můžete si dovolit být mimo? Stěží!

Co si ale můžete dovolit, je předplatné časopisu SCORE. Budeme k vám upřímní a rovni - jsme prostě báječní. Ačkoli prodejní cena našeho časopisu je 36 korun, dáváme vám SCORE o 6 korun levněji - jen proto, že jsme prostě takoví. Už se nemůžeme vmlouvat na vánoční dárky či milá překvapení. Důvodem naší štědrosti není nic jiného, než naše blahosklonnost a добрta. A vaše peníze.

Jestli si můžete dovolit vyhodit zbytečně 72 korun za rok, pokračujte dál. Pokud máte všech pět pohromadě, zastavte právě tady, vyplňte složenku typu C a poukažte nám 360 Kč na adresu:

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

Na druhou stranu složenky do zprávy pro příjemce nezapoměňte napsat, od kterého čísla si SCORE předplácíte. Můžete si dovolit stát stranou?

Starší čísla

Pokud jste byli tak pošetilí a nechali si uniknout některé z našich čísel, nezoufejte - nic není ztraceno. Všechno máme a všechno (kromě SCORE 2, které je OPRAVDU zcela vyprodáno) vám pošleme. Máte-li zájem o starší SCORE, vyplňte složenku typu C a poukažte nám částku, odpovídající prodejní ceně vámi žádaných výtisků. SCORE 1 - 11 stojí 30 Kč, všechna další SCORE pak 36 Kč. K výsledné ceně připočtete 12 Kč na poštovné a balné. Naše adresa je SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6.

POZOR - sleva na SCORE platí pouze pro roční předplatné, při přobjednávání starších čísel zaplatíte počínaje SCORE 12 za jedno číslo 36 Kč.

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; SCORE 2: (vyprodáno) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; SCORE 3: GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL; SCORE 4: SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; SCORE 5: THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; SCORE 6: BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; SCORE 7: RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; SCORE 8: PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; SCORE 9: OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; SCORE 10: TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL; SCORE 11: SYSTEM SHOCK, DREAMWEB, QUARANTINE, OUTPOST, DOOM 2, DARK SUN 2, DELTA V... plakát: INFERNO; SCORE 12: INFERNO, UNDER A KILLING MOON, ECSTATIC, NOVASTORM, BANSHEE, ALIEN VS PREDATOR, REALMS OF ARKANIAN, STAR TRAIL... SCORE 13: MAGIC CARPET, LITTLE BIG ADVENTURE, CREATURE SHOCK, WING COMMANDER 3, DONKEY KONG COUNTRY, NOCTROPOLIS, TOWER ASSAULT...



Dungeon Master

V souladu s blížícím se datem vydání DUNGEON MASTERa II a s pozorností věnovanou v tomto čísle geniálnímu autorskému týmu FTL jsme se rozhodli vydat klasiku hned dvě, a to dungeonovsky orientované. Na prvním místě je to pochopitelně nesmrtelná klasika DUNGEON MASTER (DM, každá podobnost s Depeche Mode je čistě náhodná) a na druhém nezapomenutelné a nekonečně rozsáhlé WIZARDRY VII (W7), které je jako jediné i přes záplavu kopií DUNGEON MASTERovi jediným vážným konkurentem.

Tyto dvě hry jsou ve své podstatě velmi odlišné, ale mají dva společné cejchy geniality. Za prvé: jejich velikost je minimální (DM jedna disketa, W7 dvě) a přesto jejich herní čas přesahuje bez úbytku na zábavě několik týdnů, u W7 hravě i několik měsíců. A za druhé je to vynikající atmosféra, před kterou by se drtivá většina současných herních výtvorů měla stydět a k jejímž vyvolání autoři nepotřebovali ani bombastickou grafiku, ani 16-ti bitové zvukové kanály a konec konců ani rychlý počítač nebo CD-ROM. Generování herních postav, jejich vývoj a postup v dovednostech je ovšem vlastní hlavně DUNGEON MASTERovi. Vývoj postav je srdcem celého RPG snažení, DUNGEON MASTER je tudíž srdcem všech dungeonů, jejich nepřekonaným počátkem. Kromě ULTIMY UNDERWORLD I a II nemá geneze postav v DM zatím obdoby.

Aby tato recenze nevyzněla příliš dutě a nostalgicky, rozhodl jsem se před jejím napsáním DUNGEON MASTERa znovu celého dohrát a opravdu jsem tak učinil. K dispozici jsem měl všechny mapy (bez popisků) a vlastní paměť, kde jsem našel uloženu spoustu informací o tom, jak jsem si tenkrát v DM počínal, na kterých místech jsem se zasekl, atd. Navíc jsem časem zjistil, že si pamatuji i některá kouzla (ty, které mi z memory vypadly, mi hravě z hlavy poradil DM-maniak Červ). I přesto všechno jsem se s hrou potýkal přes týden a věřte tomu nebo ne, úplně mě vtáhla, jako bych ji nikdy předtím ani nehrál.

Vůbec jsem

Často si kladu otázku: „Která hra mě svou atmosférou vtáhla nejvíce ze všech? Kde je zapuštěn ten nejhlubší hráčský kořen, prvopočátek všeho toho barbarského hraní 60 hodin v jednom tahu?“. Odpověď mám na jazyku většinou v ten moment, co otázku vyslovuji. Je to DUNGEON MASTER.

neby schopen dělat cokoliv jiného, a to jsem měl zrovna rozehrané hry HELL a BLACK THORNE. Chtěl bych zdůraznit, že se jedná o hru starou přes osm let! Přesto jí současná produkce není schopna konkurovat. Kdyby DM vyšel poprvé v tomto týdnu, byl ve stejné, technicky zastaralé verzi jako tenkrát před šesti lety, hravě by se vyšvihl mezi nejlepší hry roku a kdo ví, zdaleka by nevyhrál. Z mé strany to není polemika. Je to konstatování reálného výsledku, srovnávám-li úroveň zábavy nad DM a nad ostatními hrami v posledních dvou týdnech. Stejně jako jsem postupoval v klasice u ULTIMY UNDERWORLD I vypíšu teď jednoduchý seznam vlastností a nápadů, kterými DM předběhl dobu a stal se výjimečným:

První a nejmarkantnější bodem je skutečnost, že DUNGEON MASTER byl PRVNÍM RPG DUNGEONEM v klasické, čisté podobě Dungeons&Dragons. Ano, je mi známo, že první WIZARDRY vydal Sir Tech již v roce 1983 a že zde byly jiné pokusy jako RINGS OF MEDUSA na Amize, ale to všechno byly takové malé přizemní mrazilky, než uhořel třeskutý mráz DUNGEON MASTER (mimochodem - DM byl i obrovský komerční úspěch, doposud nechápu, proč se FTL po CHAOSovi na tak dlouho odmlčeli). A teď už mohu vyjmenovávat jednu RPG vlastnost za druhou, protože všechny tyto vlastnosti přinesl mezi hráče teprve DM ve stoprocentně vypilované a ucelené formě. Originalita je tedy neuvěřitelná: první krokový pohyb po graficky komentovaných čtvercích (slovně komentovaný pohyb najdeme vlastně už v prvních textových adventurách z roku 1980), na první pokus zcela nečekaně geniální vývoj a vylepšování postav (dosud nepřekonané), příběh a atmosféra jako stvořená pro dungeon (dosud nepřekonané), škrábnul pouze amigácký BLACK CRYPT a ULTIMA UNDERWORLD. II). Dále první systém kouzlení totálně sladěný s vývojem kouzelníků. Až se jednalo pouze o třináct kouzelnických a čtrnáct kněžských kouzel, zůstává

dosud kouzlení v DM nepřekonané, hlavně díky skvělému runovému systému skládání kouzel, založenému na dělení run do čtyř položek: Účinnost, Prvky, Forma a Určení (dosud překonané jen v demu na DUNGEON MASTERa II). Skvělý design úrovní a logické hádanky opět jako šité pro podzemní dungeonovské prostředí, doposud překonané pouze ULTIMOU UNDERWORLD II a BLACK CRYPTem, škrábnuto EYE OF THE BEHOLDERem II. Vývoj bojovníka v dané zbraně - se zkušeností přibývají nové údery u každé zbraně jiné (nepřekonané), statistiky magických předmětů a kvality zbroje, teleporty, číselná úderová procentáž, vymyšlení speciálních údajů o postavách jako Agility a Magic resistance v závislosti na vyspělosti postav, vkládání předmětů do beden, změna kursoru v držení předmětů a zázračně uživatelsky příjemný inventář vůbec (dosud nepřekonané). Možnost prohodit menší předměty mřížemi a dírami a teleporty, možnost padat do nižších úrovní, jednoduše a rychle prohazovat pořadí členů skupiny, pokud jste v boji napadeni nepřáteli z více stran, postavy se automaticky natáčejí nejvýhodnějším směrem (dosud neopakováno), skvělý příběh v manuálu je definitivně jedním z nejlepších, co byl kdy napsán a další a další v dané době zcela originální nápady nacpané do doslova MANIAČKÝ HRATELNÉHO celku. Klobouk dolů, chlapi z FTL, jste nejlepší. Kdyby snad mělo vyjít deset takovýchto projektů do konce roku 95, předem se počítám mezi živé mrtvolky.

A právě živé mrtvolky jsou paradoxně tím „nejživějším“ důkazem nejvyšší možné hratelnosti. Pár takových mrtvol jsem viděl na vlastní oči. Chodily po třídě Zhá Bée Gymnázia Jana Nerudy, nevnímajíc okolí. Stále dokola opakovaly LO FUL IR, MON DES BRO a každému vykládaly o tom, že dosáhly vyšší ninja level a jak donutily

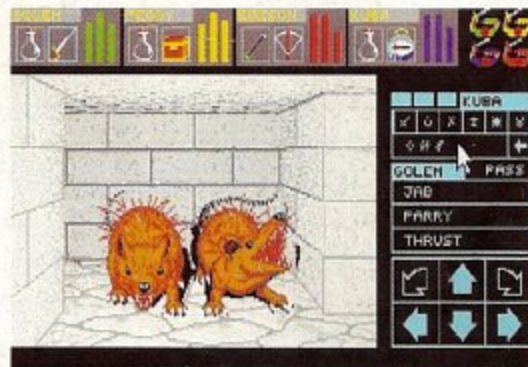
Zahrávat si s vyšší magií se často nevyplácí ani mágům...

fontánku, aby pustila kus kýty. Nakonec nepřišly do školy úplně, protože právě zabíjely Chaos, a to panečku byla fuška. WOW! DM má snad jedinou chybu - hra by měla např. po třech hodinách hlásit, že se už dlouho neukládala pozice, člověk na to totiž ve vytržení úplně zapomíná a když potom jeden z jeho miláčků zahyne, hledá, koho z blízkých by za to potrestal ošklivou smrtí.

Rád bych o této hře napsal mnohem víc věcí a dalo by se toho napsat opravdu hodně, na románek by to rozhodně stačilo. Jediná stránka dokáže hloubku DM škrábnout asi tak povrchně jako LANDS OF LORE. Takže zatím adieu - čekáme na vaše vlastní náměty pro náplň rubriky klasika.

Andrej Anastasov

Krasy mají spíše konzumační náladu (nahore). Vynikající inventář, předhledný a praktický, tak to má být (dole)



score 92%

Název hry: **DUNGEON MASTER**

Výrobce: **FTL, Soft Heaven**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Dungeon**

Počítače: **PC, PC CD-ROM, Amiga, Atari ST**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **100%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **65%**

Zvuk: **50%**

Wizardry VII



Crusaders of the Dark Savant

Skupina šesti vysílených postav se potácí lesem na pokraji smrti. Z jejich četných, nedbale ošetřených ran prosakuje krev. Kouzelník je otrávený, válečník nemocný, ninja se dokonce stal obětí chorobného spánku. „Už bychom si mohli odpočinout nebo budu muset ještě bojovat!“ myslí si jediný zdravý v družině - zloděj, a dívá se přitom nenápadně kamsi do nebes (nebo že by ještě výše?).

Tam někde v dálce se tyčí jako pyramida - asi tak strmě - jakýsi polobůh, řídicí osudy celé planety, ba co dím, celého vesmíru prostřednictvím těchto ubohých dobrodruhů. To on rozhoduje o každém jejich kroku. A vy máte jedinečnou příležitost stát se tímto polobohem. Stačí napsat v příkazové řádce DS, zmáčknout Enter...

...a začnou se dít ty správné věci! Váš úkol je jasný a prostý: spasit celý vesmír před záhubou či ovládnutím Temnými Síly - což by bylo v praxi nejspíš totožné. Ano, hlavním úkolem ve hře Wizardry VII není nic skromnějšího než zachránit vesmír před vládou zlého Dark Savanta. Na jedné nenápadné planetě jménem Guardia se skrývá mocný artefakt, Astral Dominae, s jehož pomocí by Dark Savant získal potřebnou moc k ovládnutí celého vesmíru pro své zcela jistě nekalé úmysly. A vy mu v tom musíte za každou cenu zabránit. Jak? No to je přece jednoduché. Stačí zaletět na tuto planetu, Astral Dominae získat a udržet ho. Jak prosté. Ovšem skutečnost je jiná.

Wizardry VII je dungeon, a mezi námi velice krvavý dungeon. Ne že by zde snad tekla krev po monitoru proudem, to ne, ale vaše skupina pomlátí, postřílí, otráví, upeče a v podobném duchu zbaví světských starostí tisíce a tisíce nestvůr.

Jak probíhá samotná hra? Úplně na začátku si vytvoříte šest postav, které jsou charakterizovány základními vlastnostmi (síla, obratnost...) a speciálními dovednostmi. Z těchto „hrdinů“ sestavíte družinu, kterou budete až do konce hry ovládat. Raketa vás dopraví na planetu Guardia, a tam už začíná to pravé dobrodružství. Následuje nekonečný sled soubojů, vyjednávání a řešení logických úkolů. A celou tu dobu se vaše postavky vylepšují: mohou získat nové dovednosti, učit se kouzla, atd. Sami budete pozorovat tu změnu: ze začátku mlátí při soubojích svými zbraněmi do vzduchu a nejsou s to střílet se do svého protivníka. Kouzla se nedaří a je jich žalostně málo. Ale postupem času se rány stávají jistější a kouzla mocnější. A to je myslím na této hře nejvíce zajímavé. Postupně vypracovávání se, poznávání nových nestvůr - ve hře je jich požehnaně - a získávání nových dovedností, zbraní a artefaktů, to dělá hru opravdu zábavnou.

Rád bych se vrátil ještě k tvorbě postav, která je velice propracovaná a podle mně je to jedna z nejzdařilejších partií celé hry. Na výběr máte jedenáct ras a patnáct povolání. Některé rasy jsou odolné proti kouzlům, jiné proti zimě, zkrátka každá vytvořená postava má své klady a zápory. Většina

povolání umí kouzlit, výjimku tvoří jen zloděj a válečník. Jedna specialita: každá postava může v průběhu hry měnit své povolání. Stačí k tomu, aby její základní vlastnosti dosáhly určitého stupně, který je určen pro každé povolání zvlášť a z alchymisty se může stát třeba samuraj (i když tato proměna není zrovna ta nejtypičtější).

Magie je také na slušné úrovni: k dispozici je téměř sto různých kouzel! Rozdělují se podle toho, kdo je může používat, na kouzla mágovská, alchymistická, kněžská a psionická. Všechna tato kouzla tvoří šest velkých skupin podle svého původu: ohnivá, vodní, vzdušná, božská, mentální a zemní. Celkově se dá říci, že kouzla jsou ve Wizardry VII daleko mocnější než zbraně.

Hlavní část hry tvoří souboje, jejich průběh je rozfázován do kol. Na začátku kola vždy zadáte příkazy svým postavám, a potom již jen pozorujete, jak úspěšně si vedou. Počítač sám určí pořadí akcí podle rychlosti postav. Mně osobně se tento systém docela líbí a je mi sympatičtější než realtimové souboje v jiných hrách, kde záleží spíše na zručnosti hráče (nebo dokonce na kvalitě ovladače) než na logice a dovednosti postav.

Nyní si vezmu na mušku příběh. Jak už jsem řekl, odehrává se na planetě jménem Guardia. Ta má své specifické obyvatelstvo, ať už se jedná o zajímavou zvířenu či její humanoidní vládců. Žije zde více ras (Gomové, Rattkiny, T.Rangové a další). Některé z nich mezi sebou válčí, jiné zakládají aliance. Každá rasa má své hlavní město, kolem kterého se rozkládá její území. Vaše družina tím vším prochází, vyjednává s vůdci a případně se snaží od nich získat nějakou radu. Nejdůležitějším úkolem je získat několik tzv. „map“, které většinou obsahují malou nápovědu, bez které byste se v dalším průběhu neobešli. První část hry se odehrává na obrovském kontinentu.

Procházíte spoustou míst a měst, bojujete nebo vyjednáváte s jejich obyvateli. Plňte úkoly, které vám zadají. Získáváte mapy, když vám někdo prozradí, kde se ukrývají. Občas se stane, že nějaký domorodec získá mapu dříve než vy a potom ji od něho musíte koupit za poměrně mastnou sumu. Na konci této úvodní fáze, která může trvat i několik měsíců reálného času se přes mnohé překážky dopravujete k „Boat“ mapě. S její pomocí získáte jakési pochybné

DRUHÁ STRANA MINCE
Myslím si, že grafika této skvělé hry nijak nepokulháva za jejími ostatními parametry. Mně osobně při prvním setkání s Wizardry VII velice zaujala a byla jedním z důležitých aspektů, kterými si mě hra naprosto získala.
Martin Dvořák

plavidlo a budete se moci plavit po moři. Ale v té době už bude vaše skupinka tak mocná, že před vámi budou všichni utíkat a vy budete o pár měsíců starší. Potom zbývá již „jen“ projít pár ostrovů a jste jedním z těch mála, kdo hru úspěšně dohrál.

Přes svou časovou rozsáhlost se hra vejde na dvě disky a zabere na harddisku všehovšudy 5 MB. Její grafika je velice rychlá díky tomu, že při pohybu se překresluje pouze výhledové okno, které tvoří sotva třetinu obrazovky. Hudba je poměrně libozvučná a dotváří hezkou kulisu ke všem událostem. Navíc vydává každá příšera při souboji svůj vlastní skřek a jiné události mají také svůj zvukový doprovod, ať už více či méně zdařilý.

Co říct na závěr? Přes některé drobné nedostatky je Wizardry VII - Crusaders of the Dark Savant jednou z nejlepších her, co jsem kdy hrál, a proto byla zařazena do rubriky klasika. Atmosféra hry je úžasná, souboje opravdu propracované, příběh vcelku promyšlený a hlavně, když začnete hrát, velice těžko se vám potom od počítače vstává. To je ta pravá vizitka nejlepší kvality! Všem, kdo jste tuto hru ještě neviděli, ji velice doporučuji a těm, kteří ji už hráli, zřejmě nemusím nic dalšího povídat.

Martin Fanta

Slunce, vodička, stromy šumí, no není to idylka? (nahore)
Ale to je nespravedlivé, vždyť je jich víc! (vlevo dole)
Každý správný dungeon má mít funkci "automaping", ani Wizardy v tomhle není pozadu (v rohu)



score 85%

Název hry: WIZARDRY VII

Výrobce: Sir-Tech
Žánr: Sci-fi & Fantasy
Styl: Dungeon
Počítače: PC
Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:
Originalita: 90%
Atmosféra: 85%
Grafika: 75%
Zvuk: 80%



VISION MEGASTORE

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

SPECIÁLNÍ NABÍDKA (platí do vyprodání zásob)

PC CD-ROM	
INNOCENT	649
MICROCOSM	699
PC	
SID AND ALS INCRED TOONS	699
ALIEN LEGACY	999
BATTLE BUGS	999
CREEPERS	399
DRACULA	399
DUNGEON MASTER	549
HEXX	399
HIRED GUNS	699
OBITUUS	399
THEATRE OF DEATH	549
MACINTOSH	
LEMMINGS	499
CD32	
LEMMINGS	599
MICROCOSM	699
C64	
LEMMINGS	349
AMIGA	
AMNIO	399
AWESOME	399
BARBARIAN 2	299
BEAST II	399
BEAST III	499
BENEFACOR	599
BILLS TOMATO GAME	399
BOBS BAD DAY	549
BRIAN THE LION	549
CYTRON	399
GLODBULE	499
LEMMINGS	599
LEMMINGS 2	599
OH NO MORE LEMMINGS	549
PLUGSY	499
SECOND SAMURAI	399
THEATRE OF DEATH	549
WALKER	599
WIZ AND LIZ	549

PC TITULY

1942 PACIFIC AIR WAR	1599
ACCES - CLASSIC COLLECTION	999
ACES OF THE DEEP	1399
ACES OVER EUROPE	1899
ACES OVER PACIFIC	1399
AL-QADIM-GENIES CURSE	1399
ALADDIN	999
ALIEN LEGACY	1499
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1549
ALONE IN THE DARK II	1999
ARENA - ELDER SCROLLS	1349
ARMORED FIST	1549
BATTLE BUGS	1499
BATTLE ISLE II	1799
BENEATH A STEEL SKY	1399
BLACKHAWK	1299
BREAKTHRU	899
CANNON FODDER	1299
CANNON FODDER 2	1199
CIVILIZATION	1549
COLONIZATION	1549
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1749
COMANCHE MISSION DISK 1	999
COMANCHE MISSION DISK 2	999
COMMAND ADV. STARSHIP	999
COMMANDER BLOOD	1749
COOL SPOT	699
CORRIDOR 7	699
DAEMONSGATE	999
DARK HALF	1149
DARK LEGIONS	1299
DARK SUN 2	1699
DAWN PATROL	1699
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	1199
DELTA V	1749
DESERT STRIKE	1349
DOOM	1599
DOOM II - HELL ON EARTH!	1999
DR. RADIACI	1199
DREAM WEB	1699
EARTHSHOCK	1399
ECSTATIC	1399
ELITE II - FRONTIER	749
EVEN MORE INCRED MACH	1399
F-14 FLEET DEFENDER	1599
F-14 FLEET DEF. - SCENARIO DISK	699
FIELDS OF GLORY	1549
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1299
FLIGHT SIM 5.0 (MICROSOFT)	1999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - CARRIBEAN	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - JAPAN	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - NEW YORK	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - PARIS	599
GABRIEL KNIGHT	1699
GREAT NAVAL BATTLES II	1549
HAND OF FATE	1449
HIRED GUNS	1599
HOKUM KA-50	399
HUMANS II	1999
CHAOS ENGINE	1199
CHESS MANIAC TWO BIL. AND ONE	1149
IN EXTREMIS	1199
INDY JONES & FATE OF ATLANTIS	1449
INDYCAR RACING	1099
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK	649
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS	649
IRON CROSS	1549
ISHAR III	1199
ISLE OF THE DEAD	649
JURASSIC PARK	1349
KING'S QUEST VI	1899
KING'S TABLE	999
KLIK AND PLAY	1549
LANDS OF LORE	1499
LEMMINGS 3	1199
LEMMINGS II - TRIBES	1499
LION KING	1049
LITTLE DIVIL	1349
LODE RUNNER	1449
LORDS OF REALM	1499
LOST VIKINGS	1399
LUCAS ARTS - CLASSIC COLLECTION	1999

MASTER OF MAGIC	1549
MICRO MACHINES	1149
MORTAL KOMBAT	1349
NASCAR RACING	1549
NHL HOCKEY '93	1549
NOMAD	999
ON THE BALL	799
OUTPOST	1649
OVERLORD	1499
PACIFIC STRIKE	1699
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK	699
PATRIOT	999
PINBALL DREAMS	1399
PINBALL FANTASIES	1349
POLICE QUEST IV	1399
POWER DRIVE	799
PRINCE OF PERSIA II	1399
PRIVATEER	1849
PRIVATEER - RIGHTEOUS FIRE	699
PRIVATEER SPEECH PACK	749
QUARANTINE	1249
QUEST FOR GLORY IV	1399
RALLY	799
RAVENLOFT	999
RED BARON	1549
RETRIBUTION	1549
RISE OF THE ROBOTS	1699
ROBINSONS REQUIEM	999
SEA WOLF	1599
SID AND ALS INCRED TOONS	1399
SIM CITY 2000	1499
SIM CITY 2000 - SCENARIOS VOL.1	399
SIMON THE SORCERER	1499
SPACE FEDERATION	1399
SPACE HULK	1549
SPACE SIMULATOR	2299
STAR CRUSADER	1249
STAR CR. - 21 NEW MISSION	499
STAR CR. - SPEECH & 21 NEW MISSION	699
STAR TRAIL	1749
STAR TREK II - LIMITED EDITION	1549
STAR WARS CHESS	899
STAR WARS SCREEN SAVER	1099
STARLORD	1549
STARLORD - 25TH ANNIV.	1699
STRIKE COMMANDER	1749
STRIKE COM. SPEECH PACK	749
STRIKE COM. TACTICAL OPERATION	749
SUBWAR 2050	1599
SUBWAR 2050 - MISSION	649
SUPERSKI PRO	1349
SYNDICATE	1549
SYNDICATE MISSION DISK	799
SYSTEM SHOCK	1499
T.F.X.	1599
TERMINATOR RAMPAGE	699
THE HORDE	1549
THE SETTLERS	1499
THEME PARK	1499
TIE FIGHTER	1649
TIE F. DATA - DEFENDER OF EMPIRE	899
TRANSPORT TYCOON	1549
UFO - ENEMY UNSEEN	1599
ULTIMA UNDERWORLD II	1399
ULTIMA VIII PAGAN	1799
ULTIMA VIII - SPEECH PACK	699
UNIVERSIE	1549
VIRTUOSO	1549
WARCRAFT	1449
WARLORDS II	1549
WING COMMANDER ACADEMY	999
WING COMMANDER ARMADA	1549
WING COMMANDER II	1399
WOLF	1349
X WING	1449
X WING MIS. DISK - B-WING	899
X WING MIS. DISK - IMP. PURSUIT	649
ZEPPELIN	1549

NABÍDKA ČESKÝCH HER

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	275
7 DNÍ A 7 NOCÍ	320

PC CD-ROM TITULY

7TH GUEST / DUNE - 2PACK	1899
ACCESS - CLASSIC COLLECTION	1099
ACES OF THE DEEP	1699
AEGIS	1299
AL-QADIM	1249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1549
ARENA	1749
ARMORED FIST	1549
AUCTION	1949
BATTLE CHESS	1549
BATTLE ISLE 2	1749
BATTLE ISLE 2 - SCENERY CD	999
BENEATH A STEEL SKY	1699
BLOODNET	1449
CANNON FODDER/BEN ST SKY	1899
CASTLES II	1399
CENTRAL INTELLIGENCE	1599
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	1099
COLONIZATION	1599
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1399
COMMANDER BLOOD	1749
CONSPIRACY	1749
CORRIDOR 7	999
CREATURAL SHOCK	1899
CYBER WAR	1899
CYBERIA	1799
DAEMONSGATE	1299
DAWN PATROL	1699
DEATH GATE	1549
DESERT STRIKE	1349
DOOM II - HELL ON EARTH!	2099
DOOM UTILITIES - 350 LEVELS	1099
DOOM UTILITIES - 500 LEVELS	1299
DOOM UTILITIES - 900 LEVELS	1499
DRACULA UNLEASHED	1799
DRAGON LORE	1549
DRAGONS LAIR	1799
DRAGONSPHERE	1599
DREAM WEB	1549
EARTHSHOCK	1999
ELITE II - FRONTIER	749
EYE OF THE BEHOLDER III	1399
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	1549
FALCON GOLD	1449
FIFA SOCCER	1599
GABRIEL KNIGHT	1549
GOBLINS 3	1949
GREAT NAVAL BATTLES II	1449

GUNSHIP 2000 PLUS	1099
HAND OF FATE	1749
HEIMDALL II	1699
HELL	1549
HELL CAB	1949
HUMANS I & 2	1449
ON THE BALL	749
CHESSMASTER 3000	1499
INDY JONES - FATE OF ATLANTIS	1649
INFERNO - ČESKY MANUÁL	1899
INFERNO - METAL BOX	2299
INNOCENT	1099
INTERPLAY 10 YEAR ANTH	1399
IRON HELIX	1449
ISHAR 3	849
ISLE OF THE DEAD	649
JOURNEY MAN	1449
JURASSIC PARK	1449
JUTLAND	2349
KING'S TABLE	1149
KINGS QUEST 1-6	1549
KINGS QUEST 7	1499
KYRANDIA 3	1499
LABYRINTH	1449
LANDS OF LORE	749
LAWNMOWER MAN	1949
LEGEND OF KYRANDIA	1749
LEMMINGS II	1449
LEMMINGS/NO MORE LEMMING	1449
LITTLE DIVIL	1499
LITTLE BIG ADVENTURE	1999
LORD OF THE RINGS	1599
LUNICUS	2249
MAD DOG McCREE	1649
MAD DOG McCREE 2	1399
MAGIC CARPET	1949
MASTER OF MAGIC	1549
MEGA RACE	799
MICROCOSM	2199
MICROPROSE SPORTS	1099
MYST	1799
NASCAR	1699
NHL HOCKEY 95	1649
NOCTROPOLIS	1099
NOMAD	999
NOVA STORM	1999
ON THE BALL WORLD CUP	849
OUTPOST	1699
PGA TOUR GOLF	1599
POLICE QUEST IV	1549
POWER DRIVE	1049
PSYCHOTRON	1349
QUARANTINE	1399
QUEST FOR GLORY IV	1549
RACE INTO SPACE	1399
RALLY	999
RAVENLOFT	1599
REBEL ASSAULT	1749
RETRIBUTION	1349
REUNION	1599
RISE OF THE ROBOTS	2099
SIM CITY 2000	1749
SIMON THE SORCERER	1799
SPACE HULK	1799
SPACE PIRATES	1549
STAR CRUSADER	1349
STAR TRAIL	1999
STAR TREK 25TH ANNIV.	1699
STARLORD	1599
STRIKE COMMANDER / PRIVATEER	1749
SUBWAR 2050	1599
SUPER SKI PRO	1549
SYNDICATE PLUS	1999
SYSTEM SHOCK	1899
T.F.X.	1799
TERMINATOR RAMPAGE	1549
THE HORDE	1599
THEME PARK	1799
TRANSPORT TYCOON	1549
U.S. NAVY FIGHTERS	1999
UFO	1599
ULTIMA VIII: PAGAN	2199
ULTIMATE BODY BLOWS	1199
UNDER A KILLING MOON	2099
VELOCITY - CLASSIC COLLECTION	1099
VID GRID	1049
VIRTUAL WORLDS	1199
VIRTUOSO	1749
VOYEUR	1449
WARCRAFT	1449
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	1849
WILD BLUE YONDER	1699
WING COMMANDER 1/2	1349
WING COMMANDER ARMADA	1599
WING COMMANDER III	2249
WINGS OF GLORY	1799
WOLF	1499
WOLFPACK	1499
X-WING COLLECTORS	1999
ZEPHYR	1799
ZEPPELIN	1549
ZORK ANTHOLOGY	599

PC LEVNÉ TITULY

688 ATTACK SUB	549
A-TRAIN	699
ANOTHER WORLD	549
ASHES OF EMPIRE	499
AVSB HARRIER ASSAULT	599
BATMAN RETURNS	599
BATTLETECH	349
CAR AND DRIVER	599
CREEPERS	399
CRYSTALS OF ARBOREA	199
CYBER RACE	599
DGENERATION	499
DOGFIGHT	599
DRACULA	449
DUNE	549
DUNE 2	599
EVASIVE ACTION	449
EYE OF THE BEHOLDER 2	649
EYE OF THE BEHOLDER 3	699
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	599
F-16	349
F-29 RETALIATOR	549
FALCON	349
FLASH BACK	699
FLIGHT OF THE INTRUDER	349
FURY OF THE FURRIES	499
GEARWORKS	349
GENESIA	599
GOAL	599

GOBLINS	449
GRAND PRIX	599
GRAND PRIX MASTER	249
GREAT NAVAL BATTLES	649
GUNSHIP 2000	599
HARPOON	549
HEIMDALL 2	749
CHESSMASTER 3000	599
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	549
INDIANAPOLIS 500	549
INDY JONES & LAST CRUSADE	599
ISHAR 1	599
ISHAR 2	599
JACK NICKLAUS GOLF	499
KGB	499
LEGEND OF KYRANDIA	599
LEISURE SUIT LARRY I	549
LIX ATTACK CHOPPER	549
LINKS - CHALLENGE OF GOLF	649
LURE OF THE TEMPTRESS	349
MI TANK PLATOON	549
MERLIN	299
MIG-29M SUPER FULCRUM	549
MONKEY ISLE 2	649
PINBALL MAGIC	699
PIRATES GOLD	599
POLICE QUEST 1	649
POPULOUS 2	549
POWERMONGER	549
PRINCE OF PERSIA	549
RAILROAD TYCOON	499
RAMPART	499
REACH FOR THE SKIES	349
RED HELL	499
REX NEBULAR	699
ROBOCOP 3	



DARK FORCES - PC CD tel. 1499,-	SYSTEM SHOCK - PC 1499,-	HELL - PC CD 1549,-	U.S.N.F. - PC CD 1999,-	STAR TRAIL - PC CD 1999,-	DEFENDER OF EMPIRE - PC 899,-	NOCTROPOLIS - PC CD 1999,-
QUARANTINE - PC 1249,-	KING'S QUEST 7 - PC CD 1549,-	COLONIZATION - PC 1549,-	FLEET DEFENDER - PC CD 1549,-	INDYCAR RACING - PC 1099,-	TERM. RAMPAGE - PC 699,-	MORTAL KOMBAT - AMIGA 1099,-

AMIGA 1200 TITULY

ALADDIN	1049
ALIEN BREED 2	1099
BLOODNET	949
CIVILIZATION	1449
D-GENERATION	549
DIGGERS	1399
FIELDS OF GLORY	1199
GENESIA	599
GUNSHIP 2000	1249
CHAOS ENGINE	1099
IMPOSSIBLE MISSION	1249
ISHAR I	599
ISHAR II	599
ISHAR III	999
JUNGLE STRIKE	999
JURASSIC PARK	999
LIBERATION	1199
LION KING	1049
ON THE BALL	799
OVERKILL	799
PGA TOUR GOLF	999
PINBALL FANTASIES	1399
RISE OF THE ROBOTS	1449
ROADKILL	949
ROBINSONS REQUIEM	949
SABRE TEAM	1199
SIM CITY 2000	1349
SIM LIFE	749
SIMON THE SORCERER	1349
SKELATOM KREW	1349
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	1199
STRIP POT	999
SUBWAR 2050	1199
SUPER STARDUST	1149
THE CLUE	1149
THEME PARK	1399
TRANSARCTICA	999
UFO	1149
ZOOL	749
ZOOL II	1049

CD32 TITULY

7 GATES OF JAMBALA	999
ALFRED CHICKEN	999
ALIEN BREED SPECIAL/QWAK	949
ARABIAN NIGHT	749
ARCADE POOL	999
BANSHEE	999
BATTLECHES	999
BATTLETOADS	949
BEAVERS	1099
BENEATH A STEEL SKY	1249
BENEFACATOR	699
BIG SIX	599
BRIAN THE LION	799

BRUTAL FOOTBALL	1099
BUBBA N STDY	499
BUBBLE AND SQUEAK	1149
BUMP N BURN	1149
CANNON FODDER	1099
CASTLES 2	999
D-GENERATION	999
DANGEROUS STREETS	1099
DEEP CORE	749
DISPOSABLE HERO	749
DONK	1149
DRAGONSTONE	1149
ELITE II - FRONTIER	749
EMERALD MINES	799
EVASIVE ACTION	1149
FIELDS OF GLORY	1049
FIRE FORCE	749
FLY HARDER	599
FURY OF THE FURRIES	1149
GLOBAL EFFECT	1149
GUARDIAN	1149
GUNSHIP 2000	1099
HEIMDALL 2	999
HERO QUEST II	1099
HUMANS I&II	1099
CHAMBERS OF SHAOLIN	999
CHAOS ENGINE	1099
CHAOS KID	999
CHUCK ROCK 2	1099
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249
INTERNATIONAL KARATE 4	749
JAMES POND 2 - ROBOCOD	1099
JAMES POND 3	1299
JET STRIKE	999
JOHN BARNES	749
JUNGLE STRIKE	899
LABYRINTH OF TIME	1049
LAST NINJA 3	499
LEGACY OF SORASII	1099
LEMMINGS	1399
LIBERATION	1299
LITIL DIVIL	1149
LOST VIKINGS	999
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MARVIN'S MARY ADVENTURE	1149
MEAN ARENAS	749
MICROCOSM	1999
MORPH	549
MYTH	499
NAUGHTY ONES	999
NICK PALDO	1299
NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP	749
NORTH POLAR	999
OUT TO LUNCH	999
OVERKILL/LUNAR-C	1099
PGA EURO TOUR GOLF	999
PIRATES GOLD	1099
PREMIER	649
PROJECT X-F-17 CHALLENGE	949
PSYCHO KILLER	1099
RISE OF THE ROBOTS	1349
ROADKILL	1149
RYDER CUP GOLF	1099
SECOND SAMURAI	1099
SEEK AND DESTROY	999
SENSIBLE SOCCER	999
SIMON THE SORCERER	1399
SLEEPWALKER	1099
SPEEDBALL II	599
STRICKER	1099
SUBWAR 2050	1049
SUMMER OLYMPIX	899
SUPER FROG	599
SUPER METHANE BROS	499
SUPER PUTTY	749
SUPER STARDUST	1149
TOP GEAR 2	1149
TOTAL CARNAGE	399
TOWER ASSAULT	1149
TOWN WITH NO NAME	1099
TRIVIAL PURSUIT	1099
TROLLS	1099
UFO	1099
ULTIMATE BODY BLOWS	1099
UNIVERSE	999

MACINTOSH TITULY

7 TH GUEST	1899
A-TRAIN	849
ANOTHER WORLD	799
BREAKTHRU	899
CAESAR DELUXE	1449
CARRIERS AT WAR	1599
CARRIERS AT WAR II	1599
CASTLES	1149
CINEMANIA 1994 - CD ROM	2949
CIVILISATION	1599
FERRARI	899
FLIGHT SIM 4D	2699
FOKKER TRIPLANE	699
FREDDY PHARKAS FRONT. PHARM	1599
HARPOON CLASSIC - CD ROM	1049
HELL CAR - CD ROM	1949
HELLCATS	2099
HOYLES CLASSICS	1449
CHUCK YEAGER	1599
INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS	1799
INDY JONES / LAST CRUSADE	799
INHERIT THE EARTH - CD ROM	1499
INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10	1399
IRON HELIX - CD ROM	1249
JOURNEY MAN - CD ROM	1399
LABYRINTH OF TIME	2199
LE CHUCKS REVENGE	1799
LEMMINGS	1649
LINKS PRO - FIRESTONE	1749
LINKS PRO - FIRESTONE	999
MAC ATTACK	399
MAC SIMULATIONS	1399
MYST - CD ROM	2599
NASCAR RACING	699
OH NO MORE LEMMINGS	1099
OUT OF THE SUN	999
P51 MUSTANG	699
PGA TOUR GOLF 2	1499
PIRATES GOLD	1599
POKER	1499
POPULOUS	1399
POPULOUS II	1599
POWERMONGER	1499
PRINCE OF PERSIA	1249
PRINCE OF PERSIA II	1599
SECRET OF MONKEY ISLAND	799
SECRET OF SILVER BLADES	1249
SIM ANT	699
SIM CITY / LEMMINGS	1099
SIM CITY 2000	1449
SIM CITY 2000 - DATA DISK	599
SIM EARTH	699
SIM LIFE	699
SPECTRE	1649
SPLATERS	899
STAR WARS SCREEN SAVER	1099
SYNDICATE	1599
TACOPS	1199
TETRIS	1099
THE MAC STARTER PACK	1649
THEME PARK	1599
UNLIMITED ADVENTURES	1449
VALKYRIE	699
WARLORDS II	1599
ZORK ANTHOLOGY	599

EROTICKÉ CD-ROM

101 SEX POSITIONS PT.1	1799
101 SEX POSITIONS PT.2	1799
A GAY MAN'S - SAFE SEX GUIDE	1299
A PUSSY CALLED WANDA	999
A PUSSY CALLED WANDA 2	999
ADULT PALATE	1299
ADULT PALATE 2	1299
ASIAN PALATE	1299

BEST OF DIRTY DEBUTANTES	1799
BEST OF VIVID	1799
BIKER BABES	1299
BLIND SPOT	999
BLONDE JUSTICE	999
BUSTING OUT	1299
CURSE OF THE CATWOMAN	999
DIGITAL DANCING	1799
DREAM MACHINE	1299
GIRLS DOIN' GIRLS VOL.1	999
GIRLS OF VIVID VOL.1	999
GIRLS OF VIVID VOL.2	999
GIRLS ON GIRLS	1299
HIDDEN OBSESSIONS	999
HIGH VOLUME NUDES	1299
HOUSE OF DREAMS	999
HOUSE OF DREAMS	999
CHEATING	999
ICE WOMAN	999
IMMORTAL DESIRE	999
INSATIABLE	999
INTERACT. ADULT MOVIE ALM.	1799
LEGEND OF PORN 1	999
LEGEND OF PORN 2	999
LEGEND OF THE KAMASUTRA	1299
LOVE BITES	999
MASK	999
MYSTIQUE OF THE ORIENT	1299
NEW WAVE HOOKERS 1	999
NEW WAVE HOOKERS 2	999
NIGHT TRIPS	999
NIGHTWATCH	1799
NIGHTWATCH II	1799
PUSSY PUZZLE	1299
RACQUEL RELEASED	1799
SEYMORE BUTTS	1799
STEAMY WINDOWS	999
SUPERMODELS GO WILD	1799
TASTE OF EROTICA	249
THE COVEN	999
THE GIRLS OF J STEPHEN HICKS	1299
TRACI I LOVE YOU	999
VIVID SAMPLER	199
WINNER TAKES ALL	1799

JOYSTICKY LOGIC 3

NABÍDKA PRO POČÍTAČE PC

DELTA - RAY	599
FREEWHEEL	1499
FREEFLIGHT	1499
LOGIPAD	699
QUATRO PC	799
TORNADO	499
SPEEDMOUSE 2 (mysi)	499
MOUSE MAT (podložka pod myš)	59
SCREEN BEAT (reproduktory)	599

JOYSTICKY PRO POČÍTAČE AMIGA

DELTA - RAY	549
FREEWHEEL	1499
LOGIPAD	649
LOGIPAD AMIGA CD32	699
QUATRO	399
SIGMA - RAY	499

DISKETOVÉ BOXY

DISK BOX 50 - 3.5	149
DISK BOX 100 - 3.5	199
FILE DRAWER 240 - 3.5	649
CD STORAGE 30 - CD	499

NABÍDKA SUNCOM

JOYSTICKY PRO PC

AXYS	799
FLIGHT MAX	1249
FLIGHT MAX- REBEL ASSAULT	1599
FX2000	799

G-FORCE YOKE	1999
NIGHT FORCE	649
PC COMMAND CONTROL	649

HARDWARE

GAME PORT 2000	549
GAME PORT 2 PLUS	399
IBM DUAL JOYSTICK (adaptér)	249
CPU CLEAN & VAC (čistič napávací)	799

ZAHRA NIČNÍ ČASOPISY

AMIGA (FUTURE) CD32	228
AMIGA ACTION	182
AMIGA CD 32 GAMER	231
AMIGA COMPUTING	184
AMIGA FORMAT	182
AMIGA POWER	182
AMIGA SHOPPER	115
AMIGA USER inc CD 32 & 3.5HD	182
AMIGA WORLD	136
CU AMIGA	182
THE ONE	182
CD 3 MAGAZINE	89
CD POWER PLAY	136
CD ROM MAGAZINE	238
CD ROM TODAY	89
CD ROM USER	231
CD ROM GAMER (QUARTERLY)	238
COMPUTER BUYER	104
COMPUTER SHOPPER	89
MULTI MEDIA & CD ROM NOW	238
PC ANSWERS	182
PC ANSWERS CD	228
PC GAMES	182
PC GAMER	182
PC GAMER CD	228
PC FORMAT	182
PC FORMAT CD	228
PC HOME 3.5	182
PC HOME CD	228
PC MAGAZINE	136
PC PLUS	182
PC PLUS CD	182
PC POWER	184
PC POWER CD	231
PC REVIEW	182
PC TODAY 3.5	182
PC TODAY CD	228
PC ZONE	136
PC ZONE CD	182
STRATEGY PLUS	115
PC PRO CD INC WINDOWS	136
NET THE INTERNET MAG	136
INTERNET & COMMS TODAY	136
ST FORMAT	196
ST REVIEW	182
MAC FORMAT	228
MAC FORMAT CD	182
MAC USER	135
THE MAC	136
THE MAC CD	182
MOVIES GAMES & VIDEO	89
C&VG	104
EDGE	139
ULTIMATE FUTURE GAMES	136
EGM	139
EGM 2	139
GAME FAN	136
GAME MASTER	104
GAME PRO	136
GAMES WORLD	115
GB ACTION	69
MEAN MACHINE	115
MEGA POWER WHEN WITH CD	231
NMS	104
SEGA OFFICIAL MAGAZINE	115
SEGA POWER	115
SEGA PRO	115
SEGA PRO CD	231
SEGA XS	136
SUPER GAMER	115
SUPER PLAY	115
TOTAL	115

Velké cenové zvýhodnění pro dealery. Informace na tel.: (02) 32 90 84.

NE, nemohu to již déle vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tu(y)to senzační titul(y):

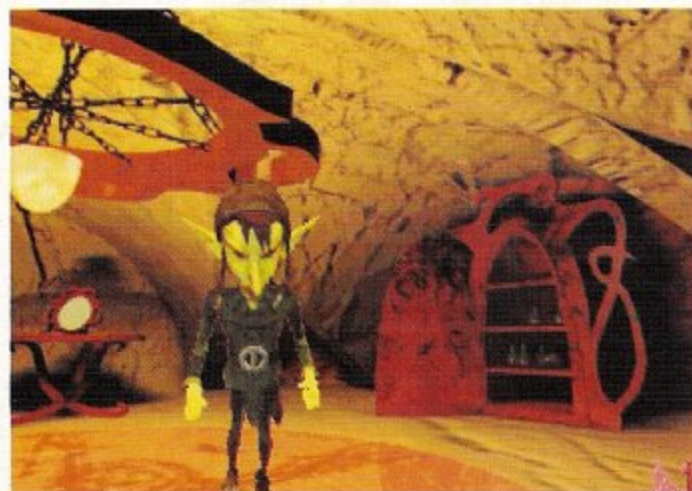
počet	titul	počítač	cena	počet	titul	počítač	cena
.....
jméno:	adresa:				poštovné:		
				CELKEM:			

Poštovné a balné činí při objednávce 1 ks 50,-, 2ks 75,- a 3-5 ks 100,-. Objednávku zasílejte na adresu VISION, Krupkovy nám. 3, 102 00 Praha 2. www.oldgames.sk

Dragon Lore

Návod na hru jako je DRAGON LORE přímo vybízí k tomu, aby byl psán jako pohádková legenda, aby byl podán v ich-formě či aby byl přinej-ménším napsán starobylym dračím písmem a podepsán krví zrádného Diakonova. Nic z toho se však na této dvoustránce neodehraje. Proč? Přemýšlejte o tom!

Promluve s farmářem, z vozíku seberte meč a za domem najdete kladivo. Vyjděte ze zahrady, dejte se doprava a pokračujte okolo ohrady až na pastvu, v altánku seberte kost. Tou nakrmte Trogga, seberte nádobu a vraťte se zpět na farmu, kde nádobu dejte farmáři. Vstupte do domu a seberte štít, brnění (obojí oblékněte), provaz, křesadlo, sáček síry, hůl a láhev na vodu. Vyjděte ven a vyražte doleva, provazem chytněte kravičku Daisy a dovedte ji zpět na pastvu, tam ji přivažte ke stromu. Znovu se vraťte a promluve s farmářem - dostanete rodový Dračí prsten a píšťalku. Vyražte tedy do světa cestou nalevo a Trogga odežeňte píšťalkou.



Dojděte až ke kamennému pohřebišti a vstupte do levé krypty, kde najdete Starý klíč. Vyjděte ven a vstupte do pravé krypty, dveře odemkněte nalezeným klíčem, odežeňte kostlivého bojovníka (pokud ho dobijete, potom co odstoupí z boje, ztratíte nějaké body za moudrost) a stiskněte tlačítko na stěně. Prohleďte třišť z kamene a seberte klíč od katakomb. Odemkněte dveře do katakomb, vstupte, dveře otevřete svým prstenem, prohlédněte náhrobek a promluve s drakem - ukažte mu svůj prsten a dostanete kouzlo na otevírání dveří. Vyjděte ven a pokračujte dále do světa. Narazíte na jeskyni, kde po úderu kladivem do zdi najdete magickou knihu. Zapište do ní svoje kouzlo na otevírání dveří a s jeho pomocí otevřete dveře do další části údolí.

Vyjděte se do hospody a po zdlouhavém rozhovoru s hostinskými dostanete naběračku. Jděte naproti do včelího hnízda, zabijte nestvůrnou včelu a do naběračky naberte trochu medu. Doneste jej do hospody a dostanete zbraň, kterou husité nazývali Řemdich (britové mají suchý název Morning Star), provaz a kouzlo Fireball. Zapište kouzlo a s jeho pomocí spalte pavučinu bránící v průchodu. U přívozu narazíte poprvé na von Diakonova. Pošle na vás mostřum, které zabijte a prohleďte (klikněte na jeho mrtvé tělo pravým tlačítkem myši) - najdete vrhací sekeru a pádlo. Použijte pádlo na prám a přeplujte na druhou stranu řeky.

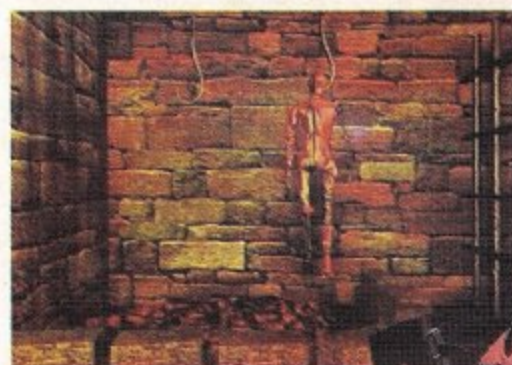
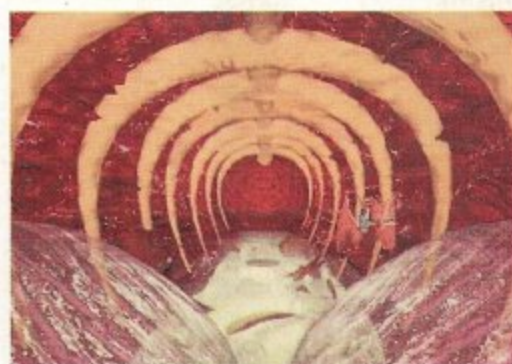
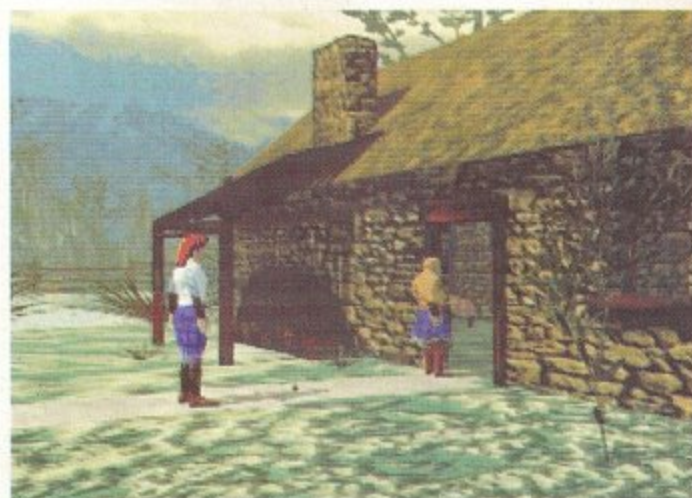
Projděte přístavními oblouky až k masožravé

rostlině. V hromadě kostí napravo najdete lebku a použijte ji na provaz. Vzniklým hákem se přehoupněte přes květinu a jděte dále, přes vesnici z hub až na rozcestí. Nejprve navštivte strom, ve kterém sídlí čarodějnice, která vám věnuje ozubené kolečko. V horním patře jejího příbytku naleznete v šuplíku šátek. Vydejte se teď do domku druhé čarodějnice, která sídlí uprostřed jezírka, nakrmte jejího hlídače jablkem, které zde naleznete a zatáhněte za páku - přenese vás až do jejího sídla. Když jí budete dostatečně dlouho obtěžovat, věnuje vám klíč, který ovšem ke zdárnému dokončení hry vůbec nepotřebujete. Co na tom.

U studny na rozcestí namoche šátek a omotejte si jej okolo úst. Vstupte do zahrádky s květinami a utrhněte jednu modrou a dvě žluté rostliny. Teď se vraťte do vesnice z hub a snězte modrou květinu. Po zmenšení zabijte škorpióna a seberte uzdravovací lektvar (nepoužívejte jej, dokud opravdu nepotřebujete). Vyjděte do houbičky, ve které přebývá malý skřítek - věnuje vám kouzlo Dispell Illusion. Opusťte jeho příbytek a najdete další houbu, do které můžete teď vstoupit, uvnitř seberte zelený zvětšovací lektvar (nachází se ve skříní s poličkami). Vyjděte z houby,

vypijte lektvar a vraťte se do své původní velikosti. Znovu projděte zahradou z hub a dojděte až ke starému mlýnu. Doplněte chybějící kolečko od čarodějnice, na stěnu vpravo použijte kouzlo Dispell Illusion a vstupte do podzemí.

Podzemní bludiště není velké a brzy se v něm zorientujete. Najděte tady vědro a naplňte je vodou ze studny v jiné části podzemí. Vyjděte ven a pověste naplněné vědro na páčku vedle ozubených koleček (nezapomeňte předtím doplnit ozubené kolečko). Vstupte dovnitř a v místnosti



seberte stříbrnou truhlu (druhý vchod do místnosti lze odemknout klíčem od „zlé“ čarodějnice, ale v druhé truhle není nic podstatného). Vraťte se znovu do podzemí hlavním vchodem, najdete pochodeň a dojděte do krypty s vystavenou kostrou. Na ruce kostlivce použijte nalezenou stříbrnou truhlu a získáte prsten zesnulého rytěře jménem Fujimoto. Pochodni si rozsviňte v temnotě vedoucí z krypty a vyjděte ven.

Promluve s dalším z Rytířů a pokračujte v cestě. Když skočíte do řeky a pozře vás obrovská ryba, seberte v jejím nitru velký diamant a pak ji polechtejte na žábrech žlutou květinou (nebo vy nezvracíte, když vám do žaludku spadne pampeliška?). Až dojdete k jezeru, otočte se a projděte vodopádem do skryté jeskyně - tady nalákejte Kachnodraka na nalezený diamant a pak v jeho doupeti seberte jeho vlastní drahokam. S drahokamem se vraťte zpět přes řeku k rytíři, který vás pro něj poslal - získáte tak jeho hlas. Naučenou cestou se vraťte zpět (použijete druhou žlutou květinu).



Přeskákejte po kamenech v jezeře a na planině vyšplhejte na kamenný vrchol - přiletí Hellaynea na svém draku a pokud jí ukážete svůj prsten, vyzve vás na přátelský souboj. Po jeho skončení vás uzdraví a věnuje vám část svého rytířského věna - krumpáč. S jeho pomocí se prokopete až do těsné blízkosti hradu. Tam opět narazíte na Diakonova. Tentokrát vám bez boje věnuje vlastní sekýru, kterou porazíte vysoký strom a přejdete přes propast. Zabijte oba zloděje a po prohledání jejich těl najdete pytel. Kliknutím na něj pravým tl. myši v inventury odhalí vázu. Pokračujte až před brány hradu a vázu dejte jednomu ze siamských dvojčat - lhostejno kterému. Pak už nic nebrání tomu, abyste vstoupili na půdu vlastního rodinného sídla. A vložili druhý disk!

Vstupujete do druhé části dobrodružství, která se odehrává výhradně v prostorách hradu. Projděte strážnici a draka hlídajícího kouli si zatím nevímejte. Před vstupem do hradu ukažte dráčkovi na padacím mostě svůj prsten a pokračujte dál.

Nejprve obligátně zabijte dotěrnou zombii a podívejte se na trůn. Při prohledávání místností lemujících hlavní sál postupujte po směru hodinových ručiček a začněte v místnosti nalevo od vchodu. Je to kaple, kde najdete kropítko a v zadní místnosti ještě bibli a svíčku. Postavte svíčku na oltář a získáte první část Rodinného znaku. V další místnosti najdete na stěně dračí sošku a když kladivem rozbijete láhev na zdi, získáte kamenné oko. Teď si odskočte do místnosti vpravo od trůnu - jsou to schody spojující tři patra. Sestupte dolů a pod schody najdete meč „Orna“. Ten umístěte v místnosti nalevo od trůnu na štít a získáte druhou část znaku. V ložnici zatáhněte za kroužek u krbu a ve vedlejší místnosti najdete na lampě klíč od tuhly - v truhle se skrývá poslední část znaku. Kdo snad nebude mít dost místa v inventáři, může si



čtyři předměty uložit do pytle od zlodějí a zvědavci si můžou v knihovně vedle vchodu přečíst knihu na ozdobném podstavci, ale nutné to není. Teď se znovu vydejte ke schodům (vpravo od trůnu), sestupte dolů a dveře otevřete sestaveným znakem.

Ocitnete se v prvním sklepení zámku. Dejte se doleva do vinného sklípku, vylezte po schodech nahoru a seberte Zlomený klíč. Vraťte se a jděte doprava od vchodu. Pokud budete postupovat stejným způsobem jako nahoře (tzn. po směru hodinových ručiček) dělejte zhruba toto: pohněte kostrou na lůžku a získáte druhé kamenné oko. V jídelně

naleznete páčidlo, v kuchyni naběračku a pod dekou v jedné z místností třetí kamenné oko. Místnost naproti dveřím, odkud jste přišli (a nalevo ode dveří, kterými odejdete) je kovárna. Tady najdete kladivo a pilku na železo. V zadní místnosti seberte pytel s uhlím a vysypte je na výheň.

Použijte pazourek na síru a ohněm zapalte pec. Zatáhněte za měch a oheň rozdmýchejte. Položte klíč nejprve do výhně a pak na kovadlinu. Na klíč na kovadlině použijte kladivo a zkutý klíč zchlaďte vodou, kterou nabere z blízké nádoby naběračkou. Ukutým klíčem odemkněte dveře do dalšího patra (dveře v popředí v hale před kovárnou).

Postupujte tradičně, od vchodu doleva a po směru hodinových ručiček. Ve zbrojnici najdete poslední kamenné oko. To, spolu se třemi zbývajcími, vložte do prázdných důlků lebek na stěnách a z vitrín seberte klíč, meč, štít a kuš. V nádrži s vodou najdete kliku, kterou použijete na ucho draka v hlavní místnosti a nádrž se tak vyprázdní. V mučírně zabijte příšeru a seberte kleště (kdo chce, může ještě cvičně mučit kostlivce a mrtvoly). V hlavní místnosti teď seberte malého kostlivce v prostřední cele (nedotýkejte se opřeného meče!). Na upoutaného kostlivce v pravé cele použijte nalezenou kostru, symbol draka, kropidlo a bibli - získáte kouzelníkův klíč. V pokladnici vedle není nic jiného než mapa, seberte ji. Patro opusťte dveřmi vedle chrlíče, které odemknete pomocí kouzelníkovy klíče.

Projděte dračí zbrojnicí a promluve si s drakem - získáte magický prášek a uspávací prášek. Vraťte se tedy zpátky k hlavnímu vchodu, ve vstupní věži použijte uspávací prášek na draka a seberte magickou kouli. Jděte znovu ke schodům vedoucím do sklepení a použijte magický prášek na bariéru před schodištěm vzhůru. V prvním patře se zatím ničím nerozptylujte a nic nesbírejte - jen najdete místo, odkud je vidět hnízdo mladého dráčka. Okno u hnízda překonejte pomocí pilky na železo, uvnitř položte žhavou magickou kouli a potom ji rozbijte kleštěmi z mučírny. Dráček, který se právě vyklubal, doveďte k jeho tatínkovi do sklepení. Dávejte si pozor, abyste se předtím nepaktovali s podivným trpaslíkem na balkóně za pracovním, nebo se dráček nevylihně! Drak vás odnese do tajné místnosti (předtím mu dejte libovolný předmět), kde najdete láhev Diakonovy krve a teleportační kouzlo. Zapište je do knihy a teleportujte se do prvního patra zámku.

V obytné části zámku najdete čtyři železné koule, červenou láhev a větvičku. Větvička leží v krbu v hodovní síni, červená

láhev leží s první ž. koulí v dětském pokoji. Další železné koule leží v květináči v místnosti naproti vchodu, mezi knihami v pracovně a poslední je schovaná v malém nočním stolku v místnosti za bojovným kostlivcem. Jděte před sochu ptáka, zapalte větvičku a ohněm ptáka vystrašte. Na čtyři černá políčka položte čtyři železné koule a ptáka znovu poplašte - získáte dráp na provázku. Jděte do vyššího patra (dveře sem odemknete klíčem ze zbrojnice ve druhém sklepení), najdete místnost s hrnci a podívejte se do jednoho z nich. Na jeho duté dno použijte nalezený dráp a Dračí klíč je váš (celou tuto proceduru můžete ovšem také obejít - díky chybě v programu je možné do třetího patra také vstoupit rovnou ze schodů vedoucích k zamčeným dveřím - na schody však nesmíte vstoupit rovně, ale šikmo, od středu místnosti a pak projít zdí - snadně!) Jděte po schodech nahoru, odemkněte dveře a vstupte do svatyně dvorního mága. Podle jeho rady položte všechny tři nalezené předměty na pentagram (meč, štít i kuš ze zbrojnice) a pak se vydejte do nejvyššího patra hradu - na samém ochozu nejvyšší věže najdete kýžený rubín. Sestupte dolů a znovu promluve s čarodějem - dostanete mapu říše a s její pomocí



se budete moci teleportovat přímo do královské hrobky vašeho otce (přiložte-li jí před teleportováním k ostatním mapám). Učiňte tak a položte rubín na rakev. Uvnitř najdete brnění a štít Dračího rytíře, které si ihned oblečte. Teleportujte se zpět do čarodějovy věže a opět s ním promluve. Na jeho žádost mu dejte láhev Diakonovy krve. Dostanete číši s amuletem uvnitř. Hodte Diakonovu krev na pentagram a až se objeví, vymějte z číše amulet a hodte jej na Diakonova. Potom získáte dračí symbol a magickou kouli. Dračí symbol rozbijte kladivem (zrušíte tak kouzlo, které svazuje vašeho draka) a teleportujte se do dračí sluje. Osedlejte draka sedlem z vedlejší místnosti a seberte také kopí. Nasedněte na draka a vydejte se na volby.

Pokud jste postupovali podle tohoto návodu, ve volbách budete úspěšně zvoleni Rytířem a pak...pak se můžete těšit na další pokračování, na kterém se již pracuje.

Jan Eisler



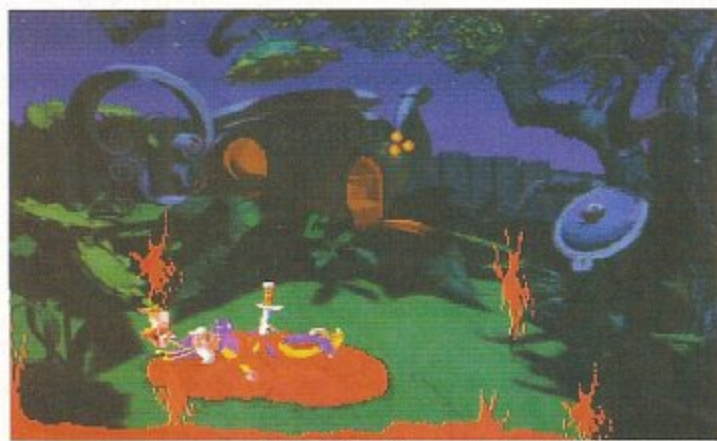
Kyrandia 3

Malcolm's Revenge

Tak jsem dohrál třetí Kyrandii, dala zabrat! Některá místa (třeba v rybím světě) byla dost obtížná, mnohdy nestačila ani metoda použít všechno na všechno. Nicméně hra se mi líbila a stále se k ní vracím - mnohé problémy lze totiž řešit více způsoby a získávat tak další body - zatím v době psaní tohoto návodu mám rekord 851 bodů. Ať tak nebo tak, tady máte černé na bílém, co si s Kyrandií 3 počít. Řekl bych, že i ti tvrdší z vás se občas juknou, jak dál.

Část I Útěk z Kyrandie

Z Kyrandie je možno utéci hned šesti způsoby, jejichž řešení se částečně prolíná. Začínáte u smetiště, ze kterého je možno vytáhnout následující potřebné věci: prázdnou baňku (je také ve sklepe), dva hřebíky (ten je možno vytáhnout také z lavic na kulatém pódiu), botu, pilku, rozbitou baňku nebo pomerančovou kůru. Smrtící veverky si zatím nevímejte a jděte doleva k zámku, pak dolů a skočte do kulové mašiny, která vás teleportuje do města. Ve městě vypačte hřebíkem dveře do továrny na hračky. Dveřmi v pozadí projděte do svého pokoje, kde zpod postele vytáhněte šaškovskou hůlku a ze šuplete žalud na provázku. Na žalud na provázku použijte OHNUTÝ hřebík a získáte prut jednak na chytání ryb, jednak k hypnotizaci veverek. K šaškovské hůlce podotknou jen tolik, že s ní můžete kdykoliv kohokoliv rozesmát, za což občas dostanete body. Taktéž za různé ubližování lidem jako píchání hřebíkem nebo odstřihávání vlasů nůžkami získáváte extra body (nůžky získáte, necháte-li se chytit do vězení). Teď můžete postupovat následujícími způsoby:



Ex-Baths

Útěk číslo 1. Tato cesta je nejkratší a zároveň za nejvíc bodů. V mlékárně seberte dvoje sezamová semínka. Položte je před veverku na smetišti a zhypnotizujte ji prutem. Veverku seberte, odejděte a zase se vraťte. Zhypnotizujte další veverku, seberte ji a jděte do továrny na hračky. Nastavte páčky do polohy dolů-nahoru, vhodte dovnitř botu a vypadne míč. Další dva míče získáte nastavením páček dolů-dolů a vhozením zhypnotizované veverky. S třemi míči jděte na útes k lodi, nastavte se na lhaní, promluve si se strážcem, použijte míč na sebe a jste z ostrova pryč.

Útěk číslo 2. V mlékárně seberte sezamová semínka, vraťte se do továrny na hračky a skočte do

díry za přístrojem. Pokud nemáte baňku, seberte ji a na prut ulovte úhoře (ten se dá ulovit i na útesu s lodí). Na semínka použijte úhoře, tím se zfertilizují, tzn. po zalití vodou budou růst rychleji. Fertilizovaná semínka zasaďte v tomto sklepení do shluku cihel v levé stěně. Naberte do baňky vodu ze stoky a semínka zalijte. Stěna pukne, prolezte dírou do tajné místnosti. Otevřete karafu v popředí a naberte tekutinu z ní do prázdné baňky. Přes radnici se vraťte na náměstí (případně zamčené dveře vylomte hřebíkem) a jděte do arény, kde se postavte na místo s otisky chodidel na zemi a vypijte tekutinu z baňky, která vás teleportuje přímo na druhý ostrov.

Útěk číslo 3. Toto řešení je založeno na prolézání královských kárných zařízení. Je asi nejzábavnější. Vlezte do jakéhokoliv domu bez převedení, majitel vaši přítomnost ohlásí na zámek. Jděte k zámku. Vyběhne na vás chlap - můžete získat víc bodů, pokud ho zdržíte. Nejprve tak, že zde předem narafičte poleno na cestičku, kudy chlap běží. Pak na vás půjde se sítí. Tu je možno protřhnout nůžkami nebo rozbitou baňkou. Teprve proti magii budete bezmocní. Před branou pak dojde ke krátkému „soudu“, po kterém poputujete do vězení. Ale pozor! Před tím, než vás oberou všechny věci, můžete na čekajícího chlapa fuknout libovolným předmětem z inventáře, který vám zůstane až do vězení. Do prvního vězení si vezměte hřebík. Až vám žena šeredka popíše proces pletení deček, udělejte, co říká (natáhněte provázek, šlápněte na pedál, odstřihněte provázek nůžkami a výsledek hodte do otvoru za vámi). Provedete-li to desetkrát, budete propuštěni. Efektivnější je ale po odchodu šeredky trochu poopravit pracovní proces: hřebíkem

vylomte pletací bednu, píchněte chlapa za body a strčte do bedny nůžky. Pak natáhněte provázek a šlápněte na pedál. Pokud byly nůžky správně umístěny, chlap bude mít bolesti a uplete tolik nití, že po nich budete moci vylézt z okna. Do druhého vězení si vezměte zfertilizovaná semínka (viz druhá cesta). Jedná se o galeje v kamenolomu. Opět jsou zde dva způsoby, jak se dostat pryč. Můžete buď desetkrát odvoztit kamení, nebo

použijte semínka na hromadu kamení, znovu na ni fukněte, čímž dojde k velkému pádu. Do třetího vězení nemusíte brát nic - stačí tam sebrat ze země prostřihávací nůžky a buď desetkrát prostřihat kefe, nebo dát nůžky ošklivce Roweně, která je s vámi také jako vězeň a přičinlivě vám pomůže utéci. Do čtvrtého vězení si tyto nůžky vezměte s sebou a jednoduše jimi přestřihněte pouta. A jste na dalším ostrově. Případně můžete 1000 krát zaveslovat a vrátíte se zpět na Kyrandii. Vyzkoušejte to, stojí to za tu legraci.

Pro ostatní tři řešení útěku z Kyrandie budete potřebovat převedení. Jsou celkem tři - mimův oděv, vesta a čepice ze zhypnotizované veverky. Jak získat třetí, je jednoduché, stačí použít veverku na sebe. Jak získat mimův oděv? Až k vám bude zády, pusťte mu úhoře za límec, odejde se koupat. Nastavte se na lhaní, jděte za ním (dveře v ohradě otevřete použitím prutu na schránku na peníze). Vyvařte (nebo zmrazte) lidi v koupací konvici otáčením teplotní střelky, až se hlídač bude dívat do konve, rychle seberte z okna mimův oblek. Vestu seberte podobně, v okně se objeví, máte-li už mimův oblek, nebo pokud jste si mima nevíšmali. Je dobré obléct si vestu a čepici najednou.

Útěk číslo 4. V továrně na hračky vyrobte míč (z boty nebo veverky - viz bod 1), konika (z polena, páčky nahoru-dolů) a vojáčka (z polena, obě páčky nahoru). Chodte po Kyrandii, až narazíte na kloučka kecajícího nesmysly a pojídajícího sandwich. První hračku odmítne, ale za druhou míč sandwich dostanete. Převedte se do mimova obleku (použitím na sebe, převedení zpět použitím ramínka na sebe) a na útesu s lodí pokecejte se psem. Za burger vás pustí na loď a jste z ostrova pryč. Pro zvědavce: je zde i druhá, mnohem složitější cesta, jak získat sandwich: nejdříve prutem zhypnotizujte veverku na smetišti, jakmile bude toporná, seberte ji. Jděte z náměstí do rybárny (můžete vejít jen když ve vás zatím nikdo nepoznal Malcolma, jinak projděte cyklem vězení), položte veverku na zem a prutem ji odhypnotizujte. Až se lidé rozutečou, pokecejte s mužem za pultem a slibte, že donesete komponenty. Do přístroje za mužem vhodte sesamová semínka a úhoře. Teď ale musíte získat mléko. Pět nefertilizovaných sesamových semínek nebo dvě fertilizovaná semínka zalijte vodou z baňky. Tyto klíčky vhodte do levého stroje v mlékárně. Objeví je spousta krav a mléko poteče proudem, hlavní nádobu s mlékem prorážte nůžkami nebo hřebíkem, naberte mléko do baňky (pro body můžete nádobu prorazit ještě jednou) a v rybárně ho nalijte do stroje. Dostanete



Malcolm's Apartment

sandwich! (Zaměníte-li úhoře za veverku, získáte tímto způsobem veverčí sandwich).

Útěk číslo 5. S hypnotizovanou veverkou a rybím sandwichem jděte do sklepa, stoupněte si na koberec, nastavte se na lhaní a rozsvíte obě jablka na něm vyšítá. Budete teleportováni ke kouzelníkovi Darmovi a jeho drakovi Brandywinovi. Promluvejte si s Darmem, použijte na něj hůlku a dejte mu sandwich. Pak ho hůlkou rozesmívejte tak dlouho, až opustí místnost. Promluvejte s Brandywinem, dejte mu veverku, poradí vám, jak se dostat z Kyrandie pomocí dvou úhořů. Rozsvícením obou jablek se vraťte zpět, nachyťte dva úhoře, prvního položte na koberec a druhého použijte na první. Po chvíli jste z Kyrandie pryč.

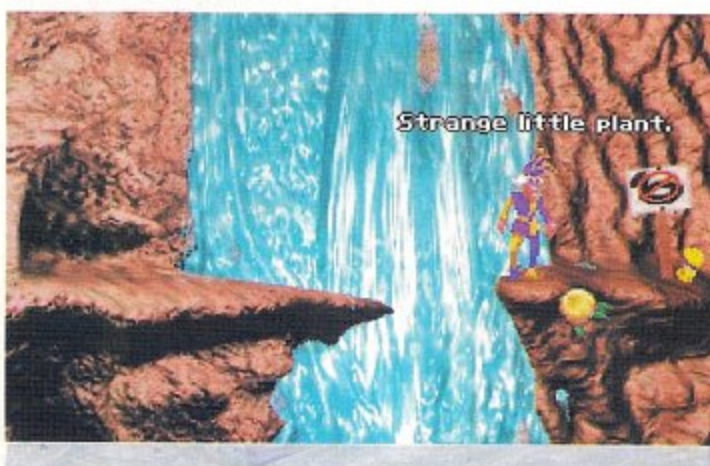
Útěk číslo 6. Oblečte se do mimova obleku nebo do vesty s čepicí. Jděte na útes s přistávací plochou, promluvejte si se Zanthií. Ve městě vyrobte z polena konika, seberte semínka, fertilizujte je úhořem a do baňky naberte vodu (buď ve sklepe nebo v aréne použitím baňky na žábu). Zanthia už nyní bude doma. Promluvejte si s ní, pod magickou skříňku položte fertilizovaná semínka a zalijte je vodou z baňky. Zanthia se začne věnovat vzniklé škodě, takže do kádě dejte konika a naberte tekutinu do baňky. Běžte na útes, postavte se do středu přistávací plochy a tekutinu vypijte. Jste z ostrova pryč... Co se dá ještě v Kyrandii dělat? Můžete dát sandwich soše v městské radnici, do které se dostanete buď vypáčením zámku špendlíkem nebo po schodech ze sklepa. Nůžkami nebo rozbitou baňkou je možno odstříhat květiny. Položením dvou květin na hrob královny vyvoláte jejího ducha, na jehož význam jsem nepřišel - možná je dobrý jen na pokec. Zajímavá je i Malcolmova destruktivní činnost - je možno zničit kolo na útesu s lodí, lampu v továrně na hračky nebo ustříhnout vlajky nad branou do zámku. Pokud přijdete na nějaké další způsoby útěku či jiné zajímavosti a kombinace, určitě nám je napište. A za to, že jste se dočetli až sem, pošlete si malou perličku: dozvěděli jsme se, že je prý možno uzoufat majitele sauny neustálým kradením převleků a mrazením/vařením lidí až do takového bodu, kdy chlápek zavře lázně a bude prodávat hračky. Ač je tato informace nanejvýš věrohodná, zatím se nám ji nepodařilo zrealizovat, schválně, zdalipak na to někdo z vás přijde...

Část II Ostrov psů a koček

Psi a kočky se nemají v lásce už hezkých pár let a fakt, že na tomto ostrově žijí spolu, nevěští nic dobrého. Ostrov se sestává ze tří hlavních lokací - oltáře, pirátské lodi a psí pevnosti, mezi kterými můžete cestovat buď jízdu na korbě kočičho vozíku nebo (po získání mačety) pěšky džunglí. Cílem je odjet pirátskou lodí, piráti vás však vezmou až poté, co jim předvedete jakoukoliv magii. Takže do toho. Počáteční lokace se různí podle toho, jakým způsobem jste opustili Kyrandii. Nejdříve se potřebujete dostat do psí pevnosti, jakmile se objevíte někde jinde než v kryptě, která do pevnosti vede, nastavte kecoprocesor do zeleného „cukrování“ a dvakrát tukněte na korbu kočičho vozíku. Pes jezdí náhodně mezi lokacemi, takže se nechte vozit tak dlouho, až se objevíte v psí pevnosti.



The Castle Foger



Strange little plant

Tam vezměte mačetu a pokecejte se psem opřeným o kámen. Dostanete od něj blechy, které ze sebe můžete lovit tukáním na Malcolmův dávat je pirátům na pobřeží, to je ovšem činnost pouze pro body. Hlavní pirát po předání blechy dokonce skočí do vody a vy pak můžete do podpalubí lodi, odkud pak můžete vzít pirátům drahokamy (musíte jim je ale nejdříve dát - je to za body). Z pevnosti odejděte doprava a mačetou prosekejte veškerý porost. Pokud se pod některou z posekaných shluků listů objeví klubko hadů, hned ho mačetou rozsekejte, jinak je po vás. Všimněte si, odejít můžete, až když prosekáte překážející listy a že když znovu přijdete, narostou listy znovu. Kdo se chce zbavit blech, může se vykoupat v bahňavém jezírku (blechami obtěžovaný Malcolm není schopen soudné komunikace), ale hlavně je zde nutno posbírat kosti objevené se pod posekanými listy. Vraťte se doprava do pevnosti. V dolní části je ve třech řadách v zemi zahrabáno celkem šest různých drahých kamenů. Pokládáním kostí na zem v různých místech donutíte psa vyhrabat všech šest kamenů (kosti si chodte doplňovat do džungle). Jděte ke kamennému oltáři a odejděte doprava do džungle. Promluvejte s kocourem revolucionářem (jeho jméno je Fluffy), a budete-li nastaveni na lhaní, dostanete myš. S myší se vraťte do psí pevnosti a vlezte do podzemí otvorem vpravo dole. Pokud jste v džungli napravo od psí pevnosti vysekali porost vpravo dole, budete zde mít světlo. Jděte doprava a na potměšlou řadu soch použijte myš (jsou to totiž kočičho sochy a tím se jim rozsvítí oči). Pak si dalším tukáním myší na jednotlivé sochy zjistíte, jakému symbolu každá socha odpovídá

a vraťte se ke kamennému oltáři, který se nachází vpravo od Fluffyho. Pokládáním drahých kamenů si zjistíte, jakému symbolu přísluší který kámen. Jděte dole, použijte myš na podstavec a vložte do příslušných soch správné diamanty (k druhé trojici soch se dostanete cestou vpravo nahoře). Až bude všechno hotovo, dostanete magickou myš, která každého mění na myšáka. I Malcolm, takže změňte-li se v myš, musíte za Fluffyem, který vás za pomoci syra vrátí zpět do lidské podoby. Teď se musíte dostat k pirátské lodi, ale bohužel

pěšky, protože osvobozené kočky lenoší a na vozíky pečou. V psí pevnosti můžete pro body změnit oba psy na myši. U pirátů už stačí jen použít myš na malého tloušťka vlevo a hurá na Kyrandii. No, i když ne tak úplně...

A na závěr této části přehled několika cest džunglí:
Psí pevnost - Pirátská loď: doprava, doleva, doprava, nahoru, nahoru
Pirátská loď - Psí pevnost: doleva, doprava, doprava
Oltář - Psí pevnost: doprava, doleva, nahoru, nahoru, doprava, doleva, nahoru, doprava
Fluffy - Oltář: doprava
Oltář - Pirátská loď: doprava, nahoru, nahoru, nahoru
Pirátská loď - Oltář: nutno přes psí pevnost

Část III Vodopády na konci světa

První útok se nezdařil. Objevte se v turistické zóně pro masochistické sjezdače vodopádů se třemi penízky

k dobru. První penízek vložte do stroje vlevo, získáte tak Pojištění na život, které vám pro tuto část hry zajistí nesmrtnost. Stroj vpravo nastavte na výrobu deštníků a vhoďte do něj penízek, pak ho nastavte na kačátko a vhoďte poslední minci. Vyzbrojeni kačátkem a deštníkem skočte do levého sudu. Oblečte si kačátko, žlutou květinu nafoukněte pumpičkou z kačátka a tuknutím na nafouknutou květinu přeskočte doleva (stále s oblečeným kačátkem!). Vejděte do jeskyně, pokochejte se animací a až budete zpátky, skočte s kačátkem do vodopádu. O patro níž svezte kačátko a použijte deštník na hák uprostřed vodopádu. Na druhé straně použijte deštník na sebe a skočte dolů. Vlezte do jeskyně (áááá) a zase skočte dolů. Vlezte do jeskyně a trochu divná horská dráha vás odveze do další úrovně. Poznámky pro náročné: ve skutečnosti můžete z přístroje na vrcholu vodopádu dostat tři věci najednou tak, že po zakoupení a oblečení horských bot použijete na stroj železko a vypadne libovolná třetí věc. Značky v místnostech ukazují, jaký druh výstroje můžete v té které lokaci použít. Použití ostatní výstroje končí smrtí. Pro orientaci uveďte přesné názvy lokací tak, jak jsou po sobě seshora dolů: The Ends of the Earth, Under the End, Further Down, Way Down, Way Way Down. Z první místnosti nemusíte odjet sudem, ale sklouznout o patro níž na kačátko. Symbol ploutve ukazuje, že v této místnosti můžete vyplavat o patro výš s obutými ploutvemi. Na háčky v nejnižší místnosti můžete použít lanko z oblečených ploutví, přelézt po něm doprostřed místnosti a za použití horolezeckých bot vylézt nahoru. Tyto ostatní akce jsou k dispozici proto, že nezáleží na pořadí, v jakém do jeskyní vlezete. Jeskyně prostě musíte prolézt všechny tři a takto se můžete k opomenuté jeskyni vracet směrem vzhůru.

Část IV Rybí říše Limbo

Rybí říše Limbo je opět zamotaná úroveň. Nejdříve vzbudte Malcolmův tuknutím na jeho velectěnou výsost. Za každou cenu se snažte prohrát hru s rybí královnou, pak se nastavte na lhaní a pokecejte s jejím lokajem, který poradí, že by bylo možno královnou vystrašit duchem jejího zesnulého manžela. Stále nastaveni na lhaní promluvejte s královnou a budete puštěni na procházku (docela veselá je promluvit si s ní s kecoprocesorem



Empty flask taken

návody

nastaveném v zeleném). Jděte doprava a.. zase budete vtaženi ke královně, při mnoha z dalších akcí budete vtaženi zpátky ke královně, a proto už se k tomu nebudu dále vracet. Nejdříve jděte doprava k netopýrovi vetešníkovi a seberte levou ponožku. Nastavením na lhaní od něj získáte dva peníze. Pak se přenastavte na normální mluvu, opět s ním promluve, znovu se nastavte na lhaní a dostaňte z něj další dva peníze. Takto se můžete peníze zásobovat na věky věkův. Pokud budete opět chyceni královnou, dejte penízek jejímu lokajovi a on za vás hru dohraje. Z místnosti se sloupem z ryb držícím skluzavku jděte nahoru a doleva. Vezměte misku s fondue, jděte si sednout nahoru na začátek skluzavky, zatáhněte za páku a hurá dolů (budete-li mít štěstí, udělá na vás Malcolm při jízdě skvělý ksicht). Dopadnete na vetešníkův domek. Přehrabováním v odpadcích si pomozte k novinám. Také pokládání předmětů do pravé dolní části

žena nevyfídí formality. Až tak učiní, pošle vás průhlednou trubkou do malé jeskyňky z níž se fuknutím na vrtací strojek konečně dostanete zpátky do Kyrandie.

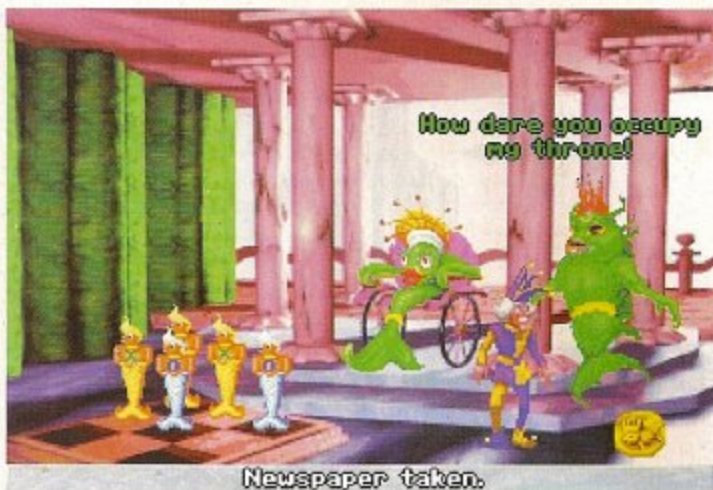
Část V Jak to všechno dopadne aneb roztrojení

Hned na začátku této finální části si budete moci vybrat, jakým

způsobem hru dohrajete - zda zlým, neutrálním, či hodným. Vyberte si podle svého. Zde následují všechny tři postupy řešení:

ZLÁ CESTA: Jděte do zámku a promluve si s piráty o inicializaci. Pokud veliteli pirátů ukážete dřevěného koníčka, dostanete extra body za Pathetic Attack (z toho se autoři tohoto návodu málem sežrali smíchy). Pak se jděte podívat, jak se ze sauny stalo vetešnictví. Vetešník vám teď vymění skoro všechny předměty ve hře za sesamová semínka. Získání všech předmětů je popsáno v první části návodu a některé věci, po kterých baží, vám zůstaly z rybí říše. Až od něj získáte alespoň jednu sesamová semínka, vyhrabejte na smetišti žalud na provázku a známým způsobem nalákejte a zhyponotizujte veverka. Skokem do díry za strojem na hračky se dostanete do sklepa (ven z něj se nyní dostanete pouze prolezením trubkou zpět), tam si stoupněte na koberec a rozsvíte obě jablka na něm vyšítá. Budete teleportováni je kouzelníkoví. Promluve s ním i s jeho drakem. Drak vám za veverka dá teleportační lektvar, jehož vypití na kruhovém náměstí vás přenese na ostrov koček. Zde vezměte mačetu, jděte doleva a džunglí se probludte až ke kocourovi revolucionářovi. Promluve s ním, jděte doprava a doleva, použijte strojek od kocoura na sebe a získaný kus syra použijte na kamennou myš. Posbírejte diamanty a znovu si promluve s kocourem. Daruje vám plechovku, jejímž použitím se vrátíte zpět do Kyrandie.

Pro pár bodů můžete dát kus syra nejmenšímu z pirátů: Pirátskému královi v zámku dejte jeden diamant a až se po zábradlí sklouzne dolů, ukažte mu obojek od rybí královny (pokud vám byl odebrán při cestě na ostrov, leží teď na smetišti). Pirátům se strašně zachce hrát piškvorky.. Nyní je třeba získat sandwich. Vcházejte do vetešnictví tak dlouho, dokud vám obchodník nenabídne dřevěnou berli. Kupte ji od něj za diamant. Na náměstí vylomte hřebíkem (vytaženým ze smetišť) dveře do rybárny a uvnitř berli obraťte stroj. Pak ve stroji vyrobte hamburger, jak je popsáno v delším řešení první části návodu, a zatím si ho nechte. Socha v radnici



Newspaper taken.

(Town Hall) bude po vás chtít důkaz vaší nevinu při incidentu s vražedným nožem v Kyrandii I. Prvním důkazem je svědectví krále Williama, kterého docílíte vytažením Williama portrétu spod postele ve vašem pokoji v továrně na hračky a jeho použitím na magickou skříňku v radnici. Pokud chcete získat pár Sentimentálních bodů, můžete tento obrázek ukázat nejdříve Brandonovi. Naopak Kallaka můžete postrašit veverka. Jako druhý důkaz přijme socha sandwich, aby se posílila a přenesla vás do rybárny k poslednímu soudu. Zde již stačí jen znovu použít portrét na magickou skříňku a je vymalováno.

HODNÁ CESTA: Jděte do zámku a mluve s piráty, až vás zavou do vězení. Tam rozesmívejte hůlkou vězně tak dlouho, dokud ze skřipce nevypadne hřebík, pomocí kterého odstraníte své okovy. Pak jím vylomte zámek na skřipci, fertilizujte semínka úhořem a nappete je do díry pod dveřmi. Nakonec je zalijete vodou a jste volní. Máte-li zájem o získání některých extra bodů, můžete trápit všechny tři vězně bodáním špendlíkem před tím, než je osvobodíte. Jděte znovu do zámku a promluve si s piráty o diamantech. Podzemím pod továrnou na hračky projděte do radnice a popovídejte si se Zanthii. Chce esenci koně, aby vás mohla přenést na ostrov koček. Vhoďte tedy do stroje na hračky poleno, nastavte správně páky a stisknutím tlačítka vyrobte koníčka. U sebe v pokoji vytáhněte spod postele portrét krále Williama. Dejte koníčka Zanthii a do prázdné baňky naberte magický nápoj z jejího kotle. Jděte na kruhovou přistávací dráhu a vypitím nápoje se na ostrov koček přesuňte. Při získávání diamantů postupujte stejně jako v cestě zlé. Pokud vám při cestě na ostrov byl spolu s ostatními věcmi odebrán obojek nebo portrét krále Williama, najděte tyto věci nyní ležet na smetišti.

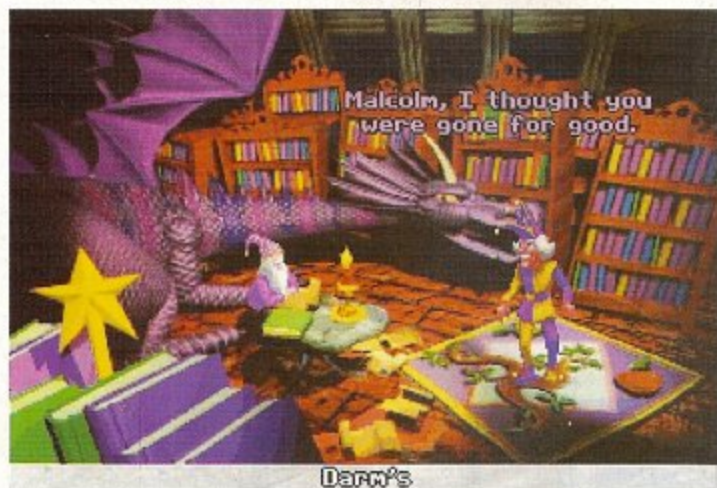
ZLATÁ STŘEDNÍ CESTA: Tato cesta je prakticky totožná s cestou hodnou - jediný rozdíl je v tom, že revolucionář Fluffy vám dá stroj na výrobu syra až poté, co mu odevzdáte 10 kostí.

Jak vidíte, KYRANDIA III je kontroverzní adventure nabízející spousty řešení. Na některé věci jsem určitě nepišel a byl bych rád, kdyby se ve vašich dopisech objevovaly postřehy, jak se na kterou věc dá jít jiným způsobem a podobně.

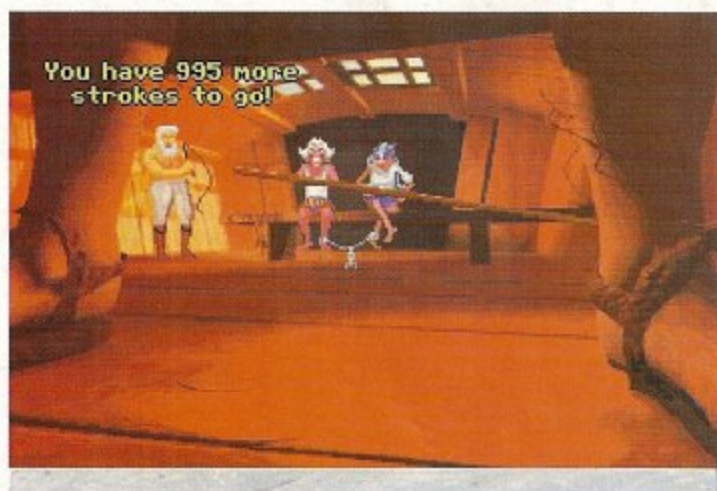
Andrej Anastasov & Radek Lukáš



Worm taken.



Darw's



obrazovky odvádí netopýrovi pozornost a vy zatím můžete hrabat v jeho domku. Můžete vyhrabat jablko nebo mech. Jablko můžete získat také od profesora učícího rybky tak, že jeho žáky rozesmíte hůlkou a jablko rychle ukradnete. Po dvojím sněžení jablka vám v ruce zůstane červ. Použitím dvou červů na sloup z ryb v místnosti, kde ležel klíč, můžete zbořit skluzavku. Pokud se po ní poté sklouznete, dostanete se do předpekli. Druhý, mnohem jednodušší způsob, jak se dostat do pekla, je dát pět penízků čertíkovi s trojzubcem, vystřelí vás tam červ. Za druhé vystřelení bude sice chtít už deset penízků, ale nastavením kecoprocesoru na prostřední stupeň si vyhádáte vystřelení za penízek jeden. V předpekli se od úřednice dovíte, jakým způsobem přivolat krále zpět. Abyste pokročili ve hře dál, tj. vrátili se do Kyrandie, nemusíte většinu z výše popsaných věcí dělat, stačí jen najít na smetišti noviny. Pak se nechte chytit královnou a hru mlyn s ní hrajte do takové fáze, až bude na „šachovnici“ nejméně PĚT rybiček. Pak položte na zem noviny a na ně peníze. Zjeví se duch zemřelého krále a královnu vyžene. Rychle se jednou z popsaných cest přesuňte do pekla a promluve si s mužem stojícím frontu, nastavení na lhaní. Pak s ním promluve znovu, tentokrát nastavení na lichocení, pusť vás před sebe. Před muže se dostanete i tak, že vedle něj na zem pohodíte minci. Pokud jste správně přivolali rybiho krále na trůn, vezme vás teď žena za stolem na řadu, budete-li na ni fukat. V další místnosti se můžete banálně procházet a kecat s turisty, dokud

HELL

(kompletní řešení první část)

Začínáte u svého přítele Danteho 9. března 2005 s tisíci dolary v kapse. Promluve si s ním. Ze stolu vezměte klíč k jeho bytu. Otevřete mapu a jedte ke kapitánovi Jersey (Captain Jersey's Kitchen), jehož byt se nachází v Georgetownu v levé horní části mapy. Promluve si s ním a vyčerpěte všechny otázky, dozvíte se o klubu odpadlíků jménem Interface, kde se nachází první vážná postava příběhu Mr. Beautiful. Než se tam rozjedete, vezměte z kapitánova stolu seznam lidí zavražděných minulou noc Scrub týmem. Jedte do klubu (Entrance to Interface). Promluve si s mužem za dveřmi a řekněte mu heslo SESAME. Dole v baru přibude automaticky do vaší party Cynna Stone. V inventáři přendejte všechny její věci k jednomu z hlavních charakterů (Gideonovi nebo Rachel). Promluve si s barmanem, s chlapíkem v modrém, který vám nevědomky prozradí druhou důležitou latinskou větu (těchto vět budete potřebovat celkem pět a první již automaticky znáte z intra hry). Dále najměte do party Scuba Stevense, odborníka na elektronické přístroje. Promluve si s ženou úplně vlevo. Jmenuje se Sophia Bene a je to odbornice na falšování dokumentů. Půjde s vámi pod tou podmínkou, že osvobodíte její dceru Chastity z vlivu gangu Deadly Seven's. Nakonec promluve s podivným individuem sedícím na schodech, řekne vám heslo pro přivolání démona Beautifula. Projděte dveřmi do zadní místnosti, promluve si s dáblíkem a jako heslo mu řekněte CONDEMNATION nebo CONDEMN. Přivolaný Mr. Beautiful vás pošle na první pouť do pekla.

Objevíte se v pekle. Ze skříně seberte všechny zbraně a nezapomeňte ani na Napalmový postroj, nervový plyn a šavli Hell Blade. Ze stolu seberte objednávku na zbraně a přečtěte si ji. Zkontrolujte, zda máte v inventáři opavdu 11 předmětů, teprve poté si promluve s vězňi. Projděte doprava a promluve si s mučeným a s démonem. Tím je váš první pekelný úkol splněn. Znovu si 2x promluve s Beautifulem a vyčerpěte všechny otázky. Z mapy jedte do rádia Voice of God Radio a promluve si s operátorem. Dozvíte se další adresu úkrytu telepatických dětí Phreakbeats Hangout. Jedte tam, můžete vzít hasičský přístroj, i když nevím o žádném jeho použití, a promluve si s oběma dětmi. Dozvíte se o Oscarovi Drexlerovi, jedte za ním. Varujte ho a jedte za gangy do Gang Alley. Vysvobození Chastity nebude lehká záležitost. Promluve si se všemi čtyřmi pankáči a jděte doleva do domu gangu Cleans. Promluve si oběma lidmi a projděte do další místnosti. Zase si promluve se všemi lidmi, hlavně s Phrackie, která vám dopomůže ke 100.000 dolarům a s Temperance Lector, které musíte sehnat porno časopis. Teď cestujte do obchodu Pap John's Comix Shop. Promluve si s oběma majiteli a virus z jejich počítače odstraňte zadáním hesla

IMPERATOR, za to od ženy dostanete porno komiks. Jedte do ordinace s implantáty jménem Cybershop. Vezměte si klubko drátu a od doktorky Clean si nechte nainstalovat do ruky páčidla (Lock-pick Implant). Jedte do kriminálního centra Transgressions Entrance. Vylomte dveře páčidlem. Jděte dovnitř, seberte tužku a použijte ji na papír vedle počítače. Získáte heslo GODS JUSTICE, kterým se do počítače nalogujete. Pořádně si pročtěte všechny témata. Téma Citizen's Freedom Front potřebuje heslo FOGGY BOTTOM, téma Fringe Operations otevře jméno DEAN STERLING a získáte tak několik nových adres. Subtéma Night of the Titans otevře heslo HELL PIT. Hesla k tématům Reentombement a Massimo Eddie vám řeknu později, abych nenaboural linii příběhu.

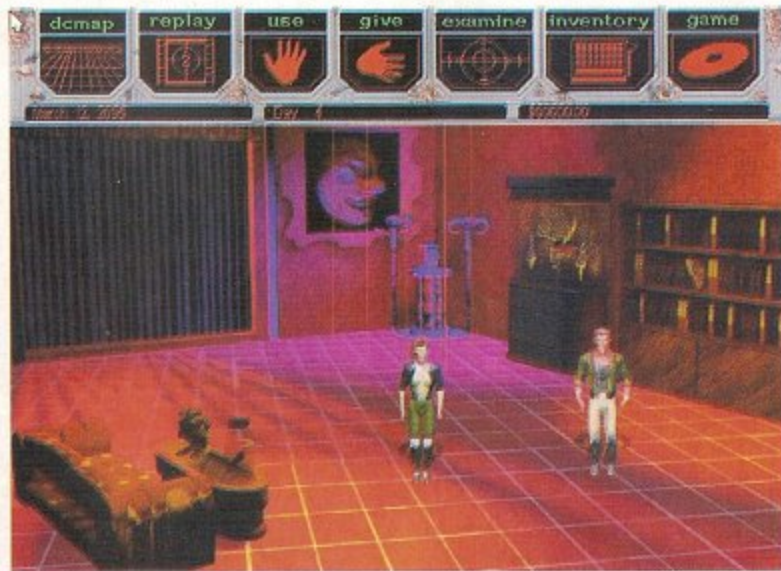
Cestujte do New Corporeal Biologics. Promluve si bioženou a s Benem Brewremm, který vám po vyčerpání všech témat řekne další latinskou větu. Seberte Electro magnet a dvě nádoby Beaker. Použitím Stevensovy dovednosti Jury-rig na větší nádobku Large Beaker teď získáte destilační přístroj. Jedte zpátky ke gangům do Gang Alley a Temperance od Cleans dejte „Porno Comic Book on disk“. Graci Lowell ve vedlejší místosti o tom řekněte. Z ulice s bossy gangů teď jděte doprava, do domu Deadly 7. Promluve se všemi třemi podivnými. Laura Prophet vám za menší úplatu poví o možnosti, jak vyhrát velký peníz na koňských závodech (později, až budete mít barevný kód vítězů od Massima Eddie, můžete jet do Racetrack Results Room a vydělat velký balík peněz, avšak k dohrání hry to není nutné). Kromě Laury vyslechněte také ženu Electric Sex a projděte do dalšího doupěte Deadly 7. Promluve si oběma zjevny a Languovi dejte destilační přístroj Still. Teď jděte zpátky za Electric Sex, promluve si s ní a dejte jí klíč k Dantově bytu. Projděte do nejzazšího pokoje dveřmi za Languem a do počítače se nalogujte pomocí hesla BLOODNET. Projděte si záznamy a vraťte se na ulici k Chastity. Christopherovi vysypte špínu na Dolpha Van Itteye, kterou jste se dozvěděli z počítače. Pokecejte i s Chastity a s Van Itteyem. Tím je váš úkol splněn a Sophia Bene s vámi bude spolupracovat.

Jedte do Aldous Xenon's Loft a Xenon vám dá za úkol dostat naváděcí čip do Soluxova automobilu. Čip si vezměte a jedte do Pentagonu do garáže. Promluve si se strážným vpravo a v inventáři Sophie Bene použijte Forger Skill na Pass Template, získáte tak falešný pas, který dejte strážnému a projděte do garáže. Vezměte prkno s kolečky (Mechanic's Creeper) a podívejte se na bednu na zemi. Uvidíte jméno mechaničky. Ve strážnici si teď promluve s levým strážcem a zvolte odpověď obsahující „someone paged“ a nechte vyvolat JO

BOYLE. Vraťte se do prázdné garáže a vložte čip do auta. Projděte dveřmi do sekretariátu a sekretářce řekněte, že chcete jít do kanceláře generála Manginiho. Nastoupením na běžící pás tam jedte. Promluve si se Sanguinariem a vezměte nabízenou misi v pekle. V pekle si promluve s trýzněnou dívkou a s hráči karet. Ze stolu seberte půllitr, naplňte ho kyselinou z kotle a v inventáři ho použijte na šavli. Než přeříznete dívku... ehm, dívčina pouta šavlí seberte ještě ocelové víko Steel lid. Tím bude druhý úkol v pekle splněn.

Jedte říci Xenonovi o úspěšném vložení čipu do auta, řekne vám o vedení rebelů v Britské ambasádě, hned se tam rozjedte. Se všemi přítomnými si promluve a projděte levými dveřmi a hovořte se senátorkou Burr. Řekne vám, že se atentát na Soluxe nepovedl a tom, že zde již byl jeden pokus o vraždu. Dostanete za úkol shromáždit informace o jeho účastnících. Jedte do Eschatology Inc. Offices a promluve si s oběma „lidmi“. Dozvíte se adresu Resurrections Unlimited, hned tam jedte. Promluve si s ženou a projděte dveřmi do místnosti s lasery. Uložte si hru, jde do tuhého. Použijte na svoji postavu prkénko s kolečky a opatrně mezi lasery projděte do vedlejší místnosti (jeden můj kamarád označil tuto akční scénu za orgasmus). Tam prozkoumejte mrtvolu Adama Schonbruna, získáte čtvrtou latinskou větu. Jedte do Gnostic's Office a promluve si s profesorem Coronarym, vyčerpěte všechna témata. Pošle vás pro starobylou listinu. Musíte ji ukrást jakémusi sběrateli. Jedte tedy do The Collector's Room a použitím Electro Magnetu si listinu přitáhněte. Dejte ji profesorovi, přeloží vám za to první čtyři latinské věty. Jděte do místnosti vpravo a důkladně si promluve s oběma muži. Vezměte si listinu List of Readings s poslední latinskou větou, prozkoumejte ji a jděte si větu nechat přeložit k profesorovi. Profesor věty složí do jediného hesla. Jedte do kanceláře soukromého detektiva Deana Sterlinga. Pošle vás za démonem Asmodeem, který točí porno s lidmi a demony v Asmodeus, Porn Studiu. Jedte tam a nechte se jím najmout jako herci. V pekle stačí s ním jen promluvit a dojde k chybě aplikace. Tak se poprvé dozvíte o tom, že peklo je virtuální realita. Zpátky ve studiu si promluve se Sterlingem a seberte virtuální helmu Psychopomp. Víc se nám toho sem už nevejde, takže dokončení najdete v příštím čísle.

Andrej Anastasov + Irena Formánková

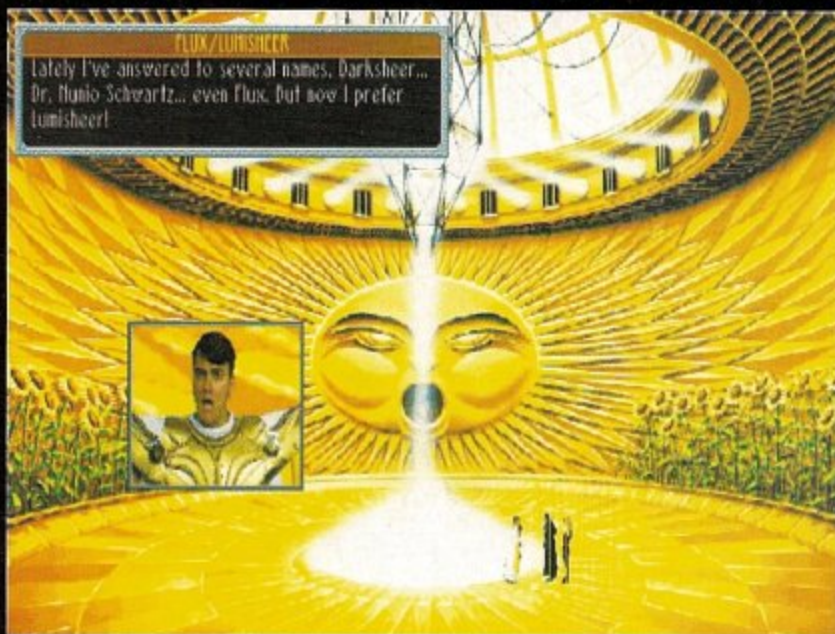


návody

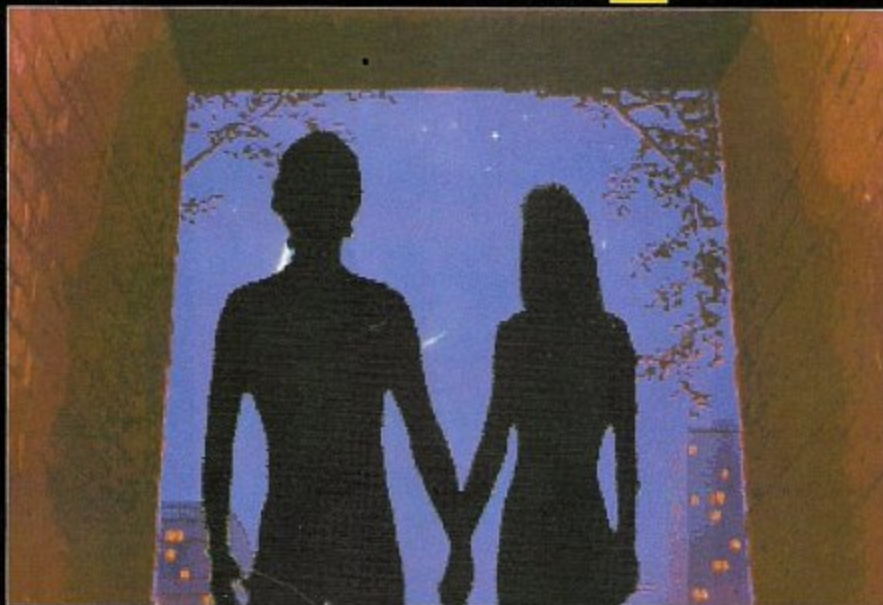
Noctropolis

Uvádím tu nejjednodušší cestu k dokončení hry, během příběhu se objevují lidé, lokality i možnosti dialogů, které jsou však jen slepými cestami, nebo mi jejich význam unikl. K dokončení hry jich však není potřeba, zdržují, a proto se o nich nikde nezminím, ani nevyčlím odpovědi u dialogů, kde je výsledek rozhovoru nulový či bezvýznamný.

Nejprve seber papíry na stole, pak jdi do kanceláře dozadu. Tady seber papíry, které leží v pravém rohu stolu, budeš mít pohlednici, žádost o rozvod a nezaplacené účty (na nic vlastně nejsou). Pak si vezmi komiks ze stoličky u křesla a otevři jej. Pořádně přečti každou stránku, až dočteš, budeš vyrušen zvonkem. Jdi do přední místnosti, poslíčkovi odpovídej tak, abys jej přesvědčil o svém jméně. Vezmi balíček, pečlivě přečti nový komiks. Pak použij stříbrnou minci...



Když se objevíš v Noctropolis, dojdi k prodáváči novin vlevo, v rozhovoru mu nabídne komiks, dostaneš noviny, poté se jej vyptej na všechno. Po ukončení dialogu vyvolej příkazem TRAVEL mapu města a přenes se ke katedrále. Nejprve si promluv s klukem, moc toho ale neví. V podstavci pravého sloupu otevři dvířka, vlevo seber drát, použij jej a z plotu vlevo seber uvolněnou tyč a rovněž ji použij. Takto zabiješ nepříjemnou potvoru. Vejdi do katedrály. Vlevo otevři oponu a pak i dvířka a popovídej si s otcem Desmondem (3,2,1,1,1,1,1). Až dostaneš kost, přenes se na hlavní ulici, vejdi do informační budovy (nahore), kost polož soše na ták a promluv s úředníkem (je to jen malinká hlavička nad hlavou sochy). Získáš další adresy a informace. Odcestuj k mauzoleu.



Otevři dvoje dvířka, která jsou na obrazovce vpravo, uvnitř pohni prostěradlem na bližší mrtvole, seber klíč, prohlédni si rakev, použij klíč a poté vlez do otevřené rakve (GOTO). Po milé scéně se Succubus se probereš a začne první boj s časem. Nejprve pohni sochou na oltáři, pak seber krajku, která odlétla mezi cihly, pak slez pod stolem po schodech dolů. Na zdi vpravo seber oštěp soše, na matraci pohni polštářem, otevři knihu a pečlivě ji přečti. Pak použij oštěp, cesta ven je volná. Odcestuj rychle do katedrály. Na oltáři seber kalich, použij jej, budeš mít svčenu vodu. Před oltářem pohni polštářem, seber prostřední sošku a detonátor. Až bude Stiletto bojovat se Succubus, použij ve vhodném



okamžiku na krásnou potvoru kalich se svčenu vodu. Po skončení boje omdlíš, jsi přiotráven jedem od Succubus, ale Stiletto a Desmond se o tebe postarají.

Probereš se v Shadowlairu. Nejprve musíš přemluvit Stiletto ke spolupráci. Dialog je poněkud zvláštní (1,2,2,2,4,2,2,3). Po tomhle „milostném“ intermezzu se stáváš Darksheerem, ale musíš se napřed správně vybavit. Nejprve otevři dvířka ve sloupu napravo od sochy, vyndej vše, knihu prostuduj. Pak otevři dveře v prvním, velkém sloupu vpravo, rovněž vše seber, diskrétně se převlékneš za sloupy.

Další cesta vede na staveniště Sunspire Toweru. Podívej se na nákladní auto, které tam parkuje, promluv se strážným (1,2,3), ale protože tě dovnitř stejně nepustí, promluv se Stiletto (1). Po použití jejího sexappealu vejdi na dvůr. Na velké bedně seber řezáč skla, vylez na lávku výtahu (GOTO), pohni bednou, pak pohni levou klikou výtahu. V prvním patře seber z nádoby jeden skleněný střep, stejnou cestou se vrátíš ke Stiletto.

Další cesta vede k Cygnus Construction, nejprve seber tyč ze zábradlí sloupu veřejného osvětlení vlevo, bude se hodit. Pak jdi dovnitř, na zemi u pultu seber kartu, promluv se sekretářkou (2,1,2,1), jdi doprava k Leonovi. Mluv s ním, jak chceš, zase musíš požádat o pomoc Stiletto (3), pak pohni vypínačem. Vyjdi zpět k Wandě, promluv s ní (1), pak jdi doleva k Jenkinsovi. S ním je opět řeč těžká (3,3), až mu upadne budík, seber jej, pak mluv znovu (3), opět se na vše zeptej. Vyjdi ven, mluv s Wandou (2), pak jdi do výtahu, použij kartu, s Ms. Shoto můžeš zase mluvit, jak chceš, nic se nedozvíš. Cestuj na hlavní třídu, kamelota se zeptej na zahradu, její znak se pak objeví na mapě, odcestuj k ní. Nejprve jdi do nákladního auta, seber semínka a živý roztok, pak použij řezáč skla před zahradou. Vejdi dovnitř, Greenthumb je odporný a ukecat se nedá, počkej a až budeš moci, použij Liquidark-granát. Rostliny tě pustí, seber omdlelou Stiletto, honem do Shadowlairu, skoč do bazénu. Pak se vydej ještě jednou k zahradě, seber plakát, který přivanul vtr a prohlédni jej. Na Main street se v infocentru zeptej na operu a odcestuj tam.

Tophat zajme Stiletto a pošle tě do hvězdárny pro čočku.

Z mapy se dostaneš ke hvězdárně, venku použij Noctroglyph, staneš se neviditelným, vejdi dovnitř, použij semínka, automaticky se zalijí živným roztokem a udělají díru do zdi. Vejdi dovnitř a nyní opatrně. Nejprve jdi k malému trojúhelníčku u podstavce teleskopu, seber šroubovák, pak jdi k dalšímu černému trojúhelníčku u paty zvedací plošiny a seber konev s olejem. Vylez na plošinu, seber papír s čísly, použij olej a šroubovák na otevření teleskopu. Pak vyndej čočku. Celá akce ve hvězdárně dopadne dobře, když budeš pečlivě hlídat světla, abys jimi nebyl dostižen. Většinou je nutno několikrát

akci opakovat. Pro zjednodušení rada na cestu ven. Po získání čočky hru sejvi, znovu naláduj, budeš už u dveří ven.

S čočkou se odeber do opery, Tophat tě přemůže, přibije noži k terči. Počkej, až se objeví zametač, promluv s ním (2,1), protože jsi zraněn a limitován časem, zaskoč do bazénu v Shadowlair a pak se vrátíš uzdraven do divadla. Na jevišti seber házečí nože, vezmi z hromady jednu cihlu, postav se na padací dveře uprostřed jeviště a použij cihlu. Octneš se v podzemí divadla, na stole vlevo seber šperky a krabičku s lícidly, pak pohni kostýmy na stěně vpravo, dveřmi vyjdi na dvůr. Na teplovodu seber šroubovák, použij jej, odkryješ stěnu za dveřmi vpravo. Pohni kohoutem na vodovodní trubce, seber hadici, pomocí vodního proudu probouráš stěnu ve dveřích. Vevnitř promluv s gangem (2,2,1, dej

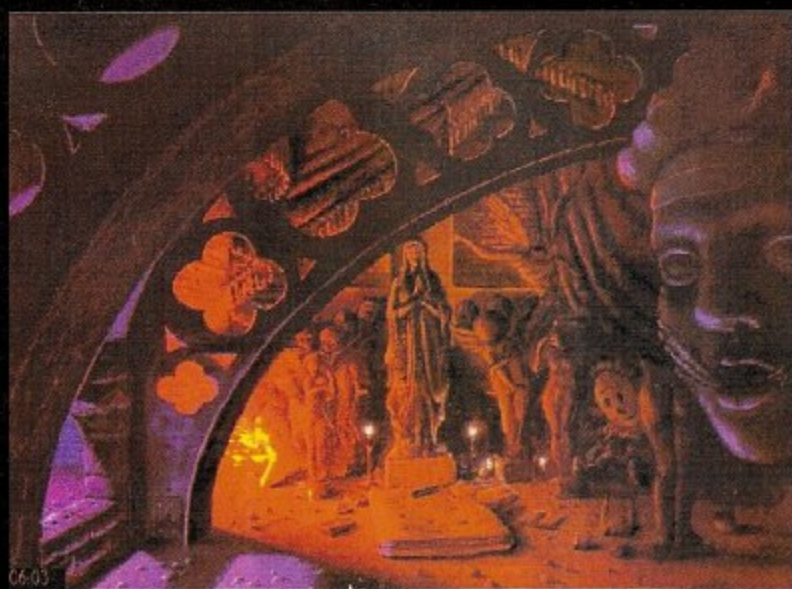


použij sit, chytíš si krysu. Odtud rychle do místnosti, kde jsi našel železo, jdi doprava do kanálu, pak pokračuj do další místnosti. Promluv s mučeným člověkem (1,3,1, dej mu krabičku s lícidly, 1,2,2). Nyní se už potrapte s kombinací na dveřích. Není to příliš obtížné. Musíte seřadit kuličky v následujícím pořadí: zleva do středu bílé, zprava do středu červené, zezdola nahoru

úst, uvnitř vejdi do další tlamy, seber zubařské pátradlo na zuby, vyjdi z úst, vejdi do věže, na zemi vpravo seber olejovou lampu, vyjdi zpět na dvůr (projdí rámem a jsi venku), použij zubařský nástroj, až odrypeš prkna, vejdi dovnitř. Seber sirku a zpátky do klaunovy tlamy. Nad jeho hlavou pohni oponou, projdi do lesa. Použij sirku, po požáru seber kokon s pavoučím vejci a mezi trny seber pavoučí síť. Jdi do věže k démonovi, použij vajíčka, až zmizí, seber diamant na podstavci, jdi na dvůr, do boudy vlevo, použij diamant, pohni pepřenkou, seber vysypaný pepř. Jdi opět do klaunovy tlamy a uvnitř vejdi do druhé tlamy. Použij pepř, vykašle na tebe štětec, vyjdi z tlamy a použij štětec, otevřou se ti dveře v levé stěně. U věže pozij pavoučí lano, vyšplhej se (GOTO) po něm nahoru.

Na plošině pohni rohožkou, pod ní seber klíč a otevřou se ti dveře. Tam na ochoze čeká Dreamler. Mluv, jak chceš, stejně tě shodí dolů, ale probereš se zdrav v Shadowlairu, je po zlém snu.

Nastává doba k dokončení díla. Vydej se do Cygnus Construction, výtahem nahoru k Ms. Shoto, promluv s ní (1,1,2, znova mluv a 3). Venku před budovou použij tyč, kterou jsi sebral ze zábradlí u sloupu, otevřeš kanál. Vlez dovnitř, seber tři kusy rozlámané židle, otevři



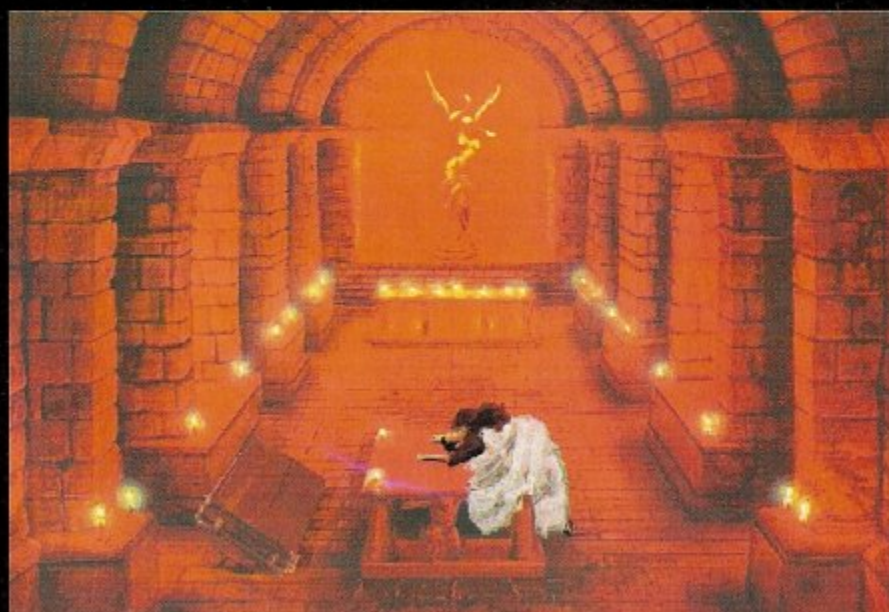
nože, 1,3, dej jim zlato). Dozvíš se, že Stiletto byla odvezena k řezníkovi. Zpátky jdi zase stejnou cestou, ve sklepě pohni visícím ovladačem, dostaneš se na jeviště. Zajdi za kamelotem, zeptej se ho na řezníka, pak po mapě do řeznického krámu. S majitelem promluv (3,2,1,1) a buřty dostaneš za noviny. Otevři vlevo dveře do mrazicího boxu, na stole seber jeden hák na maso, pak pohni dvakrát visícími půlkami masa. Sejdi po žebříku, s Master Macabre mluv, jak chceš, stejně tě uspí a přiváže na pitevní stůl. Až se z narkózy probereš, pohni lahví kyseliny na stolku vpravo, pak stolkem u levé nohy. Opět začíná boj o čas. Když tě Stiletto odváže, seber na policích vpravo jednu láhev, otevři dveře vpravo, vychutnej si dívčin boj s Macabrem. V další místnosti použij láhev, bude v ní kyselina. Otevři další dveře a projdi větrákem. Chce to malinko trpělivosti, abys našel ten správný okamžik, kdy lze projít, aniž by z vás obou byla fašírka. V další místnosti vezmi vlevo u zdi kolo k ventilu, použij skleněný střep a projdi zpět větrákem. Použij lano, pak pokračuj vytvořenou dírou. Tady použij kyselinu, pokračuj do červenavě osvětlených dveří. Na lávce vejdi nejprve do místnosti vpravo, na zemi seber kus železa, na lávce je použij a přejdi přes lávku. V další místnosti seber síť, použij kolo na ventil. Rychle zpátky do místnosti, kde byla kyselina,

modré. Začni tím, že vyjmeš dolní modrou kuličku (tady se používá příkaz MOVE). Jakmile dveře otevřeš, honem do bazénu v Shadowlairu, ale jak do něj skočíš, octneš se ve zlém snu a sejdeš se s Dreamlerem. Promluv si s ním, nemá to efekt, ale přestane otravovat. Vlevo u rohu boudy seber plechovku s barvou, vejdi do klaunových



dvířka u kamen a použij židli, otevře se vchod do podzemí, sejdi dolů a promluv s Whispermanem (1,1,3,1,2,2,2,2,2). Vylez zase ven, jdi do výtahu, použij knihu s čísly, vyjedeš na ochoz budovy. Použij hák z řeznictví, slaniš do vedlejší budovy. Seber na zemi pásku, na schodech lano a jdi po schodech nahoru. V dalším patře seber smeták, použij lano a hák. Po vytvoření vlnadla běž znova nahoru a použij lano s buřtem na psa. Až se zřítí do hlubin, použij smeták.

Dostali jste se se Stiletto do sluneční místnosti. Až se objeví Lumisheer, promluv si s ním (3,2,1,1,1,1,4,1,1,1). Nyní použij zlatou minci, pokochej se soubojem Elementala s Lumisheerem. Na jeho otázky odpověz (3,1) a potom už jen počkej na absolutní happyend. Dobro vítěz nad zlem, pokračování jistě bude.



Vladimír Henzl



CITADEL ISLAND

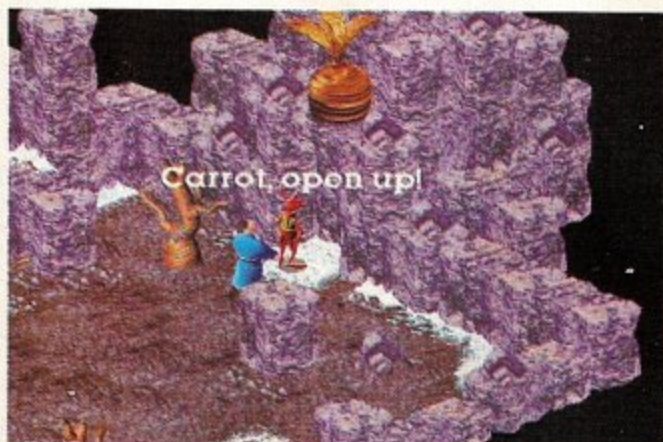
Na začátku hry se nacházíte ve vězení města Citadel za pobuřování. Zapněte sportovní mód a chvíli po kóji pobíhejte. Až přijede hlídač, zabijte ho a odjeďte na plošince ven z vězení. Pokud plošinka ujede, žádný strach, za chvíli se vrátí znova. Pobijte oba chlápky na strážnici, z jednoho vypadne klíč. Jděte doleva, zabijte dalšího strážce, než spustí alarm, v pravém z horních pokojů vytáhněte ze skříně svůj pas a svoji mapu. Za zástěnou se převlečte, vyjděte z pokoje, vystupte po schodech nahoru. V hale zabijte chlápka u alarmu a profesora, ze kterého vypadne klíč k předním dveřím. Venku se propište okolo strážného směrem doprava, promluve si s myš, zapněte kradný mód a tlačítkem SPACE se schovejte do odpadků. Auto vás provede strážnicí. Směrem na jih projděte do další části města. Navštivte alchymistu v domě vlevo, vezměte červený sirup z poličky a utečte přivolanému vojákovi. Pokračujte dále na jih, co nejvíce to půjde. Narazíte na vaši slečnu, avšak shledání bude přerušeno Funrockovými vojáky, kteří vás opět zavřou do vězení. Známým způsobem se dostaňte ven, přičemž ve skříní, kde jste našli mapu, budou nyní také všechny vaše věci. Vratte se ke svému domu, uvidíte, že vchod je zabarikádovaný. Ve východní části mapy je myš, která vám poví o možnosti vlézt do vašeho domu komínem. Ke komínu se dostanete vyskákáním po zelených terasách jižně od vašeho domu. Uvnitř v domě najdete v jedné ze skříní magický oblek a kouli, kterou od této chvíle budete moci používat jako účinnou zbraň proti vojákům. V domě jsou jediné zamčené dveře vedoucí do sklepa. Klíč k nim najdete v květináči stojícím na zemi vlevo od dveří. Ve sklepe je možno odsunout sud a prolézt do jeskyně, ale to bude potřeba až později. Jděte o jednu zónu severněji do hospody a slona sedícího u stolu nahoře vpravo se zeptejte, zdali neviděl vaši dívku. Až chytíte pobíhající myš a koupíte mu drink, všechno vysype. Pak jděte od hospody doleva a ven do další zóny - do přístavu. Magickým míčem zabijte strážného, který vás posílá pro lístek. S jeho klíčem projdete brankou. Slon vám poví, že vymění lístek na loď za to, když mu ve skladu setřídíte bedny. Projděte tedy dveřmi do skladu a bedny seřadte na označená místa (pokud se to nepovede, odejděte ven a znovu se vraťte). S lístkem se nalodte na loď a jedeme na další ostrov.



Little Big

PRINCIPAL ISLAND

Pokud budete chyceni, dostanete se z vězení tohoto ostrova tak, že promluvíte se strážným a až otevře branku, zabijete ho. Ven vylezte okénkem v popředí a strážnému před budovou řekněte, že jste pouze spravovali anténu. Za slonem hlídajícím dveře se musíte propišt. Přes stráž se probijte na sever k Funrockově pevnosti. Od pevnosti jděte doleva do zóny Old Burg a zabijte klonu myši, aby vám místní lidé uvěřili, že jdete proti Funrockovi. V dolním rohu mapy zde nyní pokecejte s myš a nechte se vést jí a jejími přáteli až k brance, kterou pomocí získaného klíče projdete. Poblíž je kuplířův obchod, tam kupte palivo (za 30 penězů) a mechanického tučňáka (za 3 peníze). Vedle v hospodě se dozvíte, kde se nachází vodní nádrž města. Žena mezi těmito dvěma obchody vám pomůže dostat se přes další stráž, stačí jen udělat, co říká, tj. jít za ní a počkat až stráž odhlídá. Pokračujte až na samý vrcholek úrovně a na čtvercové mříži poskočte (v módu NORMAL) - propadnete se k astronomovi. Pošle vás za svým přítelem do přístavu Port Belooga. Nejdřív ale jděte na jih na pobřeží (ulice Peg Leg). Dejte se doleva, až narazíte na vojáka, který si, ehm, odskočil na malou. Naskočte na jeho létač a lette k vodní věži. Jděte na vrchol stavby, odsuňte poklop a skočte do otvoru. Do bazénku s vodou vylijte sirup. Vratte se létačem do ulice Peg Leg. Jděte k pevnosti a na sever. Vejděte do knihovny a s knihovníkem, který se nachází v její levé části, si promluve. Za to, že jste osladil pitnou vodu, vám ukáže tajný dokument mluvící o legendě. Tak se dozvíte o poušti Bílého Lístku. Než knihovnu opustíte, promluve si se slonem čtoucím knihu u stolu, poví vám o Jezeru Čisté vody, které se zakreslí na mapu. Teď se vydejte do přístavu Port Belooga, kam vás poslal astronom. Dostanete se tam tak, že se probijete a propišt vojenským táborem vlevo od knihovny až k malému autíčku, které vás do přístavu doveze. Myš sedící na molu vás za deset penězů odveze na poušť.



POUŠŤ BÍLEHO LÍSTKU

Přeskákejte na pevninu. Zabitím strážného a získáním jeho klíče projděte doprava do pouště. Uprostřed pouště sedí myš, která vás pošle pro knihu do chrámu Bu. Skočte do otvoru za ní, dopadnete do chrámu. Chrám je velmi rozlehlý. Sestává ze tří částí. V první se nacházíte a na konci třetí je kniha Bu. Zkompletování chrámu je převážně akční záležitost založená na přehazování pák, uhybání rotujícím bodlinám a zabíjení smrtků. Přesto vám podám stručné tipy: v první úrovni musíte pomoci pohyblivých plošinek, jež se ovládají páčkami, dopravit bustu z horního rohu mapy na podstavec v rohu dolním. Pokud se nebudete moci dostat do určitého místa, zkuste skákat po zídkách lemujících cestičky. Smrtky zabíjejte míčem spíše z dálky, protože sesypou-li se na vás zblízka, je po všem a jede se celá úroveň znova, což je velmi frustrující. Část druhou je možno proběhnout velmi rychle podle následujícího figlu: hned jak v ní objevíte, zapněte běhání a běžte podle dolního plůtku.

Vyřít se za vámi ostané poleno, ale vy se mu můžete vyhnout tak, že skočíte na zídku v místě, kde skončil plůtek. Pak již stačí jen jít doprava, přehodit páku, nespadnout do děr a projít dveřmi do části třetí. Pokud však přeci jen spadnete, ať už při útěku před polem nebo později, dostaňte se zpět nahoru tak, že půjdete vždy tam, kam to bude možné a budete zabíjet všechny nepřátele. Ve třetí části určitě nepřehazujte páčku, kterou hlídá smrtka na vyvýšené plošince, jděte rovně až k několika zídkám, jejichž řešení spočívá v aktivování páček na sloupech vrháním míčku a poté rychlým skákáním na plošinky za jízdy (plošinku lze zastavit

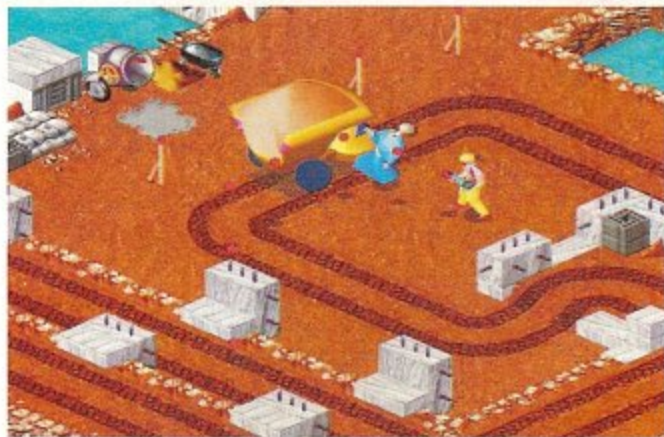
dotykem a usnadnit si tak naskakování i ze země). Pak už jen přehodíte poslední páčku, vyhnete se padajícímu kameni, ze zbývajících třech plošinek sestavíte snadno „schody“, po kterých vyskáčete nahoru a dotlačíte druhou bustu na podstavec. Sebráním knihy se naučíte řeči zvířat, řeči kamene a získáte druhý kouzelnický stupeň. S knihou jděte kousek doprava okolo uklánějící se smrtky a v kroužku světla vyskočte. Promluve si s myš, která vás pro knihu poslala, a vraťte se na loď. Nechte se odvézt na Citadel Island a vraťte se do svého domu.

ODKAZ PŘEDKŮ

V první části návodu je popsáno, jak ve vašem domě otevřete sklep a dostanete se do tajné jeskyně. Učiňte tak a v jeskyni si přečtěte kamenný nápis. Jděte do přístavu, od slona, pro kterého jste dříve skládali bedny, si kupte lístek na loď za pět penězů a jedte na Principal Island. V Old Burgu se postupně ptejte na piráta LeBorgne v hospodě, pak v kuplířství a pak se na něj jděte zeptat archiváře do knihovny. U slona si nahoře vedle kinosálu nechte přečíst kapitolu o pirátově pokladu a z vojenského tábora známým způsobem jedte do přístavu Belooga a od malého zeleného námořníka si kupte za 200 (!) penězů loď. Od této chvíle budete opravdu moci jezdit zcela zadarmo, kam se vám zlíbí. Nejdřív se vydejte na ostrov Proxima Island. Jděte doleva na novou mapu a navštivte dům slona vynálezce. Pošle vás pro sušič vlasů. Sušič vlasů získáte za třicet penězů od šedivého obchodního cestujícího, který se poflakuje po městě. Doneste jej slonovi a dostanete létající přístroj Proto Pack. Potom

Adventure

jděte k domku vpravo, zabijte stráž, která vyskočí z teleportu a s jejím klíčem se do domku dostaňte. Krysa uvnitř vás pošle za svým bratrem, který je uvězněn na ostrově Principal. Jděte tedy na tento ostrov a s vězněným bratrem si promluvejte. Nachází se v pravé části Funrockovy pevnosti. Promluvit s ním můžete tak, že skočíte do příkopu a přiblížíte se k zamřížovanému oknu, za kterým stojí. Kdo chce, může si pomoci Proto Packu doletem v sekci Peg Leg na malý ostrůvek pro krabičku na čtyřlístek, ale musí mít přitom na paměti, že nad vodu může vzltnout pouze z pláže! Vraťte se teď na ostrov Proxima k bratrovi vězněného, dá vám



červenou vstupní kartu. Vpravo od vaší lodí se nachází muzeum. Vstupte do něj bočním vchodem za pomoci červené karty a mříží sjedte do kanálu. S kanálu vylezte ve vězení. Promluvit si se slonem a přehoďte červenou páčku, která v muzeu spustí alarm. Vraťte se kanálem do muzea, jděte doprava až ke dveřím a za nimi použijte v inventáři Proto Pack. Aniž byste se dotli podlahy, lette k vystavené pirátské vlajce a před ní přistaňte, seberte ji, lette doprava, po schodech nahoru, do druhého patra. Dostaňte se do jeho levé části až k vystavené truhle, ve které konečně najdete klíč od vlastního sklepení. Když okolo vás projde elektronický strážce, přistaňte na jednom z ostrůvků s exponáty a nehybejte se, dokud strážce nepřejde. Vraťte se ke své pirátské lodi a použijte na ní pirátskou vlajku. Jděte do svého domu na Citadel Island a sklepem projděte do tajné místnosti, jak je popsáno v první části návodu. Železné dveře si odemkněte klíčem z muzea, čímž se dostanete k rohu a medailonu, který vám zvýší magickou úroveň na stupeň tři. Funkci rohu si rychle ověřte tak, že ho použijete na kulatý znak na stěně. Vraťte se teď na poušť Bílého Lístku a na mapě, odkud se skákal do podzemního chrámu zatrubte v severním rohu na runu ve skále. Skokem se dostanete do maličké jeskyňky s pichlákou a podivný zelený elf vám dá modrou kartu Elfiho klubu.

ROHEM K RUNÁM

Plujte na ostrov Proxima a autičkem v jeho pravé části dojedete k runě Marked Stone. Zatrubte na ni trubkou a skočte do díry. Přečtete si nápis, získáte tak první heslo. Vraťte se na Proximu a z jižní části mapy teď letáčem přelette ke kameni Eclipse. Řekněte mu heslo, dostanete magickou flétnu. Vraťte se ke kameni Marked Stone a heslem ho osvobodte (u kuplíře si přikupujte palivo, bude-li potřeba). Plujte do hor Hamalayi Mountains a promluvit si s členem povstání, podle jeho rady plujte na ostrov Rebellion. Promluvit si s myšákem v příkopu, zajete buginou do středu ostrova, pokecete s generálem (můžete zde také doplnit zásoby paliva). Vraťte se na první mapu. Najděte myš u hangáru, promluvit s ním a vlezemím do hangáru se přesuňte zpět do hor na partyzánskou misi. Nejdříve zničte radar v místnosti, kde přistanete. Dále

jděte stále na sever a hleďte, ať nikde neztratíte myšáka. S jeho pomocí se tankem proboříte do pevnosti. Tam pobijte všechny vojáky a s pomocí nalezených klíčů osvobodte vězně. Nechodte s ním však zpět, ale prolezte otvorem vedoucím do hor. Brzy doputujete (a dojedete na snowboardu) do myší vesnice. Zachraňte pár myšáků a jděte do středu vesnice ke kotli - dostanete instrukce, jak dál. Z jednoho iglů vyjde myší žena, sledujte ji až na místo, kde vyhrabe díru do země. Do díry skočte, dostanete se tak k továrně vyrábějící mutanty. Zabijte červeného slona u vchodu, upustí klíč. Jděte dovnitř a promluvit si se slonem vpravo. Počkejte na místě, kde jste s ním mluvili, dokud nespustí metro. Do metra nastupte, odveze vás do továrny. V továrně jděte do místnosti s vědcem stojícím u zelených koulí v jakémsi nálevu. V této místnosti zničte koule poskakující v příkopu, jsou to mutanti vajíčka. Dále v továrně najdete vědce, který hlídá tři páky. Až ho zabijete, přehoďte (z vašeho pohledu) prostřední a pravou páku. Pak se můžete buď buginou nebo dírou vrátit do myší vesnice. Jděte opět ke kotli, vyjde náčelník a poděkuje vám za zneškodnění továrny. Pak vás odvede k Mrkově Bráně a otevře ji, tím se dostanete na druhou polokouli Twinsunu.

PROTINOŽCI

Od Mrkově Brány se dejte doleva. Na další mapě projděte pobíháním vojáky pevností a až z ní budete venku, dejte se znovu doleva, kde na nové mapě najdete jezero čisté vody. Zahrajte u něj na flétnu a čtvrtý stupeň magie je váš. Pak se vraťte k pevnosti a naskočte do vznášedla. Plujte na ostrov Tippett. Jděte doprava a od chlápka v růžovém si za dvacet penízků kupte informace o „Cloning Center“ a „Teleportation Center“. Nové lokace se vám zakreslí na mapu. Jižně u vody si promluvit s rybářem. Získáte klíč, pomocí kteréhož projdete do ulice Swindler Street. Zabijte dva zlodějské slony a projděte na diskotéku. Promluvit-li si s myší na jevišti, zjistíte, že nutně potřebuje kytaru. Vraťte se na první polokouli (do myší vesnice, dírou k továrně, stále doleva až k vaší lodi) a plujte do základny rebelů. Velitel v zákopu vám poví o tajemném spolku na ostrově Tippett. V tento moment už s modrou kartou můžete dobýt Funrockovu pevnost na ostrově Principal. Vězněný slon vám dá klíč o trezoru, kde najdete Funrockovu šavli a adresu architekta na ostrově Citadel. Odejděte „tajnou chodbou“ v cele vězněného myšáka, jeďte na ostrov Citadel a promluvit si s oběma myšáky na mapě, kde se nachází (nacházel) váš dům. Jeden z nich vás pozve domů a dá vám svoje ID, které vám umožní přístup do Teleportačního centra. Než se tam přes celý svět rozjedete, můžete ještě osvobodit Citadelskou hospodu od Funrockových vojáků. V jejím vinném sklepě pak najdete další schránku na čtyřlístek. Potom dojedete opět na poušť Bílého Lístku a vyměňte flétnu za kytaru. Pak se vydejte na sever. Nedělejte si příliš velké starosti, jak se dostat přes okupované hory zpět na severní polokouli. Stačí jít po zasněženém



pobřeží stále doprava, kde před vnější brankou bývalé továrny na mutanty stojí voják. Dříve tomu tak nebylo, ale teď už má klíč, který branku otevře. Hned za ní můžete vyskakat na skálu a skočit do díry, která vede přímo do myší vesnice. Vznášedlem jeďte na ostrov Brundle a pomocí Miesova ID vejďte do Teleportačního centra. Vylezte na terasu žebříkem vlevo a na zabilené znamení použijte roh.

Uvnitř v centru zabijte slona po pravé straně, vypadne z něj klíč. Klíč k dalším zamčeným dveřím je schován v sudu vedle nich. V centru samotném zabijte všechny strážné, rozbijte míčem počítač a agresivním módem roztříste všechny teleporty u levé stěny. Místnost opusťte tak, že proskočíte rozbitou stěnou v dolním rohu. Kdo má s sebou Keypad a jednoho mechanického tučňáka, může si v teleportačním centru ještě trochu pohrát, ale není to nutné.

Jděte na ostrov Trippet a kytaristovi věnujte kosmickou kytaru - barman vás pustí do tajných podzemních stok. Přes vodu přejděte na zádech kraba a projděte až na konec podzemí, vylezte nahoru a najdete dino-draka, který vás na svých zádech odveze až na Fortress Island.

VELKÉ FINÁLE

Podle rady rebelů teď vyřadte hlídající vojáky a tank před pevností - myšák vám vyhrabe díru do země, kudy prolezete do nitra pevnosti. Kdo chce, může si promluvit se svou vězněnou dívkou, ale k ničemu to není. Vejďte dírou do pevnosti a projděte až na konec, kde uvidíte celu se svou vyvolenou. Co se pak, stane neprozradíme, ale řekneme, co dělat dál.

Z vězení (kam se dostanete, a my neprozradíme jak) unikněte obvyklou cestou, i.e. zabijte strážce a vyjedte pryč, zabijte další dva vědce. Ve vedlejší místnosti narazíte na dalšího klona svojí dívky, a tentokrát jej budete muset zabít. Nalezeným klíčem si odemkněte dveře a ve skříni seberte všechny svoje věci. Jděte do další místnosti, kde jsou montovány klonové a zatrubte na znamení - dostanete se do místnosti s posledním runovým kamenem. Vylitje na něj čistou vodu a celá pevnost exploduje!

Po výbuchu přejděte přes ruiny a jděte na sever, na staveniště spojující Fortress Island s Polar Islandem. Utíkejte před buldozerem a od dělníka si (in memoriam) vypůjčte klíč. Pokračujte na sever, až narazíte na slona, který vám dá klíč od buldozeru. Tím nastartujete stojící buldozer a projedete skrz zával v jedné z místností. V další místnosti, kam vás doveze buldozer, musíte proběhnout až na samý vrcholek staveniště, kde od jednoho z dělníků získáte klíč. Prvnímu buldozeru utečete přeskákáním po chlách vpravo od něj a před druhým vás ochrání mechanický tučňák, který přiláká jeho pozornost. S klíčem odemkněte malou branku napravo a ocitnete se před mytickou Studnou.

Po žebříku vyšplhejte na vrcholek studny, kde stojí již vaše pravá dívka spolu s Dr. Funrockem. Chvilu se s ním pošouchujte šavlí, až nebohý doktor spadne dolů. Zatrubte na znamení a sestupte do nitra studny. Spolu s dívkou propadněte mříží až do poslední místnosti, kde se znovu utkáte s Funrockem. Tentokrát ho však zabijte a vstupte do poslední místnosti, kde vás čeká slavný, přeslavný konec. A to je všechno.

Andrej Anastasov

King's Quest VII

Kompletní řešení

Na počátku několik poznámek a rad. Hra je rozdělena do 6 kapitol. Není nutno hrát kapitoly za sebou, každá má svůj vlastní konec a začátek. Ve hře není možno ukládat pozice. Lze pouze hru ukončit, čímž dojde k automatickému uložení, a pak ji znovu rozjet. Naslouchejte pečlivě dialogům, protože jinak vám uniknou mnohdy cenné informace. Předměty a postavy, které mají nějaký význam pro děj hry, označuje kurzor blikáním, ale pozor, ne vždy jde o dobráky, kteří vám chtějí pomoci. Pokud budete zabít, žádný strach - hra vám nabízí neomezené opakování situací. Používám výrazy pro jednotlivé činnosti tak, jak jsme zvyklí (vezmi, použij), i když kurzor je pouze jeden. Konec řečí, pojďme se dát do boje s KING'S QUESTem VII.



Kapitola I

Nejprve seber kus utržené sukně na keři, jdi doleva, seber klacek a blýskavé krystaly soli u bazénku. Podívej se na podstavec u sochy, abys věděl, jak vyrobit pitnou vodu, jdi nahoru a šikmo doprava, v jeskyni seber jeden hrnek, neboj se, bude to v každém případě ten poslední, tři se rozbijí. Pak seber bedničku na zemi, klikni s ní na oko v menu, pak ji otevři a otáčej tak dlouho, až najdeš semínko, to vyndeš. Semínko pak zasad pod kapající vodu v přední jeskyni, utrhni kukuřičný klas, který vyroste. Jdi zpátky k bazénu, do hrnce naber vodu, nalej ji do nádoby v soše, do ruky jí dej kukuřičný klas a klikni na sebe dvakrát hřebem. Až se vypláčeš, naber vodu z mísy do hrnce, bude pitná. Jdi doleva do pouště. Na poutníka klikni, promluv s ním, pak jdi za ním, znova klikni a podej mu vodu. Nabídne ti na výběr z kostlivcovi měšce. Tady jsou dvě varianty, sebrat lahvičku nebo lano. Je to jedno, oboje vede k cíli. Já jsem se rozhodl pro lano. Z pouště se vrátíš do jeskyně, klikni na dveře, za kterými bydlí krysa. Protože nevidí, neobchoduje, vrať se ven, lano upoutej ke dvěma kaktusům, šilný zajíc poběží, zakopne, a vypadlé brýle seber. Vezmi z keře zaječí chlupy. Pak zpět do jeskyně, nejprve seber zvláštní plod z keře vlevo od kukuřice, pak jdi ke kryse, dej jí brýle a plod vyměníš za tyrkysový kamínek. Jdi do chrámu, nejprve ale v inventáři použij utržený cíp sukně na klacek, budeš mít jakýsi praporek, ten pak v chrámu použij na štírův ocas. Přeji k oltáři, nejprve klikni na obrácenou kapku vody, červený kámen polož na symbol slunce, žlutý kámen dej sošce do jedné ruky, tyrkysový do druhé ruky, pak můžeš vyjmout kámen z podstavce sochy. Jdi opět k vodotvorné soše, klikni na krk, kamínky seřaď do druhé řady zprava, pak klikni na hlavu a poté na zápěstí. Vypusti se bazének, jdi dolů, na misku polož svůj tyrkysový kamínek a seber jeden z nabízených dílů, tak, aby po spojení s kamenem z chrámu tvořil šipku. Jdi do jeskyně ke skalním dveřím, klikni na horní okraj, do otvoru vlož šipku a dveře do další kapitoly se otevírají.



Kapitola II

Nyní jste Troll-Rosellou. Až skončí dlouhá úvodní sekvence, vyjděte z pokoje, popovídejte si s Matyldou důkladně, jinak nepokročíte kupředu. Na zemi seber mechanickou myš, na zdi štít, klikni s ním na oko, a pak na hrot, tím štít rozdělíš na dvě části, jdi doprava do kuchyně, z trouby na polici seber pečené brouky, v polici jsou dvě misky, seber jen zlatou, druhá je zbytečná. Jdi ven a doprava dolů, trolla, který ti brání v cestě, zlikviduješ polámaným vozíkem. Nejprve na oj vlož z inventáře štít a pak jej utěsní hrotem štítu a klikni na nápis RIDE. Jdi do kovárny, seber na zdi lampu, pak projdi dozadu, přeskoč přes kameny dvakrát do zadního rohu a ze zdi seber síru. Do zlaté misky naber v jeskyni zelenou vodu. Pak jdi dolů do trollí koupele, vyslechni rozhovor o účinku síry na uspávání trollů a lidí. Někdy návštěvu koupele musíš opakovat, abys správnou informaci dostal. Vrať se ke kováři, síru použij na ohništi, až usne, seber ze zdi kleště jimi ze stolu stříbro a vlož je do kbelíku s vodou, získáš stříbrnou lžičku, kleště vrať na stěnu. Měchem pak rozfoukej oheň, použij na něj lampu. S lampou jdi do podzemí, kde jsi zlikvidoval trolla, stále doprava ke smutnému drakovi, dej mu lampu, za kterou dostaneš diamant. S tím se vrať do kovárny, diamant nabídní zlatníkovi, dostaneš kladivo a dláto. S tím se vrať do dračí sluje, až bude dračí ocas na zemi, jinak ne, použij kladivo a dláto, získáš dračí šupinu. Jdi ven k Matyldě, klikni na ní a postupně jí dej předměty, ona si sama řekne. Vytvoří ti nápoj, který ti vrátí lidskou podobu. Následně tě zlá královna nechá zamknout v pokoji, podívej se zblízka na obraz trollího krále a kouř, který z něj vychází. Pak dej pod obraz postupně noční stolek, zelenou a modrou židličku, vylezeš do díry, tam seber dračí mládě, to dej venku Matyldě, dostaneš lano. Až se objeví královna, použij na ni mechanickou myš, ona zařve, uteče, a ty jdi do jeskyně a na výtah použij lano, dostaneš se tak z trollího království ven, po cestě seber na zemi dračí mládě a kapitola je u konce.

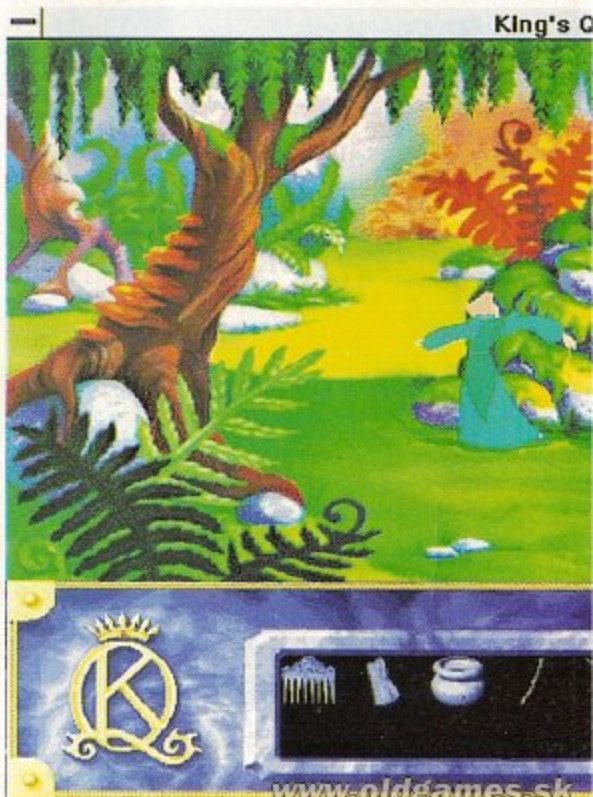


Kapitola III

Jsi opět královnou matkou. V průchodu jeskyní ti brání příšera, vrať se a klackem sraž plod kaktusu, kterým pak příšeru nakrm a projdeš do lesa, jdi doleva, opakovaně si promluv s jelenem, pokračuj doleva, po kamenech přeskákej koryto řeky. Na pavouka použij krabici, na kolibříka klikni, pokračuj takto vzniklým tunelem k městu. Pro trochu zábavy buď opakovaně na hlavní bránu, do města ale bez problému vejdeš dvířky vpravo. Psa, který tě kárá, zkotříš hřebem. Klikni s ním na sebe či na něj, po vyplakání můžeš dál. Vejdi do obchodu s porcelánem, důkladně vyzpovídej býka, vyjdi ven, jdi doprava, na návisi si promluv s hadem ve stánku, vpravo od stánku klikni na roušku na kleci, pak na dvířka klece a až se otevřou, i na ptáčka. S tím se vrať k býkovi, výměnou dostaneš masku. Venku si masku nasad a vejdi na maskární ples v radničním sále. Projdi dozadu za koberec, na podivném schodišti jdi odprava a stále rovně. Dostaneš se ke dveřím, které musíš otevřít na dvakrát, poprvé tě jen popráší. V pokoji projdi třetím zrcadlem zleva. Klikni na šuplík, vyndeš z něj sošku, vyjdi dveřmi a pomateným schodištěm se dej doleva a směrem k sobě. Opuť ples a jdi doprava. Spadne měsíc. Seber z hnízda dřevěný peníz. Teď pozor! Sněž sůl (prosím nemlatte mne, tu hloupost vymyslela Sierra, Score v tom nejede) a vejdi do krámu, který vypadá, že není. V krámě vyměníš minci za knihu a masku za odrbané kuře, to prohlédni a otáčej, ze zadku mu seber pířko. Vyjdi z města, jdi ke kolibříkům u bílých soch. Klikni na kolibříka, nabídně ti nektar. Nektar naber do nádoby. Jdi zase doleva a přes řeku, doprava do lesa, chrápající kámen polechtej kuřecím pérem a vyslechni jej. Pak se vrať k sochám a klikni nádobou s nektarem na otvor ve váze na soše. Začne téci řeka a osvobodíš jelena. Vrať se zpátky do pouštní krajiny, tam u krysy vymění knihu za pastýřskou hůl a s ní jdi do města, tentokrát se přes řeku dostaneš po duhovém mostě a měsíc z bazénu vylov pastýřskou hůl. Seřvou tě, zavřou tě a je konec kapitoly.

Kapitola IV

Abys mohl z díry, klikni hrobníkovi na lopatu, pomůže ti ven. Pak si s ním třikrát promluv, řekne ti, že potřebuje svoji myš pro mechanickou práci. Podívej se na dveře, pak jdi doleva a podívej se na prkna, pamatuj si symboly, tak jak jdou za sebou. Teď dolů a doprava k domu doktora Cadavera. Klikni na dveře a jdi dovnitř. S doktorem důkladně promluv.





odnese a vzduch je čistý. Vejdí do pokoje a otevří dolní šuplík v prádelníku. Vyndavej všechny hadry, dokud nevyndáš tajemný přístroj. Pak nacípi zase všechno zpátky. Venku zůstane jen vlněná punčocha, tu si vezmi. Vyjdí zase dírou v podlaze a až budeš venku nezapomeň se znovu obléci do černé róby, aby tě Ooga Booga nepoznal. Od domu pokračuj doprava do lesa. Na lesní obludu použij smyčku, kterou vytvoříš tak, že v inventáři klikneš punčochou na stříbrnou kuličku, pak bude cesta volná. Jdi do města a vejdi do radnice. Projdi na schodiště, dej se doprava, až se nadvakrát dostaneš do pokoje se zrcadly. Podívej se na podstavec sochy vlevo. Použij na něj punčochu, abys utřel prach a mohl přečíst nápis. Pak použij na zlatou ozdabu na sloupu vpravo kladivo a dláto. Zlatý kousek, který tak získáš, použij na levou sošku. Začne se otvírat vchod do podzemí, pochopitelně se zasekne. Nevaď. Použij kouzelnou hůlku na skaraba, stane se trollím králem a vchod otevře. Skoč dovnitř a následuj krále do podzemí. Další kapitola je u konce.

Pak jdi dále k domu na stromě, pokud nejsou zlobiví haranti doma, použij výtah a vyjed nahoru. Jinak se musíš vrátit a zkoušet znovu, nesmějí tě chytit. Kdyby se náhodou objevil jeden z nich, až budeš domek prolézat, klikni na okno a vylezeš ven. V domku seber na podlaze páteř, kterou shání Cadaver a nohu v pytli. Vrať se k Cadaverovi a dej mu kostru. Výměnou dostaneš hračku. Jdi k dětem a hračku jim nabídní, pak ji položí na výtah. Kluci ti dají myš s tou se vrať k hrobníkovi, dostaneš za ni trubku. Kdo chce může odejít z místnosti a vrátit se pro hrobníkovu lopatu. Jdi opět k domku na stromě, na cestě je rakev a v ní kočka, použij kladivo a dláto. S kočkou si promluv, daruje ti život navíc. Jdi k místu v levé dolní části mapy, kde se válí hromada kostí. Všimni si, že jedna z větví na fialovém stromě uprostřed obrazovky mění jedna z větví polohu pokud přicházíš a odcházíš. Až tato větev bude otočena směrem dolů, zatrub na hrobníkovu trubku. Jakmile vyhrabe jámu, vlez do ní. Na zámku klikni na tři znamení, jak jsi je našel na dveřích a na prknech: na lebku, na netopýra a na pavouka. Pouze v tomto pořadí se podaří zámek otevřít. Uvnitř je hledaný král, ale zase se všechno zvrtné. Ukaž králi dračí mládě a použij kladivo a dláto. Až budete venku, král se promění ve skaraba a skryje se v tvém inventáři, srábek. Obleč si černý kabát, který sebereš na keři a jdi k Cadaverovi, když si s ním promluvíš, dá ti sprej proti duchům.

Teď pokračuj doprava ke klukům a jdi dolů. Objeví se zelená přišera. Použij na ní sprej od doktora. Nohu v pytli použij na masožravé kytky. Až se budou mlaskavě cpát, utrhni červenou květinu pod nimi. Pak jdi doprava k domu královny. Po automatickém rozhovoru s králem-skarabem přicházejí do této místnosti tak dlouho, až královna nebude doma, což poznáš tak, že po zaklepaní na dveře začne číchat socha vlevo. Teprve pak jdi nahoru za dům. Klikni na révu, najdeš malou díрку (!). Použij hrobníkovu lopatu na její rozšíření (oúúúú!). Vlez dovnitř. Pokud v pokoji uslyšíš štěkání psa, zalez zase pod prkna, brzy ho uvidíš otvorem. Použij na něj spray, pak jej Malicia



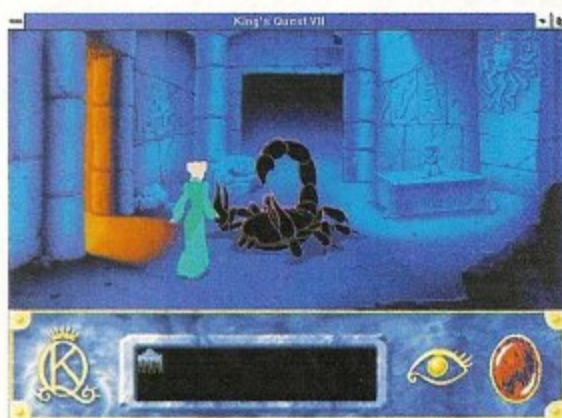
Kapitola V

Začínáš u soudu ve městě. Musíš vrátit měsíc na nebe, jinak tě čekají hrozné tresty. Podle návodu ze třetí kapitoly vyměň masku za kuře a z něj seber pírkou (pokud jsi tak ještě neučinil). Tajemnou sošku dej hadovi ve stánku, dostaneš kouzelnou mast. Kuře dej na levou větev stromu s hnízdem a použij na něj měsíc, který se jako z praku vystřelí na oblohu a tebe propustí z města. Jdi ke květinám, kde létají kolibříci, klikni na ptáčka, jakmile ti nabídne nektar, použij nádobu z inventáře. Jdi k jelenovi, opakovaně s ním promluv, pak jdi ke spícímu kameni a polechtej jej pírkou na nose. Poradí ti, jak dál. Nektar z hrnce vylij do otvoru v soše, rozteče se feka, a jelen je osvobozen (ano, tohle všechno už bylo popsáno v kapitole tři, ale pro toho, kdo hraje až od kapitoly páté, tyto informace opisujeme). Vaším cílem je nyní osvobodit ex-jelenovu paní Ceres pomocí kouzelného plodu ambrosia. Musíte se pro něj vydat do země Etherea.

Zaječímí chlupy, pro které budeš muset zajít zpátky do pouště, teď na sebe v černém lese natři kouzelnou mast. Proměníš se v zajíce a profrčíš kolem lesní potvory. Nyní je potřeba jít na hřbitov a vyjet k zlobivým harantům výtahem, až nebudou doma. Až budeš uvnitř jejich dýně, vytáhni kost z mumie. Kost si vezme pes v levém horním rohu hřbitova a po dvou dialogích ti dá svou medaili. Medailí utišíš ženu plačící u hrobky v obraze pod psem. Až tak učiníš, jdi zpět k dýni, kde jednomu z kluků upadne rachejtle. Rychle



ji popaďni a běž jí zasunout do zámku hrobky. V hrobce otevři sarkofág a vynej z něj lebku. Pak vyjdí ven a postav se do středu cesty. Až bude bezhlavý lord přejíždět po obloze, rychle na něj lebku použij. Pokud se ti to podaří správně načasovat, bezhlavý tě nepřejede, naopak, za odměnu daruje svého koně, který tě odnese do země Etherea. V této zemi jdi stále doprava, až na vrcholek hory. Vylez na strom a na konci větve utrhni plod ambrosia. Vrať se až do místnosti s ptáčky a plod jim nabídní. Ptáček zazpívá melodii, o které si Sierra myslí, že si ji zapamatuješ. Jdi směrem nahoru. Na kouzelnou harfu zahraj na struny v pořadí „1,2,4,6,5,3,1,5,6,4“ a klikni na kouli na harfě. Promluv si se „sudičkami“ a sjeď po levé dolní duze zpátky na hřbitov (duhy jsou v místnosti, kde jsi se poprvé objevil v Etherii). Navštiv doktora Cadavera a jdi spát do rakve v jeho pokoji. Po zvláštním snu putuj k bílým sochám (můžeš přivolat koně a v Etherii sjet po jiné duze, každá duha vede jinam). Přejdi přes duhový most a na sochu za řekou použij plod ambrosia. Nabídne ti granátové jablko, jehož použitím na krvácející větve stromu, u kterého stával jelen, osvobodíš lady Ceres ze zakletí. Pečlivě s ní promluv a zapískáním na píšťalu od bývalého bezhlavého lorda přivolej černého hřebce, jež tě znovu odnese do Etherie. Brnkáním na harfu se přenes pro radu ke třem sudičkám. Darují ti pohlcovač snů. Vystoupej znovu na vrcholek hory, kde jsi našel ambrosii a na potvoru z jeskyně použij pohlcovač. Do jeskyně vejdi. Pozornost může upoutat použitím pohlcovače. Dá ti koberec, který přenáší do říše snů a zpět. V říši snů jdi doprava a plav doprava. V chrámu uvidíš zmraženou dívku snů Mab. Vrať se kobercem do Etherie. Po duze vlevo dole sjeď na hřbitov a jdi k domu Malicie. Podle popisu z minulé kapitoly vlez do domu dírou, až Malicia nebude doma. Postupuj stejně jako minule, ale psa namísto parfémem odrad ambrosií. V pokoji vezmi z lampy broušený úlomek skla a jdi ho „nabít“ světlem do pouštního chrámu, kde tě v první kapitole trápil škorpion. Až to bude hotovo, použij v libovolné místnosti na své nohy koberec, který tě přenes zpátky do země snů. Světlo vypust na zmrzlou Mab, čímž ji vysvobodíš. Dá ti kouzelnou uzdu a přenes te ke vzdušné hoře v Etherii. Jdi nahoru k jeskyni a prolétavajícího bílého koně uzdou zkrot (nestůj při tom příliš blízko u kraje cesty, nebo tě kůň shodí). A to je vlastně konec této kapitoly, připravte se na finále!



Kapitola VI

Nejprve musíš rozeznat pravého a falešného trollího krále. Ten falešný má zelené oči. V inventáři seber magickou hůlku, podívej se na ní okem a kliknutím na její spodek nastav písmeno F na vrcholu hůlky. Takto upravenou hůlku použij na falešného krále. Nyní tě Malicia uvězní ve vulkánu. Na zadní stěnu použij hrobníkovu lopatu a projdi tunelem. Na velký kámen použij opět lopatu, vylez na něj a ze zdi seber květinu (pokud ji ještě nemáš). Mechanické dveře otevřeš kliknutím na levé oko, pravé oko a na nos. Pak do zásuvky vlevo na zdi strč záhadný předmět z inventáře, klikni kytkou na krále. Až Malicia zabije prince, rychle na ni použij elektrizovaný přístroj ze zástrčky, prince oživíš tím, že mu dáš z inventáře život, který jsi dostal od kočky. A to je úplný konec.

Andrej Anastasov + Vladimír Henzl





Výběr z nabídky CD-ROM pro PC

Všechny uvedené ceny jsou konečné prodejní. Na požádání zašleme naši kompletní nabídku.

Hry		Hry - shareware	
Ancients I & II	590,-	Apogee Gold Selection	275,-
Battle Isle 2	1749,-	Blake Stone	390,-
Cassiopeia (4 hry na jednom CD: Castle Of The Winds, Ancients I & II, Ken's Labyrinth, Heartlight PC)	1790,-	Games (DOS & Windows), Vol. 7	190,-
Castle Of The Winds	590,-	Hocus Pocus	335,-
Dare To Dream	590,-	Jazz Jackrabbit + Super Android	190,-
Draco Lynx (4 hry na jednom CD: Zone 66, Kiloblaster, Overkill, Robbo)	1790,-	One Must Fall: 2097	190,-
Electro Man	590,-	Shareware Games X-TRA, Vol. 1	520,-
Epic Pinball - African Safari	1690,-	Hudba	
Gabriel Knight	1949,-	A Hard Day's Night	1190,-
Heartlight PC	590,-	Peter Gabriel - Xplora 1	2790,-
Jazz Jackrabbit	1690,-	Prince Interactive	2790,-
Jill Of The Jungle	590,-	The Residents Freak Show	2790,-
Ken's Labyrinth	590,-	Pro dospělé	
Kiloblaster	590,-	American Girls	1190,-
Legend Of Kyrandia	1749,-	Cyber Peep Interactive	1390,-
Lilil Devil	1499,-	Erotic Dreams	1190,-
Mizar (4 hry na jednom CD: Jill Of The Jungle, Solar Winds, Electro Man, Dare To Dream)	1790,-	Ladies Club - Poker Night	1390,-
Overkill	590,-	Ladies Club - Pool Game	1390,-
Robbo	590,-	Secrets Interactive	1390,-
Simm City 2000	1190,-	Spy Club Interactive	2790,-
Solar Winds	590,-	Strip Poker	710,-
T.F.X.	1799,-	The Virtual Director	2790,-
Wolfenstein	720,-	Wet Dreams 1-3	1790,-
Xargon	890,-	Pro nejmenší	
Zone 66	590,-	<i>DISCIS - multimediální programy ve spolupráci s National Geographic Society, v angličtině pro děti od 4 do 9 let:</i>	
		Birds and how they grow	490,-
		Dinosaurs	490,-
		Farm Animals	490,-
		Kids can read - Cinderella	490,-

DISK, CD-ROM SOFTWARE, Mečnikovova 14, 703 00 Ostrava 3

PROXY, P.O.BOX 32, PRAHA 415, 149 00

• MAT 3.1

1790 Kč

Mohli bychom uvést, že MAT 3.1 je špičkovým textovým editorem, který umožňuje mimo jiné editování databázových souborů, možnost definice vlastní klávesnice, má též kalendář, kartotéku, automatickou poštu, či korektor, ale neučiníme tak. My Vám umožníme vyzkoušet si skvělý editor MAT 3.1 sami! Na Vaši 3.5" HD disketu nahrajeme demoverzi zdarma.



• SHELL 2.0

930 Kč

Výborná grafická nadstavba operačního systému MS DOS, která Vám umožní nebývale intuitivní práci s osobním počítačem.

• MAT 3.1 + SHELL 2.0

2160 Kč

Centově výhodný komplet obou předchozích programů.



Objednávky programů a demoverzí (s vlastní disketou) posílejte na adresu uvedenou v záhlaví inzerátu. Náklady spojené s dopravou Vám objednaného zboží plně hradíme. Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Objednané zboží Vám zašleme nejpozději do 14ti dnů.

MECOM spol. s r. o.

Obchod s výpočetní technikou

Nuselská 71, Praha 4
tel./fax: ++42 2 64 33 548

Zvukové karty a mechaniky CD ROM za výborné ceny!

Gravis Ultrasound MAX 512 KB

5 800,-

Sound Blaster Multi CD

4 800,-

CD ROM Target CDA 268, 2 speed, IDE

3 900,-

CD ROM Mitsumi FX 400, 4 speed, IDE

6 500,-

V cenách není započítána DPH.

MECOM

ADVIS
V.O.S.
ADVIS

Advanced
GRAVIS

Zvukové karty:

ULTRASOUND MAX

Wave Table MIDI syntezátor
32 stereo digitálních kanálů
vzorkování 16-bit, CD kvalita zvuku
512KB RAM, rozšiřitelná na 1MB
General MIDI kompatibilní
Rozhraní pro 3 typy CD-ROM
Emulace SB a Roland (SCC-1 a MT32)

7890,-

GRAVIS ULTRASOUND v3.73

Předchůdce karty MAX
Wave Table syntéza, 32 kanálů
Vzorkování 8-bit, výstup 16-bit
256KB RAM, rozšiřitelná na 1MB
Emulace SB a Roland (SCC-1 a MT32)
General MIDI kompatibilní

5965,-

Dále nabízíme:

Joysticky a Gamepady
MIDI adaptory
... připravujeme VFX 1

Ceny jsou uvedeny s DPH
Výhodné slevy pro dealery



Politických vězňů 1337, 247 01 Slaný, tel/fax: 02 314 12038
www.oldgames.sk



nabízí nejširší výběr her pro systémy
SEGA a NINTENDO.

Novinky SEGA, MEGA CD, MEGADRIVE II:

Samurai 16-bit	Cannon Fodder 16-bit
WF Raw 16-bit	Wolverine 16-bit
Star Wars Chess CD	Terminator CD
College Football CD	Eye of the Beholder CD
Formula One CD	

SEGA MEGADRIVE 32X - 32bitový výkon:

Doom 32X	Virtua Racing DeLuxe 32X
Star Wars 32X	After Burner 32X
Space Harrier 32X	

ZVEME VÁS DO NAŠICH PRODEJEN:

Pražská tržnice	Tržnice Kladno
stánek „U NORMY“	Obránců míru 1263
vzorková prodejna	Kladno
tel.: 02 / 66 71 25 46	Stará 226

GRAVIS UltraSound v Praze

Právě u S.A.M. computers s.r.o. a SCORPION v.o.s.

- * **Ultrasound MAX**7686,-
- * **Ultrasound**5978,-
- * **PHOENIX**3800,-

a další produkty špičkové kvality!

Ceny jsou uvedeny s DPH.

- * bezplatný servis po telefonu a po dohodě i u Vás doma
- * špičkovou technologii zvuku s tříletou zárukou
- * spoustu MB souborů, které se Vám můžou hodit pro Gravis Ultrasound
- * lepší ceny při nákupu dalších produktů

Najdete nás v Praze a Milevsku na těchto kontaktech:

S.A.M. computers s.r.o.	SCORPION v.o.s.
telefon: 02/393 449	Komenského 1011
fax: 02/321 214	Milevsko
	telefon/fax: 0368/2680

Rádi Vám vše předvedeme a vysvětlíme!

Zavolejte nám!

Dotknete se i vy nových světů!

NOVĚ OTEVŘENÝ Software HOLLYWOOD

RÁJ POČÍTAČOVÝCH HER V CENTRU PRAHY

Přijďte si vybrat svou oblíbenou hru!
Odneste si **TITUL TÝDNE**
za neuvěřitelnou cenu!
CHOĎTE! PIŠTE! VOLEJTE!

RÁJ JE JENOM NA BOJIŠTI!

PO - PÁ 9 - 18 hod. SO 11 - 16 hod.
PRAHA 2, NA BOJIŠTI 2
☎ 29 48 17, 29 56 81

SIM s.r.o., Jankovcova 63a, 170 00 Praha 7, tel.: 807 245,
10:00 - 17:00

PC AT 386/40 MHz, 128 KB cache, RAM 4 MB,
HDD 260 MB, FDD 3.5" 1.44 MB,
minitower, klávesnice CS/US + myš,
video Trident 512 KB, mono monitor 14"
cena 20 990,- Kč, s DPH 22% - 25 608,- Kč

PC AT 486DX4/100 MHz, 256 KB cache VLB+PCI,
RAM 4 MB, 46 000 Dhry, Výkon větší než Pentium 60,
HDD 540 MB, FDD 3.5" 1.44 MB,
minitower, klávesnice CS/US + myš
video S3 PCI TrueColor 1 MB - 2 MB,
color monitor 15" LR 1280x1024 NI
cena 39 990,- Kč, s DPH 22% - 48 788,- Kč

Možnost leasingu i pro fyzické osoby bez živ. listu
Vyžádejte si náš kompletní ceník.

Zvuková karta 16 bit Sound Media Magic - 2 300,- Kč i s DPH
Quad 4xCD ROM interní - 7 990,- Kč i s DPH
Externí modem Commodore VM2400 - 790,- Kč i s DPH
Amiga CD32 - 7 500,- Kč i s DPH

Pro zákazníky ze Slovenska zajistíme JCD (vrácení DPH 22%)

V rámci Prahy:

Dovoz, zapojení, instruktáž
a instalace u nás
zakoupeného
softwaru zdarma
u zákazníka. Hotline.

Ke každému PC ! ZDARMA !
značkový externí modem nebo
20 formátovaných 3,5" HD disket!

Dostanete od nás víc, než kus železa!
www.oldgames.sk

TechBox

Dragon Lore

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: Sound Blaster (Pro, 16)
 Délka: CD-ROM: 1171 MB,
 HD: 32 MB
 Paměť: 570 kB konvenční paměti
 + 2500 kB XMS/EMS
 Kláv., myš, joy: - + -



HELL: A CYBERPUNK THRILLER

Hell: A Cyberpunk Thriller

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: SuperVGA
 Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster (Pro, 16, AWE32)
 Covox Sound Master II
 Roland LAPC-1 (SCC-1)
 Wave Blaster
 Pro Audio Spectrum
 Gravis Ultra Sound
 CD-ROM: 643 MB,
 HD: 21 MB
 Paměť: 547 kB konvenční paměti,
 2400 kB EMS
 Kláv., myš, joy: - + -

King's Quest VII: The Princess Bride

Systém: Microsoft Windows 3.1
 v rozšířeném módu
 Graf. rozlišení: 640x480 v 256-ti barvách
 Délka: CD-ROM: 576 MB,
 HD: 10 MB
 Paměť: 3192 kB (nepočítaje virtuální
 paměť)
 Kláv., myš, joy: - + -



KING'S QUEST VII

Knights Of Xentar

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA (HiRes)
 Zvukové karty: AdLib (Gold)
 Covox Sound Master II
 Sound Blaster (Pro)
 ThunderBoard
 Pro Audio Spectrum (16)
 Aria Sound Chip
 Délka: 9 MB
 Paměť: 530 kB konvenční paměti
 Kláv., myš, joy: + + -

Skvěle naprogramovaná hra, ve které se pozná pravá japonská preciznost.



KNIGHTS OF XENTAR

Rise of the Triad

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: PC Speaker
 AdLib
 Sound Blaster (AWE32)
 Pro Audio Spectrum
 Sound Scape
 Wave Blaster
 Gravis UltraSound
 General MIDI
 Roland Sound Canvas
 Covox Sound Source
 Tandy
 Délka: 9 MB
 Paměť: 6 MB (Protected Mode)
 Kláv., myš, joy: + + +

Rise of the Triad podporuje kromě hry po síti také hru po modemu a sériovém portu.



RISE OF THE TRIAD

The Big Red Adventure

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: SuperVGA
 Zvukové karty: AdLib
 Sound Blaster
 Délka: 55 MB
 Paměť: 3200 kB (Protected Mode)
 Kláv., myš, joy: - + -

The Big Red Adventure (TBRA) je jedna z technicky nejhůře provedených her, které jsem v poslední době měl možnost zhlédnout. Nejenže drivery pro myš, zvuk a hudbu nahrává zvlášť, což způsobuje mnohé kolize s pamětí, apod., TBRA neřeší nedostatek paměti dokonce ani vnitřně a kdykoliv hra požaduje další paměť, která již však není k dispozici, tak se jednoduše zasekne. Tato chyba může být někdy velice nepříjemná, zvláště tehdy, dostanete-li se ve hře o notný kus dále a nestihnete uložit pozici.

To však zdaleka není konec výčtu chyb, které jsem v TBRA objevil. Hra se například nespustí s grafickým driverem nastaveným (autodetekcí) na správnou a korektně nainstalovanou videokartu a zřejmě také nepodporuje ani standardní VESA-formát (pokusy použít „Standard VESA driver“ na jednom z testovaných grafických čipů zklamaly). Narazil jsem také na ohromné množství problémů ve zvukové části hry. TBRA špatně přehrává samply a na některých počítačích odmítá hrát hudbu.

Občas se mi také stávalo, že jsem se se svým hrdinou dostal jakýmsi nepochopitelným způsobem na obrazovce na místo, ze kterého jsem pak už nemohl ven. Často autorům také jaksi „uletěl“ sprajt - část postavy hlavního hrdiny se objevila úplně jinde na obrazovce a začala se animovat tam.

Jak se zdá, firma CORE vypustila svou hru daleko dříve, než bylo záhodno. Můžeme jenom doufat, že verze pro novináře, kterou dostal náš časopis k otestování, byla pouze BETA-verze (ačkoliv tak nikde nebylo uvedeno) a autoři ji ještě do konečného uvedení na trh dají do pořádku.

Zephyr

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
 Grafické adapt.: VGA
 Zvukové karty: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32)
 Gravis Ultra Sound
 Sound Scape
 Délka: CD-ROM: 647 MB, HD: 5 MB
 Paměť: 522kB konvenční paměti
 + 6700 kB (Protected Mode)
 Kláv., myš, joy: + + +
 Další ovladače: FlightStick Pro
 ThrustMaster Mach I
 Logitech CyberMan
 Forte VFX1 VR-HeadSet
 VictorMaxx CyberMaxx VR-HS



ZEPHYR

SCORE

CD ROM

V tomto a následujících článcích bychom chtěli postupně popsat některé novinky týkající se multimédií, seznámit čtenáře s problematikou jejich připojení a využití u počítačů řady PC. U zaběhlých typů zařízení jako jsou CD ROM nebo některé zvukové karty pak nabídnout jejich základní parametry a srovnání.



V dnešní době jsou počítače stále více vybavovány jednotkami CD-ROM. Teprve v posledních letech díky zlevnění se jim dostává masovějšího rozšíření. Jejich výhodou je především relativně nízká výrobní cena, jak disků CD ROM, tak i čtecích jednotek. Standardní disky mají kapacitu cca 640 MB, což je předurčuje také k multimediálním aplikacím, které jsou většinou velmi náročné na kapacitu disku. Tato kapacita byla ještě před několika lety dost nepředstavitelná. Díky CDRomkám si dnešní softwarové firmy mohou dovolit podstatně více grafických a hudebních efektů. Honosná intra, dema před samotnou hrou, atd. Těžko si lze představit dnešní hry, jako Magic Carpet apod. Jak je budu na paděšátí disketách instalovat do počítače na pevný disk, který by musel mít kapacitu alespoň 700 MB a který by se touto hrou zcela zaplnil. Na CD ROM, jak zkratka napovídá Read Only Memory (paměť jen ke čtení), se bohužel zapisovat nedá. V dnešní době však je již k dostání zařízení, které je schopné zapisovat na cd disky, které jsou běžně čitelné v klasických CD ROMkách. Cena je přibližně 2000.- Kč za jedno CD, což je za 640 MB dat, které někdy zabírají velké místo na pevném disku, poměrně slušná cena. Její další nevýhodou oproti pevnému disku je např. i malá přístupová doba k datům a její malá přenosová rychlost.

150 MB za sekundu single speed
300 MB za sekundu double speed
450 MB za sekundu tripple speed
600 MB za sekundu quadruple speed

Se vzrůstající rychlostí však také roste cena. Je důležité posoudit, zda se vám rychlejší CD ROMka vyplatí. Ale rychlost není všechno. U CD ROMek je důležité také to, jaké formáty disků je schopna přečíst. CD ROM se totiž nepoužívá jen ke čtení souborů pod MS-DOSem, ale i ke čtení jiných formátů, jako např. CD audio - přehrávání klasických hudebních cd-disků.

Multisession
Photo CD
High Sierra
Karaoke
MPEG
MPC2
CD ROM XA
CD I

Tyto formáty umožňují (pokud vaše CD-ROM tento formát akceptuje), aby se z vašeho počítače stal inteligentní CD-přehrávač nebo i videopřehrávač apod. Ano, čtete dobře. Formát CD I neboli

CDINTERACTIVE VIDEO umožňuje ve spojení s MPEG dekodérem přehrávat i kompaktní obrazové disky. Celovečerní film je ve zhuštěné formě nahrán na 2 ks CD. Dekodér umožní v reálném čase dekomprimaci a výsledkem je špičkový obraz a zvuk (stereo), který lze nahrát na běžný videorekordér. Tato karta se již delší čas dodává k Amize CD 32 jako přídatný modul, nebo jako karta k PC. Nevýhodou je, že film je rozdělen na dvě poloviny. Kvalita zvuku a obrazu vám však tuto nevýhodu vynahradí.

Důležitý je také způsob připojení k počítači. Většinou se CD ROM montuje do počítače jako interní drive. Externí provedení je také možné, ale používá se poměrně málo, hlavně u notebooků. Způsob připojení je na externí SCSI rozhraní nebo na paralelní port. Interní CD ROM se připojuje většinou na IDE sběrnici (jako pevný disk) nebo je k CD dodáván vlastní řadič nebo je tento řadič vestavěn na některé zvukové kartě, např. Sound Blaster Multi CD, apod. Některé mají rozhraní SCSI nebo SCSI 2. Tyto typy vyžadují v počítači SCSI řadič, který je také většinou dražší než IDE. Počítače třídy PC jsou většinou již IDE řadičem vybaveny. Proto jsou CD ROM s IDE sběrnici většinou výhodnější.

V následujícím seznamu uvádím parametry několika u nás rozšířených druhů CD ROM (DS=Double Speed, TS=Triple Speed, QS=Quad Speed).

MODEL	RYCHLOST	CENA
Target CD-ROM CDA 268-03	DS	3700,-
Ovládání CD Audio přehrávače z předního panelu nezávisle na software. Prům. přístupová doba cca 350 ms (s použitím přiložené cache utility cca 60 ms). Použití rozhraní Enhanced IDE. Multisession, Photo CD, CD-I.		
PANASONIC CR 562 B OEM	DS	4750,-
AT BUS přístupová doba 320ms, Multisession, Photo CD, interní.		
Panasonic CR 503	DS	5600,-
SCSI přístupová doba 320ms, Multisession, Photo CD, Interní		
CHINON CDS 535	DS	9150,-
SCSI CD AUDIO, cena je uvedena vč. řadiče SCSI		
NEC 2Xi	DS	6700,-
SCSI, interní, bez caddy, přístupová doba 320 ms, 680 MB, Multispin, formáty ISO 9660, HFS, MPC2, CD-DA, CD ROM XA, Photo CD (Multisession).		
NEC 2Xc Changer	DS	17000,-
Externí, bez caddy, přístupová doba 360 ms, zásobník na 7 CD, doba výměny disku 2.1 sekundy		
NEC 3Xi	TS	10500,-
SCSI-2, interní, s caddy, přístupová doba 200 ms, Multispin, formáty ISO 9660, High Sierra, Apple Macintosh HFS, MPC2, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD (Multisession), Windows NT kompatibilní.		
NEC 3Xp	TS	12000,-
SCSI-2, externí, bez caddy, přístupová doba 270 ms, 680 MB, Multispin, formáty ISO 9660, High Sierra, Apple Macintosh HFS, MPC2, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD (Multisession), Windows NT compatible.		
NEC 3Xp plus	TS	12500,-
SCSI-2, externí, možno na baterie, přístupová doba 240 ms, 680 MB, Multispin, formáty ISO 9660, High Sierra, Apple Macintosh HFS, MPC2, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD (Multisession), CD-I, CD Video, Portfolio Photo CD, Multi Volume Photo CD, Windows NT compatible.		
NEC 3Xe	TS	15000,-
SCSI-2, externí, s caddy, přístupová doba 200 ms, 680 MB, Multispin, formáty ISO 9660, High Sierra, Apple Macintosh HFS, MPC2, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD (Multisession), Windows NT compatible.		
NEC 4Xi	QS	13000,-
SCSI-2, interní, přístupová doba 200 ms, 680 MB, Multispin, formáty ISO 9660, High Sierra, Apple Macintosh HFS, MPC2, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD (Multisession), CD-I, CD Video, Portfolio Photo CD, Multi Volume Photo CD, Windows NT compatible, digitální audio výstup.		
NEC 4Xe	QS	15990,-
SCSI-2, interní, přístupová doba 200 ms, 680 MB, Multispin, formáty ISO 9660, High Sierra, Apple Macintosh HFS, MPC2, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD (Multisession), CD-I, CD Video, Portfolio Photo CD, Multi Volume Photo CD, Windows NT compatible, digitální audio výstup.		
MITSUMI FX 400	QS	6 500,-
Enhanced IDE, interní, přístupová doba 250 ms, 640 MB High Sierra, ISO 9660, CD-DA, CD-ROM XA, Photo CD, Multisession, MS WINDOWS NT kompatibilní.		
MITSUMI FX 300	TS	5 500,-
Enhanced IDE interní, přístupová doba 250 ms, 640 MB CD-DA, Photo CD, Multisession, MS WINDOWS NT kompatibilní		
Wearnes CDD 120 X	DS	4 700,-
Enhanced IDE, interní, přístupová doba 240 ms, 640 mb Photo CD, CD audio, MPC2		
UMAX CDIS 201	DS	4 500,-
Enhanced IDE, interní, přístupová doba 235 ms, 640 MB, PC 2, CD AUDIO, Ovládací prvky vyvedeny na přední panel eject, next, play, previous		

ceny jsou uvedeny bez DPH a jsou pouze orientační.

Jan Šmajš



Phoenix

Dnes pokračujeme v naší nepravidelné sérii testů joysticků a periférií testem zařízení, které se rozhodně vyvyšuje nad všechna doposud testovaná a hodnocená zařízení - konkrétně joysticky firem Logic 3 a Suncom. Joystick PHOENIX firmy Gravis tvoří jednoznačně horní hranici v této oblasti. Horní hranici, jak designem a výkonem, tak i cenou. Otázka je proto jednoznačná - pro koho je vlastně tenhle Goliáš mezi joysticky určen?

HARDWARE

Pohled na PHOENIX je rozhodně impresivní. Impresivní je i joystick samotný a zažijete s ním rozhodně impresivní zkušenosti. PHOENIX je jednoznačně joystickem určeným pro letové simulátory, případně vybrané bojové hry. Jeho konstrukce je sice propracovaná do nejmenších detailů, ale je jednak zcela zbytečné používat tak profesionální joystick pro hraní prostých akčních her a jednak není PHOENIX určen pro rychlé a energické pohyby, charakteristické například pro střílečky či bojové hry. Tvar joysticku je velice netradiční a na první pohled matoucí, avšak design joysticku plně vyhovuje všem potřebám, které se mohou v souvislosti s hraním výše zmíněných her objevit.

Na masivní a stabilní základně joysticku jsou dvě nezávislé, pohyblivé části. Při hraní tak uchopíte ergonomicky tvarovanou páku do pravé ruky, zatímco levou rukou máte kontrolu nad netradičním komponentem, který supluje druhý joystick. Zatímco

páka joysticku má klasický tvar, druhý ovladač umožňuje volně posunování dopředu/dozadu a výkvyv do stran - ideální pro nezávislé ovládání rychlosti a kormidla. I když ovládání tímto způsobem vypadá poněkud netradičně, velice rychle přejde člověku do krve - pokud se tak stane, už nikdy nebudete chtít slyšet o žádném jiném joysticku!

Nejsou to ale jen netradičně řešené ovládací prvky, které dávají tomuto joysticku jeho jedinečný potenciál. PHOENIX je totiž navíc vybaven 24 nezávisle programovatelnými tlačítky. Libovolné tlačítko lze přitom nastavit na přepínání módů - po sečení tak dostaneme neuvěřitelných 46 programovatelných funkcí! Abychom vysvětlili pojem programovatelná tlačítka, musíme si říci, že PHOENIX je připojen mezi klávesnici a počítač a díky tomu lze kterékoli z jeho 24 tlačítek přiřadit kteroukoli klávesu (viz SOFTWARE).

Jen na páce samotné je kromě dvou tlačítek fire ještě 6 dalších tlačítek, které jsou umístěny tak, aby je uživatel mohl pohodlně ovládat stisknutím palce. Tato tlačítka jsou vhodná pro ty nejdůležitější funkce -

u letových simulátorů jsou to třeba taktické pohledy nebo přepínání zbraní, i když znovu opakujeme, že všechna tlačítka jsou libovolně programovatelná, a pokud budete chtít z joysticku ovládat rychlost či například mapu, máte možnost. Ovladač na levé straně obsahuje čtyři „kurzorové“ klávesy (možno použít pro nezávislé zaměřování, externí či virtuální

Pomocí programu Phoenix Control Console můžete nadefinovat ovládání a funkce joysticku během minuty (nahore). Uživatelsky příjemná menu umožňují přiřazení libovolných příkazů z klávesnice každému z 24 tlačítek joysticku (dole vlevo). Pokud se nechcete zatěžovat s vytvářením vlastních sad ovládacích prvků, můžete nahrát některý z předdefinovaných souborů. Výběr je opravdu široký a zahrnuje většinu známých produktů (dole vpravo).

pohledy či cokoli jiného) a čtyři další tlačítka. Základní deska navíc obsahuje osm dalších tlačítek (ty nejsou tak snadno dosažitelné s oběma rukama na ovladačích, a tak je vhodné použít je například pro navigační mapy, vyvolávání menu atd.) a víc už si opravdu nemůžete přát!

SOFTWARE

Možná se teď ptáte - jak to všechno funguje? Co znamená ono povídání o programování funkcí a tlačítek? Jaké přiřazování kláves? Je to všechno dábelsky jednoduché. Už jsme si řekli, že PHOENIX je připojen mezi klávesnici a počítač (jeden kabel ke klávesnici, jeden do počítače a jeden do joystickového portu). Díky tomu s ním může počítač velice snadno komunikovat. K tomu, aby s ním mohl komunikovat i uživatel, slouží přiložený instalační software.

Pomocí jednoduchého uživatelsky příjemného ovladače (Phoenix Control Console) můžete velice snadno, pouhopouhým kliknutím (resp. zuřivým klikáním) vytvořit soubor, který se posléze nahráje přímo do interní paměti joysticku a který určuje, kterému tlačítku na joysticku bude přiřazena která klávesa na klávesnici. Jinými slovy - v tomto programu kliknete na kterékoli z tlačítek a objeví se volba umožňující nejen přiřadit danému tlačítku význam libovolné klávesy, ale i kombinace kláves SHIFT, ALT, a CONTROL s jinými klávesami pro programy, které využívají těchto kombinací. Pokud vám tlačítka na joysticku nestačí, můžete si vybrat tlačítko pro přepínání módů joysticku a pak přiřadit každému tlačítku význam dvou kláves.

V tomto programu si můžete navíc jednotlivá tlačítka na joysticku pro přehlednost pojmenovat či vytvořit si celý psaný komentář. Když jste s nastavením tlačítek pro danou hru spokojeni, uložte vytvořený soubor (set) a program ukončíte. Nemusíte mít zrovna fenomenální paměť a ani si nemusíte jednotlivé klávesy poznamenávat na papír. Pomocí přiloženého programu si můžete převést nastavení joysticku do podoby grafického souboru a máte-li vhodnou tiskárnu, nic vám nebrání vytisknout si přehled ovládání. Pokud tohle všechno máte, stačí před spuštěním dané hry/programu nahrát do paměti joysticku vámi vytvořený set nebo nahrát některý z dodávaných (na instalační disketě najdete konfigurace pro nejznámější hry jako FLIGHT SIMULATR 5, TIE FIGHTER, X-WING a dokonce DOOM) a můžete se pustit do nové dimenze počítačové simulace!

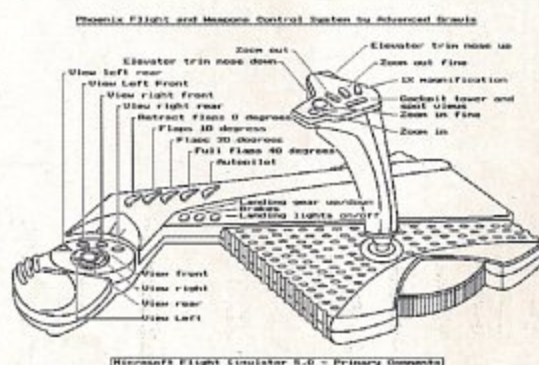
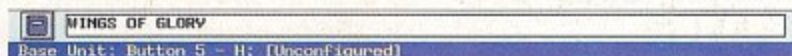
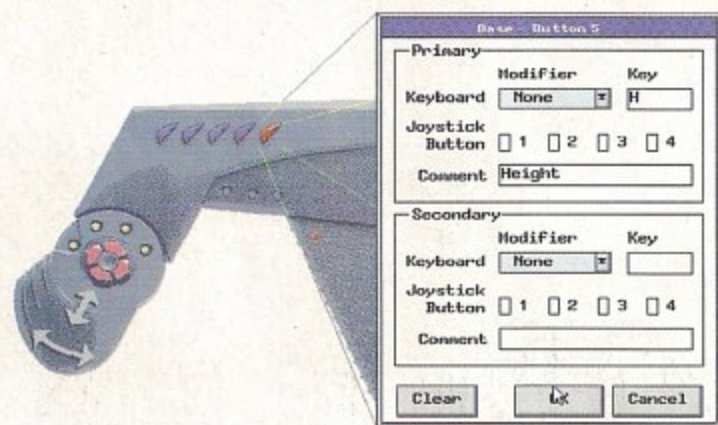
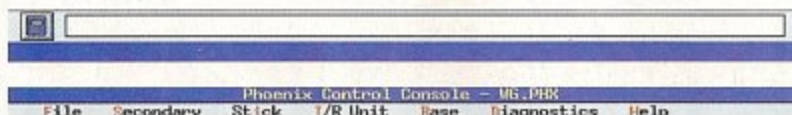
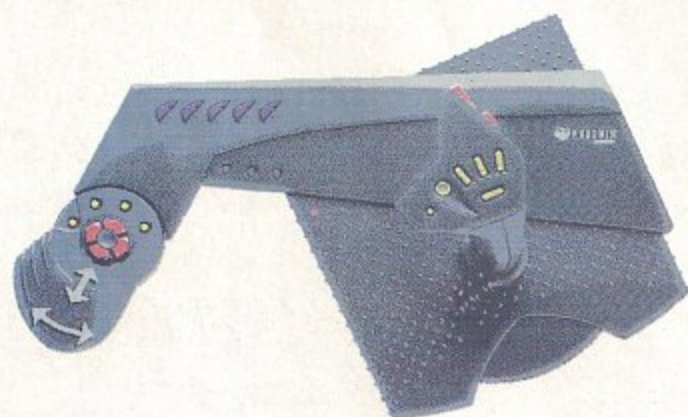
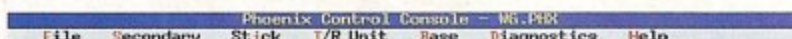
MALÉR

PHOENIX je bezesporu špičkovým produktem ve své kategorii a toužíte-li po skutečně profesionálním zařízení pro letové simulátory či simulátory obecně, přemýšlejte o něm. Otázkou je, zdali jej při jeho vysoké ceně a relativně jednostranném zaměření plně využijete. Problém je v tom, že PHOENIX není joystickem pro široké masy herního publika a těžko si můžeme představit, že se někdy bude prodávat po tisíci kusech. Pro skutečné odborníky a vášnivé hráče právě tohoto specifického druhu her stojí ale investice do tak drahého zařízení za uvážení.

Netroufáme si tvrdit, že PHOENIX je univerzálním a nejlepším joystickem pro letové simulátory a naším záměrem nebylo univerzální srovnání s joysticky stejné kategorie (THIUSTMASTER, F16 FLCS atd.). Naším záměrem bylo přinést test tohoto skutečně špičkového produktu. Test je u konce, všechny informace byly podány a náš verdikt tedy zní:

PHOENIX v testu SCORE obstál na výbornou!

SCORE



PHOENIX

FLIGHT & WEAPONS CONTROL SYSTEM



The next generation in flight simulation control



3680,-

Advanced
GRAVIS

FOR ALL IBM/PCs
& COMPATIBLE GAMES



GRAVIS ANALOG PRO

PC Analog Joystick

With Throttle Control & 4 Button support For Flight Simulation & Arcade Games

1305,-



Advanced
GRAVIS

ANALOG JOYSTICK

For IBM and Compatible Computers

998,-



GRAVIS PC GAMEPAD

Control Pad & Joystick

For IBM PCs & Compatible Computers

742,-

- ⇒ Výhodné slevy dealerům
- ⇒ Zboží zasíláme na dobírku
- ⇒ Úplná technická podpora
- ⇒ Záruka 12 měsíců

ADVIS v.o.s.

Politických vězňů 1337, 274 01 Slaný

Tel./fax 0314/20 38

ADVIS
V.O.S.
ADVIS

Faster Than Light



Profil legendárního programátorského týmu

Legendární firma FTL (Faster Than Light), tvůrce nezapomenutelného TIR NA NÓGA a DUNGEON MASTERa se v našem časopise stává v poslední době jaksí populární, protože její nový projekt DUNGEON MASTER II - SKULLKEEP je již delší dobu v naší redakci jednoznačně nejočekávanější hrou. Proto vám o tomto seskupení programátorů řekneme něco bližšího.

FTL vznikla již na počátku osmdesátých let, kdy se jasně zaměřila na jedny z prvních domácích počítačů ZX Spectrum. Tenkrát se tito hoši jmenovali ještě Gargoyle Games a bylo to pár nadšenců, kteří se shlukli okolo několika soukromých počítačů a spíše namátkou vytvořili svoji první hru - podivnou vesmírnou střílečku AD ASTRA. Byl to takový chabý rozjezd do slavné budoucnosti. O dva roky později, v roce 1984 vznikla nezapomenutelná hra TIR NA NÓG, ze které vám na této stránce konečně otiskujeme pár obrázků, abychom pořádkem netlačali naprázdno. TIR NA NÓG je keltský název země mrtvých, ve které jste se po své smrti ocitli a kde bloudíte nekonečnými keřkovými bludišti, mýjíte seskupení kamenů ve stylu Stonehenge a sbíráte ty nejpodivnější předměty. Žádná jiná hra neměla od doby TIR NA NÓGA tak úžasné prostředí a až

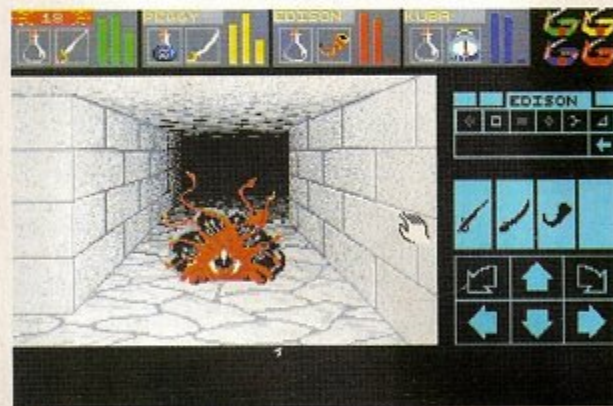
někdy vydáme v klasice recenzi, uvidíte v ní 100% za atmosféru. Někteří fanatičtí jedinci (a není jak tak málo) si tuto hru dokonce převedli na PC pod emulátorem Spectra a hrají ji dodnes (její herní čas je bez návodu asi tak deset měsíců). Povyk okolo TIR NA NÓGA se v současné době pravděpodobně zvedne znovu, protože Psygnosis již oficiálně oznámili zakoupení licence a předělání programu na PC v celé jeho šíři a dokonalosti. Nemůžeme se dočkat, co z toho bude!

Rok po této legendě vydali Gargoyleové další podobnou hostinu pro náročné jménem DUN DARACH a pár lidí opět pomřelo hlady. Na rozdíl od TIR NA NÓGA se nikomu tuto hru nepodařilo dohrát a pouze žijící legenda Lukáš Ladra LLG (rozhovor s ním byl v čísle 12) DUN DARACHa ji jakýmsi záhadným způsobem po několika letech dokončil. Další smrtelnou hrou byl MARSPORT, takový menší TIR NA NÓG odehrávající se na vesmírné stanici. Tuto hru už dohrálo více člověků. V roce 1987 vyšla podivnost nejpodivnější jménem HEAVY ON THE MAGIC, hra na černého mága tak složitá a spletená že ji vlastně nikdo pořádně nepochopil. Jako velcí magové jste přivolávali mnoho různých božstev a pořádali temné keltské rituály. Ač založena na osmibitové bázi, byla tato hra jedním z nejkomplexnějších projektů všech dob, je až neuvěřitelné co všechno autoři vtěsnali do paměti Sinclaira (jelikož hra v naší republice všichni hráli pirátsky, skoro nikdo neví, že měla dona-hrávací soubory s dalšími úrovněmi).

Po této sérii vynikajících, ale neskutečně složitých her, se firma přejmenovala na FTL a začala se orientovat trochu jiným směrem. Nejprve vydala několik 3D her na způsob KNIGHT LORE

jako byly SWEEVO.S WORLD nebo HYDROFOOL a později tři další nepodstatné akční hry, jejichž názvy se nám už vykouřily z paměťových bloků. Pak přišla delší odmlka, po které měli FTL v roce 1987 ukázkově dobýt svět s jednou z nejlepších her všech dob. Této hře už pochopitelně nestačily nízké parametry Sinclaira, a tak vyšla na Amigu a později na PC. Její jméno je DUNGEON MASTER a mnoho lidí (redakci SCORE nevyjímaje) ji doposud uctívá jako boha RPG před jejími kopiemi jako jsou EYE OF THE BEHOLDER, BLACK CRYPT nebo LANDS OF LORE. DUNGEON MASTER byl skoro překonán jen jednou jedinkrát, a to manicky složitým pokračováním jménem CHAOS STRIKES BACK, opět z dílny firmy FTL.

Prostřednictvím tohoto článku bychom vás chtěli upozornit, že jak DUNGEON MASTER, tak CHAOS S.B., jsou životu nebezpečné hry, u kterých nemálo lidí bezmála osleplo či ztratilo vědomí o realitě. Jejich příběh, atmosféra, ale hlavně systém kouzlení a generování postav dosud nikdo nepřekonal, pouze ULTIMY UNDERWORLD I a II od Originu se svou rozlehlostí a originalitou podstatně přiblížily těmto geniálním dungeonům. V Evropě se před dvěma lety snažila komerčně vymácat z DUNGEON MASTERa možné i nemožné firma Psygnosis, která na něj zakoupila licenci. Od vydání CHAOS S.B. firma FTL záhadně mlčí již několik let nebo alespoň by se to tak zdálo. Ve skutečnosti už přes tři roky pracují na DUNGEON MASTERovi II pro firmu Interplay, který si získal naši sympatii již z několika důvodů: systém kouzlení v něm zůstane stejně geniální, s tím, že „pouze“ přibudou desítky nových kouzel. Velkou novotou má být vytvoření opravdu inteligentních nepřátel, kteří se vám po



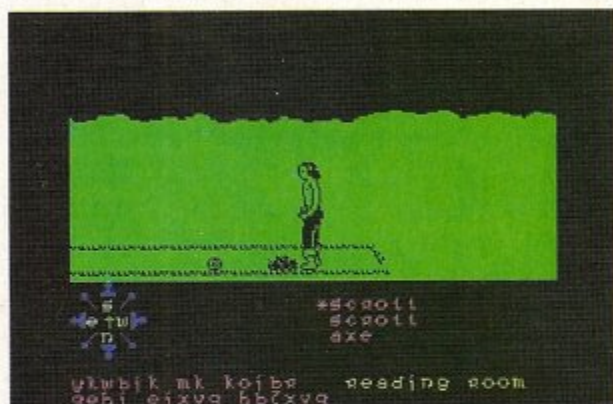
Dungeon Master I, 1989



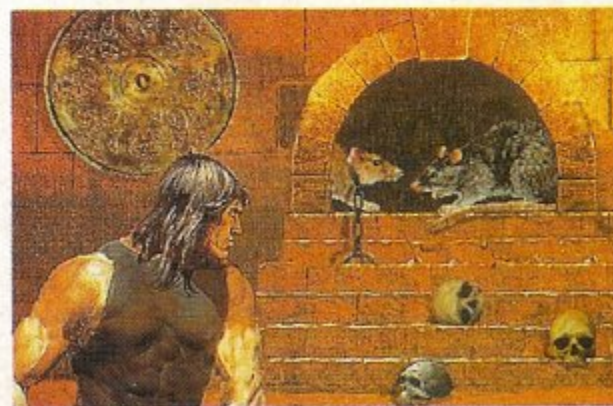
Dungeon Master II, 1995



Dun Darach, 1985



Tir Na Nog, 1983

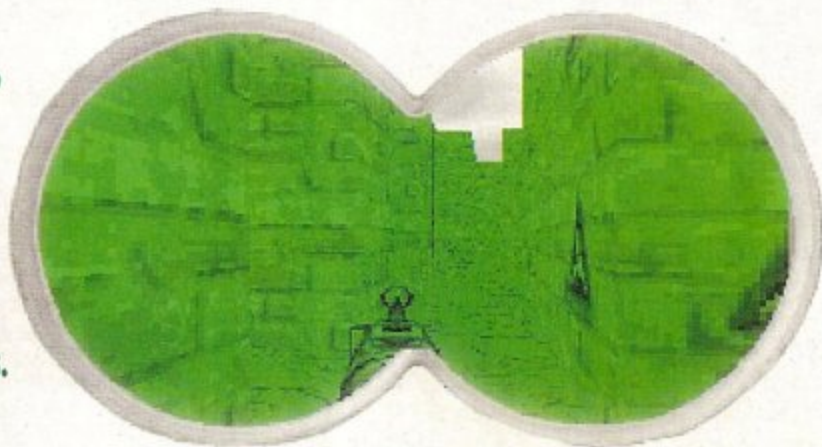


Tir Na Nog, 1995

soubojích, ve kterých budou pouze zranění, vrátí pomstít lépe připraveni a zkušenější. Z hratelného dema bylo jasné, že atmosféra plná mystických keltských legend, černých zákoutí a ohňů hořících v kruzích z vysokých kamenů za věčného deště aspiruje na vrcholných sto procent. Hře DUNGEON MASTERa II všichni držíme palce, aby se po roce a půl odkládání a vylepšování opravdu povedl. Nikoli graficky nebo zvukově, ale atmosférou, vývojem postav a hlavně hratelností. A programátoři FTL už několikrát dokázali, že právě hratelnost je pro ně tím nejdůležitějším, čímž si nás v průběhu deseti let získali tak, jako žádná jiná firma.

Rise of the Triad

Je nás opravdu hodně. Zástupy hráčů, svírajících ve zmrzlých rukách vyčochané joysticky a slabě doufajících, že DOOM (Score 3, 93%) už konečně nenalezne žádného imitátora. Při každé vzpomínce na jakoukoliv hru, chabě se snažíci dosáhnout úrovně slavného modelu, námi projede bolest a beznaděj. Z amplionů zavěšených vysoko na neomítnuté zdi, obhánějící celé virtuální vězení, se čas od času ozve příjemný ženský hlas. Oznamuje příchod dalších stejných her s různými názvy.



„Firma Apogee připravuje na začátek roku 1995 novou hru, která se bude jmenovat RISE OF THE TRIAD. Obrázky, které máme k dispozici, vypadají velmi pěkně. Uvidíte, budou se vám líbit.“

Primitivní blasty v rozích dvora se natočily svými ústími k nebi a začaly na něj plivat elektrony. Z davu se ozývaly hrůzné výkřiky, obraz, jenž se na počítačové obloze vytvořil, vypadal jako další DOOM.

Když se řekne shareware, mnohdy poměrně neznalý hráč ohrne nos. Když se řekne Apogee, po zádech každého, kdo někdy hrál jejich hru, přeběhne mráz (ně-li něco horšího). Když se ale řekne shareware od Apogee, všichni bez rozdílu věku a pohlaví sbalí pár hadičku a utíkají do protiatomových krytů, aby tam přečkali příchod nové „bomby“. Musí se však nalézt i tací, kteří se hře hrdinně postaví a co víc, prolezou jí skrz nazkrz a napíšou o ní recenzi do časopisu. Ano, jsou to redaktoři. Takže mi držte palce.

RISE OF THE TRIAD se odehrává někde v horách v jakémsi opatství či rozlehlém klášteře. Příběh mi tu citelně chybí a intro bude až u finální verze. Přiznejme si ale, že všechny hry tohoto typu hrajeme prostě jen abychom dokončili danou úroveň a možná si trochu zastříleli. Už první úroveň naznačuje, že o originální prvky nebude nouze. Autoři se inspirovali známými bezduchými 2D arkádami a zařadili množství pohyblivých plošinek, bonusové předměty, odrazová políčka a podobně. V trojrozměrném provedení vypadají totiž velmi dobře a ono takové svezení na dvou plošinkách padesát metrů nad zemí s výhledem na červenkově osvětlené štíty hor má něco do sebe. Další novinkou je zábradlí po jedné straně dvora, ve kterém se odehrává první level. Dobře poslouží těm, kteří si ještě nevyzkoušeli skok do prázdna. Přeskočit ho není totiž žádný problém. Ještě menší problém je přes něj nechtěně přepadnout. Další originalita, z které jsem byl u vytržení, na vás čeká, tuším, ve druhé části hry. Vejdete do nové místnosti, před vámi vyzývá spínač, na zemi kruhový otvor s mřížemi. Každého napadne spínač zmáčknout, a tím si třeba uvolnit někde cestu. Kontrolka se po přehození páky rozsvítla, načer obrazovka zezelenala a hudba se změnila na rychlý rock. Nechápal

jsem, ale když mi začaly ubývat životy, bylo mi jasné, že stačí jediný nádech a hrajou odznova. Přístupové dveře nešly jako na potvoru otevřít, tak jsem začal zoufale litat mezi sloupy. Naštěstí jsem za jedním našel plynovou masku, kterou jsem si ihned nasadil. Celkový pohled se změnil a najednou jsem se koukal přes sklo masky. Super.

Změny oproti DOOMu-věrným donám zaznamenalo i ovládání. Kromě základních pohybů vpřed, vzad, do stran, úkoků, pohledů nahoru, dolů a běhu je tu možnost rychlého obratu o 180 stupňů, nastavení stálého běhu, odhození zbraně a míření nahoru a dolů. Většina tlačítek se dá nadefinovat, jen úkoky z nepochopitelných důvodů ne. Když si tedy nadefinuji svoji oblíbenou kombinaci kláves, kvůli úkokům musím přehmatávat na úplně jiné místo klávesnice. Navíc je kontrola klávesnice nějaksi

Velmi zřídka najdete brnění, kterého je několik druhů. Co si pamatuji, viděl jsem azbestové (proti ohni), „protikulkové“ a ještě jedno, o němž se mi vyspalo, že je nejlepší v celé hře. Dále se po zemi povaluje jídlo, které vás léčí. Zvlášť účinné jsou polívčičky kněžích, jinak jíte jenom malé koláčky.

S mojí představou vysokohorského opatství jaksi koliduje vzezření nepřátel. Vesměs jsou to hitlerovští vojáci a důstojníci, později příbydou kovové stroje, metající miny, apod.

Myslím tedy, že díky množství originálních prvků (všechny se mi sem ani nevešly), nebezpečí výbuchu další nudné hry příliš nehrozí, a vy můžete opatrně odjistit dveře krytu, vystrčit hlavu ven, popřípadě otevřít jedno oko a zkusit přijít na chuť RISE OF THE TRIAD.

Béla Nemeshekyi



špatně naprogramovaná, protože se co chvíli příkaz z ní zacyklí a váš hrdina utíká nezadržitelně vpřed nebo se točí jako blázen dokola. Východiskem je opětovný stisk stejného směru. Chyba je i při přepínání chůze a běhu. Velmi často totiž běháte, aniž byste chtěli. Všechno je pak dábelky rychlé, místy nehratelné. Při míření jinač než rovně zbraň sice střílí, ale cíli nezpůsobuje žádné poškození. S klávesnicí tedy Apogee pěkně vybořili.

Přesto se ničeho nebáli a odvážili se vám hned na začátku do rukou dát jednu z nejsilnějších zbraní, jakou je raketomet s projekty naváděnými teplem. Když ale dojde munice, zbraň se ztrácí, takže nakonec máte zase jenom pistoli (když najdete dvě, sčítají se a držíte každou v jedné ruce!). Další zbraní je samopal, který má, stejně jako pistole, neomezené střílivo. To se hodí hlavně v pátém levelu, kdy si střelbou osvětlujete temné chodby. Ještě je několik „kanonů“, ale jejich chyba je, že je nemůžete nést všechny. Pod klávesou 4 se totiž skrývá jen jedno místo asi pro 4 nejlepší zbraně! Na tohle všechno se ale můžete vykašlat, máte-li zrovna takzvaný „God mode“ neboli nesmrtečnost. Místo zbraně se objeví holá ruka (pravděpodobně vaše) (ne, to není pravda, že je naše, něco průhledného mi bránilo, abych ji tam strčil - ANDREW). Pomocí které lze metal rozkošné, praktické, ničivé oblaky energie. Tohoto módu lze dosáhnout sebráním symbolu většinou na zvlášť nedostupném místě. Bohužel trvá asi jen minutu.

Měl tuhý kořínek. (nahore vlevo).
Ve vzduchu se vznášejí bonusové předměty (nahore vpravo).
Mapa je detailní a velká, ale díky tomu, že se v ní musí skrolovat, nepřehledná (a maličko, docela maličko nesympatická - ANDREW)
Výhledová jízda nad bitevním polem. (dole)



score 58%

Název hry: RISE OF THE TRIAD

Výrobce: Apogee
Žánr: Pravdivé příběhy
Styl: Akční
Počítače: PC
Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:
Originalita: 40%
Atmosféra: 60%
Grafika: 65%
Zvuk: 65%

Virtuální kokpit ... aneb trochu teorie nikoho nezabije

Ti z vás, kteří pečlivě nastudovali minulý díl seriálu, již umějí odstartovat, zatočit a přistát s malým cvičným letadlem. Pokud si od dnešního dílu slibujete další rozšíření svého pilotního umění, budete hořce zklamáni - dnešním tématem je totiž trochu teorie.

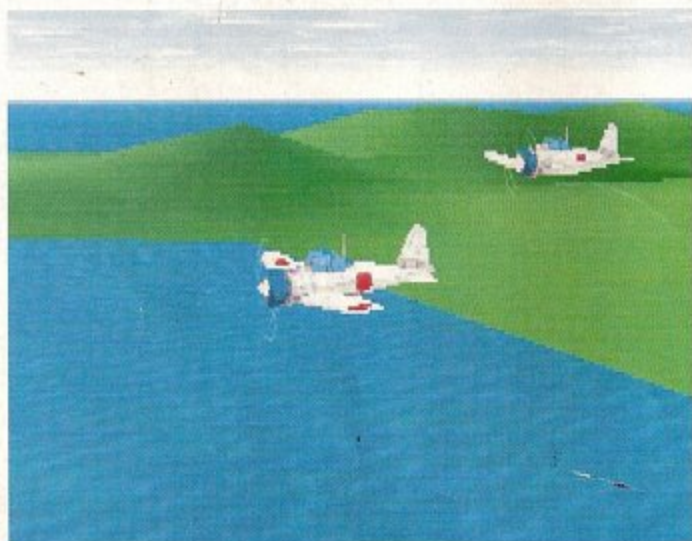
Proč tedy letadlo létá? Let vlastně není nic jiného než druh pohybu, a aby se něco začalo pohybovat, je zapotřebí působení nějaké síly. Jaké síly působí na letadlo?

V první řadě je to síla gravitační. O tom, kterým směrem a jak silně působí, nemá smyslu se podrobněji rozepisovat, většina z nás to zná z vlastní zkušenosti.

Druhou důležitou silou je tah motoru. O velikosti tahu nás nezajímá ani tak její absolutní hodnota, jako spíš poměr k hmotnosti letadla. Většina letadel má tento poměr v řádově desetinách, pouze moderní nadzvukové stíhačky dosahují hodnot větších než jedna (stručně řečeno, to znamená, že pouze u moderní stíhačky motor přetlačí gravitaci).

Třetí v pořadí je odpor vzduchu. Směr jeho působení je vždy proti směru pohybu, velikost závisí na rychlosti letu, konfiguraci (klapky, vysunutý podvozek, aerodynamické brzdy, zbraňové podvěsy atd. odpor zvyšují), úhlu náběhu, výšce letu a několika dalších faktorech.

Poslední hlavní silou co do pořadí, nikoliv však co do významu, je vztlak. Vztlak se vytváří hlavně na křídlech (i když moderní stíhačky letouny mají často trup tvarován tak, že nezanedbatelně přispívá k celkovému vztlaku) díky jejich zvláštnímu tvaru. Horní plocha křídla je totiž zakřivená, takže je delší než plocha spodní. Jakmile začne kolem křídla proudit vzduch tak díky tomuto rozdílu vzdáleností a několika fyzikálním zákonům bude nad křídlem nižší tlak než pod křídlem, a celé křídlo bude tedy tlačeno vzhůru. Ty z vás, kteří se zajímají o podrobnosti, odkazují na středoškolské učebnice fyziky, v podstatě jde o to, že vzduch proudící horek musí urazit delší vzdálenost než vzduch pod křídlem, kvůli tomu se musí jeho částice pohybovat rychleji, a proto se „zředí“. Hlavní faktory, které ovlivňují velikost vztlaku, jsou rychlost letu a úhel náběhu křídla, tedy úhel, který svírá rovina křídla se směrem letu. Pro malé úhly náběhu platí, čím větší úhel, tím větší vztlak (proto také letadla přistávají se zvednutou špičkou, pro malou přistávací rychlost je potřeba velký úhel náběhu aby bylo dosaženo dostatečného vztlaku), ale jakmile se úhel náběhu příliš zvětší, stane se cosi značně nepřijemného. Vzduch, který kolem křídla proudil po pěkných plynulých křivkách najednou začne nad křídlem vířit, vztlak zmizí a letadlo se začne propadat. Jestli se z toho pádu dostane, záleží na jeho letových vlastnostech, zkušenostech pilota a v neposlední řadě na výšce - dojde-li k tomu v posledních fázích přistání, je katastrofa takřka jistá. Anglicky mluvící piloti takové situace říkají stall, bohužel, přesně odpovídající český výraz je mi tajemstvím. Na okraj budíž řečeno, že víření nad křídlem není vždy negativní záležitost - možná jste viděli efektní záběry, například letounu F-16 Falcon, jak se mu v ostré zatáčce od kořenů náběžných hran křídla táhnou pruhy



Dnes jsme si povídali o skutečných letadlech, obrázky z her tedy berte jen jako ilustrační...

zkondenzované vodní páry - to je průvodní jev kontrolovaně vytvářených vířů, které pomáhají udržovat letoun ve velkém úhlu náběhu a podílejí se tak na jeho fenomenální obratnosti.

Co se stane skloubíme-li všechny tyto síly dohromady, je asi jasné. Na začátku stojí letoun s motorem v klidu na začátku startovací dráhy, jedinou silou, která na něj působí, je gravitace. Pilot nastartuje motor, díky jehož tahu se letoun začne rozjíždět (odpor vzduchu a vztlak je zatím zanedbatelný). S rostoucí rychlostí roste jak odpor vzduchu, tak vztlak - první z těchto sil je bezpečně překonávána tahem motoru, druhá začíná letadlo postupně zvedat. Stroj postupně zrychluje a stoupá, souběžně s růstem rychlosti dále stoupá odpor vzduchu. Ten se nakonec stane limitem pro rychlost, protože buď bude tah motoru nedostatečný k jeho překonání, nebo by namáhání draku letadla překročilo přípustné meze a stroj by se rozpadl.

Poslední maličkostí, kterou zbývá vyřešit je, jak se vlastně letadlo ve vzduchu ovládá: k tomu má pilot k dispozici pět hlavních nástrojů (nepočítaje v to ovládání motoru). Klapky, umístěné obvykle na vnitřních částech odtokové hrany křídla a sloty na náběžných hranách křídla se vychylují shodně na obou polovinách křídla a slouží pro zvýšení vztlaku. Křídélka, na vnějších hranách odtokové hrany křídla, se vychylují navzájem opačně a umožňují naklánět letoun podél příčné osy (osy vedoucí zleva doprava). Směrovka otáčí letounem podél svislé osy a poslední výškovka otáčí letadlo kolem podélné osy. V normálním letadle s mechanickým řízením křídélka a výškovka ovládá řídicí páka, nožní pedály řídí směrovku. Důležitou vlastností výškovky a směrovky je, že skutečně pouze natáčejí letoun v příslušném směru - to ještě neznamená, že se okamžitě změni směr letu. Letoun se spíš jakoby natočí do daného směru a chvíli letí „bokem“, směr letu se mění postupně. V letadlech s řízením typu fly-by-wire je navíc všechno jinak, veškeré pokyny pilota jsou zpracovány počítačem, který následně pohybuje řídicími plochami.

Vše, co bylo zatím řečeno, se samozřejmě týká „typického“ letadla. Bylo by možné dlouho mluvit o tom, co přináší možnost měnit směr výfukových plynů (jako třeba u Harrieru nebo supermoderních F-22 a F-23), co všechno dělá počítač u fly-by-wire letadel nebo co se to vlastně děje při překročení rychlosti zvuku. Ale, jak se říká, to už by byla jiná pohádka. Příště se vrhneme přímo na nepřítele.

Bob Koutský

Černobílá úvaha

V každém z nás hryže černé svědomí a doutná svědomí bílé. Za protagonisty černé skepsy si můžete domyslet běžné novináře, přerostlé samorosty z totalitních dob, kteří se plácají v nedostatku informací a z kola domněnek vyfkují takové nesmysly, jako že počítačová hráčská vášeň je to samé, co vašeň ožralců motajících se okolo hazardních automatů. Naopak, strana bílá je pohled smířeného člověka, který strávil nad počítačovými hrami polovinu svého života a neshledává na tom nic výjimečného či škodlivého. Oči pravdy se střetnou někde uprostřed..

Bílá: Buďte zdravý, černé myšlenky, přišly jste mi dělat těžkou hlavu?

Černá: Och, zdravý optimismus jako vždy. Přišly jsme si popovídat.

Bílá: Klidně pojďte dál, udělejte si pohodlí v mé skromné spokojenosti.

Černá: Spokojenosti! Jak něco takového vůbec můžeš vyslovit! Podívej se okolo sebe, sedíš v pokoji před monitorem a svět venku o tobě ani neví. Kamarádky, které máš „rozdělané“, se právě někde toulají s kamarády, které jsi léta neviděl. Neustále se snažíš osvěžovat katalog starých zážitků, když jsi ještě žil normálně s ostatními a doufáš, že jednou v budoucnu se to všechno vrátí..

Bílá: Popořádku, prosím. Chtěly jste mi snad připomenout moje staré kamarády?

Černá: Dejme tomu. Vzpomeň si na doby, kdy jste ještě byli parta. Prolezli jste každý každé bar, každou diskotéku, lumpárny se jen sypaly, všude spousta holek a pití. Hrávali jste příš o úkoly, byli jste volní. A kde je to všechno teď? Je to pryč. Ty seš tady a oni támhle, copak si tu bariéru neuvědomuješ?

Bílá: Není nic složitého působit člověku bolest a přivolávat výčitky oprašování vzpomínek na časy, které se už nevrátí. Ale minulost trápí většinu z nás, s mojí počítačovou závislostí má jen málo společného.

Černá: Vidíme, že už máš nepříjemné vzpomínky pěkně zaškatulkované, orazítkované a vyřízené. Je těžké si připustit, jak neúplný život si člověk věčným vysedáváním u počítače působí. Toho, o co přicházíš, je tolik, že časem přestaneš mít přehled a utíkáš se k počítači o to víc. Jsi v bludném kruhu, člověče.

Bílá: Ač jsem na hrách jistým způsobem závislý, což přiznávám, necítím to jako útěk od reality nebo skryš před vzpomínkami. Víte, hraní her má něco do sebe. V našem dětství jsme hry a zábavu brali jako samozřejmost. Pak jsme se od nich začali oddalovat a v dospělosti k nim mnozí

přístupují s nadsázkou a s ironií. Běžný „šedý“ člověk raději pasivně zírá každý den na televizi, protože to má jednodušší a „dělá to, co dělají všichni“, z kteréžto fráze je mi na bl.

Černá: Moment, moment, nazabíhej k problémům maniaků jiného druhu. Tvůj problém je počítač a ty to víš. Z dopisů čtenářů SCORE jsi už určitě poznal, že něco s vámi „počítačáky“ není v pořádku. Zmatenost vyjadřování, sklony k brutalitě, odklon od společnosti a od druhého pohlaví, ignorování učení, prostě hraní za

každou cenu. Je tento přístup k životu v pořádku? Však už jsi pár psychotických trosek viděl, ne?

Bílá: Ano, je pochopitelné, že určitá část herních závislostí sestává z podivných individuí, kteří se od ostatních natolik liší, že si potřebovali najít svatyni nebo dokonce fetiš, kde by byli doma. Ovšem, ne všichni jsou tací. Jsou zde i lidé, kteří se ke hrám dostali

náhodou, dostali počítač jako dárek nebo je někdo svou euforií rozpálil. A není jich taková menšina, aby se dali zahodit mezi výjimky potvrzující pravidlo.

Černá: Hranici mezi zábavou a trvalou psychologickou úchylkou těžko rozeznáš. Je to tenký led, který mnohé hráče v pokročilém stadiu závislosti dovede k bodu ztráty soudnosti. A je o to nebezpečnější, že ten, kdo se ocitne v jámě lvové, si zřídka kdy přizná, že bez počítače nemůže dál. Ostatní koníčky upadají

v zapomenutí - morčata chčípou a na kytaru hrozenou v rohu pomalu usedá prach.

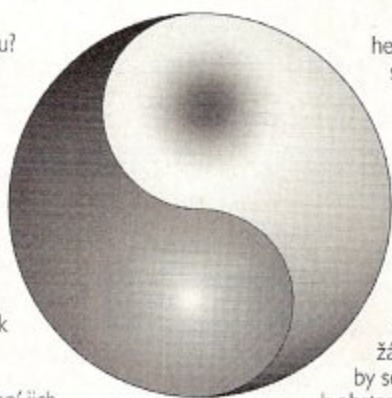
Bílá: Netřeba hrát nějaké melodrama. Jakožto rozumný člověk rád přiznávám, že dělím svůj život na hraní a na to ostatní, stejně tak jako zarytý filatelista vidí své známky oddělené od všeho ostatního.

Černá: Ovšem na rozdíl od filatelisty, jehož známky nejsou nijak škodlivé, hry dokáží člověka demolovat. V první řadě zřání do monitoru ničí oči a zaostřuje jejich fokus na malou vzdálenost - vzniká krátkozrakost. Záření, které prostoupí i přes filtr, má špatné účinky na trvanlivost vlasů, která je příčinou rostoucího počtu zoufalých vypelichanců. Nervové vypětí neustále přenášené na prsty pravé (nebo levé) ruky může mít za následek problémy nervově/psychologického rázu jako je upouštění nebo neschopnost uchopení předmětů.

Bílá: Znáám lidi, kteří hrají již skoro deset let a vidí stejně, češou stále stejnou kšticí vlasů a ruce mají v pořádku. Pokud se jedna ze jmenovaných nepříjemností někomu přeci jen stane, beru to tak, že všechno má svou cenu. Já špatně vidím, ale sympaták Franta má AIDS a bigotní katolíče Katce přestydly vaječnický od věčného vysedávání v kostele a je neplodná. To jsou ceny, které platíme osudu za to, jací jsme.

Černá: A dáme-li choroby stranou, jsou zde další věci. Hraní jde ruku v ruce s filatelismem v tom, že se jedná o finančně vyčerpávající záležitost. Je to jeden z nejdražších koníčků vůbec a speciálně v případech, kdy má postižený rodinu a děti, může takováto záležitost doslova finančně zruinovat domácnost.

Bílá: Brzděte, hryzavci, brzděte. Za nijak postiženého, méněcenného nebo duševně



hendikepovaného člověka se nepokládám.

Podobné panikařské vyjadřování není na místě. Finanční aspekt může být skutečně nepříjemný, ale zároveň je důkazem toho, že to s námi, profi-hráči, není tak úplně špatné. Neznám žádný případ hráče, který by se v extrému uchýlil k obstarání financí některou z nekalých cest, jako je vloupání,

zabití a podobně. U jiných závislostí je to ale běžné.

Černá: Ovšem v hlavě se ti takové myšlenky rojí. Smrt, vraždy, mučení, dáblové, Doom, dvojhlavňové brokovnice, to vše je na denním pořádku. Od myšlenek není daleko k činu a úchyllost.

Bílá: Znal jsem člověka, který neuznával desítkovou soustavu a vyžadoval a vyžadoval v samoobsluze účet v hexa..

Černá: Nepřerušuj nás hloupým výsměchem, naivní optimisto! Přiznej svoje tendence k agresivitě.

Vzpomeň si, jak jsi minulý týden zuřil v lékárně, že se už nevyrábí Celaskony po dvaceti kusech, málem jsi uškrtl prodavačku. Nebo onoho dne, kdy se přemnožili mravenci faraóni a tys je zabíjel tříkilovým těžítkem, až jsi prorazil babiččinu almaru z osmnáctého století a co teprve ten průšvih s běháním po autech...

Bílá: Dost! Dost, nebo se rozzuřím!

Černá: ..a pak ses musel plazit před plešatými zazobanci, že si to tak nemyslel a..

Bílá: Uááá, kde mám ty důtky, kde mmmám ttrojoocasou kkočku! Já se zabiju (subjekt se naoko bije těžítkem do hlavy a směje se).

Černá: Vidíš, na tohle tě vždycky dostaneme, seš ukázkový případ agresivní schizofrenie s potřebou sebetřýzně a vražedného běsnění. Kdyby ses viděl, když hraješ Descent nebo Dooma anebo dokonce momentální módní výkřik - vrchol úchylnosti Hell. Seš z toho úplně vedle.

Bílá: Každý, kdo hraje Dooma nebo Descent je vedle, to je samozřejmost a nemá cenu nad tím polemizovat.

Černá: Mič, seš beznadějný případ! BALANCUJEŠ MEZI APATÍÍ, IRONÍÍ A AGRESÍITOU. Jednou toho budeš litovat, ale to už bude pozdě. Budeš slepej, plešatej, chremej, chudej a zůstaneš sám. A beztak, když už tak venku pořád sněží, můžeš se jít klouzat.

Bílá: Ano, venku nádherně sněží, ale to vy černí nechápete...

Andrej Anastasov

Tipy a triky

Vítejte znovu do rubriky Tipy a Triky, vašeho pravidelného průvodce herním světem. Všechny svoje problémy, stejně jako rady jiným hráčům a tipy, které jste sami odhalili směřujte sem. Cesta štěstí a slávy vašeho jména začíná právě tady, na této dvoustránce.

PC

7 DNÍ A 7 NOCÍ

Dostal jsem Jasmínu do postele, ale nikdy nedosáhnou vyvrcholení.

Franzimor

Nemůžeš co?...he he he...Jasmínu....checheche...nemůžeš...hi hi hi...do postele...ho ho ho. Ale vážně - to se někdy stane, nic si z toho nedělejl!



BATTLE ISLE 2

BATTLE ISLE 2

O vánocích jsem dostal hru BATTLE ISLE 2 a pár věcem nerozumím. Nevím, jak mám vycvičovat jednotky, jak je uvedeno v návodu ve SCORE č. 13.

Lubomír Galatík

Jednotky se vycvičují dvěma způsoby. Buď automaticky, v bojích, kde při úspěšném útoku stoupne zkušenost o jeden stupeň, při kompletním zničení nepřátelské jednotky o dva stupínky. Ve vyšších úrovních lze jednotky vycvičovat i v tréninkových táborech, továrnách a na letištích - v průběhu jediného tahu lze jednotku vycvičit až o čtyři stupínky. Ale pozor, po skončení každé bitvy je zkušenost všech jednotek



RISE OF THE TRIAD

sečtena a převedena do další úrovně (zkušenost je rozdělena pro pozemní, námořní a vzdušné jednotky) - při cvičení na základnách jsou jednotky cvičeny právě z tohoto přebytku. Věekšrá zkušenost klesá s poškozením a následným opravováním jednotky.

BETRAYAL AT KRONDOR

V kapitole 1, v hospodě v Tanners je hazardní hráč Snake Eye. Hrajte s ním, vsadte 50 a prohraje. Pak jděte za bardem a dostanete 250 zlatáků. Postup opakujte do naprostého zešílení nebo získání nepřeborného bohatství. Nebo obojího - chodí to ruku v ruce.

BLACK THORNE

Kódy do všech úrovní

STRT
SJSZ
DBQ7
FBWC
QP7R
WJTV
RRYB
ZS9P
XJSN
CGDM
TJIF
GSG3
BMHS
Y4DJ
HCKD
NRLF
J6BZ
MJXG
K3CH
FMWY



ELDER SCROLLS: ARENA

DESCENT

Před zadáváním všech kódů napište heslo GABBAGABBAHEY pro jejich aktivování. Potom:
SCOURGE - všechny zbraně
MITZI - všechny klíče
RACERX - nepřemožitelnost

GUILE - neviditelnost
TWILIGHT - doplnění štítů
FARMERJOE - skákání po úrovních

ISHAR 2

Na třetím ostrově jsem chvíli bloudil a potom jsem narazil na zeď, která se dala projít. Dorazil jsem do kanalizace, kde jsem bloudil pořád dokola, potkal jsme tam takový slintaly, co se na mě zubili ze zamřížovaných trubek. V místnosti s miskama (ta v té kanalizaci) jsem většinu svých peněz dal do misek, ale jenom jsem tím propustil ven ty krásavce.

Jirka Felt

Odpověď je jednoduchá - stačí si přečíst návod ve SCORE 2. Uhm, že SCORE 2 vyšlo v malém nákladu a na vás se nedostalo? Že jej opravdu nelze zpětně objednat? Že nikdo z kamarádů SCORE 2 nemá? OK. Zkusíme to jinak - když vstoupíte do místnosti s váhami, jedna z vah obsahuje 3550 mincí. Neberte je a ostatní váhy zatíže stejnou částkou, tedy 3550 a je to - voda z kanálů zmizí a cesta dál je volná. Ale pozor - pro zkompletování tohoto ostrova potřebujete ještě další předměty, které najdete na dalších ostrovech - v dějové linii není AKEER'S ISLAND třetí, ale pátý ostrov!

ONE MUST FALL

Toužíte-li po ukrytém menu s množstvím voleb, stiskněte kdykoli v průběhu hry klávesy 2097.

V průběhu boje držte klávesy BIG a pak stiskněte číslo od 1-9 - můžete tak měnit množství odpadu létajícího z poničených robotů. Stiskněte RAIN a odpad začne padat z oblohy.



WARCRAFT



DESCENT



ONE MUST FALL

RISE OF THE TRIAD

Cheat se zapíná heslem DIPSTICK, ve hře napište: CHOJIN - nesmrtnost a nekonečné ammo
GOTO - přeskokování úrovní

SYSTEM SHOCK

Položte lékárníčku (1st aid kit), aktivujte logickou sondu (logic probe) a dvakrát klikněte na položenou lékárníčku - budete plně uzdravení!

TFX

Při podepisování při vstupu do UN nestiskněte na konci klávesu ENTER, ale CTRL+ENTER. Pro naplnění všech zbraní v průběhu hry stiskněte SHIFT+D.

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Říká se, že dorazíte-li do města na Heart's day, vydáte se do hostince a najmete si pokoj, který je v tento den zdarma, získáte takové bohatství, o kterém se vám ani v těch nejtajnějších snech nesnilo. Říká se.

WARCRAFT

Kdykoli v průběhu hry stisknete klávesu ENTER, napište „HURRY“ a pak znovu ENTER again. Podaří se vám tak dosáhnout zrychlení produkce, zatímco všechno ostatní bude plynout stejnou rychlostí.

AMIGA

Jelikož z ohlasů čtenářů vyplývá stále velká obliba her ALIEN BREED, přinášíme vám sumarizované kódy na první díly této senzační série. Chce někdo přispět kódy na TOWER ASSAULT?

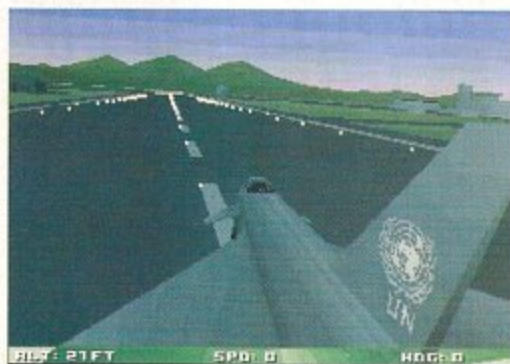
ALIEN BREED

Na druhém patře se nalogujte do terminálu Intex a zkuste některé z těchto hesel: „I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVEL“, „IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN LTD“, „PISSED AS A FART“, „THE IRAQIS MADE THE WEAPONS“, „SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED“, „BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE“, „PITBULLS ON THE LOOSE“, „ALIENS ARE FAGGOTS“, „PUFFNUTS MODE“, „BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS“, „GAMESX“, „FULL CONTACT“, „LEEDS“, „SPADGE“, „GALLUP“, „LIVERPOOL“, and „NEWCASTLE BROWN“.

ALIEN BREED '92

V terminálu Intex napište „ALIENS ARE BENDERS“ pro nekonečnou energii. Napište „I WANT FISH“ a použijte následující klávesy:

- F3 Klíče.
- F6 Zničení úrovně
- F7 Skok do další úrovně
- F9 procházení zdí



T.F.X.

ALIEN BREED SPECIAL EDITION

Tady funguje dokonce více hesel:

„CVG“ „CU AMIGA“ „AMIGA FORCE“ „AMIGA POWER“ „AMIGA FORMAT“ „AMIGA ACTION“ „CHEAT“ „SEGA“ „PETER“ „ANDREAS“ „BOBERG“ „STEFAN“ „HAYDN DALTON“ „MARTYN BROWN“ „JUNIOR MACMILLAN“ „DAVE BROADHURST“ „RICO HOLMES“ „ALISTAIR BRIMBLE“ „WON THE POOLS“ „BAK RAID“ „KEY TO THE CITY“ „MR YALE OR WHAT“ „JUST CALL ME MOGGY“ „WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL“ „STEVIE WONDER“ „KNACKERED JOYSTICK“ „ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON“ „JANUARY SALE NOW ON“ „ALIENS ARE BENDERS“ „ST EMULATOR“ „PC EMULATOR“ „ST USERS“ „I JUST LOVE THAT TEAM 17 SOFTWARE“ „SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED“ „THE IRAQIS MADE THE WEAPONS“ „ELVIS MODE“

ALIEN BREED II

Následující kódy zadejte jako vstupní hesla:

- 000000 Deset životů
- 378829 Padesát klíčů
- 736363 50.000 kreditů

ISHAR 2

AHOJ SCORE
Mám tu jeden trik na super hru ISHAR II. Asi ho už znáte, ale co kdyby...:

Máte-li hned na začátku málo zlatých, platí skoro stejný trik jako jste uvedli ve SCORE, ale s tím rozdílem, že nemusíte plavat až na AKEERS ISLAND, ale stačí si najít nějakou vhodnou osobu z řad pokojného obyvatelstva, ze které (in memoriam) vypadne měšec se zlatými. Dáte všechny peníze jednomu členovi party, kliknete na volbu ALL, potom na symbol rozdělení zlatých mezi ostatní členy a celou částku (i když hypotetickou) dáte ne na váhu, ale onomu občanovi. Tak to můžete dělat až do omrzení. Nakonec stačí bezbranného měšťana zabit (ó, jak odporné, ale co neuděláme pro peníze) a vzít mu měšec se zlatými. Tohoto lze využít i u potvor, ze kterých (taktéž in memoriam) vypadnou peníze.

Petr Slepánek, Prostějov

Trochu zmatené, ale ve své podstatě účinné. Deux-ex-machina.

MEGA DRIVE

FI 17 NIGHT STORM

Jedním ze slavných hráčů se stává pan Hari Seldon (což je asi přezdívka), majitel MEGA DRIVE. Za kódy na hru děkujeme, stejně jako ostatní hráči, kterým jistě přijdou vhod.

- BWHNSL
- UD6RFP
- MV8Z7P
- 7VAPJP
- AC67SN
- NDQS2P
- FY4UEJ
- 8A99WQ
- ND6T8P
- X6CPKL
- T8EMXJ
- SXU9LM
- LSUTHQ
- EVKAZP

SCORE



SYSTEM SHOCK

Dopisy čtenářů

Máme tu už druhý měsíc roku 95 a pořád se nic neděje, i když už dávno tušíme začátek nového věku. V neklidných snech nahlížíme do budoucna a vidíme tam siluety trhaně se pohybující v černých elastických postrojích s hlavami v leskle černých helmách. Některé z nich se už ale nepohybují. Došla pára. Jeden z vás, jménem Prorok, onu věc éterickou, naši budoucnost, viděl v podobném světle. Kromě obvyklých konverzačních témat v dopisech (zrůdy na obálkách, zlo ve hrách, obscénní logo SCORE atd.) jsme k naší velké radosti zaznamenali i celou řadu dopisů reflektujících úpravu stylu našeho časopisu a mírné změny v přístupu k hrám, v přístupu k čtenářům. Jsme rádi, že můžeme odpovídat i na tyto dopisy. Teď se už ale odpoutejte od reality a ponořte se do...

PROROCTVÍ

Na počátku byla temnota a chaos, pak přišla první hra, první světélko ve tmě, první třpytivá hvězda na temném nebi. Za krátký čas přišla druhá a za ní další a další, lepší a dokonalejší, až vznikla Virtuální realita. Teprve ta splyne se všedním životem a tehdy nastane totální Nirvána, ráj na Zemi.

Prorok

Ráj na Zemi. Nirvána pod drnem. Ale prorok neviděl vše. Ty ze siluet, které se nehýbají, už nejsou v ráji, řvou v pekle o tom, že život promarnili v gumovém obleku. Oni jsou mučení vůni ženy a ony vůní mužů, tak nejvíce bolí to, o co přišli!

MUTANTI BUDÍ CHUŤ K JIDLU!

ČAU SCORE, všiml jsem si, že se nějak stalo dobrým zvykem nadávat na nestvůry na obálkách. Mám ale pocit, že až na výjimky nadávají jen ti, kteří nemůžou žít bez toho, aby na něco nadávali. Pořád někdo chce mírumilovné obrázky. Nechápu, proč by zrovna časopis, který píše o tak destruktivních hrách jako je DOOM nebo TIE FIGHTER, proč zrovna takový časopis musí mít mírumilovnou nebo dokonce estetickou obálku? Právda, takový DARTH VADER nebo pilot kosmické stíhačky nejsou špatní, ale jen málo obrázků dodá více energie a dobré nálady, než pohled na sympaticky vyzdobenou, slintající a oslizlou nestvůru, jejíž hladový a vitální výraz navíc bezvadně povzbuzuje chuť k jídlu. Proto se za nestvůry, bestie, zrůdy, příšery, mutanty a jim podobné přimlouvám. Já jsem totiž zastáncem nestvůr, já se s nimi kamarádím a mám je velice rád. Doufám, že u vás naleznou pochopení, protože z vašeho citlivého, téměř něžného přístupu k výběru titulní ilustrace v období, kdy do toho ještě nikdo nekecal, vyplývá, že vás také potěší pohled na ztepilou příšeru.

Mimochodem, potěšila mě recenze na NETHER EARTH (má oblíbená hra).

Michel

Každé předsevzetí bohužel končí. S koncem minulého roku bohužel skončilo i předsevzetí plesknout na každou obálku zubatého Jacka a hotovo. Teď se budeme snažit vydávat na obálce obrázky komentující ty hry, které se nacházejí uvnitř čísla. Abstrakce bylo už dost a zdsoba přišel se tak jako tak ztenčila. Ale kdo ví, možná až zase naroste, uděláme další ročník s příšerami. Můžete nám posílat fotky.

PERVERZNÍ ÚCHYLNOSTI VE SCORE KONEČNĚ ODHALENY

Ahoj čuňata! Jste vážně obscénní! Ptáte se proč? Tak se podívejte na obálku s názvem vašeho časopisu. Co má znamenat ten černý kosočtverec uvnitř písmene 'O'? Ze se nestydíte, váš časopis čtou i děti.

Dalším důkazem vaší nízké morálky a sexománie může být návod na Lands of Lore ve Score 10. V něm, na straně 43 v pravém dolním rohu, je čarodějnice Scotia, která svým výrazem v obličejí dává jasně najevo, že právě prožívá orgasmus!



Proč musí mít časopis písnič o hrách jako TIE FIGHTER mírumilovnou obálku? Ptá se náš čtenář Michel a my odpovídáme.

Další příklady si již nechám pro sebe, ale je jich nespočet.

Doufám, že si vezmete z mého dopisu ponaučení a příště si podobné sexuální extempore odpustíte.

S pozdravem Jan Doulik, Teplice

A co teprve v redakci. A v noci! Sejdou se ti nejpodivnější tvorové, přijdou dábové, páteři, staré ženy, mladí muži, ba dokonce i zvířata přhlopají na svých erotických zadních nožkách, usadí se a až do svítání... hrají mlejn. Jak hrozné!

JSEM OCHOTEN ZA INFORMACE ZAPLATIT

Vážený pane Ladro! Nežlobte se, že vás oběžuji, ale nevidím jinou možnost, jak se dostat k informacím, které jsou pro mě tak důležité. Před několika lety jsem se desítky dní věnoval hrám firmy Gargoyle Games (nyní FTL - red.) - Tir na Nog, Dun Darach a Marsport. Každým rokem se k těmto hrám vracím, abych je dohrál, ale už mě nic nového nenapadá a jsem zoufalý. Už jsem se pomalu smířil s tím, že nikdo v ČR tyto hry nedohrál, neboť vyžadují příliš velkou herní dobu a není vlastně přesně znám cíl hry. Až nyní v časopise Score č. 12/94 jsem se dozvěděl o vašem úspěšném dohrání těchto her. Byl bych vám moc vděčný, kdybyste mi aspoň v něčem pomohli. Jsem ochoten za tyto informace zaplatit nebo nabídnout jiné.

Podarilo se mi úplně dohrát hru Dun Darach, v Marsportu mi chybí splnit poslední úkol - po sebrání plánu opustit vesmírnou základnu před jejím zničením. Nevím, jestli se má zastavit odpočítávání času, a jsou vůbec východem dveře označené Space Field?

Ve hře Tir na Nog jsem rovněž prošel všechny prostory a všechny zamčené dveře a přinesl jsem čtyři kouzelné předměty před oltář, na němž se objevil nápis OGAM a na sloupu NENE. Myslím si, že tím hra nekončí. Předem děkuji za informace a přeji mnoho úspěchů v řešení dalších her. S pozdravem

Ing. Eduard Beneš, Bohumín

Ve hře Marsport je podle slov Lukáše Ladry opravdu možné doběhnout k východu (východ je totožný s počáteční místností hry). Citujeme „...musí to halt stihnout. Byl sem celý zpocenen, zbyly mi dvě sekundy, ale doběh, sem tam“ (občas tam ale nedoběhne - red.).

S Tir na Nógem je to složitější. Opravdu si, pane Beneši, zkontrolujte, zda jste našli všechny tajné vchody a to i v otevřených prostranstvích, tj. ne v keřku nebo ve skále. Je zde jedna pomůcka - křišťálová koule, která se nachází v jednom z tajných sklepení velmi blízko začátku hry, která, máte-li ji u sebe, ukazuje všechny tajné vchody. Sloup NENE nám také utkvěl v živé paměti. Ve skutečnosti říká: „Udělej sedm kroků na sever, pak sedm na východ, sedm na sever, sedm na východ a kopej s oběma rýči (Spade).“ Dostanete tak druhou půlku louče, se kterou pak projdete onu příšerku v podzemí, která vás nechce pustit. Mimochodem, sloup NENE je jedním z nejdůležitějších míst všech dob.

VÍTE, ŽE DUNE II NENÍ STRATEGICKÁ HRA?

(přízviska se zdržím) redakce Score, Prosim vás, nesazte se mi ani ostatním čtenářům namluvit, že Dune II či Battle Isle II jsou strategické hry! Copak to proboha nikdo nedokáže pochopit!? To je strašný! Já se domníval, že aspoň v profesionálním herním časopise dokážou rozpoznat rozdíl mezi hrou strategickou, jako je např. Civilizace a TAKTICKOU! jako je např. zmiňovaná perla počítačových her Dune II.

Darklord

DUNE II je strategická hra.

FROFKU DRFKOLAMU NEUFKODÍ

Ahoj Fcofe Pífu fám popfvé, tak fás fádám, abyfte můj dopif uvefejnili. Divite fe, prof fíflám i f dopife? Nedivte fe, je to kvůli fám. Fčefa 2. 11. 1996 fse mě feptali, jeftli fem už fetl SCORE. Odpověfeť fem jim, že nemám na blbosti faf. Ftom fe na mě frfli a vyflátili mě kráfné fuby. Zaflánil mě komplomis. 1. Pfestali mě bit.

2. Kupuji fi SCORE.

3. Fem nám to vyfofuje.

Váš Zub z Prostějova

Pod dopifem jfou podepfáni nfšledujífi nfšilnici: Jan Vlach, Tomáš Rubalák, Tomáš Čech, Marek Lerbaud, Jiří Hejč, Jiří Čepe, Jakub Grepl, Daniel Koláček, Pavel a „nečitelný“ Krátcí, Roman Šmída a další nepfelořitelná jména. Jeftli tě fmlátilo tolik fjidí nafednou, tak máf afi po zubef.

PROFESIONÁLNÍ MAGOŘI OD POČÍTAČŮ POSLUCHAJ FRONTY - POHODOVOU TO MUZIKU

Čau Score Úplně jste mě zdeptali rubrikou Business. SSI, který vyrobila Vočí magora (pravděpodobně se jedná o hru EYE OF THE BEHOLDER - red.), bude patřit paskvilovi, kterej vyrábí Beverly Hills. Howgh.

Inferno hrou měsíce? Proboha ne. Under a Killing Moon. Pláč. Psychóza. Suicidal Tendencies. Skočit z mostu. Uchlastat se. Vrátit se na vojnu. Deprese. Proboha, proč zrovna já musím být mezi tou bezvýznamnou menšinou, která ještě nemá Pentium a CD ROM (návod Andrewa na obstarání této konfigurace nezabral).

Star Trail uklidnil mé nervy, který předtím zničil Killing Moon. Takové hry chci! Slyšej mě ve Vision? Víc procent!

Power Monger. Kde jsou mé větrné mlýny? Nostalgie. Hardware. Dobry, jen tak dál. To chybělo. Front 242. Souhlas. Taky máte pocit, že všichni profesionální magoři od počítačů poslouchají takovouhle pohodovou muziku? Fronti jsou taky Depeche Mode Friends. Penguin má zelený vlasy. Měli byste napsat, aby to nečetli u těch menších rodiče. Podporuju taky Dona Fuckera - zrušte osmibity, konzole, člověče nezlob se, apod.

Too many floppies... je hláška z operačního systému WAS? OS od IMAGROUP. Objevuje se místo standardní hlášky, a že zařízení DOS je mimo provoz (Data Error on drive B:) a znamená, že nemáte disketu v počítači. Tenhle fór ale propagujou i některé viry.

Až zjistíte něco o dívce, která se podepsala LSD, tak to otiskněte. Doufám s vámi, že to není transexuál.

P.S. Mohla by to taky být Lucie „Sandra“ Dirichová, známé to neštěstí našeho popu.

Adam Sobotka „Angel“

Jak jsi mohl vidět, tak Star Trail byl v lednovém Score vyhlášen dungeonem roku - do prosincového SCORE se vyloučila chybička - STAR TRAIL měl dostat 85% - hodnocení, které si plně zaslouží.

Protože jsme čestní, musíme uznat, že větu „...zrušte osmibity, konzole a člověče nezlob se“ jsi nás docela utřel. Samozřejmě je to nesmysl, ale to už všichni víme.

PŘÍSNĚ TAJNÉ MATERIÁLY

Nazdar SCORE

Váš časopis čtu rád (hlavně sám a po tmě) a jsem velmi potěšen, že jste se rozhodli k odtajnění všech přísně tajných materiálů týkajících se jmen všech redaktorů. Je to docela prima. Jenže to má takovej malinkatej háček!!! Já totiž nejsm tak stylisticky dobrej, abych poznal, jakej text je od bývalého ANDREW nebo ICE. Takže si myslím, že byste mohli do příštího SCORE napsat třeba „Franta Rákos = ExANDREW“. Stránek máte přece dost.

S pozdravem Radek Vachalec

Nemysleli bychom si, že dojde k problémům v převádění přezdívek na jména a zpět (jména všech redaktorů i s přezdívkami byla uvedena v každém SCORE 1-11 v tírdži na straně 3). I kdyby však ano - copak je důležité, jestli ten, kdo napsal jeden článek v tomto čísle napsal dvacet článků v minulém? Copak záleží na jménu? Nemyslíme!

MIKULÁŠ JE NA DOHLED...

Čaute Lidi

Pišu vám jako zástupce nejvyššího pekelníka, který právě paří Rise of Robots a prská síru ze vzteku, že jste mu dali jen 59%. Vy si chlapi koledujete a to byste neměli. Jestli se něco podobného bude ještě opakovat přijde si pro vás Mikuláš a pak poznáte taková muka, že Doom je proti tomu procházka růžovým sadem! Až se setkáme tady v pekle, budete muset pařit na Didaktiku letadla a míčky, tak se radši chovejte slušné a noste teplé prádlo, hošani, noci jsou chladné...

P.S. Ležte klidně, Mikuláš je na dohled a s ním parta slonů a Bazookami..

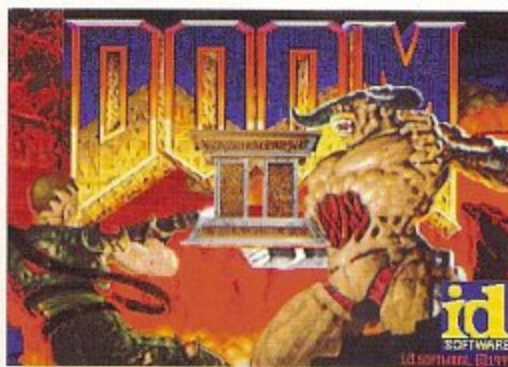
Azzie Elbub

Máš pravdu, RISE OF THE ROBOTS jsme opravdu ohodnotili nepřiměřeně. S postupem času sledujeme, že měl dostat mnohem méně procent. Taková třičtka by docela sedla. Jinak tu máme docela fajn oteplovačky značky Ražen, který dělá z kejt pečenače, pokud máš zájem...

DVĚŘE OTEVÍRÁME MEZERNÍKEM

Čau Score

Zdraví vás pařani DOOMA II. Značíme se ve všem napodobit DOOM II. Byt jsme si přestavili na bludňtě. Místo koberců máme žiravinu a skáčeme z 12. patra. Šli jsme do supermarketu pro BFG 900 a v drogerii pro rotační kulomet. Málem nás zatklí. Místo motorových pil máme pekáče. Střiháme z brokovnice na kolemjdoucí. Místo rodičů jsme měli mutanty. Třeba Cacodemon (obzvláštní podoba), Baron of Hell, Ravenant, Cyberdemon atd... Místo papouška jsme měli Lost Soul. Vsadím se, že už dlouho žít nebude.



Opravdu má tahle hra tak šílený vliv na počítačové hráče? Soudě podle některých ohlasů, určitě!

Nechali jsme si zazdíť okna a vytrhat světla, aby jsme měli tmu. Dvěře otevíráme mezerákem. Lidi, které zastřelíme, tak jíme (mňam). Odstranili jsme spodek ledničky a máme ARMOR. Náš kamarád využil helmu na hokej. Místo nesmrtelných hlav máme hrnce. Koupili jsme si baťohy, protože kdo se má s těma nábojema a zbraněma vláčet.

Ahoj Score, zdraví Megapařani DOOM II (a hodně krve)

P.S. Poradte nám, kde máme sehnat bazuku.

Ne, někteří z nás opravdu NEJSOU normální.

V SCORE 12 SOM NENAŠIEL POSTER

Hi „pařani od SCORE!“

Zdravím celú Scorácku bandu. Hoši, ste normálni? Napíšem vám dva dopisy a vy neuverejníte ani jeden. Čo to znamená:

a: Ignorujete dopisy z Košíc.

b: Nemali ste miesto.

c: Tie dopisy za vela nestáli.

„c“ je správne.

Prečo ste napísali, že FIFA SOCCER patrí medzi najlepšie futbaly na počítače, keď to nie pravda?

Viete, čo ma štvé? V SCORE č. 12 som nenašiel poster. Nerád by som Vás chválil, ale postery ste mali fakt najsamcool. Páči sa mi, že ste zvýšili počet stran. Z toho vyplýva, že teraz máte viac miesta pre Amigu. Celkom pekný bol „soudný den“. Dopisy by ste mohli roziahnuť na tri strany. Kultúre postačia bohaté dve stránky „bohovského“ SCORE. Všimli ste si, že SCORE píšem veľkým písmom? Je to tým, že si vás vážim. Pamätám sa, keď ste sa rozlievali nad tým, že o hardware písať nebudete. Zrazu boooooom! Mne to nevadí, ale načo boli tie reči?

Scoro som zabudol. Ta ICE-ho úvaha bola fakt super. U mňa by z nej dostal jedničku stáby dom /nie Doom/.

Prajem vám všetko najsamlepšie v Novom roku. Prečítajte si tento list a poblahoželajte si k perfektnému SCORE. Dúfam, že vydržíte ešte aspoň 100 čísel v nezmenenej zostave, ktorá je neprekonateľná.

Život je krásny, a preto „nech žije AMIGA“ (trochu to nemalo zmysel, ale to nevadí. Najbližšie sa polepším. Prisahám na večnosť AMIGY).

ROYBRUSH IV

Vypuštění plakátů je jednou ze změn, o které jsme se nikdy moc nerozepisovali - prostě jsme je vynechali. Uznáváme však, že by bylo správné tento krok zdůvodnit, a tak prohlašujeme: plakáty jsou jistě hezká věc a některé byly velice zajímavé, ale všeho moc škodí. I když jsme se rozrostli o další stránky, stále nemáme dost místa na recenze a návody - nemůžeme si dovolit ztratit dvoustránku v každém čísle. Kromě toho, ruku na srdce - kolik čtenářů si na zeď pověsí takový plakát? Není lepší dozvědět se více o dalších hrách?

MĚL JSEM TROCHU OBAVY

Vážené SCORE

Do nového ročníku vyrukovalo SCORE s několika drobnými, ale zásadními změnami. Nepochybně velkým překvapením je odstranění „gamesnického“ slovníku a přezdívek redaktorů (...). Jistě nebylo snadné rozloučit se s tím, co jste sami začali. Ale budiž, nechme tuto kapitolu vašeho života (i života nás čtenářů) odpočívat v pokoji a vzpomínáme na ni v dobrém. Doufám, že

tato změna image vám dopomůže ke zlepšení obrazu u lidí, kteří vás snad díky „pařanskému“ slangu považovali za partu bláznivých adolescentů a kteří smýšlejí o počítačových hrách jako o hloupé zábavě pro malé děti.

Po pravdě řečeno, měl jsem trochu obavy (úvahu „Konec pařanů v Čechách“ jsem četl z čísla 13 jako první), aby ono „zeserióznění“ neznamenalo opuštění vašeho lehkého a přátelského stylu psaní, okořeněného nadsázkou a humorem. Ale přečtení několika článků mě brzy přesvědčilo o opaku - našel jsem vše, na co jsem byl dosud zvyklý (...).

Pavel Balšínek

Toto je jen kratičká citát z velmi dlouhého a VELMI zajímavého dopisu, za který skutečně děkujeme - všechny ostatní myšlenky v dopise uvedené korespondují i s našimi názory a pro jejich otisknutí se snad najde místo někdy příště. Teď ale k uvedenému citátu - řekli bychom, že se jedná o trefu do černého! Přesně o tohle nám šlo - nechtěli jsme se stát suchými a zkaštanatými suchopáry, kteří recenzují hry, jako by šlo o staleté vykopávky zuhelnatých pergamenů. Chtěli jsme jen, aby naši čtenáři neměli pocit, že jsme něco víc než oni, že jim svojí přehnanou familiérností vnucujeme svoje názory. Nejde totiž ani tak o to, aby nás lidé nepovažovali za partu bláznivých adolescentů - ničím takovým nejsme a každý si tedy může myslet cokoli. Jde spíše o to přiblížit počítačové hry i těm lidem, kteří netráví u počítače celý život a kteří se nechtějí stylizovat do role skalních „pařanů“. Chceme přinášet informace, ne vytvářet kult! Nic z toho však neznámá, že bychom nutně museli psát suché a nezajímavé recenze a články. I když o tom se budete muset přesvědčit sami...

NEZBLÁZNILI JSTE SE NÁHODOU?

Vážená redakce SCORE

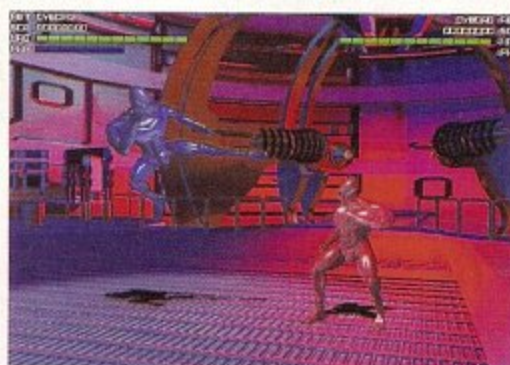
Bohužel vám musím oznámit, že vás a váš časopis opouštím. Dělán to nerad, jste dost slušný časopis, ale musí to být. Kvalita SCORE šla v poslední době dost dolů. Selhala soutěž, objevovalo se stále více stupidních nápadů a planých slibů. Dnes ale přetekla poslední kapka. Co kapka! Ten vás nešťastný nápad zahrnout přezdívkou a samotný posvátný pojem pařan (a ještě to tak slabomyslně vysvětlit) není kapka, ale hotový litr vody do džbánu vašich hříchů. Nezbláznili jste se náhodou? Vždyť to, co odlišuje pařana od normálního lidského tvora, je schopnost pohybovat se díky svému computeru v mnoha realitách, přičemž při přechodu z jedné reality do druhé naprosto mění svou identitu a tedy i jméno.

Red Arrow

Je nám opravdu líto, že jsme ztratili jednoho čtenáře - možná zmizela soutěž (o poslední kola byl jen minimální zájem), možná jsme měli pár stupidních nápadů (rozšíření počtu stran atd.), možná jsme nespĺnili svoje sliby a pokud je důvod tady, litujeme toho. Co ale opravdu neuznáváme, je argument, že důvodem k tomu, aby člověk přestal číst SCORE je jediné slovo! Mimochodem - to slovo se v posledních číslech vyskytovalo už jen minimálně a kdybychom na jeho vypuštění neupozornili tak demon-strativní a křiklavou úvahou, možná by si změny všiml jen málokdo!

Pokud jde o přechody z reality do reality a měnění identity, dovolili bychom si tě opravit - to není definice „pařanství“ ale definice paranoidní schizofrenie. Pro pořádek.

SCORE



RISE OF THE ROBOTS - děláte si legraci?

Hudební scéna

BJÖRK - Mixes One Little Indian - Polygram



Jednoho krásného dne se BJÖRK probudila a šla se podívat do svého oblíbeného obchodu s blejskavými kolečkami. Jaké bylo její překvapení, když mezi štosy cédéček objevila právě

tuto. Tak asi takovýto vliv na tuto polověcičku měla samotná BJÖRK. Po výrazném úspěchu s prvotinou příznačně nazvanou DEBUT se odhodlala (zřejmě s okousanými nehty a vidinou další nuly na konci svého konta) dát souhlas k úpravě svých věcíček a la tranceambient.

Jak chytré! Toto album je odpověď na otázky: Jak ozdobit vánoční stromeček? Nebo jak vyplnit období mezi Björkinou první a druhou deskou? Jak se zavděčit většinu počtu posluchačů? Jak vyždímat z „DEBUTU“ co nejvíce? Jak víc vydělat?

Lepší magiky si na pomoc přizvat nemohli. Posudte sami. Sabres of paradise, Underworld, Black dog. Pod třemi věcmi se podepsali Sabres of paradise a také z nich vyšli nejlépe. Zvláště halucinogenní „Come to me“ (na desce je zastoupena hned dvakrát, stejně jako „One day“), v pořadí na albu čtvrtá, je dokonalá práce. Dokazují, že jsou partičkou, která, když něco dělá, dělá to na výtečnou. Dvakrát se projevil Black dog, už ne tak zdařile avšak vděčně. Nejstřídmější byli Underworld. Jejich verze „Human behaviour“ se nejvíce podobá originální verzi. Klasika.

Celkem tedy šest věcí. Ale pozor, na ceně to nepoznáte. Celé dílo vnímejte prosím jako milý rozmar mnoha pánů na desce se jménem jediné ženy. Doufejme jen, že, než se dočkáme druhé Björkiny desky (snad ne producersky překombinované), neobjevíme na pultech obchodů další kompilaci, tentokrát třeba pod taktovkou kapel jako je Sepultura nebo Biohazard. Vždyť zavděčit se je tak jednoduché a hudebních stylů je stále dost.

CRANES - Loved 1994 Dedicated



Napjaté písně s jemným, skoro až bezmocným vokálem křečhoučké Alison a melancholická nálada nenutí nikoho jít vpřed a vidět. Něco takového ucítíte při poslechu

ojedinelého díla „LOVED“ britských Cranes. Zaposlouchat se a snít, nechat se přenést do zcela čistého zvuku nahrávek, kde cit je pouhým hřídačem u brány vedoucí do světa Cranes. Sednout si na strunu kytary právě znějící a vychutnávat vibrace každého doteku. Přechod do polosny.

Na rozdíl od pannensky čisté krásy „Wings of joy“ (snad nejlepší kytarový debut posledních let) a méně povedené „Forever“ se „Loved“ ubírá do temnějších krajín svou náladou připomínající temné období The Cure /80.-82./, Joy Division a dalších děl vedoucích k záhubě mysli (u obou zmiňovaných skupin vrchol jejich tvorby).

Deska působí velmi pocitově, svým zadoněním vás rychle přiměje k napjatému poslechu a pak s ní pomalu umíráte. Probuzení trvá skoro tak dlouho jako deska samotná a náhle se vám chce umřít znovu. Sladký hlá-

sek sirény Alison láká na ostrov Loved všechny, kteří zaslechli její sliby. Toto vše je podtrženo výborným zvukem, který vám ještě dlouho zůstane znít v uších. Jedna z mála kytarových věcí, která mě za poslední dobu fakt vzala. Vezme vás taky?! P.S.: Hrajte prosím na pořádných aparátech.

Martin Nauš

dEUS - Worst Case Scenario 1994 Island



Debutové album pětice z Antverp. Skupina čerpá inspiraci z širokého spektra kapel včetně Big Black, Velvet Underground či Tom Waits. Jejich tvorbu lze pak vnímat jako velice zajímavou koláž rocku, jazzu and blues. Na desce najdeme zvukové „úlety“ jako Suds and Soda (první single), ale klidné a melodické skladby Right As Rain a Mute. Zajímavý přírůstek do rodiny firmy Island.

SHOXSIE & THE BANSHEES - The Rapture 1995 Polydor



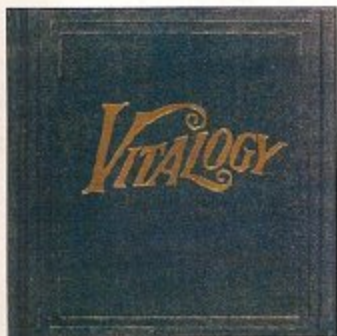
Mezi prvními deskami letošního roku vzbudí jistě největší rozruch nová deska dnes již legendy britské nezávislé scény Siouxsie & the Banshees. Kapela vznikla v Londýně koncem sedmdesátých let. Spolu s The Cure a Joy Division se stali základními představiteli nové punkové vlny. Přestože kapela již dávno odložila drsný a syrový hlv, kterým poutala v době své největší slávy, bude toto album zajisté patřit k těm nejprodávanějším nejen v UK.

LEFTFIELD - Leftism 1995 Hard Hands



Další ze zástupců ostrovní taneční hudby. Hudba Leftfield však určitě zaujme svou pestrostí a odklonem od běžné produkce podobného zaměření. Vedle rytmu hrají dominantní úlohu i vokální party, které dvojice svěřila hostům. Kromě jiných zde uslyšíme i Toni Holliday (jinak The Curve) a John Lydon (Sex Pistols a PIL). Barvitost celé desky zvýrazní i protknutí s afro kulturou (dnes již neznámé). Toto vynikající album je teprve druhým titulem, který vyšel na labelu Hard Hands.

PEARL JAM - Vitalogy 1994 Epic



Zástavu „drsných hochů“ ze Seattelu v současnosti nesou dál především Pearl Jam. Vitalogy zaujme na první pohled svým nekonvenčním obalem, díky němuž je možná najdeme i na pultech knihkupců. Podařené pokračování dvou předchozích desek. Z patnácti skladeb ční balady Nothingman, Not For You nebo svižná Spin the Black Circle, která je též pilotním singlem.

CREAM - The best of... 1995 Polydor



Kompilace této legendární bluesrockové kapely není určena pouze pamětníkům. Ginger Baker, Jack Bruce a Eric Clapton si spolu poprvé zahráli v roce 1966. Za dva a půl roku své existence vydali pět dlouhohrajících desek, vyprodali stovky koncertů a nasmazatelně vešli do encyklopedií populární hudby. Sestava, jež byla ve své době považována za „all stars“ dodnes dává inspiraci mnohým kapelám. Na The best of... (kolikátém už) najdete dvacet skladeb, které The Cream v šedesátých letech natočili.

Vratislav Jandák

Jedním uchem dovnitř

RADIO 1 A
91,9 FM P R A

a tím druhým taky

Na výtoni 6, Praha 2

tel.: (02) 29 31 96, fax: (02) 29 62 86,
tel. studio: (02) 29 20 33

Magic: The Gathering

Před nějakou dobou se mi stala taková věc. Byl jsem na jakémsi srazu sciistů a drdístů (hráči Dračího doupěte) a uviděl jsem, jak dva z nich (říkejme jim třeba Sam a Max) hrají u stolu karty. Ty karty ovšem vypadaly poněkud neobvykle - byly na nich různé symboly a obrázky zvířat, lidí a zemí. Nejdřív jsem myslel, že si z nich věští budoucnost, ale oni s nimi dělali hrozně divné věci - obraceli je, vykládali z ruky na stůl, pokládali na ně modré kamínky a říkali věci asi v tomto smyslu:

Sam: „Vykládám les (příčemž skutečně vyložil na stůl kartičku s obrázkem lesa), tapuju les (příčemž kartičku obrátil o 90 stupňů) a přivolávám Llanowarské elfy (příčemž položil na stůl zelenou kartičku s nějakými čísly, textem a obrázkem nebezpečně vypadajícího elfa).“

Max: „Cha chá! Nepřivoláváš! Přeružuji ti kouzlo výcucem energie! (a ukázal Samovi modrou kartu s nešťastně vyhlížejícím čarodějem a nápisem „Power Sink Interrupt.“)“

Sam: „Cha cha chá! Nemáš na to! Vidíš? Cena je „jedna voda plus cena rušeného zaklínadla, - a ty máš akorát jeden ostrov!“

Max: „Hmmm. Tak sorry. Neměl jsem přivolávat ty skřety. (a smutně ukázal na kartičku s několika vyejvenými postavkami v koši balónu) Hotovo?“

Sam: „Hotovo. Teď ty.“

Max: „(Dábelsky se zasmál a ukázal na jednu ze Samových karet, položenou na stole) Zapomněl jsi na piráty?“

Sam: „Co je s pirátama?“

Max: „Neumíš číst? - „Pokud s piráty nezaútočíte, poškodí vás na konci tahu o dva body! A máš to!“

Sam: „Hmm... nemám! Použiju zařikávání na ochranu před černým poškozením!“

Max: „Nepoužiješ - nemáš na to. Vypálal sis poslední les na ty Elfy... Che che che.“

Sam: „No tak je tapnu a udělám si nový les...“

Max: „To můžeš až v příštím tahu, teď jsou ještě bez sebe.“

Načez Sam s kyselým obličejem

odložil stranou dva své kamínky... A tak to pokračovalo ještě několik minut, načež se Sam začal velice radovat, protože - pokud jsem to dobře pochopil - vyhrál na Maxovi nějaké Urzovy brýle...

Protože jsem tvor zvědavý a hravý, žádná zábava mi není cizí a pravidelně si čistím chrup, začal jsem se o ty podivné karty (a ještě podivnější hru) zajímat. A přišel jsem na zajímavé věci:

Jmenuje se „Magic: The Gathering, a je to nejnovější verze populární hry, která vznikla počátkem 90. let. Dva hráči spolu bojují pomocí kouzel, magické energie a nadpřirozených armád - trochu ve stylu Dračího doupěte, ale pomocí karet a podle přesně určených pravidel, která jsou přiložena. Každý hráč si musí pořídít vlastní balíček (a teď pozor!) v každém balíčku jsou jiné karty! Je jich celkem přes 300 druhů a jsou různé vzácné. Například ostrovů můžete mít v jednom balíčku třeba pět, ale Aladinova lampa se objeví jen přibližně v každém dvacátém balíčku. Další vtip je v tom, že hráč nemusí hrát s celým balíčkem - vybere si z něj pouze ty karty, které považuje za vhodné pro boj s určitým protivníkem (pokud přibližně zná jeho kouzla a armády). Před každou hrou vsadí oba hráči jednu svou náhodně vybranou kartu. Vítěz hry (která trvá 5 až 15 minut) získává obě karty, tím si rozšiřuje svou sbírku a v příštím bitvě si může vytvořit „pestřejší sestavu...“

Ano, napsal jsem sbírku. Hráči jsou totiž současně i sběrateli a pořádat si

svými kartami burzy, ne kterých můžete slyšet hlásky jako „Dám pět lesů za Terror!, nebo „Sháním Jandorovu brašnu - nabízím Blého rytíře!...“

V základním balíčku je 60 karet. To znamená, že i když třeba dvacetkrát po sobě prohrajete, stále jste schopni hrát dál - čtyřicet karet vám pořád bohatě stačí. Naopak, když na to máte, můžete si koupit několik balíčků a použít z každého z nich jen ty nejsilnější karty - přesněji ty, o kterých si myslíte, že jsou nejsilnější. A pak se budete divit jak vás zkušený hráč rozmetá na kousky - protože ví, že síla není ve kvantitě, ale v obratné hře a i David může s pomocí správného praku zlikvidovat Goliáše.

Je tu ale jeden důležitý fakt, který vám nesmím zatajit - musíte umět anglicky. V pravidlech a v nápisech na kartách záleží opravdu na každém písmenku a pokud si spletete třeba slova „zabít, a „pohřbit,“ může to pro vás mít velice nepříjemné následky. A není nic horšího, než když na vás protivník zaútočí kartou, kterou jste ještě nikdy neviděli, a vy si nedokážete přečíst, jak ta karta vlastně funguje...

Pokud vám ovšem angličtina nečiní problémy, můžete si základní balíček šedesáti karet „Magic: The Gathering, (samozřejmě včetně návodu) objednat na dobírku na známé adrese „VISION, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6, za 240 Kč (takže na tom nejste o nic hůře než Američané, které přijde na 8 dolarů).

A ne abyste si mysleli „tomu se to přeše, když má ty karty zadarmo...“ Koupil jsem si je za vlastní, těžce vyděné peníze, stejně jako třeba Bob Koutský nebo Petr Borský. Jenom kdyby Bob neměl toho Ohnivého ptáka Noha a Dábelského učitele... ale já věřím svým Mamutům!!!

František Fuka



Filmová scéna

HVĚZDNÁ BRÁNA

(STARGATE)

Režie: Roland Emmerich
Hrají: Kurt Russell, James Spader, Jaye Davidson

Kdy jsme vlastně naposled viděli v našich kinech pořádný sci-fi velkofilm? Ale opravdu pořádný sci-fi velkofilm? Něco jako Hvězdné války nebo Blízká setkání třetího druhu? Něco s opravdovými hrdiny, dokonalými triky a monumentálními scénami? Možná Jurský Park. Tam ale chyběly klasické sci-fi rekvizity - především zákeřní mimozemšťané! A ti nechybí v novém americkém velkofilmu Hvězdná brána, natočeném za 60 milionů dolarů (a to je víc než Jurský Park!) německým režisérem Rolandem Emmerichem (který je zodpovědný taky za Měsíc 44 a Univerzálního vojáka).

Hvězdná brána, podle které se film jmenuje, je tajuplná egyptská vykopávka, která přenesla plukovníka O'Neilla (Kurt Russell), jeho vojáky a mladého archeologa Daniela Jacksona (James Spader) napříč vesmírem na neznámou pouštní planetu. Pouštní, ale obydlenou. Poblíhají po ní jednak podivné chlupaté obludy (viz fotografie), jednak podivní domorodci, stojí na ní pyramida. A na ní další pyramida (létající). A v ní zloduch se svítícíma očima (Jaye Davidson). A Predátoři. Tedy - vlastně to Predátoři nejsou, ale jsou jim hodně podobní. Vlastně - spousta věcí ve Hvězdné bráně je podobná věcem a situacím z jiných filmů. Obávám se ovšem, že to není Emmerichova pocta velkým vzorům, ale spíš jejich vykrádání. Ale vykrádání dokonale, takže scény, které fungovaly v jiných filmech, fungují i ve Hvězdné bráně. Spaderův archeolog Jackson imituje jiného známého archeologa, jehož příjmení začíná také na „J“, Russell a jeho vojáci imitují kosmické maniáky z Větelců (a navíc mezi nimi není Vasquezová) a krásné domorodé děvče imituje typická krásná domorodá děvčata - ale budiž. Proč by musel každý film být originální? Problém je v tom, že se mezi působivými scénami rozprostírá velké nudné nic. Takže: triky jsou dokonalé, monumentální scény jsou opravdu monumentální, herci hrají celkem dobře, ale faktem zůstává, že se v tomto dvouhodinovém filmu půl hodiny odehrávají akční scény, půl hodiny se děje něco zajímavého a hodinu chodí hrdinové po poušti nebo se snaží domluvit s domorodci. Škoda - chtělo to lepšího scenáristu a režiséra.

INTERVIEW S UPÍREM

(INTERVIEW WITH THE VAMPIRE)

Režie: Neil Jordan
Hrají: Tom Cruise, Brad Pitt, Antonio Banderas, Kirsten Dunstová

V posledních letech na filmových plátnech znovu ožívají klasické příběhy - Dracula, Frankenstein (dvakrát), vlkodlak, zlí mimozemšťané (viz výše) a připravuje se nová verze Godzilly. Dalším zajímavým jevem je to, že režie těchto filmů bývá často svěřována opravdu dobrým režisérům, kteří mají sem tam i nějaké to mezinárodní ocenění a k hororu nám příliš nepasují. Takový režisér se pak vyvaruje školáckých chyb, dovede navodit působivou atmosféru, občas se dokonce tváří, že chce svým filmem říct ještě něco navíc a s výsledkem jsou pak spokojeni diváci i kritika.

A to je i případ filmu Interview s upírem, který natočil Neil Jordan (režisér Mony Lisy, Společensví vlků nebo Hry na pláž) na motivy první ze série populárních upířích knih Anne Riceové. Zajímavé je především to, že příběh je vyprávěn z pohledu několikasetletého upíra Louise (Brad Pitt). Hlavním motivem filmu je Louisův vztah k upíru Lestatovi (Tom Cruise), který ho „stvořil“. V tuto chvíli si dovoluji upozornit, že Toma Cruise z hloubi duše nenávidím a z jeho filmů se mi většinou chce zvracet. V Interview s upírem je ale dokonalý. Těžko říct, jak to z něj Jordan

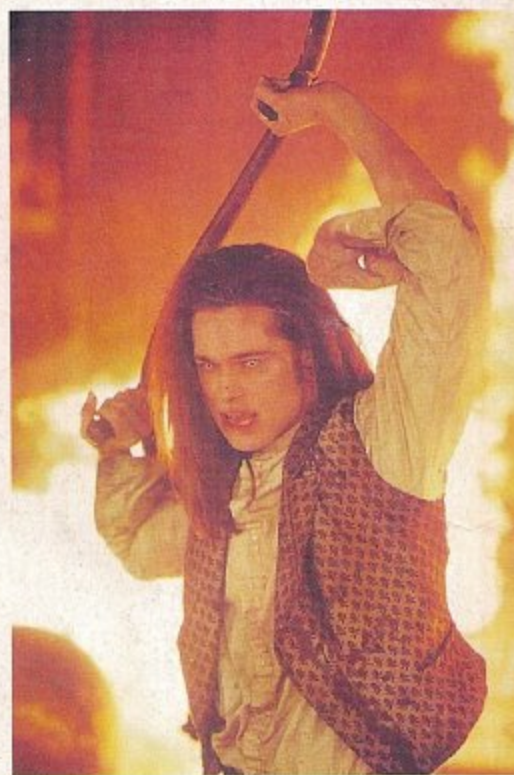


James Spader s muflohrachonožcem (nahore). Brad Pitt je zubatý!... s kosou (vpravo)!!!

vytloukl, ale Cruise je v tomto filmu přesným opakem všech svých předchozích hezounů - jeho Lestat je zvrhlý, požívačný upíř aristokrat (pravděpodobně s lehkou homosexuálními sklonky), který si při společenské konverzaci nenuceně ždímá kysu do své skleničky a dovede se strašlivě mstít. Výborná je také Kirsten Dunstová jako upírka Claudia, která (protože upíři nestárnou) je moudrou, dospělou ženou v těle malého děvčátka. Vůbec skoro všichni v tomto filmu podávají výborné herecké výkony. Režie je také nápaditá (Jordan dokáže pomocí správně natočené kapky krve vyděsit víc, než někteří jeho kolegové pomocí plného křble), stejně jako triky, kulisy a hudba Elliota Goldenthala, která krásně vystihuje prázdnotu upírova věčného života (dětský sbor v ní zpívá „Liberate me“ - latinsky „Osvobod mě“). Konec filmu mi připadal poněkud nepodařený (chyběl snad jen závěrečný titulok „Pokračování příště“), ale jinak je Interview s upírem stylový a působivý film.

František Fuka

Foto Cinema



A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

Zklamání z nevydaných titulů. To je to, co charakterizuje toto SCORE. Cekali jsme DISCWORLD vydání posunuto, DARK FORCES - posunuto. V příštím čísle se s těmito hrami doufejme už konečně setkáme. Hry se kterými se setkáme určitě jsou: ALONE IN THE DARK 3, WINGS OF GLORY, HOKUM a samozřejmě řada dalších. Pokud se stane zázrak, vyjde konečně DUNGEON MASTER II. Pokud ne, budeme velice smutní, ale vydržíme to - vydrželi jsme to už rok. V příštím čísle přineseme navíc povídání o zařízení SONY MINIDISC, představíme si firmu DID, kulturně se vzděláme a tak. Kupte si SCORE 15. Nebudete litovat!

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS 28.500,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS 29.500,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... 28.990,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... 31.600,-
PENTIUM - 66 MHz / PCI 47.800,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2 letá záruka

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 1.800,-
HD 730 MB + 2.200,-
HD 850 MB + 2.700,-
HD 1 GB + 6.200,-

CD-ROM UMAX double speed + 3.890,-
CD-ROM Mitsumi quatro speed + 6.390,-
zvuková karta SOUND FX 16-bit + 2.550,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 + 1.990,-

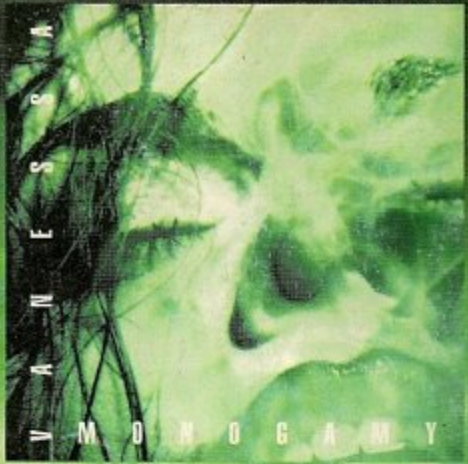
**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
ZAJISTÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Tr. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/618 1 723
DĚČÍN: DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax: 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax: 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax: 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax: 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax: 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/81 16 124
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPUŽICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax: 0417/293 93, 455 65
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax: 0436/218 89 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax: 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCIŮM

www.oldgames.sk



vanessa monogamy

NOVÉ CYBERCORE ALBUM NA CD/MC



BMG
BERTELSMANN MUSIC GROUP

score
magazín počítačových her



RADIO
EVROPA 2

K
GONG

RADIO 1
DIP

www.oldgames.sk