

číslo 18 ■ červen 1995 ■ ročník II. ■ cena 36 Kč ■ 45 Sk

score

magazín počítačových her

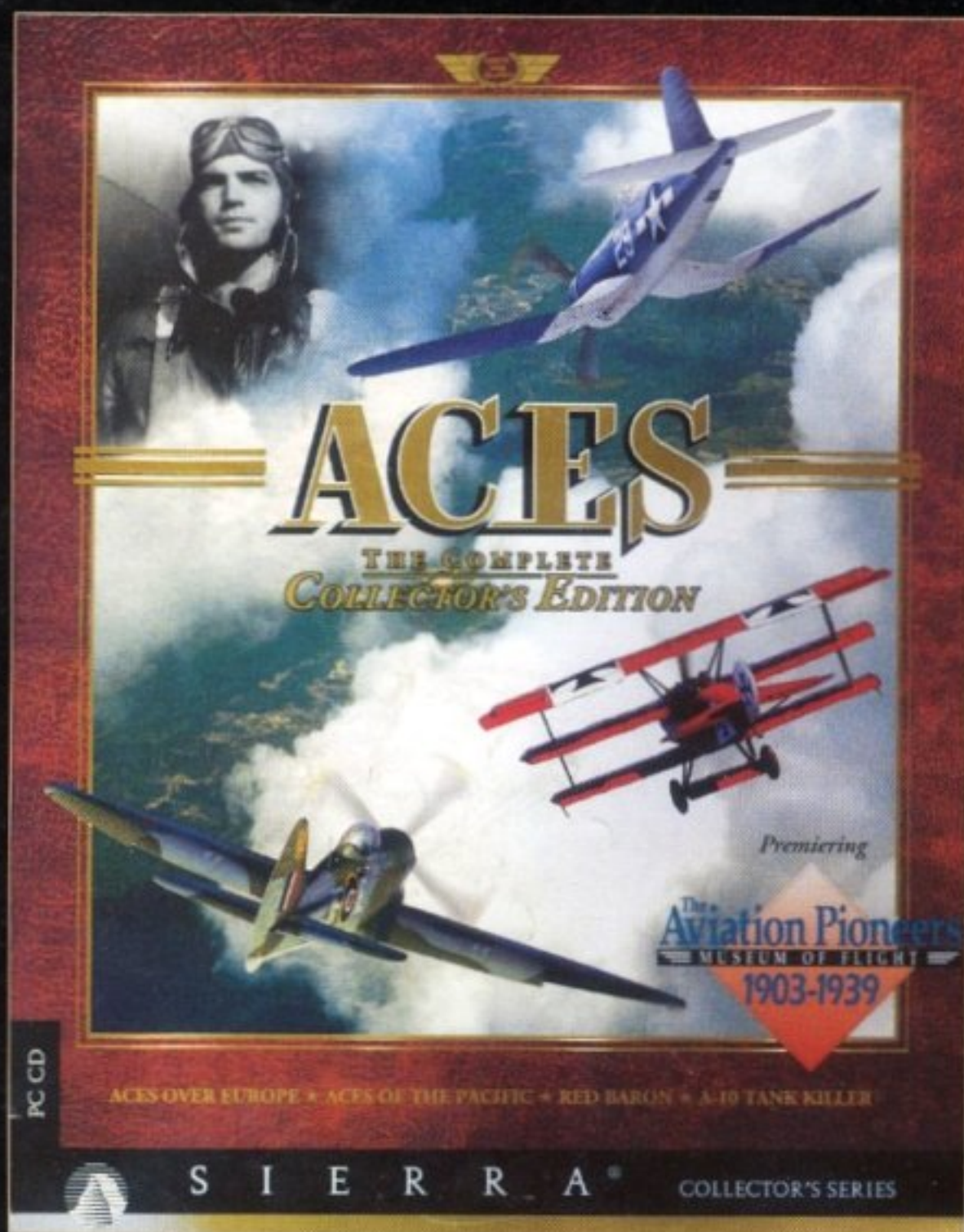
- **Slipstream 5000**
- **Perfect General II**
- **Virtua Fighter**
- **Super SF II Turbo**
- **Need for Speed**

Full Throttle

www.oldgames.sk

4 SKVĚLÉ LETECKÉ SIMULÁTORY ZA 1 SMĚŠNOU CENU!

POUZE **1399 Kč**



Pokud rádi hrajete letecké simulátory a vlastníte PC s CD-ROM mechanikou, tak toto je titul, bez kterého nemůžete žít.

Pouze jako limitovaná speciální nabídka vychází totiž kolekce všech nejúspěšnějších leteckých simulátorů od amerických expertů Dynamix pouze na CD za úžasných 1399 Kč.

ACES THE COMPLETE COLLECTOR'S EDITION

Tato kolekce vám umožní zúčastnit se první, druhé i třetí světové války. Můžete pilotovat pomalý ale vysoce manévrovatelný trojplášník Fokker ve hře Red Baron, Messerschmidt nebo Mustang v Aces over Europe nebo Aces over the Pacific a na konec i bojovat proti tankům s letadlem A-10 Thunderbolt ve hře A-10 Tank Killer. Jako přídavek dostanete on-line encyklopedii letecké historie - The Aviation Pioneers.

Aces Collection je k dostání ve všech prodejnách Score a u dalších prodejců počítačových her po celé republice. Pokud kolekci neseženete v prodejnách v blízkosti vašeho bydliště, můžete vyplnit a poslat objednávku z této strany a my vám kolekci obratem zašleme.

ALE POSPĚŠTE SI - ACES COLLECTION Z OBCHODŮ VELICE RYCHLE „ULETÍ“!



Aces over Europe



Aces over the Pacific



Red Baron



A-10 Tank Killer

Objednávejte pomocí kuponu **VISION MEGASTORE**

www.oldgames.sk

Vážení čtenáři

Začátek léta je období, ve kterém se redakce počítačových časopisů začínají nořit do hlubší a hlubší skepse. Okurková sezóna totiž nepostihuje jen společensko-politická periodika, ale i periodika, která s děním ve společnosti nemají mnoho společného.

Stejně jako léto minulého roku zažilo typické herní sucho, můžeme se i letos „těšit“ na katastrofální nedostatek her. Ačkoli je na letošní prázdniny ohlášena řada opravdu velkých titulů, o jejich vydání máme jisté pochybnosti. Opětné posunutí vydání DM 2 na konec prázdnin právě z komerčních důvodů je tím nejvýmluvnějším důkazem toho, že v herním světě vládne čím dál tím více peníze a obchodní politika. Budeme-li alespoň trochu štěstí, uvidíme v létě alespoň hry STAR TREK: THE NEXT GENERATION a ACROSS THE RHINE of MICROPROSE, FLIGHT UNLIMITED a COMMAND AND CONQUER od VIRGIN, BURI ED IN TIME od US GOLD. Jestli štěstí mít nebudeme, bude náplň následujících čísel SCORE tvořit výhradně výběr z neatraktivnějších pasáží našich životopisů, pohledy do našich kanceláří a pokojů, reportáže z opalování a koupání redakce, případně rozhovory s barmany našich oblíbených podniků - jinými slovy: SCORE bude vycházet i o prázdninách, ať se děje co se děje!

I když se tento měsíc objevil dostatek poměrně kvalitních her, není mezi nimi žádná, která by si zasloužila titul „Hra měsíce“. Recenze FULL THROTTLE je sice na prvním místě, ale po pravdě řečeno - už dlouho se neobjevila hra, která by tak zklamala naše očekávání, jako právě FULL THROTTLE. Ačkoli se bezesporu jedná o nadstandardní produkt, ideál hrátelnosti a zábavy to rozhodně není - na rozdíl od ostatních projektů firmy LUCASARTS, ve srovnání s nimiž je FULL THROTTLE jen odvarem. Her, které si vysloužily označení 8/10 je v tomto SCORE více a my doporučujeme vaši pozornost všechny.

U hodnocení ještě zůstaneme - ačkoli se změna hodnotících tabulek neseťkala s odporem a nesouhlasem - byla přijata velice kladně, vrátíme se ještě k několika detailům. Znovu tedy připomínáme, že zavedením stupnice deseti se hodnocení mění - 7/10 není totéž, co bylo dříve 70%. Jestliže se mohlo stát, že zcela průměrná hra dostala v minulých SCORE vyšší hodnocení než 50%, bylo to s ohledem na její ostatní parametry. V „novém“, hodnocení ale dostane zcela průměrná hra známku 5/10. To ovšem znamená, že už 6/10 je hra nadprůměrná, 7/10 výborná, 8/10 výjimečná, 9/10 polobožská a 10/10 geniální - taková, jejíž vynechání je svatokrádež. K tomu je ovšem třeba dodat - že tyto známky jsou udělovány v rámci každého formátu - 7/10 u hry na GAME BOYE neznamená, že by hra byla stejně kvalitní jako na PC CD-ROM - nemůžeme porovnávat neporovnatelné!

Ačkoli je zavedení minimální konfigurace v tabulkách přijato kladně, najdou se i hlasy žádající též uvádění OPTIMÁLNÍ konfigurace. Znovu tedy opakují svoje tvrzení z minulého úvodníku: pro optimální výkon současných her budete potřebovat počítač, který bude standardem za jeden až dva roky. Pokud nechcete přijmout toto tvrzení, potom můžeme podat jinou alternativu. Optimální konfigurace pro většinu her je: P100, 64 MB RAM, 64 bitová PCI grafická

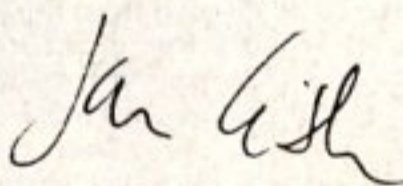
karta se 4MB paměti, šestnáctibitová zvuková karta s podporou GENERAL MIDI, šestirychlostní CD-ROM, 21" monitor... jednotlivé parametry můžete pochopitelně každý měsíc upravovat podle toho, jaký nový hardware se na trhu objeví (uvážíme-li, že před rokem byl majitel dvourychlostního CD-ROMu králem, možná častěji než jednou měsíčně). Jistě můžete namítnout, že stačí uvést konfiguraci, na které hra funguje přijatelně, ve slušné rychlosti, ale - to je otázka čistě subjektivního výkladu. Podle mého názoru například WING COMMANDER 3 nebo MAGIC CARPET v SVGA nefunguje „přijatelně“, ani na P90! Právě z tohoto důvodu uvádíme u her jen minimální konfigurace - ty, které uvádějí sami výrobci. Za informace uváděné výrobci her pochopitelně neručíme! Pokud ale přesto v našich tabulkách něco změním, bude to zavedení položky zvukových karet, které hry podporují - v některém z příštích čísel se s touto položkou zcela jistě v našich tabulkách setkáte!

Ani toto SCORE není tak úplně beze změn a najdete v něm dokonce i nové rubriky. Hned na straně 5 doporučuji vaši pozornost změnu v hitparádě. Spojením hitparád pro konzole SEGA a NINTENDO s hitparádami ostatních herních konsol jsme získali místo pro novou položku, nazvanou SCORE HOT-10. SCORE TOP-10 zůstává přehledem nejhranějších titulů redakce SCORE, zatímco nově zavedený HOT-10 obsahuje nejlépe očekávané novinky - data vydání berte jen orientačně, protože jejich posouvání není žádnou výjimkou.

Na žádosti čtenářů opakujeme v tomto SCORE Lexikon počítačového hráče uveřejněný ve SCORE 3. Tentokrát se jedná jen o první část upraveného a rozšířeného Lexikonu - snad v něm najdete vysvětlení všech nejasností a sporných pojmů, se kterými se ve SCORE můžete setkat (strana 66-67). Rád bych také upozornil na rozsáhlé povídání o hře ULTIMA VII - legendární RPG hře, která z nevysvětlitelných důvodů minula českou veřejnost o dlouhé míle - SCORE se to snaží napravit zařazením recenze a první části návodu (strana 58-62). Nově zavedená rubrika IRENIN KOUTEK ZOUFALCŮ se setkala s nebyvalým ohlaselem a my doufáme, že vám bude i nadále sloužit k co největšímu užítku. Spása dalších zoufalců je opět na straně 76.

Další SCORE je tedy před vámi. 84 stran čtení o počítačových hrách a nejen o nich čeká jen na to, abyste se do nich ponořili, pobavili se nad nimi, poučili se z nich. U těch kritičtějších mezi vámi pak naše stránky čekají jen na to, abyste se od nich zhnuseně odvraceli, plivali po nich a používali je k mnohdy horším účelům. Ať už ale tohle SCORE použijete jakkoli, doufám, že se u toho budete dobře bavit. A když se bavit nebudete, zapomeňte na skeptické předpovědi slibující deštivé léto a vyražte do světa. Ještě pořád je tak spousta věcí k vidění.

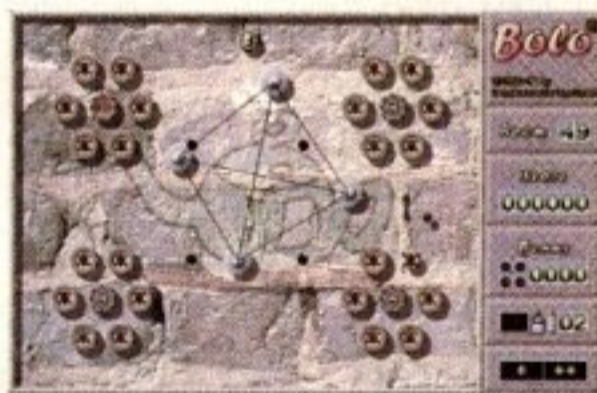
Jan Eisler




FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



SLIPSTREAM 5000



BOLO



NEED FOR SPEED

HRA MĚSÍCE???

I když se tento měsíc objevil dostatek poměrně kvalitních her, není mezi nimi žádná, která by si zasloužila titul „Hra měsíce“. Recenze FULL THROTTLE je sice na prvním místě, ale po pravdě řečeno - už dlouho se neobjevila hra, která by tak zklamala naše očekávání, jako právě FULL THROTTLE. Ačkoli se bezesporu jedná o nadstandardní produkt, ideál hrátelnosti a zábavy to rozhodně není - na rozdíl od ostatních projektů firmy LUCAS-ARTS, ve srovnání s nimiž je FULL THROTTLE jen odvarem. Her, které si vysloužily označení 8/10 je v tomto SCORE více a my doporučujeme vaši pozornost všechny.



rubriky redakce

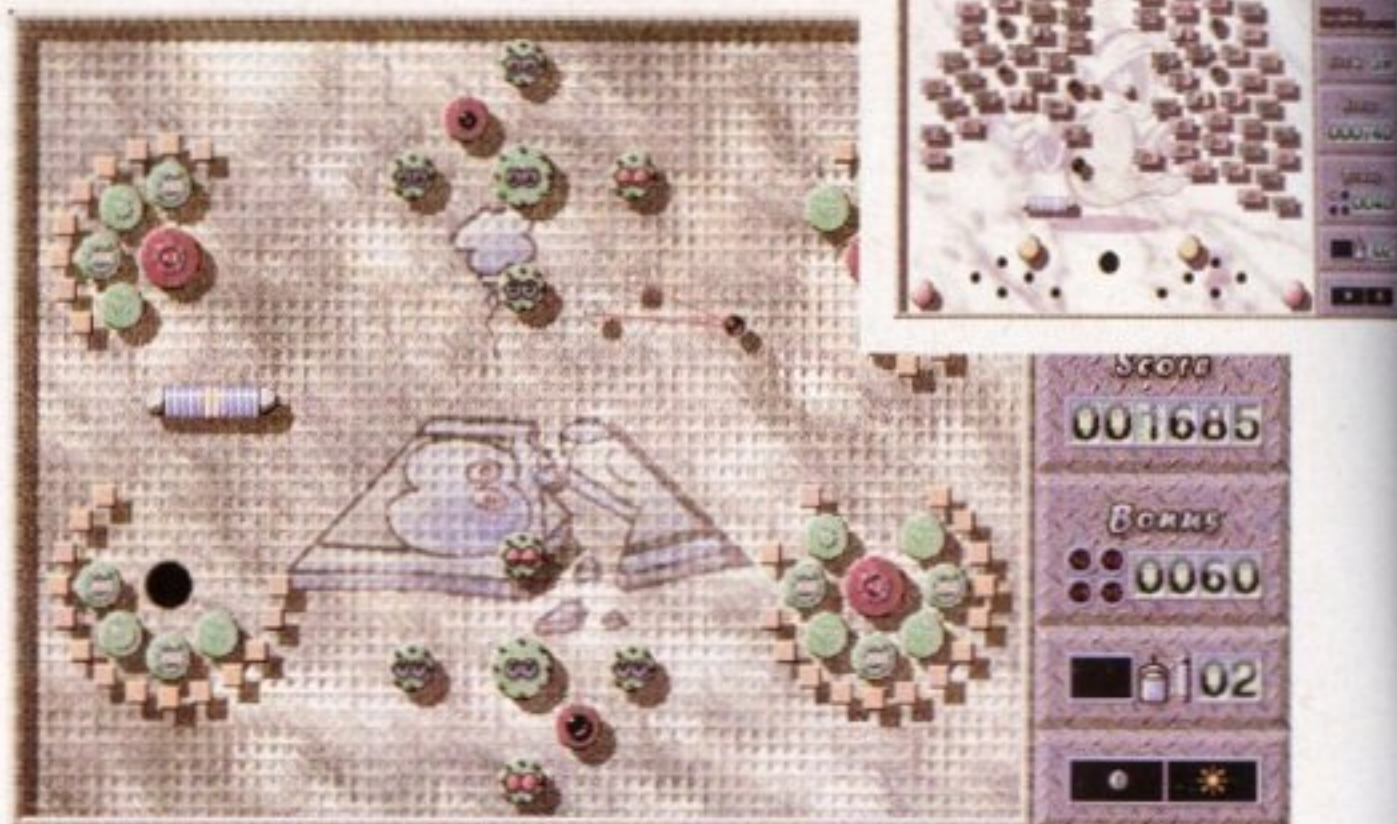
úvodník	3
obsah	4-5
hitparáda	5
úvaha:	Bludný Kruh 6
téma:	FIDO 7
novinky	8-9
preview:	Renegade 10
	CyberMage 10
	Buried in Time 11
	Virtual Pool 11
	Terminal Velocity 12
	Crusader: No Remorse 13
klasika:	Lemmings 46
	Conquest of Camelot 47
techbox	63
hobby hry:	Blood Bowl 68-69
profil:	Bullfrog 72
ms home:	Art Gallery 73
seriál:	Virtuální hrdinství 74
sci-fi:	Levá ruka temnot 75
irenin koutek zoufalců	76
tipy a triky	77
dopisy čtenářů	78-79
kultura:	Depeche Mode 80
	Filmová scéna 81
vize	82

recenze

Full Throttle	14-15
Bolo	16-17
Perfect General II	18-19
SlipStream 5000	20-21
Flight of the Amazon Queen	22-23
Super Street Fighter II Turbo	24-25
Virtua Fighter	26
Aces of the Deep Expansion	28
Daffy Duck	29
Pinball Mania	30
Syndicate CD32	31
Alex Dampier Ice Hockey	32
Machiavelli the Prince	34
Way of the Warrior	35
Harley's Humongous Adventure	36
Fighter Wing	37
Blind Date	38
On the Ball	40
The Scottish Open	42
Need for Speed	43
Gazillionaire	44

návod

Magic Carpet	50-51
Stone Prophet	52-53
Flight of the Amazon Queen	54-55
Wizardry VII	56-57
Ultima VII	58-62



Po dlouhé době si opět můžeme zahrát dobrou logickou hru. **BOLO** (str. 47) pochází z Německa a vytvořila ho poměrně neznámá firma DongleWare, z jejíž produkce možná někteří z vás znají výbornou logickou hru OXYD.



Hra **FULL THROTTLE** (str. 14-15) pro nás byla po dlouhém očekávání velkým zklamáním. Proto se také nestala hrou měsíce. V tomto Score dokonce, poprvé v historii Score, hru měsíce ne najdete vůbec. Ostatně o tom se můžete více dočíst v úvodníku.



VZKAZY

VŠEM DODAVATELŮM POTRAVIN

Jestli vy hřišníci nezačnete opět dovážet chipsy značky Pringles, postarám se o vaše okamžité, okamžitou, neblahé, zrůdné...no prostě něco opravdu příšerného!

Andrej Anastasov

OTOVI VRĚTÁKOVÍ

Namyšlená, ukřižovaná, bezmocná, ubohá a nudná nula!

Redakce SCORE

FIRMĚ HYPNOMAGIC

Omlouváme se za zkomolení názvu firmy ve SCORE 17 - bylo příšerné horko a už jsme všichni chtěli jít domů.

Vizionáři ze strany 82

VŠEM ŽADATELŮM

Pokud jde o ten telefon, tak ten je 535aaarggggghhh!

Irena Formánková

DROBNĚJŠÍM POLYGONŮM

Omlouvám se vám. Myslel jsem, že jsme ve hře BIOFORGE použili systém S.A.L.S.A. - System for Animating Life-like Synthetic Actors, ale teď jsem se

dozvěděl, že jste to byly vy, mé milé drobnější polygony.

Chris Roberts, Origin

Firmě INTERPLAY

Arrghhhhhh... až srpen.... chrmmr.... mapičky..... brum, brum, lektvářky... potvůrky, grrrrrr, vrrrrrrrr, D..... brrrr.... M.....ufff....2. Jak jste jen mohli?

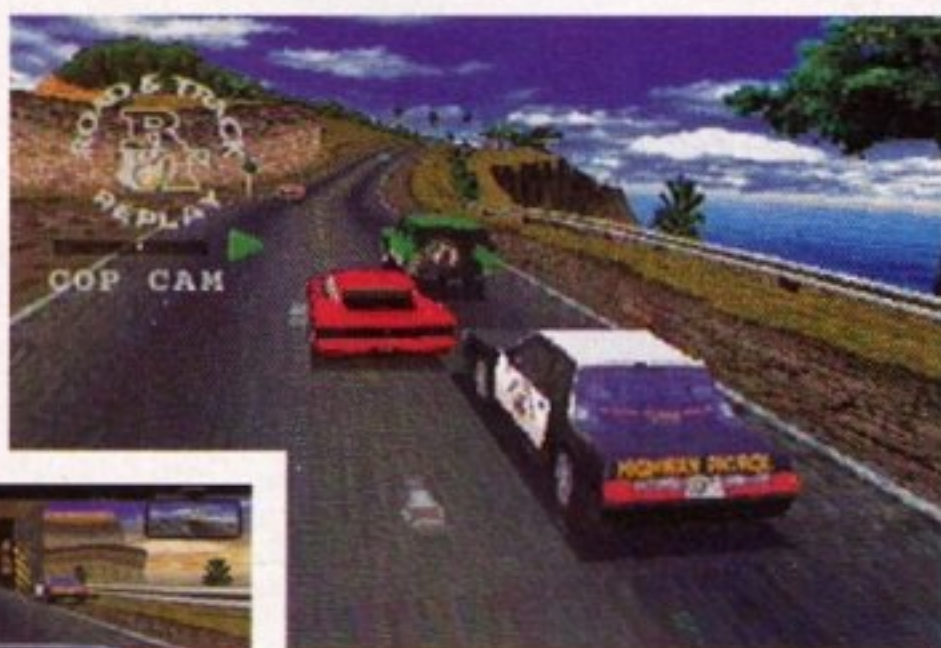
Redaktoři SCORE



I v tomto Score přinášíme větší počet preview. Mezi ty znejzajímavější bezesporu patří **CRUSADER: NO REMORSE** (str. 13), **BURIED IN TIME** (str. 11), **TERMINAL VELOCITY** (str. 12) a **CYBERMAGE** (str. 10).

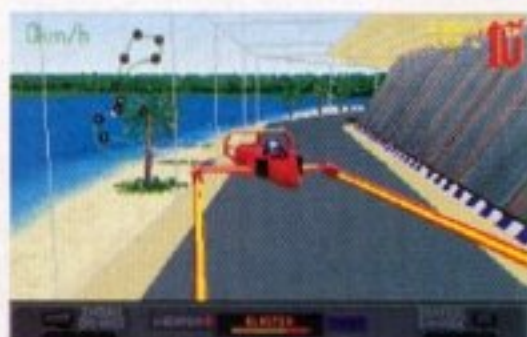


Uplynulý měsíc byl poměrně štědrý na bojové hry. **VIRTUA FIGHTER** (str. 26) pro Segu Saturn, **SUPER STREETFIGHTER II TURBO** (str. 24-25) pro PC a **WAY OF THE WARRIOR** (str. 35) pro 3DO. Milovníci počítačového boje rozlámaou joysticky a ovladače...



Netrpělivě očekávaný titul **NEED FOR SPEED** (str. 43) pro 3DO rozhodně nezklamal.

SLIPSTREAM 5000 (str.20-21) a **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** (str. 35)



PC

1. X-COM: TFTD MICROPROSE
2. A. DAMPIER ICE HOCKEY MERIT
3. SUPERKARTS VIRGIN
4. MORTAL KOMBAT 2 ACCLAIM
5. SYSTEM SHOCK ORIGIN/EOA
6. MAGOC CARPET BULLFROG/EOA
7. ALLADIN DISNEY/VIRGIN
8. LIONKING DISNEY/VIRGIN
9. FIFA INT. SOCCER EOA
10. FIRST ENCOUNTERS GAMETEK

PC CD-ROM

1. DARK FORCES LUCASARTS
2. FULL THROTTLE LUCASARTS
3. NBA'95 LIVE EOA
4. X-COM: TFTD MICROPROSE
5. RAVENLOFT 2 SSI
6. PANZER GENERAL SSI
7. DESCENT INTERPLAY
8. A. DAMPIER ICE HOCKEY MERIT
9. ACES COLLECTION DYNAMIX
10. SLIPSTREAM 5000 GREMLIN

AMIGA

1. DUNE 2 HIT SQUAD
2. ALADDIN DISNEY/VIRGIN
3. THEME PARK BULLFROG/EOA
4. LIONKING DISNEY/VIRGIN
5. SENS. W. OF SOCCER VIRGIN
6. BANSHEE CORE
7. FIFA SOCCER EOA
8. OVERLORD ROWAN/VIRGIN
9. SYNDICATE BULLFROG/EOA
10. I. MISSION 2025 MICROPROSE

KONSOLE

1. DONKEY KONG COUNTRY SNES
2. NEED FOR SPEED 3DO
3. VIRTUA RACING 32-X
4. LION KING SNES
5. ROAD RASH 3 MEGA DRIVE
6. URBAN STRIKE MEGA DRIVE
7. STAR GATE GAME BOY
8. MORTAL KOMBAT 2 SNES
9. ROAD RASH 3DO
10. VIRTUA FIGHTER SATURN

SCORE - TOP 10

1. PERFECT GENERAL II (PC CD) QQP
2. BOLO (PC CD) DONGLEWARE
3. SLIPSTREAM 5000 (PC CD) GREMLIN
4. F. THROTTLE (PC CD) LUCASARTS
5. AOTD EXP. (PC) DYNAMIX
6. SCOTISH OPEN (PC CD) CORE
7. FIRST ENCOUNTERS (PC) GAMETEK
8. ULTIMA VII (PC) ORIGIN
9. STONE PROPHET (PC CD) SSI
10. F. OF THE A. QUEEN (PC) WARNER

SCORE - HOT 10

1. DUNGEON MASTER II (srpen)
2. COMMAND & CONQUER (červenec)
3. DUNGEON KEEPER (začátek 1996)
4. STARTREK (červen)
5. TERMINAL VELOCITY (srpen)
6. APACHE LONGBOW (červen)
7. ACROSS THE RHINE (červen)
8. VIRTUAL POOL (červen)
9. LANDS OF LORE 2 (konec 1995)
10. BURIED IN TIME (červenec)

ÚCHYLNÝM ZVRHLÍKŮM

Apokalypsa přichází.

Mamoulian

VŠEM

V příštím pářeníšti najdete rozhovor s Andrejem, který odhaluje pravdu o vzniku počítačových časopisů v Čechách. To se budete divit!

Béla Nemeshegyi

KOMUKOLIV

Proboha, seberte někdo Lukášovi Ladroví a lidem z Electro Genetix ty zatracené karty!

Redakce SCORE

PANU UHÉROVI

Dopis, jsme dostali, přečetli. Znovu přečetli, ještě jednou přečetli, zasmáli se a pochopili. Příště si povíme mnohem

více a na úplně jiném místě. Rubrika Dopisy čtenářů potřebuje další oživení.

SCORE

FIRMĚ BETHESDA

Jestli zjistíme, že v ELDER SCROLLS: DAGGERFALL nepůjdou importovat postavy z prvního dílu, bude zle. Už týden hrajeme znovu ARENU jen proto, abychom si vycvičili postavy - nezklamte nás!

Jan Eisler, Jakub Červinka

BILU GATESOVI

Gatesi! Já tě snad zabiju. Ty hnusný Microsoft Windows jsou nejohavnější a nejnestabilnější operační systém, jaký jsem kdy v životě poznal, a to jsem viděl i takový zhůvěřilosti jako je Atari TOS. Proklínám tě ty stvůro: „NOSO-ROH“

J. Hanousek

Bludný kruh

Jistě jste si už všimli, že zatímco svět okolo nás opěvuje multimediální herní trend, tj. implementaci filmových scén do her a plné namlouvání herních dialogů, Score většinu těchto snah hází do přihrádky „Multimediální brak“. V této úvaze bych rád krátce zapřemýšlel, jak tento, námi nepodpořený, trend vznikl, kdo jej podpořil a jak se vyvíjí do budoucna.

S příchodem CDček coby masivních nosníků dat hráči dychtivě očekávali, co se stane. Byli zvědaví, co jim bude na tak ohromném talíři podáno za lahůdky. Výrobci her vytušili šanci vytvořit něco extra prodejného a šup šup, začali ládovat na Céděčka všechno, co jim přišlo pod ruku, aby tam toho bylo „hodně“. Hodně obrázků, hodně filmečků, mluvení a vůbec hodně všeho, co se dá poslouchat a sledovat. Tenkrát to ještě nikomu nepřišlo tak markantní (všichni byli přece oslepeni těmi „velkými“ CD věcmi), ale nyní z chladné retrospektivy vidíme tu obrovskou chybu, která byla přehlédnuta: autoři pro samé vizuální a zvukové efekty zapomněli nahrát na CDčka to nejdůležitější: hry. Ted už je jasné vidět, co je špatného na projektech IRON HELIX, HELL CAB, MICROCOSM nebo 7th GUEST - všechny tyto tzv. „hry“ postrádají podstatu hraní - vysokou zábavnost, jsou to jen obrázky na dívání a nic víc. A přitom se ve své době našli jedinci, kteří mi spílali, jak jsem si mohl dovolit ohodnotit IRON HELIX 24mi procenty. Ted už je naštěstí většině normálních lidí jasné, že se jednalo o klasický brak. Normálně bychom tímto mohli skončit příjemným oddychnutím, že už je to naštěstí za námi, ale ouha: ono to za námi ještě není. Multimediální brak jako VOYEUR, DRUGWARS, BLIND DATE, atd. vychází stále dál. Proč ale? Proč vychází stále dál, má snad někdo zájem?

Za normálních okolností by tento brak nikoho nezajímalo, ale jsou tu herní časopisy a reklama, kterým se společně úspěšně daří přesvědčit naše naivnější hráčské kolegy o tom, že je o co stát. Speciálně některé herní časopisy vytváří bludný kruh, ve kterém tyto obětní beránci herního byznysu krouží a kupují a kupují a kupují. Když vyšel 7TH GUEST a IROX HELIX, začali nejmenovaní redaktori oněch časopisů dělat povyk o „nové formě interaktivní zábavy“. Sdělovací prostředky hovořící o hrách to převzaly a vzniklo multimediální pozlátko. Paradox je ale v tom, že samotní hráči her nikdy nebyli ti, kdo tato slůvka a prázdnotu za nimi skrytou přijali za svoji. Žádný Honza nepřiběhl za Petrem s křikem, že má novou multimediální bombu. Byly to právě herní firmy (naštěstí ne všechny), které se vypočítavě přihlásily ke slovu a začaly zvracet multimediální pome-

je. Jejich reklama a opět některé herní časopisy se postarala o to, aby se tyto ubohosti, alespoň v první fázi, slušně prodávaly. Paradox je v tom, že herní výrobci se tohoto trendu chytili z popudu sdělovacích prostředků, nikoliv z popudu lidí. Ted, když počítačová vlna opadla a lidé začali být opatrnější na to, co za velké peníze kupují, jdou časopisy, jak se tak říká, „od toho“. Odtážitě mluví o „jakémisi“ interaktivním boomeru, který ale přitom samy uvedly do chodu. A nejen časopisy, ale i herní výrobci. Například zakladatelka firmy Sierra On-Line Inc. Roberta Williams v nedávném rozhovoru pro Computer Gaming World nezapomněla zdůraznit, že PHANTASMAGORIA nebude žádným interaktivním filmem, ale především hrou. Ale, copak, copak? Nebyla to právě Roberta Williams, která se před rokem chvástala, že PHANTASMAGORIA bude prvním pravým interaktivním filmem? Firma Virgin také tuší, že s 11th HOUR to už nebude tak jednoduché jako se 7th GUESTem a nezapomíná v reklamách zdůrazňovat, že hrátelnost hry bude vysoká. Ano, je to totiž právě hrátelnost, na kterou se v 7th Guestovi jaksi pozapomnělo.

Druhou částí mé úvahy je nesmyslnost křiku okolo některých právě dokončovaných her, který už v poslední době nesestává pouze z nepravdivé reklamy, ale i z velkého tlachání okolo „slavných“ herců, které nikdo nikdy neviděl a v neposlední, mě velice iritující, řadě je to zdůrazňování finančních aspektů při vzniku té které hry. Například Virgin zdůrazňuje, že projekt HEART OF DARKNESS stál už přes milion liber, Sierra se tuto metu snaží předejnat s rozpočtem PHANTASMAGO-



MICROCOSM

RIE a ORIGIN tomu dal korunu s WING COMMANDERem III. Ale koho tohle tlachání zajímá? Zákazníkovi přeci stačí vědět, o jaký typ hry jde, popřípadě zda na projektu nepracují nějakí známí programátoři her. Tečka konec. Nic víc není potřeba dodávat. Výkřiky jako „V Daedalus Encounter se o vás bude starat Tia Carrere“, „Tohle je lepší než Doom, STOPRO!“ a reklama obsahující informace typu „stálo to víc než milion“ vede k hromadnému skupování braku jako je RISE OF THE ROBOTS, OUTPOST nebo CORRIDOR 7 chudáky, kteří naletěli na ukřičené pozlátko slovných firem. Chytřejší lidé si naštěstí systematicky čtou recenze v některém z nezkorumpovaných časopisů jako je Computer Gaming World, PC Power, Computer Strategy Plus, německý PC Player a (zatím ještě) Score a ukřičeným projektům, které nestojí za nic se díky varovným recenzím včas vyhnou.

A nakonec malá třešnička na špičku dnešního rozloženého dortu. Je jí špinavá politika některých herních firem obracet se PROTI svým zákazníkům. Tomuto trendu jednoznačně kraluje firma Sierra. Kolik lidí na celém světě už se nakřičelo, že jim ostrý přechod pod Windows nevyhovuje, že by rádi viděli DOSovou verzi KQ VII (i když v tomto případě o moc nepřišli), kolikrát už fanouškové žadonili o pokračování Quest for Glory, Conquest of Camelot nebo Betrayal of Krondor? Kolikrát už fanoušci adventur chtěli po Sieře, aby přišla s něčím trochu tvrdším než jsou sladoučké King's Questy. A Sierra? Sierra je nad věcí. Klidně si dělá pravý opak toho, co lidé chtějí. Namísto tolik očekávaného pokračování Quest for Glory vydala totální brak OUTPOST, na King's Quest pro DOS se vybodla a pokračování Krondoru Dynamix odřekl, takže si ho vzala na starost zcela jiná firma. Ale naštěstí má někdo k odezvě hráčů právě opačný přístup. Příkladem by mohla být firma Apogee zaměřující se na Shareware. Tato firma má za sebou kousky jako MYSTIC TOWERS, RISE OF THE TRIAD, RAPTOR a právě teď velkou bombu jež takřka překonává DESCENT - TERMINAL VELOCITY. Apogee vždy nejdříve rozehraje na BBSky beta verze svých nadcházejících programů a nechá je otestovat lidem, pak shromažďuje informace, co se líbilo a co ne a podle nich hru předělává. V současné situaci, kdy některé velké firmy své zákazníky totálně ignorují a pokoušejí se jim prodávat směšný multimediální brak je to pravý zázrak.



IRON HELIX

Andrej Anastasov

FIDO a my

Motto:

> Ten BOOM 2 je moc dohrej :->>>. IMHO to ale není lepší než
> BARK FORCES ;->
> BTW: Nemas náhodou cheat na HEX-COM: ERROR FROM THE HEAP?
> At delam co delam, nemuzu s tim vubec pohnout :-(-

Patříte-li mezi naše pozorné čtenáře, jistě vám neuniklo, že jsme v minulém čísle, v rubrice „Dopisy čtenářů“, nakousli problematiku modemování, potažmo pak amatérské sítě FIDO a slibili si, že se k tomuto tématu někdy v budoucnu vrátíme. Budoucnost nastala právě dnes.

CO TO JE A NEKOUŠE TO?

FIDO-NET je amatérská síť, jejímž prostřednictvím můžete bezplatně komunikovat s jakýmkoliv jiným členem této sítě, posílat mu zprávy a dokonce celé soubory. FIDO-NET je novodobá pošta po všechny majitele domácích počítačů na rozdíl od profesionálního INTERNETU je cena za účast v této organizaci mizivá.

Výhody zapojení se do sítě FIDO-NET jsou obrovské - nejen, že se můžete kdykoli s kýmkoliv v České Republice a na Slovensku spojit a konverzovat, ale můžete si také posílat data aniž byste se přitom museli spojit přímo s cílovou osobou. Můžete listovat některou z desítek konferencí a můžete se zapojit do kterékoliv debaty (samozřejmě za předpokladu, že budete dodržovat pravidla - RULES!). Můžete si psát milostné dopisy s kamarádkami (a kamarády), můžete diskutovat o sexu, obchodě, sportu, politice, a samozřejmě - o hrách! Jestli vás něco z předchozího zaujalo, čtěte dál.

JAK NA TO?

K tomu, abyste se mohli zapojit do sítě FIDO-NET potřebujete několik věcí. Především je to počítač - vzhledem k tomu, že čtete časopis o počítačových hrách je velice pravděpodobné, že se u vás doma něco podobného válí. Zkuste to najít. Další věcí, kterou bezpodmínečně potřebujete je telefon a modem. Na psaní zpráv a posílání pošty o malém rozsahu vám pohodlně stačí slabý modem (můžete jít i na 2400 baud), pokud ovšem můžeme doporučit, volili bychom modem alespoň o rychlosti 14400. To už stačí - můžete se spojit s některou z BBS, které mají připojené FIDO a můžete vesele psát - zapojíte se do některé z konferencí, zjistíte jak to chodí a vrhnete se do toho. Pokud budete mít štěstí, budete se slušně chovat a dodržovat RULES, přidělí vám Sys-op vlastní „point“ (viz níže) - tak se stanete plnohodnotným členem sítě FIDO a s tím i majitelem spousty výhod. Potom budete ovšem potřebovat ještě sharewarovou nebo lépe registrovanou verzi komunikačního software, editoru a „tossovacího“ programu. Nejrozšířenějším editorem pro psaní zpráv je GOLDED, nejpoužívanějším modemovacím programem potom D-BRIDGE, T-MAIL nebo FRONTDOOR a tossovací - třídící programy zastupuje v našem povídání FMAIL. Jakmile tyto programy jednou nakonfigurujete pro svůj počítač, nebudete se muset nikdy o nic starat - stačí se jen pravidelně spojit se svým sysopem (prostřednictvím mo-

demovacího software), dostávat poštu, kterou si snadno roztrídíte (pomocí tossovacího programu) a zpracujete (pomocí některého z editorů). To je vše, s čím vystačíte pro komunikaci s okolím.

Jak jsme již uvedli, budete potřebovat někoho, kdo vám zařídí „point“ - je to takzvaný Sysop (System-Operator). Ten někdo vás také zavede do základních pravidel modemování a psaní zpráv - pokud se porozhlédnete po svých známých a budete se chvíli ptát, jistě někoho takového najdete - v ČR je takových lidí několik okolo dvou stovek, na světě okolo desítek tisíc. Je obvyklé, že na většině BBS je zapojeno i FIDO, ovšem jsou i výjimky - na každé BBS má FIDO a ne každý provozovatel FIDA má vlastní BBS.

Poslední věcí, kterou nutně potřebujete jsou peníze. Stejně jako u her po modemu, tak i u posílání zpráv a pošty bude vaše telefonní linka v provozu jako u obyčejného hovoru - a s ní i přibývající peníze na vašem účtě. Pokud tohle všechno máte (a zase takový problém to jistě není), neváhejte a vyražte na FIDO!

```

C:\windows>dir  Terminal Edit View Back Home Options      22:20:11
Date: 10-Jun-95 08:17
From: Jan Eickler
To: Peter Anasztas
Subj: SCORE 42
8193
Hello World

Hi Jun 95, Peter Anasztas writes to Andrej Anastasov:

PJZ Se, ee
PJZ napjal Tomasek v leseho byla reakce na to, jak jste Level uvedl napadit
PJZ se Score. A neml na u cisto 4, ale u cisto 5. Kipl s agovial mlad micta
PJZ Tomaba i obzbu tako, ca jate napadit ve Score proim. A jantli neml.
Tom

PJZ konference kuz lezali argumentu nea povolovani konference, ktore
povolovaci
PJZ p-i kuzle zmene a LEVELU, asi v tom moe casitina nebudet.

Zdravk my, komentovat nebudu - spall si ze chere, ale takle mi nedale. Mjli
ze se v LEVELU cisto 4 byl a SCORE omaba, ktore nekdo povila vopisne
(feece o tom treba upadot, Dealec ve SCORE nebola, ze mohl na napadit se
strany LEVELU, ale predvsem odpovedi na mborzane a opicnie kopirovani
SCORE, ktore je osobno pouzavaji za uprasu a nezectne jedzani. Polod ide a
povolovani konference a dozobreneni kuz, domam, ze surtubi, ze v dohatovani
na FIDO - obzpuv v narocv sctozite ze us novo podobne stidu koshoveti.

Jan Eickler

--- Mail 0.54
v distric: DDDDDDD (2:428/24:100)

(=) Zpracovani zpravy
(0)Reply, (C)Reply, (D)Reply, (M)Reply, (S)Reply
(1)Reply, (2)Reply, (3)Reply, (4)Reply, (5)Reply, (6)Reply, (7)Reply, (8)Reply, (9)Reply
  
```

JAK TO K ČERTU FUNGUJE?

Je to až dětsky prosté. Jakmile se stanete členy FIDO (V našem výkladu mluvíme o případě, kdy vám bude přidělen point. Na FIDO můžete ovšem psát i bez toho, ovšem pošta vám nebude chodit domů, ale na BBS odkud píšete svoje zprávy) budete mít možnost zúčastnit se některé z nabízených konferencí tím, že si ji připojíte. Celé FIDO je totiž rozděleno do tematických okruhů, aby nikdo nemusel číst zprávy z oblastí, které ho nezajímají a nic mu neříkají (a hlavně aby nemusel utrácet peníze za jejich stahování). Názvy konferencí jsou dostatečně výmluvné a vypovídají o jejich obsahu více než cokoli jiného: KAMASUTRA, GAMING, POLITICS, BUSINESS, DUNGEONS, KULTURA, JOKES. Zajímavá je konference USER-MAIL, ve které se mluví úplně o všem, zatímco ostatní jsou striktně vyhrazeny jen danému tématu. Všechny tyto konference jsou veřejné, to znamená, že cokoli sem napíšete, bude číst každý člen konference a bude mít možnost reagovat. To ovšem naplatí o NET-MAILu, který umožňuje posílání soukromých zpráv jen určeným lidem - bez toho, aby do nich mohli ostatní nahlížet. Prostřednictvím NET-MAILu také můžete posílat celé soubory na libovolnou adresu.

Máte-li připojené konference, můžete jimi prostřednictvím editoru volně procházet - jednotlivé zprávy jsou řazeny podle toho, jak vám přijdou, ale pomocí mnohých vyhledávacích nástrojů si můžete vybrat jen ty zprávy, které vás zajímají - každá zpráva (MESSAGE) má svého odesílatele (tedy ten od koho zpráva je - FROM), adresáta (komu je určena - TO)

a subjekt (o čem je - SUBJ). Snadno si tak můžete vyhledat všechny zprávy od vašeho kamaráda, všechny zprávy pro sebe nebo jen ty týkající se zvoleného subjektu. Na kteroukoli zprávu v konferenci můžete odpovědět samozřejmě v souladu s RULES). Když odpovíte na všechny zprávy, zkompilujete data do souboru k odeslání a modemem se spojíte se svým sysopem - od vás odejde poštovní balík plus případné soubory k poslání a od něj vám přijdou další zprávy/pošta, které si potom rozdělíte do jednotlivých konferencí - až tak snadné to je!

PROČ TO VŠECHNO?

V současné době byste měli mít hrubý obraz o tom, jak FIDO funguje - po té vnější stránce, samozřejmě, nebudeme tady rozebírat strukturu sítě ani její složitosti a nástrahy. Otázkou teď je, proč byste se vůbec měli do některých konferencí FIDO zapojovat a věnovat svůj drahocenný čas (nemluvě o penězích) na tlachání s lidmi po celé republice. Tady je několik dobrých důvodů:

Především je to legrace. Není zase tak špatné být členem sítě, která se rozprostírá od Aše do Košic a konverzovat s lidmi ze všech koutů světa. Nejen, že se dozvíte spoustu informací, ale můžete se i dobře pobavit - a to nejen v konferenci JOKES.42. Lidé, kteří na FIDO píšou jsou zvláštní komunita lidí, kteří se vyznačují (mimo jiné) tím, že používají trochu zvláštní jazyk, styl mluvy na první pohled podivné zkratky. Jednou z hezkých zásad na FIDU je to, že si všichni jeho členové navzájem tykají - bez ohledu na věk a společenské postavení. Zajímavostí jsou také nejrůznější značky a zkratky - ve zprávách nejdříve narazíte na slova jako BTW, IMHO a další (jejichž význam budto odhalíte sami, nebo se zeptáte - BTW jako By The Way, IMHO jako In My Humble Opinion atd.). Kapitolou samou pro sebe jsou také nejrůznější znaky pro náladu složené z interpunkčních znamének - na mnohých BBS najdete celé seznamy plné :-), ;-o, ;-((a dalších zmatek, které nepochopíte, dokud si neotočíte stránku o 90 stupňů po směru hodinových ručiček.

Dalším důvodem pro členství ve FIDU je samozřejmě také naše přítomnost. Konference GAMING-PC.42 a GAMING.42 jsou hostinou všech počítačových hráčů. Můžete si „povídat“ o jakékoli hře se vám zachce a nejdříve se vám stane, že vám odpoví některý z mnoha redaktorů SCORE, kteří jsou členy sítě FIDO. V konferenci GAMING.42 je povolena i diskuse o počítačových časopisech, takže se můžete s ostatními podělit i s názory na počítačové časopisy, SCORE nevyjímaje.

Konferencí je samozřejmě celá řada - některé jsou zajímavé a jiné možná ne. Nutno přinést, že ačkoli je většina konferencí svědomitě zpravována moderátory, v některých konferencích vládne mírný chaos přerůstající až v anarchii, ale to rozhodně není nikterak závažný problém - každý si může vybrat, do jaké konference se zapojit. Nezapojit se do žádné je ale opravdu škoda. Máte zájem? Uvidíme se na FIDU!

SCORE

```

C:\windows>dir  Terminal Edit View Back Home Options      22:20:11
Date: 10-Jun-95 08:17
From: Jan Eickler
To: Peter Anasztas
Subj: SCORE 42
8193
Hello World

Hi Jun 95, Peter Anasztas writes to Andrej Anastasov:

PJZ Se, ee
PJZ napjal Tomasek v leseho byla reakce na to, jak jste Level uvedl napadit
PJZ se Score. A neml na u cisto 4, ale u cisto 5. Kipl s agovial mlad micta
PJZ Tomaba i obzbu tako, ca jate napadit ve Score proim. A jantli neml.
Tom

PJZ konference kuz lezali argumentu nea povolovani konference, ktore
povolovaci
PJZ p-i kuzle zmene a LEVELU, asi v tom moe casitina nebudet.

Zdravk my, komentovat nebudu - spall si ze chere, ale takle mi nedale. Mjli
ze se v LEVELU cisto 4 byl a SCORE omaba, ktore nekdo povila vopisne
(feece o tom treba upadot, Dealec ve SCORE nebola, ze mohl na napadit se
strany LEVELU, ale predvsem odpovedi na mborzane a opicnie kopirovani
SCORE, ktore je osobno pouzavaji za uprasu a nezectne jedzani. Polod ide a
povolovani konference a dozobreneni kuz, domam, ze surtubi, ze v dohatovani
na FIDO - obzpuv v narocv sctozite ze us novo podobne stidu koshoveti.

Jan Eickler

--- Mail 0.54
v distric: DDDDDDD (2:428/24:100)

(=) Zpracovani zpravy
(0)Reply, (C)Reply, (D)Reply, (M)Reply, (S)Reply
(1)Reply, (2)Reply, (3)Reply, (4)Reply, (5)Reply, (6)Reply, (7)Reply, (8)Reply, (9)Reply
  
```

Message #188/228 on "GAMING.42" (public)
Date: 09-Jun-95 08:16
From: Andrej Anastasov
To: All
Subj: Zoufalstvi (PC)
F) 8193
Hi All
uz je uplne zoufalstvi - Dungeon Mastera presnul
ou vubec zadny novy hry! Stejne jako minulej n
aspon ten Star Trek New Generation.
(10/29.30)

Novinky

Softwarového trhu

Prázdniny jsou za dveřmi. Jsou tak blízko za dveřmi, že už je slyšet, jak si na chodbě povídají. Po zkušenostech s loňskou prázdninovou sezónou, která byla svědkem velice malého počtu velkých her jsme na pochybách, zdali softwarové firmy opravdu vypustí část svého nákladu během července a srpna. Pokud se tak stane, zažijeme asi nejžhavější léto desetiletí. My se ale dnes podíváme i na projekty vzdálenější. Nejprve ale jedno smuteční oznámení:

Náš milovaný, vytoužený, toužebně očekávaný, dosud nenarozený idol - DUNGEON MASTER 2 nás opustil po osmi letech čekání ještě na další dlouhé měsíce. Dne 2. června 1995, v časných ranních hodinách, byl firmou INTERPLAY nečekaně odsunut. Odsunut na konec srpna z důvodů zcela prozaických - obav z toho, aby se hra, na kterou polovina světa čeká jako na druhý příchod Krista a druhá polovina světa je na tu první polovinu naštvaná, protože nechápe její vytržení. Loučíme se tedy s nadějí na brzké ponoření do kobek Skullkeepu, budiž jim země lehká.

Za pozůstalé:
Redakce SCORE

Kromě obligátního čekání na DMII, které již některé naše čtenáře dovádí k zuřivosti jsou na našem nově zavedeném redakčním žebříčku horečně očekávaných her ještě další tituly, o kterých si v tomto SCORE průběžně povíme. Začneme u pohledu do dílny jedné z nejpřínosnějších a nejobjevnějších firem - týmu Bullfrog, který publikuje pod Electronci Arts. Na straně 72 v tomto SCORE si můžete přečíst profil firmy a na následujících řádcích si pak můžete přečíst to, co v profilu nenajdete.

HIGH OCTANE je název hry, která od Bullfrogu vyjde nejdříve a je zřejmé, že bude ostrým konkurentem dnes recenzované hry SLIPSTREAM 5000 - futuristické závody obrněných autobobilů, to je oč tu běží. Věříme, že BULLFROG zuročí svoje zkušenosti i na poli čistě akčních her. Mnohem ambicióznějším projektem je však DUNGEON KEEPER, který postaví na hlavu všechny dosavadní RPG hry. Náplní hry bude budování bludiště, nastražování pastí a nasazování 32 druhů monster. Jinými slovy: budete stavět bludištěm do kterého budou potom přicházet hrdinové - stejní hrdinové jako vy v ostatních RPG hrách. Či větší a silnější labyrint vybudujete, čím větší poklady nashromáždíte, tím více dobrodruhů se do něj bude



vydávat. DUNGEON KEEPER bude ovšem umožňovat i hru více hráčů - s jedním jako příslovečný Pán Jeskyně, druhým jako vůdčem infiltrujících se dobrodruhů. Už se nemůžeme dočkat!

Hra CREATION, ve SCORE již zmiňovaný projekt, bude využívat stejný systém jako MAGIC CARPET, avšak bude zasazena pod mořskou hladinu, pohyb bude mnohem pomalejší a atmosféra ještě vyšší (je-li to vůbec možné). Mnohem blíže než CREATION je však MAGIC CARPET 2. Mezi vylepšení, která MC 2 nabízí bude patřit 20 nových kouzel (jako gravitační studny a přílivové vlny) a různé magické úrovně pro kouzelníky. Neudou chybět ani noční mise a možnost vystavět skleněný zámek. MC 2 bude zaměřen více na kombinaci akce a adventure než akce a strategie - můžeme tedy očekávat i plnění nejrůznějších misí a úkolů. Mhmmmm!

Ačkoli THEME PARK se ve SCORE nesetkal s nikterak zvláštním porozuměním, jednalo se o komerčně velice úspěšnou hru. Stejný systém bude využívat i THEME HOSPITAL - simulace nemocnice od středověku (kde se většina chirurgických zákroků prováděla ostrým nožem) přes přítomnost do budoucnosti.

Dalším projektem Bullfrogu je MIST (My Incredible Superhero Team) ohlášený na Listopad 95. Základní

osnovou hry je vytvoření vlastního Supermana, který bude chránit svěšené město od vetřelců. Inovace spočívá v naprosté svobodě v generování postavy hrdiny - jestli mu chcete dát křídla, sílu a infračervené vidění, můžete, ale pozor - všechno bude kompenzováno jeho slabiny. Plně texturované polygony tvořící město plné mrakodrapů slibují naprosto volnost pohybu i pohledu a lákavou možností zničit vše, co vám přijde do cesty.

Posledním projektem Bullfrogu o kterém se dnes zmíním je BIOSPHERE - kombinace strategické hry typu POPULOUS a POWERMONGER krajinou generovanou grafickým systémem použitým v MAGIC CARPETu. Náplní této válečné hry bude experimentování s genetickým inženýrstvím, vytvářením nových životních forem a likvidováním rivalů.

Teď se podíváme do trochu méně vzdálené budoucnosti. V magické kuchyni firmy Bethesda se kromě již několikrát zmiňované a o to toužebněji očekávané hry DAGGERFALL kuchtí ještě tři další hry. První z nich je THE TENTH PLANET, která nás zavede do vzdálené budoucnosti, do doby, kdy lidstvo zjistí přítomnost desáté planety naší sluneční soustavy a její spojitost s mnohými přírodními katastrofami na Zemi. Při průzkumu planety se však zjistí, že katastrofy byly všim, jen ne přírodními. THE TENTH PLANET bude kosmická střílečka využívající nového trojrozměrného systému umožňujícího větší stupeň prostorového modelování než doposud. THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK je dalším příspěvkem do skupiny Terminatorových her, ale v něj rozhodně nevkládáme tolik nadějí jako ve výše zmíněné projekty - neúspěch TERMINATOR RAMPAGE (SCORE 2, 45%) nás drží zpátky. Posledním chystaným produktem firmy Bethesda je X-CAR, futuristická závodní hra (jako by jich už nebylo dost).

ELECTRONIC ARTS chystá kromě dvou neuvěřitelných her CYBERMAGE a CRUSADER: NO REMORSE, na které dnes přinášíme preview i další tituly. Datadisk US NAVY FIGHTERS s názvem MARINE FIGHTERS nabízí další tři letouny k otestování



Na pokračování Areny se všichni těšíme jak Somálci na jídlo. Jak můžete podle okolních obrázků posoudit, bude to maso!

www.oldgames.sk



I ve vesmíru můžete létat na pneumatikách Barum.



Formule 1 může závodit také s pneumatikami Barum.

- AV8B HARRIER, FRS.MK2 SEA HARRIER a YAK 141 - všechny námořní letouny s kolmým startem. Datadisk je zasazen do roku 1997, kdy revoluční vláda v Rusku zaútočí na státy Východní Evropy. Datadisk se nicméně odehrává v Japonském moři a Severozápadním Pacifiku, kam chtějí Rusové strhnout pozornost demokratického světa útoky na obchodní konvoje. Letadlová loď USS WASP je do této obylsti vyslána, aby bránila zájmy celého světa.

Na podzim také konečně spatří světlo světa PC CD-ROM verze jedné z nejoblíbenějších her na 3DO - NEED FOR SPEED. PC verze bude navíc nabízet i možnost hry po modemu/síti a dodáme-li, že hra poběží také v SVGA rozlišení, máme se na poli závodních her opravdu na co těšit.

Kromě dluho, toužebně a marně očekávaných titulů jako STAR TREK: A FINAL UNITY nebo ACROSS THE RHINE ohlásila firmy MICROPROSE i pokračování veleúspěšné závodní hry. FORMULA ONE GRAND PRIX 2 slibuje 16 okruhů založených na přesných datech ze sezóny roku 1994, 5 úrovní obtížnosti, možnost propojení modem/sítí a samozřejmě různé kokpity pro různé vozy. Značného vylepšení doznal i grafický systém, takže vozy dne už vypadají skoro skutečně - jen si na ně sáhnout! Hra je ohlášena na září 1995 pro PC a PC CD-ROM.

Jako urážka se zdá být příprava druhého dílu naprostého propadáku RISE OF THE ROBOTS

Dungeon Master II Co dodat? ... SHIT!!!#\$\$!@
Future Shock (dole) slibuje alespoň podle obrázků, opravdu nevšední hráčský zážitek.



Víte, že i tanky můžou používat pneumatiky Barum? A Barumky Barumky to je vůle má...

firmou MIRAGE. Tato hra, která dokázala hráče zklamat snad ve všech atributech (kromě hezké grafiky samozřejmě) se díky svému obrovskému marketingu a neskutečnému „hype“ ve sdělovacích prostředcích stala paradoxně komerčně velice úspěšnou. Tým MIRAGE veřejně přiznává, že se jim RISE nepovedl a do druhého dílu slibuje nedostatky odstranit, čemuž opravdu nevěříme. Namátkou jmenujme odstranění stupidního „nabíjení“ úderu, možnost „dokonce“ přeskakovat jeden přes druhého, přidání nových robotů (mluví se o více než 40), přidání nových pohybů a možnost střílení projektilů (rakety, firebally). Tentokrát ale MIRAGE ne špek neskočíme - pokud nebude stokrát lepší než první RISE, nebudeme milosrdní!

X110
THE LATEST ENTRY INTO THE WORLD OF EXPERIMENTAL VEHICLES. THE ALL WHEEL DRIVE, MID-ENGINE X110 IS AN EXCELLENT HANDLER AND IS REPORTEDLY CAPABLE OF SPEEDS IN EXCESS OF 280 MPH.

Length	173 in.
Width	76 in.
Height	44 in.
Weight	2800 lb.
Engines	V-6 turbo quad-turbo
Displacement	2500 cc
Transmission	6 spd. manual
0-60 mph	3.8 sec.
0-100 mph	7.9 sec.
Top speed	280 mph
Braking from 90 mph	65 ft.
Horsepower	688 hp @ 6700 rpm
Torque	620 lb-ft @ 4450 rpm

A na závěr jednu perličku z neherního světa pro všechny milovníky fantasy, AD&D a firmy TSR. US.GOLD vydává kromě her BURIED IN TIME (preview na straně 11),

THE NEXT MOVE SERIES (sbírka stolních karetých her), HARPOON II DE LUXE (komilace legendární námořní strategické hry) a TERMINAL VELOCITY (preview na straně 12) i produkt RIDDLE OF THE RUNES - screensaver pro MICROSOFT WINDOWS nabízí více než jen obyčejný screensaver - více než 200 ručně kreslených fantasy obrazů, CD soundtrack a dokonce i hru umožňující se účastnit hledání pokladů. Obrazy v RIDDLE OF THE RUNES nás zavedou do známých světů AD&D - DARK SUN, RAVENLOFT, AL-QADIM, MYSTARA, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS a PLANESCAPE. Přiznivci AD&D a WINDOWS by si tuto perličku rozhodně neměli nechat ujít.

SCORE



preview

Renegade: Battle for Jacob's Star

Když se řekne SSI, představí si drtivá většina hráčů, redaktory SCORE nevyjímaje, slavné RPG hry, případně válečné strategické hry. SSI konečně znamená STRATEGIC SIMULATIONS INC. Až dosud jsme žádné simulátory v pravém slova smyslu z dílen SSI neviděli.

Kdekdo se dnes pouští na tenký led neprobádaných žánrů a SSI není svým novým projektem RENEGADE výjimkou. Tato hra, která je ohlášena na červenec bude totiž historicky jejich prvním čistokrevným simulátorem. Začátek to bude jistě velkorysý. RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR je SVGA kosmickým simulátorem, který si vezme své z osvědčených her tohoto druhu a vytvoří (možná) něco nového.

Můžeme se tedy těšit na detailně propracované exteriéry kosmických lodí, rozmanitou strukturu bojových misí, postupné vylepšování raketového parku, možnost vybírat si wingmany z široké palety pilotů nebo se pouštět na mise osamocně. Nebude chybět propracovaný příběh (jak už jsme ostatně z her SSI zvykli) a rozvětvená dějová linie. RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR se

odehrává ve vzdálené galaxii, kde hrstka rebelů operující ze skryté základny bojuje proti tyranské zvláštní vládnoucí Federace. Postupem času s vítěznými soubory se rebelové dostanou k lepším zbraním a sofistikovanějším kosmickým korábům - nečekejte nic, co byste již stokrát neviděli o podobných kosmických simulátorech.

Co tedy bude na této novince lákadlem? Především technické zpracování - design lodí a jejich provedení je skutečně zářející - to všechno v SVGA s mnohem méně

krvavými hardwarovými parametry, než které vyžaduje WING COMMANDER 3. Pokud jde o vlastní hru, průběh misí a jejich vzájemné poskládání, musíme si počkat an finální verzi, která by se měla objevit každým dnem. V příštím čísle čkejte snad již kompletní recenzi a mezitím si nacvičujte bojové manévry ve vzduchoprázdnu. V RENEGADE je určitě využijete!



CyberMage

CYBERMAGE je kromě Crusader: No remorse, Wing Commandera IV a Utimy IX další novou hrou od proslulého týmu Origin. V Doomovském 3D výhledu dopilovaném k dokonalosti budete bojovat proti mocné korporaci ve vzdálené budoucnosti.

Do konfliktu se dostanete vlastně náhodou tím, že pomůžete k útěku jisté oběti této firmy. Zachráněný muž vám implantuje záhadný drahokam Darklight Gem, po kteréžto operaci získáte zvláštní magické schopnosti. Jediný další člověk na světě má podobný implantát - NeCrom, hlava zneprátené korporace. Vaším úkolem bude infiltrovat budovy společnosti a na závěr série misí tohoto padoucha zlikvidovat. Autoři tvrdí, že hra bude jakousi kombinací her System Shock, Doom a Heretic. Struktura misí se bude různorodostí misí podobat Dark Forces s tím, že budete navíc moci i jezdit automobily a tanky a létat vzdušnými plavidly. To vše bude prezentováno v SVGA grafice s možností přepnout do obyčejné VGA máte-li pomalejší počítač nebo horší videokartu. Prostředí, ve kterých se budou jednotlivé mise odehrávat, variují od mrakodrapů přes zatuchlé uličky ghetta budoucnosti, bojová pole po temné lesy a podzemní skladiště. Jak sám název hry napovídá, kromě konvenčního arzenálu zbraní budete moci používat i magické schopnosti, čímž se akce trochu přiblíží Hereticovi.

Dále autoři slibují tuny hádanek, o kterých doufáme, že se nezmění v pouhé dekagramy ztracené mezi akčním běsněním. Děj a částečně i příběh je situován do prostředí komiksové sci-fisérie Cybermage: The Dark Light Awakening publikované nakladatelstvím Eden Matrix Press. Ne náhodou bude proto hra provázena mnoha komiksovými sekvencemi.

Hra by měla být hotova na podzim tohoto roku, její hardwarové požadavky jsou: IBM-PC 486/50 a více, 8 MB RAM, 20 volných MB na harddisku a double speed CD ROM. Podporované hardwarové karty zahrnují kromě povinného Sound Blasteru i Gravis Ultrasound, Roland a General Midi.



Journeyman Project 2: Buried in Time



JOURNEYMAN PROJECT byla svým způsobem revoluční hra, která všam měla jednu obrovskou smůlu - přišla v době, kdy byly multimediální PC teprve v plenkách, a single-speed CD-ROM patřil ke standardnímu vybavení.

Na počítačích své doby byla hra neskutečně pomalá, což řadu hráčů znechutilo - nepomohlo ani vydání verze JOURNEYMAN TURBO, která měla hru urychlit. Bez ohledu na to si ale tato hra, která byla dominantní nejen svým dokonalým technickým provedením, ale i hratelností vysloužila kladný ohlas ve SCORE (SCORE 5, 83%). Více než dva roky byly svědkem vytrvalé práce programátorů a umělců týmu SANCTUARY WOODS, na jejímž zenitu se rýsuje nová hra, která by možná mohla posunout naše názory na interaktivní zábavu zase o kousek dál. Jmenuje se BURIED IN TIME a její vypuštění je na spadnutí.

Stejně jako hra JOURNEYMAN PROJECT (BURIED IN TIME je jejím přímým pokračováním) je i BURIED IN TIME hrou o cestování v čase a zachraňování světa. Jako člen organizace, která se stará o bezchybný chod historie a budoucnosti a dbá na to, aby stroj času nebyl



zneužit k nehumánním účelům a překrucování dějin se budete znovu pohybovat mezi realitou, minulostí a budoucností - budete muset očistit svoje jméno z obvinění ze svévolného zasahování do historie. Na své cestě navštívíte sedm historických lokací - od zámku Richarda - Lví Srdce přes dílnu Leonarda DaVinci, Mayský chrám až po opuštěnou kosmickou stanici zasaženou meteoritem. BURIED IN TIME však nezaujme jen příběhem, pro jehož rozvinutí zde nemáme dostatek informací.

To, čím bude hra nepochybně excelovat (i když to, jak neustále opakujeme nemá nutně vliv na její kvalitu) bude její technické provedení. Za dva roky práce bylo vytvořeno více než 30.000 renderovaných objektů. Celá hra je zpracována vlastním pohledem - po všech lokacích se můžete plynule pohybovat, přičemž výhle-



dové okno plynule scrolluje (na rozdíl třeba od DRAGON LORE, kde se výhled posunovat po jednotlivých předpočítaných „skocích“) a umožňuje tak naprosto neopakovatelný zážitek. BURIED IN TIME je ohlášena na léto 95 v rozsahu 3 CD-ROMů pro PC CD-ROM (WINDOWS) a pro CD-ROM MACINTOSH.



Virtual Pool

Univerzální. To je jediné slovo, které lze použít pro charakterizování hry VIRTUAL POOL. Jediné slovo stačí pro všechno - nic víc o této simulaci oblíbené hry nepotřebujete vědět. Jestli jste ke kulečnicku alespoň jednou v životě přičichli, VIRTUAL POOL je vše, co jste si v životě pro sebe a svůj počítač mohli přát.

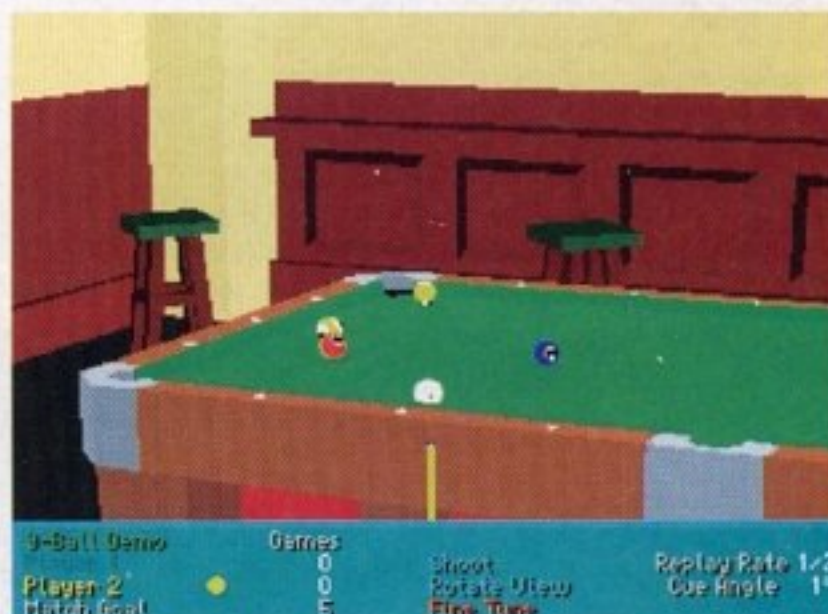
VIRTUAL POOL na pohled (k dispozici jsme měli plně hratelné demo) nikterak nezaujme. Kulečnick v SVGA rozlišení, řekli byste a měli byste pravdu. Naprostou. Vektorový stůl, vektorové koule a vektorové tágo - to je vše, co ve hře VIRTUAL POOL najdete. Pokud si ale chcete opravdu zahrát opravdový kulečnick na opravdovém počítači, nepotřebujete víc. Definitivně.

Čím je, nebo spíše, čím bude VIRTUAL POOL tak ojedinělý? Naprostou svobodou pohybu okolo stolu, přibližováním a oddalováním pohledu, možností naklánět tágo, přesně nastavovat úder, hrou dvou hráčů po modemu/síti, dokonalou dynamikou pohybu koulí, intuitivním ovládním a nebyvalým stupněm realismu.

VIRTUAL POOL se jistě nestane hrou, která vás jeden den chytne a za měsíc pustí. Stejně jako skutečný kulečnick bude VIRTUAL POOL ideální hrou k oddegování a relaxaci, ale může se

stát i objektem soupeření a skupinových zábav. Firma Interplay, která VIRTUAL POOL distribuuje slibuje, že potom co zvládnete počítačovou hru, zvýší se dokonce vaše schopnosti hrát skutečný kulečnick.

Hra je nesmírně uživatelsky příjemná - kromě velice schématického a jednoduchého ovládním myši nabízí i množství menu voleb, možnost procvičení všech technik (se znázorněním trajektorie koulí) a v neposlední řadě také zaslíbení do pravidel této hry - nebudete se muset dlouho přít o žádné podrobnosti - vše se dočtete přímo na místě. Kromě devíti počítačem ovládaných oponentů je jistě neocenitelná možnost hry dvou hráčů - ať už prostřednictvím modemu/sítě, nebo jen na jediném počítači. VIRTUAL POOL vychází v Evropě v průběhu června



Terminal Velocity

Pokouší se Apogee trumfnout Descent? Hned se na to podíváme.

Hra měsíce Score 14 (90%) vyvolala bouř kladných ohlasů od všech hráčů lačných pořádné akce, kteří bez střílení nemůžou žít. Přesně pro tyto nadšence pracuje už po delší dobu Apogee na něčem moc zajímavém. Jmenuje se to Terminal Velocity (Konečná rychlost) a v jednom se tato markantně liší - nelétá se již v krkolomých podzemních chodbách, ale venku, v otevřeném prostoru. Tím se sice ztrácí onen žaludekrvácí pocit klaustrofobie z bezdných hlubokých děr, který



bude rychlé, ale bez Pentia to asi nepůjde.

Způsobem zpracování vypadá hra jako např. Rebel Assault s tím rozdílem, že se můžete volně pohybovat kamkoliv se vám zlíbí. U kolem úrovní je ničit strategické pozemní cíle, prolétávat předdefinovanými kontrolními body (checkpointy) a na konci úrovní ničit úchvatně trojrozměrné bossy. Kromě toho se můžete bavit nezávazným ničením pozemních budov, ze kterých klasicky arkádovsky vypadávají extra štíty, extra zbraně a jiné „extras“. Dále se okolo vás neustále rojí nepřátelské

získávají díky své početní přesile převahu. Vy jste pochopitelně hrdinou dne, který je strčen do nejlepšího bojového stroje široko daleko - do po zuby ozbrojeného TV-202. Vzhledem k tomu, že se hra dá kdykoliv uložit, jistě nebude nemožné podívat se na všech devět planet, které budete moci navštívit v kompletní verzi. Kdo bude mít štěstí, najde i skrytou planetu osmou. Každá planeta je rozdělena na tři bojové zóny a je provrtána několika tunely, které autoři hry nikdy nezapomínají zdůrazňovat. Až to bude, tak to bude obsahovat celkem sedm druhů zbraní, možnost hry po modemu a osmi hráčů po síti, digitální hudbu a zvukové efekty a bohužel i několik čtů, které dříve nebo později někdo vyzradí (například my již v této rubrice čtů!). Aby byli uspokojeni i milovníci duhových demiček, bude na CDčku nacrpano přes 70MB různých animací a, vizuálně - zvukových efektů a jiných hloupostí. Detekuje-li hra procesor Pentium, automaticky zvýší četnost textur a detaily animace. Apogee jako obvykle vyslyšelo přání hráčů a umožnilo hrát hru jak z harddisku tak z CDčka. Minimální konfigurace (za předpokladu omezení grafického detailu na minimum) bude 486 DX s 8mi MB paměti, ale autoři doporučují „alespoň“ 486DX2/66 s Local busovou videokartou. Požadavky na hardware tedy nejsou zrovna nejmírnější. Řekli bychom spíš, že jsou až příliš vysoké, ale je to otázka názoru. Ohledně zvukových karet byli autoři štědrí, takže bude hra podporovat většinu rozšířených zvukidel Gravis Ultrasound nevyjímaje.

Vzhledem k tomu, že jsme už sharewarovou verzi dohráli a tudíž i tak trochu „otestli“, můžeme s klidným svědomím prohlásit, že JE na co se těšit.

Descentu dával ten správně autentický nádech, ale zato mizí omezující zdi a boj se začíná více podobat leteckému simulátoru, kde člověk skutečně zažívá pocit letu, ale a to nikoliv v ciferníky zahlcené komplikované kabině, ale v jednoduché, šipkami ovládané raketce. Ovládání je v podstatě stejné, až na to, že nelze plynule doomovsky uhýbat nahoru a do stran, protože i když je ovládání zjednodušeno jen na směr, rychlost, střelu a afterburner (dočasně maxizrychlení), pořád se při letu cítíte jako v letadle. Pohyb je fyzikálně limitován rychlostí a setrvačností, na čemž si autoři dali velmi záležet. Ještě než se stačíte v duchu zeptat, jak to všechno můžeme vědět, když hra ještě nevyšla, rádi bychom vás upozornili, že hra sice ještě není hotová, ale již delší dobu je k dispozici její sharewarová verze. Jak je tomu už zvykem, tato testovací verze obsahuje pouze tři úrovně, omezený počet zbraní a podporuje pouze běžná rozlišení VGA. Ten poslední bod bychom rádi zdůraznili, protože plná verze bude podporovat SVGA rozlišení přes celou obrazovku. Uvidíme, jak to

vzdušné síly, které jsou sice silné co do počtu, ale zato slabé co do mozku, takže se jejich odstřelování brzy zvrhne do bludné rutiny. Tito nepřátelé se neustále rodí odnikud, což není zrovna nejlepší nápad, ale jinak by to bylo asi moc jednoduché. A kromě toho všeho je zde ještě jedna zajímavá věc a to je prolétávání tunelů. Jak si tak letíte nad ubíhající krajinou, zmerčíte v zemi dužnu. I když to zní jako recept na kamikadze, můžete se v tento moment obrátit kokpitem k zemi a do díry střemhlav vletět. Zcela plynule vás najednou obklopí klaustrofobicky semknuté stěny na způsob Descentu, rozdíl je však v tom, že tunelem můžete letět pouze jedním směrem a to rovně. Tunel vede buď do jiné části úrovně nebo do jeskyně s bossem. Je to efektní změna prostředí a daří se jí trochu lechtat nervy hráče různými překážkami a zavírajícími se dveřmi, které tunel blokují.

Tohle všechno se odehrává v daleké budoucnosti, kdy armády ze sousedních slunečních systému nečekaně vyhlásily válku Zemi a po krátkém boji



Největší rozdíl mezi hrou DESCENT a TERMINAL VELOCITY bude na první pohled tvořit grafika. Nejvíce zdokonaleny budou samotné metody počítání 3D objektů (využití Gouraudova stínování), textury (více detailů, lepší zpracování) a samozřejmě samotné prostředí hry... Létat se bude (jak je z obrázků patrné) nejen v chodbách podzemních základů, ale i nad povrchem planet a ve volném vesmíru. Pro majitele VELMI rychlých strojů je ve hře zahrnuta možnost přepnutí rozlišení do SVGA!

SCORE

Crusader: No Remorse

Nacházíme se 200 v budoucnosti, seskupení světových vlád nazvané World Economic Consortium tvrdě vládne nespokojenému obyvatelstvu. Speciální pořádkové jednotky Silencers (Umlčovatelé) jsou používány k potlačení jakéhokoliv projevu odporu. Vy jste jedním z nich. V poslední době vás ale výkřiky umírajících a zoufalství nevinných dohání ke křiku ze spánku - k výčtkám. Nakonec, po velkém vnitřním dilematu jste se rozhodli. Budete bojovat na straně odporu a to stejně tvrdě jako dříve na straně despotie. Jednotky rebelů však zpočátku nevěří vašemu vnitřnímu přesvědčení a označí vás za špeha. Jen jen na vás, dokázat jim v sérii tvrdých misí, že to se společenstvím myslíte vážně. Mise budou velmi různorodé - půjde o sabotáže instalací Consortia, čištění podezřelých zrádců ve vlastních řadách, zabíjení nepohodlných osob, atd.

Ty užasné obrázky, které vidíte na této stránce jsou opravdu ze hry! Všimněte si detailu každé postavky či věci ležících v místnostech. Také epicentra výbuchů vypadají nádherně i přesto, že je hra v poměrně rané fázi vývoje. Grafika evidentně trumfuje i Little Big Adventure na jeho vlatním poli 3D isometrického pohledu. Snad nepřekvapivější věcí hned po neuvěřitelné grafice je skutečnost, že hru pro Electronic Arts vytváří Ultimami proslavený Origin. Crusader: No Remorse bude velkolepou podívanou v SVGA s plně renderovanými postavami a 16ti hodinami živě hraného filmu, které budou spojovat akční děj jednotlivých misí, popisovat vývoj situace přímo v průběhu misí a uvádět do misí následujících. Po zkušenosti s Wing Commanderem III máme pádný důvod věřit, že Origin filové sekvence zvládne a nepokazí jimi hru. Hlasy všech postav budou samozřejmě namluvené na 16tubitový digitální záznam. Animace vámi ovládané postavy hlavního hrdiny bude pracně rozfázovaná a plněm 3D bude moci kromě základního běhání a střelení vyvádět i psí kusy jako schovávání se za předměty,



plazení se po zemi, skákání a dokonce válení sudů a kotrmelců. Vzniknou tedy Jonesovské situace, kdy někam vběhnete, postřílíte první padouchy na ráně, podvalíte se pod stolem, postřílíte další, skočíte na bednu... zajímavé, ne?

Speciální pozornost byla věnována násilí, výbuchům, obrázkům zdemolovaných předmětů a velkému množství zbraní.

V současné době se plánuje okolo patnácti rozsáhlých misí, každou z nichž bude možno řešit několika různými způsoby. Projekt Crusader: No remorse by měl být dokončen v listopadu tohoto roku, ale jak se tak díváme na grafiku, máme hrzavé pochybnosti o dodržení termí-

nu. Současné nároky na hardware jsou poměrně slušné - hra by měla bez problémů běžet na 486/66 i když 100 Mhz nebo Pentium bude asi vhodnější. Hra nutně potřebuje 8 MB paměti, 20 volných MB na harddisku, double speed (nebo rychlejší) CD ROM, podporu SVGA 640x480 ve 256ti barvách. Hudba je

zatím připravena pouze na Sound Blaster a na General Midi, ale pravděpodobně je i podpora dalších běžných zvukových karet.

Jestli se tahle věc skutečně povede a bude alespoň stejně tak hratelná jako Little Big Adventure v takto úchvatné grafice, pak to bude zcela jistě bomba Hirošimského formátu. Crusader: No remorse vypadá tak zajímavě, že už předem můžeme říci, že se těšime na jeho finální verzi, bude to asi Něco.



SCORE

primus inter pares

Full Throttle

“Vždycky když cejtím asfalt, vzpomenu si na Maureen... To bylo to poslední, co sem cejtíl předtím, než jsem omdlel - teplo rozpálenýho asfaltu. A první věc, kterou sem viděl když sem se probral, byl její obličej. Rekla, že mi sdrátuje motorku. Zadarmo. Jenom tak. V tu chvíli mi mělo dojit, že život takhle snadnej není. Jo, když myslím na Maureen, vybavěj se mi vždycky dvě věci: asfalt a průser...”

Úvodem jedno upozornění: Zbožňuji adventury od LucasArts. Podle mě nemají žádnou vážnější konkurenci a dávají mi naději. Naději, že nepřestanou existovat lidé, kteří programují hry, které jsou pro hráče zábavné. Na každou ohlášenou hru od LucasArts (a především na adventury) se těším jako malý kluk. A samozřejmě jsem se těšil i na jejich nejnovější, dlouho očekávané a dlouho odkládané dílo FULL THROTTLE. A jaké byly moje dojmy ze zatím nejrozsáhlejší hry LucasArts (skoro 500 Megabytů)?

INSTALACE!

Hned na začátku jsem měl trochu problémy - instalace proběhla jako po másle, ale hra byla na 486/33 s doublespeed CD zoufale pomalá - zvuk se zasekával a nebyl synchronizován s obrazem. Když jsem si trochu pohrál s konfigurací, přinutil jsem hru ke správnému provozu, ale není pravdivé tvrzení v manuálu, že DOPORUČUJI procesor 486. Procesor 486 je ve skutečnosti NEZBYTNÉ MINIMUM nutné k tomu, aby FULL THROTTLE fungoval tak, jak má. Co se týče harddisku, instaluje se na něj pouze několik kratičkových souborů a všechno ostatní se v průběhu hry natahuje z CDčka. Vzhledem k tomu, že na CDčku je velká spousta kratičkových souborů, hra se při přístupu k nim občas na CHVÍLIČKU zasekne, což mohli autoři vyřešit buď zkopírováním nejčastěji používaných souborů na harddisk, nebo "slepením" celé hry do jednoho souboru, jako to dělá CRYO. Ale to jen tak mimochodem, teď už...

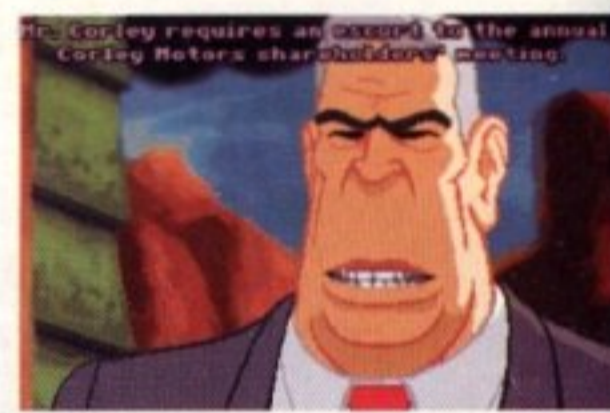
DĚJ!

Budoucnost. Civilizace v rozkladu. Po pouštních silnicích se prohánějí tlupy motorkářů. Jedna z nich se jmenuje Polecats (Tchoři) a šéfuje jí Ben, náš hlavní hrdina (nebo spíš antihrdina). Dalším hlavním hrdinou je Maureen, krasavice k pohledání a geniální opravařka. Pak je tu Malcolm Corley, její otec a šéf společnosti Corley Motors, posledního výrobce motocyklů. A čtyřlístek hlavních hrdinů uzavírá zákeřný Adrian Ripburger, Malcolmův podřízený, který svého šéfa zabije, aby se dostal do vedení společnosti a mohl v Corleyově továrně začít vyrábět minibusy. Z vraždy Corleyho je ale neprávem obviněn Ben - policie je mu na stopě a pokud chce očistit své jméno, musí najít fotografie vraždy, které pořídila mladá reportérka. Přitom se zaplete s několika dalšími gangy motorkářů, s podivnými motocyklovými mutanty, žijícími v jeskyni a se spoustou dalších postav a postaviček.

Řečeno prostě a jasně, scénář hry je vynikající a nemusel by se za něj stydět leckterý profesionální scenárista. Autorům se podařilo krásně oscilovat na hranici mezi typickým road-movie a roztomilou parodií na road-movie, navíc se špetkou sci-fi. Přesně věděli, kdy je čas na akční scénu a kdy na vtipný dialog. Věděli, že na závěr musí přijít veškerý soubor hrdiny s padouchem a po něm happyend, který není až tak úplně happy. Je přece nepředstavitelné, aby se "bezstarostný jezdec" Ben nakonec usadil a založil rodinu...



Malcolm Corley, který ještě pamatuje "staré dobré motocyklové časy" (vpravo). Ben a Malcolm si pochopitelně navzájem dobře rozumějí (nahore). Slizký padouch Adrian Ripburger (vpravo dole).



FILM!

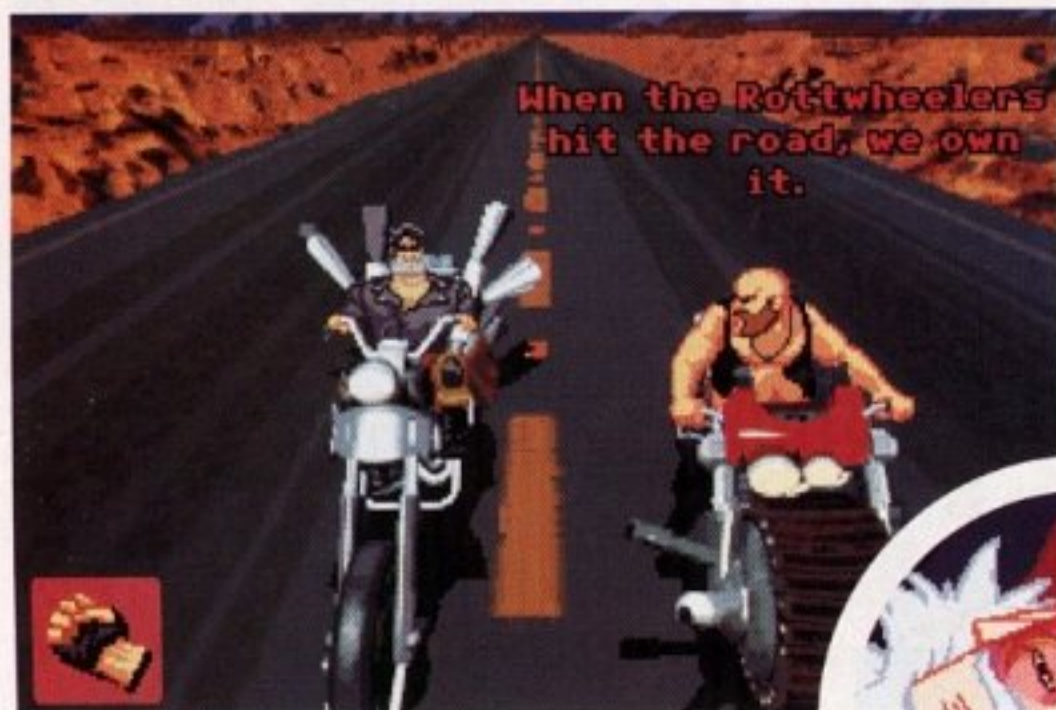
Asi takhle: Viděl jsem spoustu celovečerních filmů, které měly mnohem horší scénář, režii, stříh, hudbu a herecké výkony, než FULL THROTTLE. Nejde o to, že by ve hře vystupovali slavní herci (i Mark Hamill, který mluví Ripburgera, je známý jenom díky Hvězdným válkám), ale o to, že je režisér dokopal k dobrým výkonům, ve srovnání se kterými by se měli Sutherland v Conspiracy i Hopper v Hell pěkně stydět (nemluvě o American Laser Games). Především hlas Roye Conrada v titulní roli Bena je zcela úchvatný, slovy nepopsatelný a tak "tvrdácký", že se z něj budete smíchem válet po zemi. Za zmínku stojí i fakt, že je řeč dokonale synchronizována s pohyby úst animovaných hrdinů. Jediní další kromě LucasArts, kteří to zatím dokázali, jsou CRYO. Animace jsou bezchybnou kombinací klasických a renderovaných sekvencí (oboje často nevtíravě skloubené v jednom záběru). A hudba (písničky od metalové skupiny Gone Jackals a orchestrální [syntezátorový] soundtrack Petera McConnella) je kompletně digitální - zapomeňte na všechny MIDI karty. Celá hudba je vlastně jeden dlouhý sampl (jako v LOST EDENU), který je v reálném čase mixován se zvukovými efekty - takže i na obyčejném Soundblasteru uslyšíte opravdové elektrické kytary, opravdové bicí a opravdový zpěv. Výsledkem je hudba, kterou byste si na CDčku asi nekoupili, ale která je lepší, než 99% ostatních počítačových hudeb.

HRA???

Možná jste si všimli takové drobnosti. Totiž toho, že jsem se mezi vši tou

chválou zatím vůbec nezminil o "hře" jako takové. O jejím ovládní, o její obtížnosti a o její rozsáhlosti. Důvod je prostý. "Hra" jako taková je totiž tím nejméně důležitým elementem "interaktivního filmu" FULL THROTTLE. Termín "interaktivní film" se používá velice často a většinou neodůvodněně, ale asi by bylo načase podívat se na to, kterým směrem se počítačová zábava vyvíjí a udělat si v termínech jasno. Takže: DAY OF THE TENTACLE byla adventure. SAM AND MAX byla adventure. REBEL ASSAULT byl pokus o interaktivní film. A co FULL THROTTLE? FULL THROTTLE je výborný interaktivní film s prvky adventure. Tyto dva elementy jsou v programu dokonale skloubeny, takže si často nejste jisti, jestli právě sledujete animaci, nebo hrajete hru. "Filmová" část byla dostatečně vychválena





Silniční dilemata. Ikona v levém dolním rohu dává tušit, jak Ben situaci vyřeší (vlevo nahoře). Jedna z několika akčních meziher - tahle je výborná, ta závěrečná je slabší (vpravo nahoře). Jedna z výborných animací - jak uprchnout z hořícího letadla (vpravo dole)? Ripburger zaútočil a Malcolm má poslední přání (uprostřed).

v předchozích odstavcích, ale co ta "adventurová"? Když se na obrazovce právě neodehrává film, ovládáte Bena poměrně klasickým způsobem. Pokud někam kliknete myší, Ben tam jde. Pokud najedete myší na něco, s čím může Ben manipulovat, je to indikováno změnou myšového kurzoru. Pokud pak podržíte myš stisknutou, objeví se název předmětu a fešácké tetování, na kterém můžete kliknout na lebku s očima ("prozkoumej") a jazykem ("mluv" a jiné orální činnosti), na ruku ("vezmi" nebo "použij") nebo na botu ("kopni"). Pravým tlačítkem myši vyvoláte ikony předmětů, které má Ben u sebe a které můžete následně použít na něco, co se nachází na obrazovce. Z tohoto poměrně jednoduchého uživatelského rozhraní vyplývá několik faktů. Za prvé: Pro autory nebyl problém vzít v úvahu opravdu všechny eventuality použití čehokoliv kdekoliv, a každou z nich patřičně okomentovat, případně vylepšit jistým fórkem. Za druhé: Hra je snadná, protože i když nevíte, co dál (a to se stane málokdy), není problém prostě vyzkoušet

všechno na všechno - což je o to jednodušší, že hra je složena z jakýchsi krátkých epizod (většinou menších než pět místností), které jsou sice součástí jednoho děje, ale jsou samostatné - pokud jednu dokončíte, dostanete se (po nějakých těch animacích) do další, a můžete si být jisti, že jste v té předchozí udělali to, co jste měli. Navíc automaticky přijmete o všechny předměty, které už nebudete potřebovat a NIKDY se nemůžete stát, že by váš hrdina zemřel, nebo se dostal do situace, která by mu znemožnila celou hru zdárně dokončit. Dokonce i když jsem se ze všech sil snažil úmyslně narušit děj natolik, abych nemohl pokračovat dál, hra se vždycky patřičně přizpůsobila a nenásilně mě "poštoukla" tím správným směrem. Konkrétní příklad: když jsem hrál hru podruhé, úmyslně jsem neprozkoumal obrázek na zdi, ze kterého jsem měl získat informaci potřebnou k tomu, abych chápал další děj. I když obrázek samotný nebyl k vyřešení hry potřeba, Ben při odchodu z místnosti sám od sebe poznamenal:



Bůhvíproč nemá Ben dobrý vztah ke zvířatům (vpravo nahoře). Už víte, proč se napínavé akční scény označují odborným termínem "cliffhanger" (dole)?



"Koukám, že je tady zajímavý obrázek" a prohlédl si ho, takže následný děj dával správný smysl. V závěrečných scénách si dokonce autoři dělají z tohoto svého přístupu legraci. Ben zde totiž může strašlivou smrti zahynout, načez obrazovka zhasne, ozve se Benovo: "Hmmmmm."

Tak to zkusíme znovu." a scéna začne znovu od začátku, jako když se nepovede záběr při filmování. I když muselo tohle všechno dát lidem z LucasArts hodně přemýšlení a námahy, každý to neocení a někteří to budou dokonce označovat za nedostatek. Já si ale myslím, že LucasArts vytvořili přesně to, co chtěli. Totiž interaktivní film, který je ZABAVNÝ! Je pravda, že ho dohrajete do konce přibližně za deset hodin, ale těch deset hodin se budete prakticky nepřetržitě výborně bavit - což je mi sympatičtější, než hrát hru 50 hodin a 45 z nich být našťvaný, protože jsem se zasekl a nevím jak dál.

I když můžeme vést spory o kvalitě FULL THROTTLE ve srovnání s jinými adventurami, je to rozhodně počítačová zábava špičkové kvality, která je vhodná i pro ty, kteří mají s hrami a s počítači vůbec minimální zkušenosti. Autorům se v ní dokonale povedlo to, o co se poněkud méně úspěšně snažili CRYO a jejich LOST EDEN. Pokud se vám FULL THROTTLE nebude líbit, nebude to tím, že je špatný, ale že je prostě určený pro "jiné obecenstvo". Bohužel, díky své jednoduchosti a "přátelskosti" vám FULL THROTTLE dlouho nevydrží. Kdyby byl při zachování kvality alespoň tak třikrát rozsáhlejší (a tudíž zabíral tři CDčka), měl by pravděpodobně blízko k absolutně dokonalé hře. Pak bychom na něj ovšem čekali ne dva roky, ale šest let... Ať je to ale jakkoliv, jedna věc je jistá. Pokud už konečně vznikne "ta pravá" dokonalá CDčková hra, vsadil bych se, že v ní budou mít prsty LucasArts nebo CRYO. Hoši v CRYO umějí o trochu lépe programovat, ale u LucasArts umějí hru o trochu lépe promyslet. Jakkpak to asi dopadne? Už se taky těšíte na THE DIG??? Já hrozně...

František Fuku

DRUHÁ STRANA MINCE

Hodně hezká hra, bezesporu vynikající podivná. ALE většina ostatních vlastností hry Full Throttle je pro mne bohužel zklamání - lineární příběh, velmi krátká herní doba (okolo osmi hodin), obtížnost dětsky snadná a navíc je hra prokládána nepřilíš povedenými a přitom povinnými akčními sekvencemi. Z herního hlediska je to krok zpět oproti například Monkey Island II, který nás bavil mnohem lépe a mnohem déle.

Andrej Anastasov,
Jan Eisler

Název hry:	FULL THROTTLE
Výrobce:	LucasArts
Distributor:	LucasArts
Minimální konfigurace:	
CPU:	486 SX - 33 MHz
Paměť:	8 MB
Hard disk:	1 MB
CD-ROM	

SCORE VERDIKT:

Výborně vymyšlený a naprogramovaný interaktivní film, který F. Fukovi zprostředkoval deset nejzábavnějších hodin, které v životě strávil u počítače.

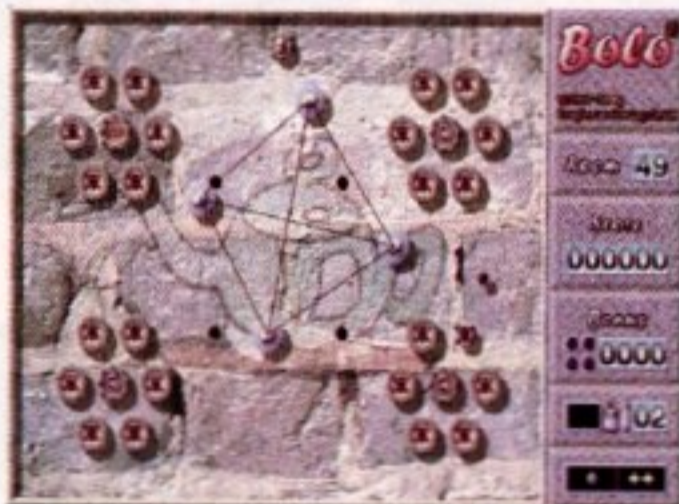
8/10

Bolo

Pořádně akčně-logická věc na PC, přesně to tu chybělo. V žádném případě ale nesudte z obrázků, BOLO není žádné novodobé boření zdi z cihel oblečené do SVGA kabátu, Bolo je něco mnohem zajímavějšího!

Nedávno jsme viděli v jednom z vašich dopisů názor, který říkal něco na způsob: „Proč se pořád oháníte originalitou, proč spíláte graficky a zvukově skvělým hrám, že nejsou dostatečně originální, když už je originalita počítačových her vyčerpána? Jaký nový styl byste si představovali, všechny směry jsou už definovány a nezbyvá než každý z nich pilovat k dokonalosti. Nelpěte proto tolik na originalitě, protože nápady definující herní styly jsou už vyčerpány!“. Tento názor je mylný. Po geniálním MAGIC CARPETU (SCORE 13 - 92%) je BOLO dalším důkazem toho, že originalita je příliš hluboká studna na to, aby se dala vyčerpat. Chce to ale jednu věc, chce to odvalu a odhodlání naklonit se nad její ohromnou hloubku a natáhnout ruce dolů do tmy. Pravda, někdo přepadne dolů a utopí se, ale ten, komu se podaří vytáhnout z hlubin studny na světlo světa něco skutečně originálního je přivítán zaslouženými ovacemi. Německý programátorský tým Dogleware, který minulý rok přinesl na naše monitory akční vesmírnou řežbu TUBULAR WORLDS (SCORE 8, 84%), jež se v naší hitparádě stala akční hrou roku se ukazuje jako velice nadějný tvůrce kvalitních her, se kterým by se do budoucna mělo počítat jako s potenciálním dodavatelem velkých herních hitů.

Hra BOLO vyšla původně pouze v Německu a byla přijata s velkým nadšením. Recenze v časopise Powerplay mluvila



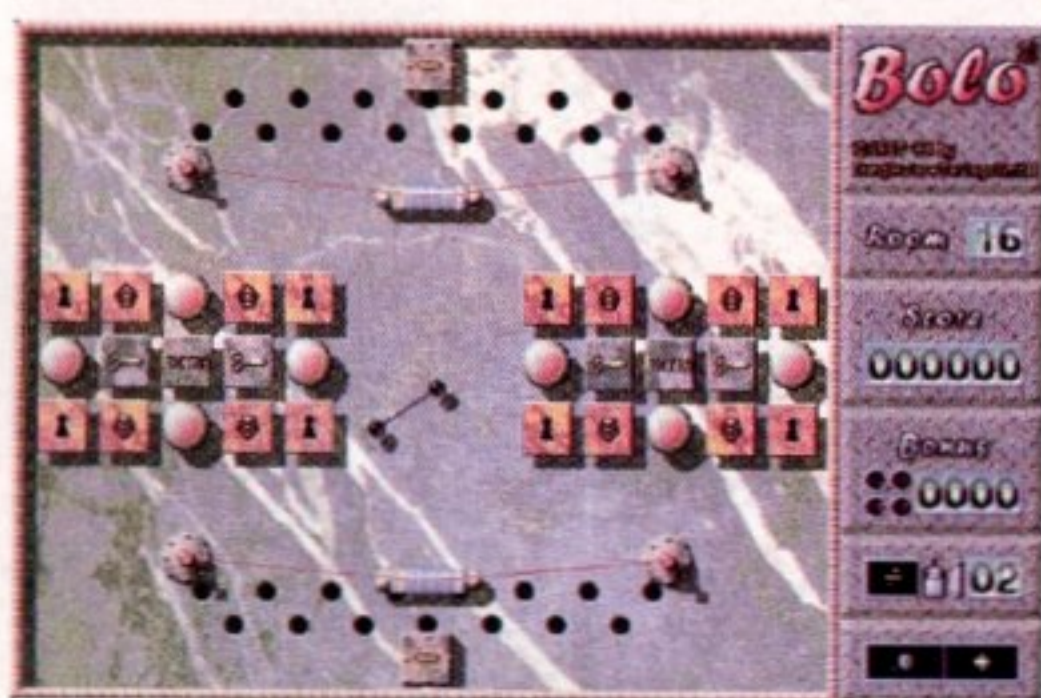
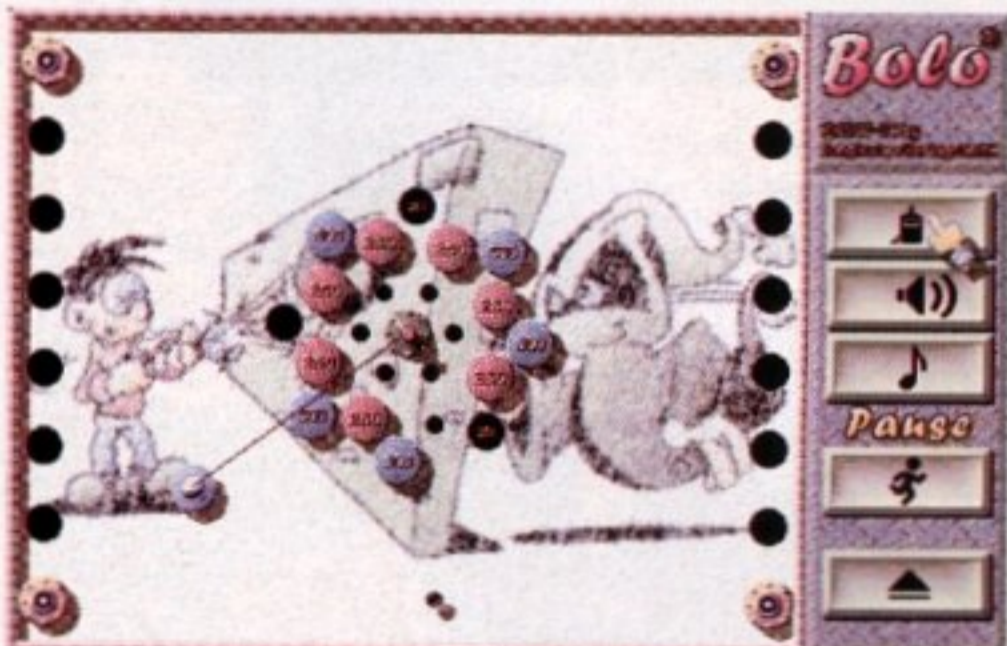
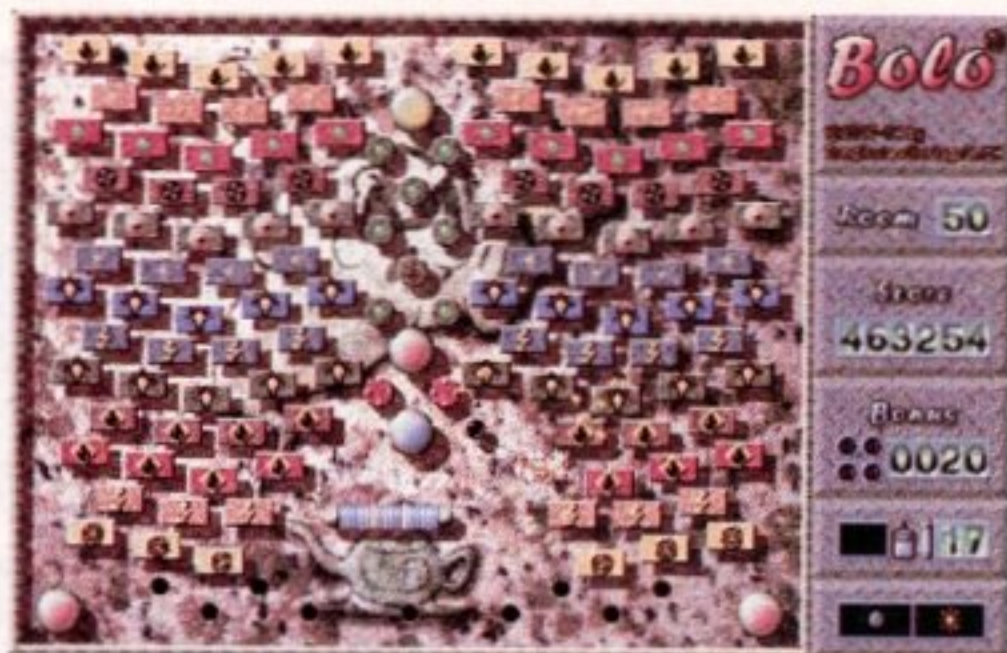
Poslední, padesátá úroveň sice vypadá tuze, ale s tolika nahromaděnými životy to snad zvládnou. Ty kostičky po celé obrazovce skrývají celou přehlídku problémů - od výbuchů přes zhasínání, řízené střely, bouře energizující míček až po stref-mě-víckrát cihličky. Příjemnou zábavu (nahore)... Čtyřpálka propojená provázky je poměrně komplikovaná záležitost. Naštěstí stačí střežit jen čtyři otvory ve střední části obrazovky (vlevo). Pevná pružina drží pátku na kruhové dráze, pátku však naštěstí funguje jako magnet přitahující míček, držíte-li levou myš (vpravo).

o převratném zpracování stařícké logické hry Arkanoid v novodobou bombastickou podívanou a zábavu. O to větší bylo naše překvapení, že teprve téměř po čtvrt roce se k nám dostala několikajazyčná „evropská“ verze podporující německý, anglický a francouzský jazyk. Pozdě ale přece a čas strávený nad hrou ukázal, že bylo na co se těšit. Co že vlastně Bolo je a do jakého herního stylu spadá? Jak už jsem naznačil na začátku recenze, Bolo svojí odvažnou originalitou spojuje dva žánry - logiku a akci. První obrazovka hry vám ukáže klasickou stěnu z cihliček a dá vám „do ruky“ pátku, kterou odrážíte míček tak, aby cihličky bořil. Klasika až na to, že pátkou nejedete jen doleva a doprava, ale volně po celé obrazovce. Zaráží se pouze o kostky, které rozbíjí míček. Míček ale nepadá v dolní části obrazovky ven, což je hlavní ideou této hry. Může spadnout pouze do černých kruhových otvorů na způsob Billiaru. V tomto momentě jsem byl na vážkách, jak se ke hře mám stavět - vzhledem k tomu, že jsem

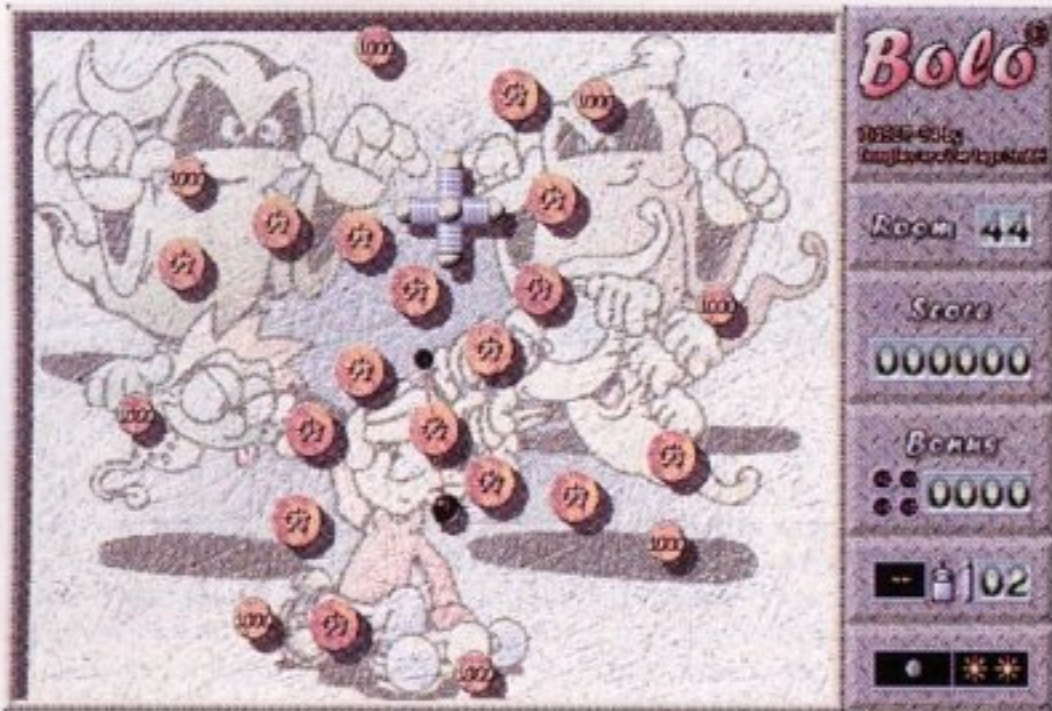
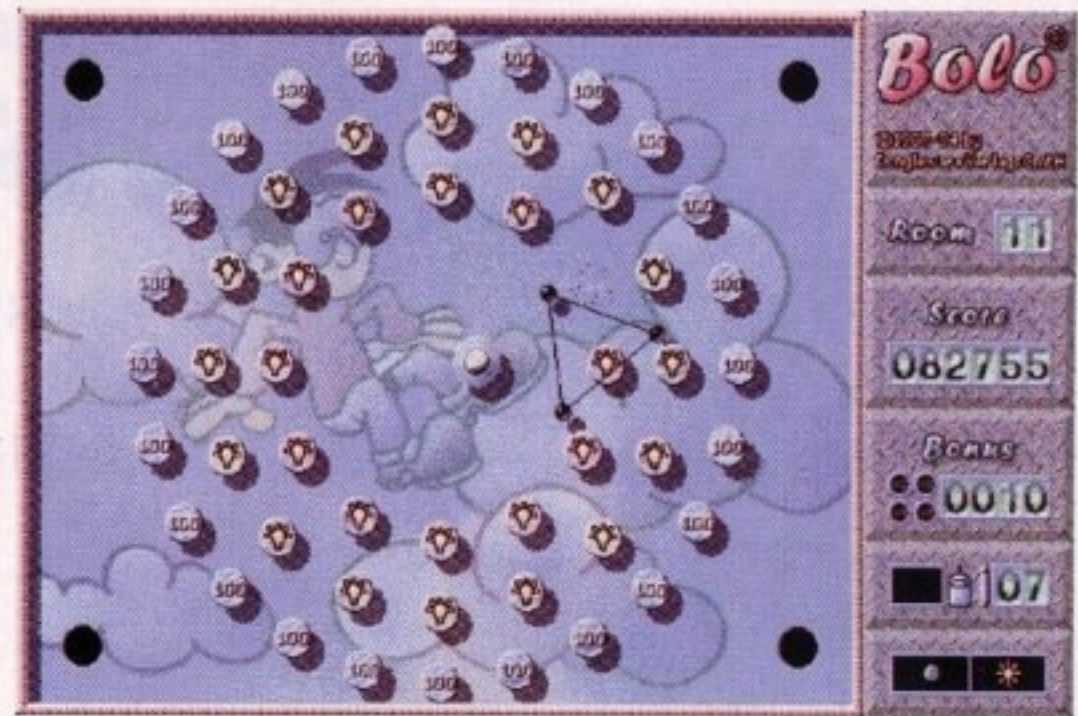
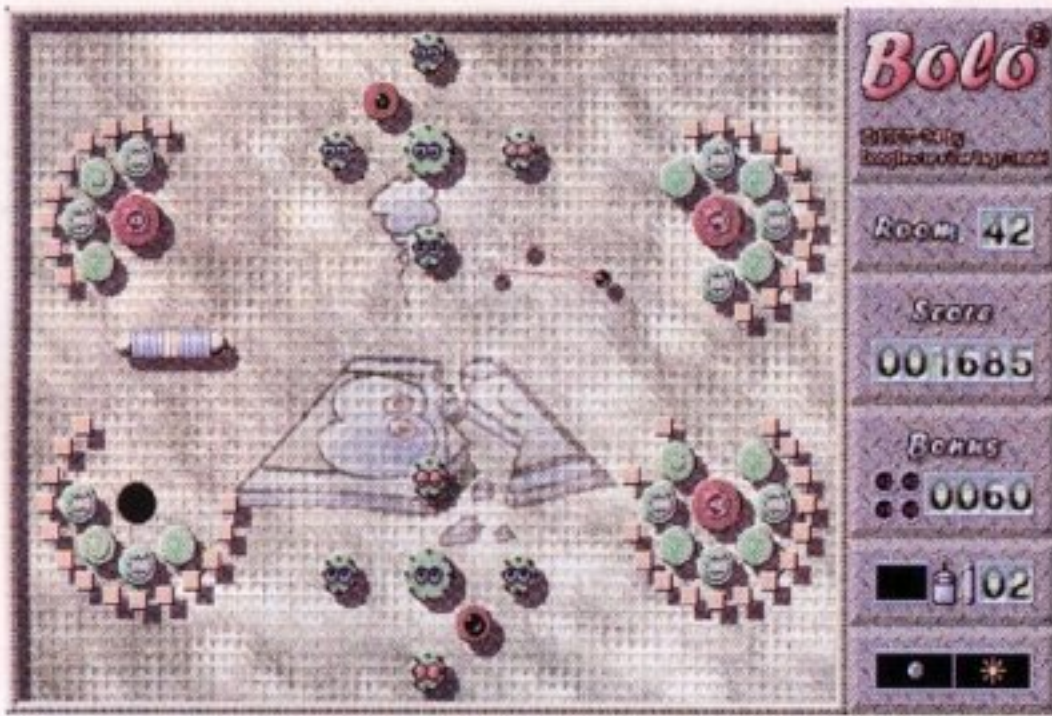
mohl hýbat pátkou kam jsem chtěl, v klidu jsem uhlídal všechny nebezpečné díry a hra mi připadla příliš jednoduchá. Již ve druhé obrazovce jsem však narazil na zvláštní úkaz - některé kostky jsem musel rozbít pátkou, míček na ně neměl efekt. Hned v dalším obraze přibyla gravitace. A pak to začalo. Veškeré podobnosti s bořením zdi padlo v několika následujících obrazech, jejichž souslednost mi rozhodilo dezorientující překvapení z toho, co se to na obrazovce vlastně děje. Po rozbití některých kostek „spadla“ gravitace na pravou stěnu. Po rozbití kostek dalších spadla gravitace na strop. Pak se začala stáčet ke kostce magnetu a já zjistil, že můžu natáčet pátku o 90 stupňů. Jedna z kostek mi zvětšila míček na velkou leskle černou kouli, pod jejíž vahou moje pátku podklesla nebezpečně nízko k zejícímu černému otvoru, který byl už podstatně větší než otvory v zóně první. Po chvíli hraní jsem totálně ztratil veškerou orientaci, zuřivě jsem pinkal míček na všechny strany, ale brzy jsem touto taktikou přišel o všechny životy a musel jsem začít znovu. Pokus a omyl dokázal, že s míčkem je třeba nakládat jako s kouskem křehkého skla. Jemně a trpělivě. V místnostech s nepříjemnou gravitací jsem se pokoušel vybalancovat míček na pátku tak, aby se na ní ustálil a teprve pak s ním opatrně rozbíjet kostky. Fungovalo to tak až do místností, kde kostky začaly

míček odstřelovat nebo dokonce explodovat ničíc mou pátku na tisíc kousků. Explodím, odstřelování, pochybné gavitaci, nerozbitelným kostkám a dalším zvláštním úkazům jsem se brzy naučil hrdinně čelit. A pak přišly provázky.

Provázky mě přesvědčily o tom, že mám co do činění se skutečně vyjimečnou hrou. Takový provázek dovede nadělat pěknou paseku. Může přivázat vaši pátku k míčku, může přivázat míček ke kostce nebo také pátku ke kostce. Aby bylo veseleji může dokonce přivázat pátku k míčku a míček ke kostce. A nejen to. Nikde není psáno, že pátku musí být jen jedna, může jich být hned několik, třeba čtyři a do toho hned několik míčků navzájem provázaných provázky. A některé kostky mohou provázky přestřihávat, jiné k sobě míček při doteku naopak přiváží, takže když jich strefíte víc, chytí se míček do sítě lanek, ze které ho jen tak nedostanete. Provázek pochopitelně nikterak nezabrání míčku, aby zahučel do díry, v takovém případě by hra ztrácela smysl. Právě veselice ale začíná v momentě, kdy autoři rozhodnou, že s provázky už bylo srandy dost a nahradí je pruživými gumičkami! V potaz pak musíte brát váhu míčku, gravitaci, odrazové vlastnosti povrchu, pružnost gumy, tvar pátky (pátka může být i kulatá), rozmístění děr vzhledem k rychlosti míčku a další a další kritéria. Za každých pět tisíc bodů dostane hráč nový život, takže životy poměrně rychle přibývají,



Dvě pátky, dva míčky. Kdo s koho (vlevo)? Váha velkého míčku má vliv na pátku, která se pod jeho tíhou nebezpečně houpe (vpravo).



Ospalé oči jsou od toho, aby se budily, teprve pak je možné rozbít ostatní kostičky. Oči mají bohužel tendenci opět usnout. Tuto místnost jsem často neviděl - utonula ve tmě. Je třeba dávat ukrutný pozor co rozbít a co ne (vpravo). Ciferníky v kolečkách ukazují sílu úderu proto, že jenom pořádná ňaha dokáže kruhové kostky 'odpálit' (vlevo dole).

z ciferníku, dojde k očekávanému výbuchu. Občas by se možná zdálo, že pálkou nemůžete nerušeně pohybovat po celé obrazovce, proto vám v cestě stojí nerozbité kostky, ale nebojte se, že by na to autoři nemysleli. V úrovních kde je tomu potřeba, můžete levým tlačítkem myši stáhnout vaši pátku na maličkou kuličku a projet s ní sebe-menší dírkou, atd, atd, desítky inovací a nápadů.

Abych pravdu řekl, logické hry mi nikdy příliš neimponovaly až na několik vyjímek jimiž jsou amigácký LOGICAL a TWINTRIS a PCčkářský SHANGHAI II (SCORE 9, 82%) a INCREDIBLE MACHINE II (SCORE 13, 82%). Nešlo mi proto do hlavy, že po několika hodinách herního běsnění jsem Bolo stále neměl dost. Skutečnost, že jsem po ztrátě všech životů musel neustále začínat od začátku mě nikterak nevadila, naopak, cítil jsem ještě větší chuť do boje a to nikoliv proto, že byl praktikoval sebetřízeň, ale proto, že jsem se hru postupně učil. Slovo 'učil' nemyslím obrazně, ale v pravém smyslu slova - jako se malé děcko učí nenávidět své okolí (no, nevím, zdali je tohle to nejlepší přirovnání, ale budiž), učil jsem se já pracovat s fyzikálními principy gravitace a zákony odrazu, zvykal jsem si na způsob, jak se míček chová, jak reaguje na faleš pátky, jak se odráží od různých povrchů, jakým způsobem ho nasávají díry do hlubiny vedoucí ke ztrátě života. Bolo se stalo mým fetišem. Stejně jako u některých her v rubrice klasika i tato recenze připomíná spíše shrnutí všech možných originálních nápadů, kterých autoři do Bolo nacpali hromady.

Zde ještě ale chvála nekončí. Kapitola sama pro sebe jsou zvuky a hudba. Je to až neuvěřitelné, co z obyčejného Sound Blastera Pro autoři dokázali vymačkat. Na CDčku je

celkem šest hudeb, jedna lepší než druhá, zvuky nemají obdoby, přičemž zvučí úplně všechno, dokonce i šipka v hlavním menu když naráží do stěny. Úchvatné SVGA rozlišení jen zdůrazňuje preciznost autorů v miniaturních detailech. Za celou dobu, co jsem Bolo hrál hra ani jednou nespada, nainstalovala se prakticky sama, při nahrávání si dokonce sama nahrála Smart Drive! Kdyby byly takto naprogramovány všechny hry, nemuseli by teď někteří zoufalí uživatelé ze zoufalství v očím vzhlížet k Windows 95, bohatě by jim stačilo to, co mají. Navíc má Bolo velice podrobný manuál ve třech jazycích, kde najdete vysvětlení snad všeho pod sluncem kromě komunistické sexuální morálky.

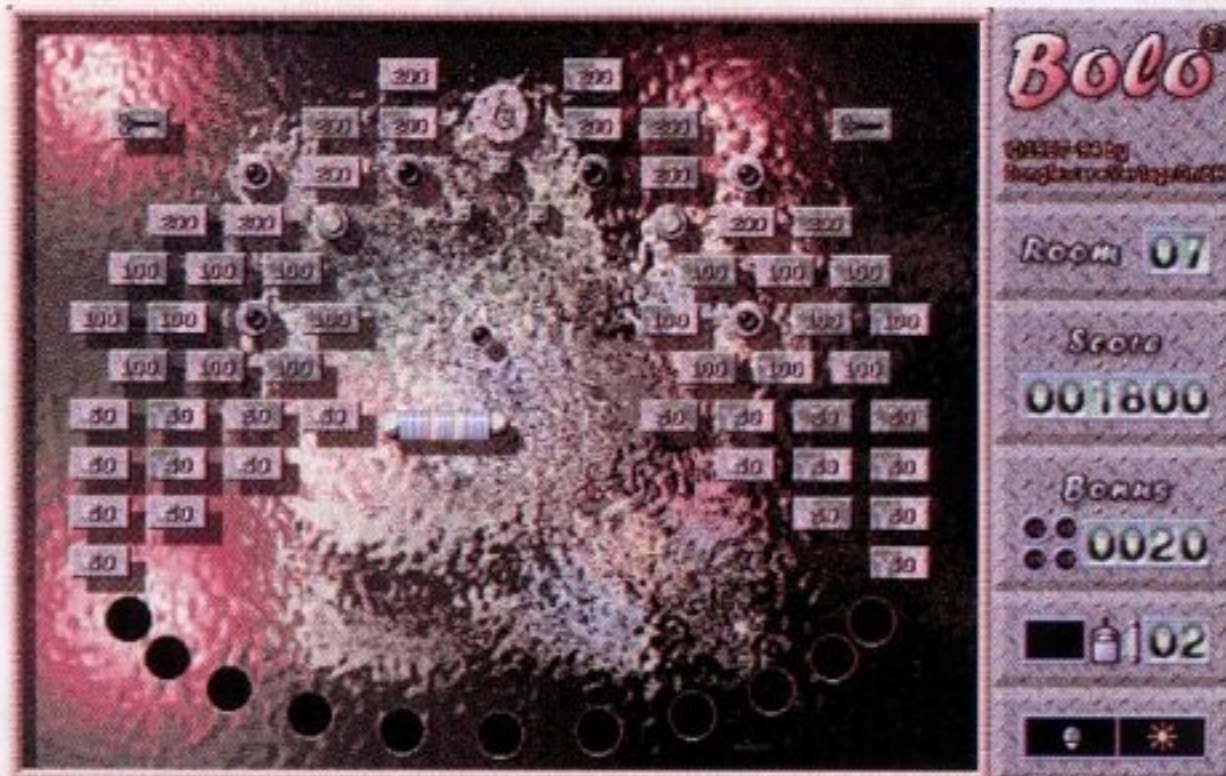
Takže: žádné obyčejné boření zdi typu ARKANOID nebo BREAK THROUGH typu by neudrželo moji pozornost po tak dlouhou dobu, protože nekonečné pinkání míčkem sem-tam se rychle stane nepříjemně repetitivním. Hře BOLO však nic podobného v žádném případě nehrozí, je tak hrátelná jako už dlouho nic jiného. Pokud zrovna tím typem lidí, které myšlení vyložené bolí a kteří pokládají logické hry za zrudnou hříčku přírody, BOLO si prostě musíte sehnat. Zaručuju vám, že se bezvadně pobavíte. Pink.

Andrej Anastasov

ale jak už tomu většinou bývá, ještě rychleji ubývají. Urovně od desítky nahoru (celkem jich je padesát) se stávají soubojem o každý život, kde rozhodující roli hrají pevné nervy. Napětí dovede tato hra vypumpovat pěkně vysoko a pro ty, jimž začnou cukat svaly v pozadí je zde možnost uložit hru po každé dohrané místnosti a odskočit si „na samotku“. Není to ovšem to pravé ukládání pozice, které tolik kazí atmosféru některých her tím, že je hráči jedno, jestli cokoliv pokazí, když si předchozí stav může kdykoliv nahrát z pozice. Pozice v Bolo je skutečně jenom dočasná, protože jakmile z ní ve hře pokračujete a ztratíte všechny životy, pozice se vymaže a jede se znova. Autoři moc dobře věděli, jak frustrující se ono nekonečné začínání od začátku může stát, takže velmi přesně vybalancovali křivku učení tak, abyste se pokaždé dostali a hojný počet místností dál a žasli nad novými a novými nápady a proměnami herního prostředí. Navíc, aby se předešlo stereotypu, se rozložení kostek ve shodných místnostech náhodně mění, takže např. zónu dvanáct, kde jste již jednou byli v dalším tahu skoro nepoznáte, protože se rozmístění kostek v ní změnilo, nezměnil se však její princip - tj. globální rozmístění speciálních objektů.

Čím dále se ve hře dostáváte, tím více originálních nápadů se na vás sype ze všech stran. Je to například magnetická pátky, která je pevně připoutána k stabilnímu středu na pevné pružině, takže s ní můžete pouze opisovat kruhy. Když držíte levé tlačítko myši, pátky míček přitahuje, jakmile ho pustíte, magnet vypne a míček

si letí za gravitací. Nebo tzv. „žárovkové kostky“, které zhasínají světlo v místnosti zatímco jiné jej rozsvěcují. Pokud si špatně vedete, může to zajít až tak daleko, že celá místnost kompletně zhasne a vy můžete maximálně zuřivě jezdit s pálkou sem a tam v chabé naději, že strefíte patřičné kostky. Kromě těžkého míčku dělají některé herní „cihly“ i jiné divy jako natahování a stahování pátky, vodopád průhledných míčků, kterými můžete pinkat jako míčkem normálním, kostky se symbolem kladiva některé jiné cihly „zakovají“, takže je nemůžete rozbít, dokud je strefením kostky se symbolem štípaček „neodkováte“, kostky s bonusy, kostky vypouštějící řízené střely na vaši pátku, jimž se můžete bránit střelením kulometných dávek z vaší pátky, kostky explodující do tisíce sklíčků a nakonec jsem si nechal to nejlepší - kostky s ručičkou ukazující sílu úderu. Když takovouto kostku míčkem jen tak pohladíte, ručička se sotva vychýlí a kostka stojí dál, teprve když do kostky praštíte tak velkou silou, že ručička vylétne



Jakmile míček spadne do dolní části obrazovky, zahučí v jedné z děr. Proto je třeba ho předem uchytit provázkem na kruhovou cihlu nahoře uprostřed.

Název hry:	BOLO
Výrobce:	DongleWare
Distributor:	DongleWare
Minimální konfigurace:	
CPU:	486
Paměť:	4 MB
Hard disk:	5 MB
CD-ROM	

SCORE VERDIKT:

Logická zábava nacpaná originálními nápady jiskřící dokonalou prezentací. Mix mezi logikou a akcí, který udrží vaši pozornost tak, jak to z logických her dovede snad jen TETRIS.

8/10

Perfect General II

Mezi strategickými hrami, kterých jsou už dnes desítky ba i stovky se zřídka objeví něco, co vzbudí v širokém okolí povyk, nadšení a uznání. Strategická hra musí být totiž opravdu dobrá, aby si svoje ostruhy vysloužila.



Poslední zbytky nepřátelských obranných sil se uchýlily do lesíka. Na řadu přijde dělostřelectvo! Potom co napadne sniž se všechny pohybové vlastnosti jednotek radikálně změni - raději byste měli používat silnice!

PERFECT GENERAL II má všechny předpoklady k tomu, aby se stal dalším mezníkem ve strategických hrách, které se neodehrávají v reálném čase, ale které jsou založeny na jednotlivých tazích. PERFECT GENERAL II je totiž jednou z nejlepších „turn-based“ válečných strategických her, které se v poslední době objevily. Je asi nebezpečné to říkat, ale svým obsahem a hratelností se PERFECT GENERAL přibližuje modle mezi těmito hrami, geniální BATTLE ISLE II firmy BLUE BYTE. Nejprve ale malé a obecné nahlédnutí do této, ve SCORE zatím ne příliš probádané oblasti válečných strategických her.

Již zmíněná firma BLUE BYTE a její hry od HISTORY LINE 1914-1918 počínaje a TITAN, S LEGACY (a snad už konečně i SHADOWS OF THE EMPIRE v nejbližší době) konče, sází především na okázalou prezentaci, divácky strhující podívanou a samozřejmě ne

v menší míře i na design misí a jednotek. Další významnou firmou na poli strategických her tohoto druhu je firma AVALON HILL, s jejímiž produkty jsme se dosud ve SCORE neseťkali. Ty totiž stojí na úplně opačném konci spektra - na první pohled se totiž jedná o hry, které nemají s novodobými počítači co dělat - jednoduchá grafika, nízká úroveň celkové prezentace. Nicméně ten, kdo začne některou z těchto her (jmenujme třeba tituly jako STALINGRAD nebo FLIGHT COMMANDER 2) hrát brzy zjistí, že tyto hry jsou hloubkou svojí propracovanosti a komplexností daleko před svými konkurenty a téměř se přibližují realitě. Přesto, ale spíše právě proto se tyto hry o kterých si povíme v některém z dalších SCORE, nikdy nestanou uznávaným hitem, po kterém sáhne kdekdo. Právě ona prezentace a možná přílišná obtížnost totiž odradí nejednoho стратега.

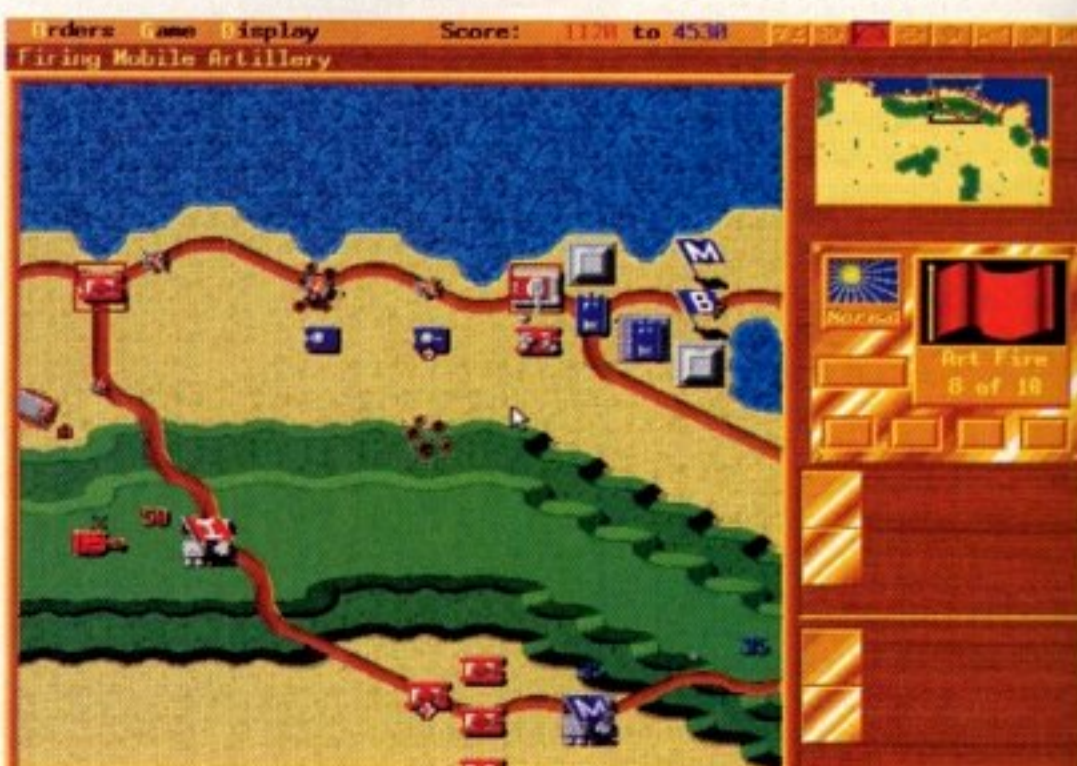
Další firmou, která se dělí o pomyslný koláč strategických her (znovu připomínám, že jde o čistě válečné hry na tahy a nikoli o real-time strategie jako DUNE či jiné strategie jako UFO či X-COM: TFTD) je firma QQP. Její hry, a není těžké uhodnout že PERFECT GENERAL II patří mezi ně, jsou někde uprostřed mezi vizuální dokonalostí BATTLE ISLE II a propracovanou složitostí her AVALON HILL (což je přesně to, co můžeme

řici i o hře SSI: PANZER GENERAL, kterou byste si s hrou PERFECT GENERAL II neměli plést. Ono výše uvedené rozdělení berete proto jen jako ilustrační dokreslení - rozbor všech firem a všech strategických her by zabral celé tohle SCORE plus pár desítek dalších). Je tedy na čase podívat se na PERFECT GENERAL II zblízka. Možná se pak shodneme na tom, že je na obzoru další legenda mezi válečnými hrami.

PERFECT GENERAL II je prost jakéhokoli příběhu, chybí renderované sekvence a herci (kromě kratičkého intra a několika příšerných tváří), mluvené slovo je omezeno na minimum a hudba není nikterak úchvatná. Je asi dobré prohlásit tohle na začátku a zbavit se tak povrchních hráčů-čtenářů, kteří u her dají jen na okázalé pozlátko. Těm zbývajícím z vás je určen zbytek recenze. Ačkoliv bez multimediální prezentace, PERFECT GENERAL II nabízí kvalitní podívanou a dokonce velice propracovanou grafiku. Hra využívá SVGA zobrazení k plné spokojenosti všech zúčastněných - tedy k mé plné spokojenosti. Nejen že jsou všechny jednotky detailně prokresleny a nejen že nechybí různé situace jako změny počasí, ale je také možné přepnout do dvou úrovní přiblížení. Absence příběhu je sice trochu citelná, ale díky možnosti zvolit si jedno ze čtyřech tažení (campaign), ve kterých jsou mise provázané, není zase tak kritická. PERFECT GENERAL není historicky věrnou hrou - ačkoliv je děj všech tažení

zasazen do druhé světové války na některá významná bojiště (Severní Afrika, Sovětský Svaz, Tichomořské Ostrovy) a svým způsobem design odpovídá i geograficky, použité jednotky mají spíše symbolický význam a mise jsou poskládány s ohledem na hru, ne na rekonstrukci skutečných událostí - cílem misí bývá dosažení určitého počtu bodů, obsazení vybraného místa nebo naopak udržení pozic a zabránění nepřítele v obsazení dobytých strategických cílů. Ještě než se pustíme do rozboru vlastní hry, řekněme si jednu maličkost. Misí, z nichž každou budete hrát několik hodin je tady celkem 98 (pro pamětníky-zapomětlivce připomínám, že hra BATTLE ISLE II nabízela obdobných misí 20).

PERFECT GENERAL II nabízí několik základních způsobů hry. Budto je to již zmíněné tažení, kde si vyverete jednu ze čtyřech variant a budete postupovat od mise k misi. Další možností je volba jedné z 98 volně



Miha sice nemá vliv na pohyb jednotek, zato ale výrazně zhoršuje viditelnost. Operace DESERT FOX nás zavede, jak jinak, do severní Afriky. Budete lepší než Römel - liška pouště?

přístupných misí a konečně poslední, ale ne zanedbatelnou možností je dnes tolik vyžadovaná a oblíbená hra po modemu a po síti. Ať ale zvolíte cokoli, vždy budete mít možnost upravit si výchozí podmínky (obtížnost, stupeň realismu, u jednotlivých scénářů i délku). A tady se už dostáváme k prvnímu obrovskému kladu hry - vždy si totiž můžete vybrat, za kterou válčící stranu budete hrát - modrý obránce či červený útočník. Ač by se to mohlo zdát bezúčelné, výhody pochopíte ve chvíli, kdy vás váš kamarád rozstřílí na cucky jako útočník a vy budete mít možnost dokázat mu, že to samé zvládnete udělat i vy s ním. Konečně i hra pro jednoho hráče umožňuje participovat v boji za kteroukoli stranu a vyzkoušet si tak nejlepší ofenzivní a defenzivní strategii.

Dalším výrazným kladem je také volba jednotek. V závislosti na druhu mise jsou k dispozici, jak je ostatně zvykem, různé bojové jednotky. Vtip je ale v tom, že o jejich počtu, druhu a rozmístění rozhoduje sám hráč. Na počátku každé bitvy totiž musí za přidělené „body“ nakoupit libovolný počet jednotek, které jsou zrovna k dispozici. Nikdo tak nemusí používat zbraně, které mu nepřípadají vhodné a může se vyzbrojit jen těmi nevhodnějšími jednotkami pro tu kterou bitvu. Před bojem je také vymezen prostor, kam může hráč svoje jednotky umístit - útočník se musí obvykle směstnat na malou plochu v rohu mapy nebo na invazní pláži okolo ostrova, zatímco obránce má volnou ruku při obsazování strategicky výhodných pozic na ploše celého bráněného území. Pokud jde o jednotky

Tato mise v sobě skrývá neobvyklé překvapení - k dispozici je rozsáhlá podpora dělostřelectva na straně obránce - podle toho také krajina vypadá! Přehledná mapa celého bojiště jasně ukazuje, kdo je tady pánem (moje jednotky jsou značeny modře, nepřítel je zcela zničen!)

samotné, už jsme se zmínili o tom, že jejich význam je spíše symbolický než realistický. Tomu odpovídají také jejich názvy - základní pěchota (infantry), samopalnici (machine gun), protitankové jednotky (bazooka), stavební jednotky (engineers), lehké, střední, těžké a „sloní“ tanky (Elephant tank), dělostřelectvo různé síly, mobilní dělostřelectvo a obrněné transportéry. V některých misích je navíc k dispozici i letectvo (pouze jeden druh letounů), miny, pevnosti a dělostřelecká podpora z palub válečných lodí mimo bojiště. Každá z těchto jednotek má svoje přesně stanovené vlastnosti a samozřejmě s tím spojené výhody a nevýhody. Už tady se ukáže rozmanitost a propracovanost hry, nejen že mají různé jednotky různý dosah a dostřel, ale liší se i v mnoha jiných ohledech - veškeré stacionární dělostřelectvo musí být převáženo transportéry ale mobilní dělostřelectvo ne, silné tanky se pohybují pomalu a slabé jsou rychlé. Jednotky stavitelů odstraňují a kladou minová pole, vztyčují mosty a zarovávají krátery, pěchota je vhodná pro obsazování a udržování měst a obrněné transportéry k jejich přepravě. Vše uvedené se pochopitelně mění v závislosti na počasí a situaci - některé mise se odehrávají v mlze, dešti, ve sněhu a dokonce i v noci! I přes jednoduchost a relativně malý počet jednotek je kombinací a taktik s použitím rozličných jednotek skutečně nepřehledné!

To nejlepší však zůstává na samém konci našeho



povídání. To, proč se PERFECT GENERAL tak odlišuje a vyvyšuje nad ostatní hry svého druhu nejsou ani mise (byť neuvěřitelně propracované a zábavné), ani jednotky (i když nabízejí obrovské možnosti) ani výborná SVGA grafika, ale je to systém bojů - systém jednotlivých tahů. Hra je rozdělena, jak už jsme několikrát zdůraznili výše, na jednotlivé tahy. „Tah“ tady ovšem není totéž co je kupříkladu u BATTLE ISLE 2. Jeden „Tah“, kterých je v průměrné bitvě okolo deseti, se totiž skládá ještě z dílčích fází, ve kterých se obě strany pravidelně střídají. Pravidla jsou velice komplikovaná a propracovaná, ale ne zase natolik, aby je člověk nepochopil po pár hrách. V zásadě jde o to, že jednotlivé úkony (pohyb, střelba, zaměřování dělostřelectva) se neodehrávají najednou při hře jednoho hráče, ale souběžně. Každý tah začíná rozmístěním jednotek (v průběhu hry totiž přibývají i body na „dokupování“ posil), následuje zaměření dělostřelectva, odláčení dělostřelectva, zaměření imobilního dělostřelectva, střelba, pohyb jednotek a konečně druhé kolo střelby. Při každém z těchto úkonů se obě strany (hráč/počítač nebo hráč/hráč) pravidelně střídají a mohou za jistých okolností dokonce zasahovat i do soupeřova tahu (pokud si kterákoliv jednotka nechá v rezervě munici do fáze pohybu soupeře, může kdykoli přerušit tah a vypálit na pohybujícího se nepřítele). Nejrůznějších fint, figlů a taktik je v této hře skutečně nepřehledné množství a nemá smysl se o nich dále rozepisovat. Podstatné je jen jedno - zatímco ostatní „turn-based“ hry jsou

roztrhány do fází, ve kterých hráč skutečně „hraje“ a fází, ve kterých pije nejrůznější tekutiny či okusuje nejrůznější části svého těla v očekávání ukončení tahu soupeře/počítače, PERFECT GENERAL II nenechá nikoho ani na vteřinu odpočinout a polevit - hra neustále směřuje kupředu a drží hráčovu pozornost. Pro ty, co to ještě nepochopili - tohle je to, čemu ve SCORE říkáme hratelnost!

Pokud bychom měli na závěr shrnout herní čas, pak tedy: máme tady 98 úrovní, z nichž každou můžete hrát dvakrát (jako obránce a útočník), přičemž pokaždé si můžete zvolit jednu z pěti úrovní obtížnosti, vybrat jiné jednotky a zvolit jiné rozmístění. Přidáme ještě čtyři souvislá tažení, která nabízejí kromě postupu v získávání hodnoty i vývoj situace přenášením nákupních „bodů“ z mise do mise a na závěr, když už vás tohle všechno přestane bavit ještě přimícháme úplně jinou dimenzi zábavy při hře po modemu, síti nebo na jednom počítači s lidským spoluhráčem. Sami si asi dokážete spočítat, na jak dlouho vám tahle věc vydrží. Ze by přece jen existoval příznivý poměr mezi cenou her a délkou nabízené zábavy?

Jan Eisler



Na počátku tažení jsou jednotky čerstvé, pěchota (vyznačena praporky) se připravuje na nástup do vozidel - za chvíli ale začne peklo! Výhled můžete samozřejmě změnit tak, aby bylo bojiště přehledné - potom jsou jednotky sice malé, ale je jich vidět mnohem více!



Název hry: PERFECT GENERAL II

Výrobce: QQP
Distributor: American Laser Games

Minimální konfigurace:
CPU: 386
Paměť: 4 MB
Hard disk: 4 MB
CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Vynikající turn-based strategická hra z II. Světové války, která si nezakládá tolik na realnosti jako na vysoké hratelnosti. 98 misí a hra pro dva hráče - co chcete víc?

8/10

SlipStream 5000



Nazdáááárek všichni co jste tady? Přišli jste se podívat na tu bombu, jo? Tu senzační show všech dob doboucích, co? No tak jedeme... já jsem Lyall Mint a budu vás dnešním pořadem tohle, no... provázet, jo, jasná páka, co Crystal?

Jasně Lyalle, jasně. Díky, mockrát díky za tvoje dovo-pravdicky fakticky senzační slova. Vážení hypnovizní diváci, už jsme zase u vás. Moje jméno je Crystal Eyes, a tady s Lyallem vás budeme provázet celým naším dnešním show - vítějte na šampionátu SLIP-STREAM 5000. Jak jistě víte, po hromadné havárii na okruhu v Monaku roce 2025, kdy při kolizi dvaceti vozů Formule 1 zahynula jedna kočka která havárii způsobila, všech dvacet závodníků, přes pět tisíc televizních diváků na tribuně a polovina města po výbuchu skladě pohonných hmot, byly ženevskou konvencí o zbraních hromadného ničení závody Formule 1 zakázány. Aby byl nedostatek automobilových závodů kompenzován, přišli ti chytřejší mezi námi, mezi které se Lyall rozhodně počítat nemůže, s geniálním nápadem - uspořádat závody superrychlých vznášedel s podobnými pravidly jako závody Formule 1, avšak kompletně ve vzduchu. A dnes tady máme už pátý ročník téhle raketové soutěže, tedy jestli správně počítám, co Lyalle?

Huí huí huí...díky Crystal za slovo, poprvé ze těch pět let jsi mě pustila ke slovu dříve než těsně před koncem přenosu. No to je super - tak snad že bych našim hypnodivákům něco o naší show řekl. Závody SLIPSTREAM se odehrávají na deseti světových tratích, které byly zbudovány jen a jen pro účely závodění. Máme tady Arizonu, Chicago, Brazílii, Egypt, Londýn a dokonce New York a Tokyo! Šampionát Slipstream nás provede všemi



K dispozici je obrovské množství zbraní, ale mezi námi - většina z nich je úplně k ničemu (vlevo)! Amazonský prales patří mezi ty jednodušší provně ve hře. Všimněte si zadního pohledu, který lze kdykoli zapnout/vypnout (vpravo).

deseti okruhy a my s Crystal budeme přítom. Než se ale vrhneme přímo do víru závodů, zrekapitulujeme si společně pravidla téhle soutěže.

Takže to tady máme - každý, kdo se chce soutěže zúčastnit si musí především vybrat, na co vlastně stačí. Může budto trénovat na některé z již absolvovaných tratí, nebo může závodit na jednotlivých tratích odděleně a samozřejmě vstoupit do celého šampionátu a bojovat s dalšími deseti protivníky. Na začátku všech těchto voleb si hráč... jééé, Crystal, já to poplet, promiňte, jsem to ale, chci říci samozřejmě závodník, závodník si vybere některý z deseti strojů - závodních vznášedlo/formulo/stíhačů a podle typu hry si za přidělené peníze nakoupí nějaké vybavení. Raketky totiž mohou být kromě přídavného spalování a dobíječky energie vybaveny také zbraněmi - vedle základního blasteru jsou to nejrůznější rakety, miny a dokonce i kouřové clony! V jednotlivých závodech si toho člověk moc nenakoupí, ale v šampionátu může ušetřit na co se mu zachce!

Díky Lyalle, to by stačilo, teď zase chvíli já, jo? Když si tedy ten ZAVODNIK, v úvodním menu... erm... cože, já řekla v menu? Ale ne, říkala jsem jasně V HALE! V hale si vybere druh závodu a potom si vybere jed-



no z vznášedel, začíná samotný závod. Každý závod se jede/letí na šest kol, bez ohledu na druh hry, gurrp... druh závodu, samozřejmě! Ve verzi šampionátu tady budto já nebo Lyall vždycky před začátkem každé etapy proletíme trat s jedním ze vznášedlem a svými senzačními poznámkami komentujeme trať, upozorňujeme na její úskalí a nástrahy a vůbec vtipně a zábavně připravujeme závodníky na celý závod.

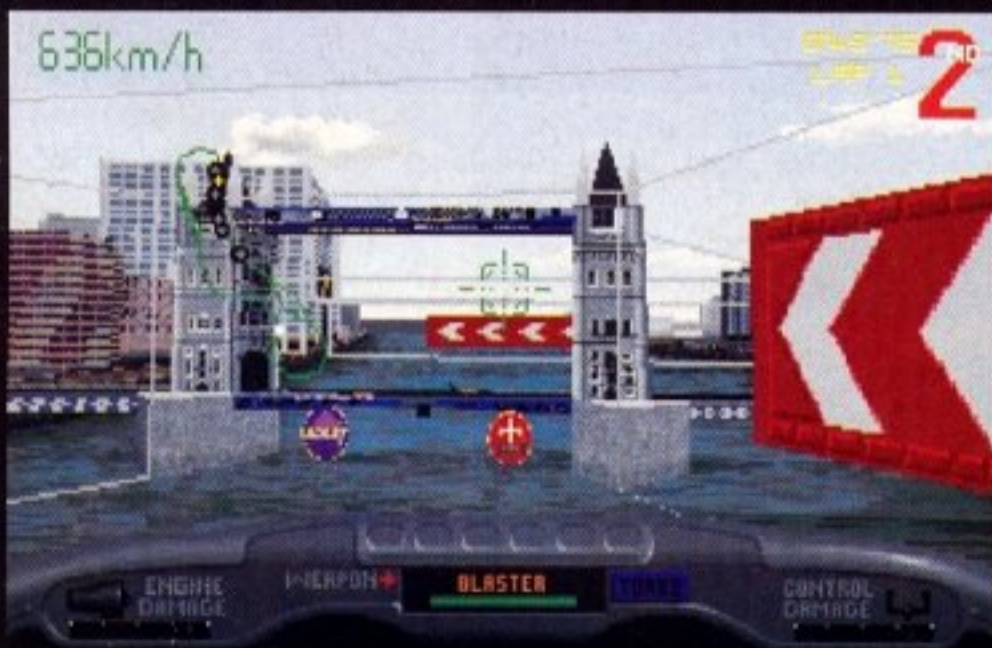
No, Crystal, možná bychom měli divákům říci, že jsme původně plánovali a dokonce SLIBOVALI, že budeme závody komentovat i po skončení letu, nakonec z toho sešlo, protože jsme měli příliš malý rozpočet a málo času na...na přípravu. Takže zůstalo jen u jednoho úvodního prolétnutí závodu s komentářem, který je však, a řekněme si to na rovinu, trochu zbytečný, protože si každý závodník musí trať stejně „osahat“ sám a nějaké rady mu nepomohou. No ne?

Když už jsme tedy u těch tratí, podívejme se na ty báječné okruhy trochu blíže. Každá

z deseti tratí je úplně jiná a jsou i rozdílné obtížné. Zatímco některé, jako třeba hned první v Arizoně nebo další v Brazílii a Norsku jsou přehledné a snadné, jiné, mezi ně patří komplikované Chicago, Londýn a jistě podzemní jeskyně ve Francii juuuuu, ty jsou tedy dábelky náročné, to vám tedy povídám. Člověk, a nemusela by to být ani ženská jako Crystal, by si na první pohled mohl mystel, že ovládnutí vznášedla v trojrozměrném prostoru je náročné a že létání v komplikovaných bludištích je nějak obtížné, ale jakmile to člověku přejde jenom trošičku do krve, je to možná až příliš snadné. Co Crystal?

No Lyalle, pro tebe to tak snadné nebylo, pokud si vzpomínám na ta roztráskaná vznášedla. Při závodění totiž nejde jen o to navigovat vznášedlo skrz mnohdy komplikovanou strukturu tratí, které jsou opravdu rozmanité - nechybí ostrá zatáčky, létání nahoru a dolů, dokonce otevírající se a zavírající se dveře a rozcestí a zkratky. Jde také o to vypořádat se s ostatními závodníky na trati. Musíme říci, že i když je k dispozici spousta zbraní, ani dohromady nejsou tak nebezpečné jako jeden automobil Formule 1. Základní laser vznášedla jen pošimrá, stejně jako některé slabší rakety a miny. Silné rakety sice mají větší účinek, ale nikdy nezničíte vznášedlo soupeře jedním či dvěma zásahy. Abyste mohli zlikvidovat jednoho soupeře, museli byste se mu pověsit na paty a dlouho ho decimovat - potom byste ale skončili jako poslední v pořadí, protože ostatní závodníci by vás hravě překonali.

Takže zbraně jsou tady jenom jako osvěžení a divácké doplnění. Nejúčinnější zbraní je



Neznám nic lepšího, než průlet pod Tower Bridge v Londýně. Pozor na ostrou zatáčku nad Temží (vlevo)... Do základní výzbroje každého vznášedla patří tento laser - vynikající proti Drone-lodím, ale jinak - znáte to (vpravo nahore)! Hawai a cesta pod mořem. V pravé části vidíme speciální anti-bonus, kterým je Disruptor - vyvarujte se za každou cenu (vpravo dole)!





Výběr vznášedla je spojen také s výběrem senzační postavy jeho pilota. Takhle je obzvláště sexy (vlevo nahoře)! I když demo slibuje závody okolo sochy svobody, tohle je nejbližší, jak se k ní můžete dostat (vpravo nahoře)! Zeměkoule a všechny trati v SLIPSTREAMu. Vyberte si podle libosti (uprostřed)! Jedna z městských úrovní se odehrává také v Chicagu a pokud mohu soudit, na to, že je to teprve druhá úroveň je velice obtížná (vpravo dole)!



asi Disruptor, který funguje stejně jako jeden ze symbolů roztroušených po cestě. Tato zbraň totiž obrátí zasaženému vznášedlu řízení a obvykle ho pošle do nejbližší stěny. No a Lyalle, ty bys mohl, jestli tě to moc nevyčerpá, našim divákům říci ještě něco o symbolech a bonusech na trati.

Tisíce díky Crystal, jsi prostě báječná. Jasně že na trati jsou kromě deseti vznášedel ještě nejrůznější bonusy - malá kolečka, které v závodech pomáhají. Kromě nepříjemného Disruptoru, o kterém ses tak vtipně zmínila, je to ještě oprava motoru a ovládání, doplnění energie urychlovače a instatntí urychlovač. Tyhle bonusy, které může sebrat vždy jen jedno vznášedlo jsou jednak na trati roztroušeny už od začátku a jednak vypadávají z tak-vaných „Drone Ships“, le-tadýlek, která na trati poletují a bezostyšně se nechávají sestřelit. Ten, kdo letí v poli první má tak šanci sestřelit jich co nejvíc a získat všechny bonusy. Říkám to dobře kočička?

Báječně, nic lepšího jsem od tebe nečekala miláčku. Takže to můžeme shrnout - naši hypnovizní diváci už jsou jistě zase v obraze a než začne přímý přenos z pátého ročníku SLIP-

STREAM turnaje, řekneme si něco o přenosu samotném. Jak víte, díky naší nejmodernější hypnovizní technice jsou přenosy ze závodů zprostředkovávány přímo pomocí biočipů zabudovaných ve vašich mozcích. Ty fungují ve standardním rozlišení 320x200 a jestli máte ostrý obraz a rychlý bioprocesor, uvidíte skutečně věrný a realistický přenos. Základní pohled z kabiny vznášedla je báječný - úžasně detailní krajina ubíhá ve veliké rychlosti, všechny létající objekty v našem přenosu jsou pokryty Gourardovým stínováním - skutečná radost pohledět. Navíc jsou k dispozici i externí pohledy, televizní kamera a kdykoli si můžete zapnout pohled dozadu přímo na hlavní obrazovce. Pokud máte v hlavě implantován pomalejší čip, můžete samozřejmě náš hypnovizní přenos nastavit na nižší úroveň detailů tak, abyste se dostali k příjemné, decentní rychlosti. Vizuálně je SLIPSTREAM šampiónát upravenou lahůdkou. Bohužel, náš hudební technik se minulý měsíc příšerně předávkoval hypnovizním sexem a do dnešního dne ze sebe nevypravil jediné slovo. Proto jsme také nezjistili, proč je hudba doprovázející naše přenosy tak repetitivní a nudná. Lyalle?

Ne drahá, to fakticky nevím. Ještě než se spolu rozloučíme z komentátorského stanoviště a půjdeme se podívat do světa na všechny závody, řekneme si, co našim závodům lidé nejčastěji vytýkají. Jsou to takové malichernosti, nevím, jak je to napadlo. Jednak je to někdy až přílišná zmatenost závodu a nesnadná orientace. Na vyšší obtížnosti... hu, chtěl jsem říci někdy se stane, že závod nik udělá v závodech jedinou chybičku a už ne má šanci na vítězství. Také



ani já, ani Crystal nechápeme, proč není možné zvolit si počet kol v závodech - šest kol se může někdy zdát moc, ale někdy je to až příliš málo - kdo se z první pozice propadne na konci šestého kola asi nebude příliš šťastný. Pro-pojení dvou biočipů po biomodemu nebo po biositi funguje slušně, což se ale nedá říci o hře, tedy o přenosu dvou diváků na jednom přijímači. Obraz se rozdělí na dvě poloviny výsledkem čehož je, že ani na jedné z nich není skoro nic vidět. O příšer-né hudbě už Crystal mluvila a já tady jenom dodám, že ani zvuky nejsou nijak senzační - ale to je asi chyba našeho přenosu. Crystal?

No co co? To je pro dnešek všechno. Naladte si svoje hypnovize a pojdte se s námi účastnit dalšího ročníku senzační soutěže SLIPSTREAM. Jestli máte rádi závodění a netradiční způsoby soutěžení v perfektním technickém provedení (a s rychlým biočipem v hlavě), nebudete litovat vyhozených peněz. Jestli ale čekáte střílečku anebo duchaplnou podívanou, přepněte zatím na jiný kanál. Od hypnofonu se loučí Crystal Eyes a Lyall Mint!

Poznámka: Ta jména a styl mluvy jsem si nevymyslel - tihle dva šilenci vás opravdu budou po celou dobu hry provázet svými

trapnými průpovídkami a rá-doby štavnatými poznámkami, které vás přestanou bavit přesně po dvaceti vteřinách.

Jan Eisler

Název hry:	SLIPSTREAM
	5000
Výrobce:	Software Refinery
Distributor:	Gremlin
Minimální konfigurace:	
CPU:	486
Paměť:	4 MB
Hard disk:	14 MB
CD-ROM	

SCORE VERDIKT:

Závodní hra bezesporu originální nápadem a nepochybně strhující provedením má však i svoje chyby - místy nepřehledná, hardwarově náročná a málo variabilní.

7/10



Egyptská úroveň nás zavede nejen do srdce Údolí králů, ale i do nitra Velké Cheopsovy Pyramidy. Očividně (vlevo). Sestřelováním Drone-lodi je možné získat spoustu bonusů. O bonusech se dočtete všechno v našem dnešním Lexikonu (uprostřed). Pokud máte rychlý počítač tak v Tokyu uvidíte blikající, zářící reklamy a pohybující se reklamy. Pokud ne, tak ne (vpravo)!

Pozor, následující materiál obsahuje neúnosnou pohlavní diskriminaci, která by u feministek a těžce emancipovaných žen mohla vést k psychopatickým útokům na okolí popřípadě ke štěkání do trouby!

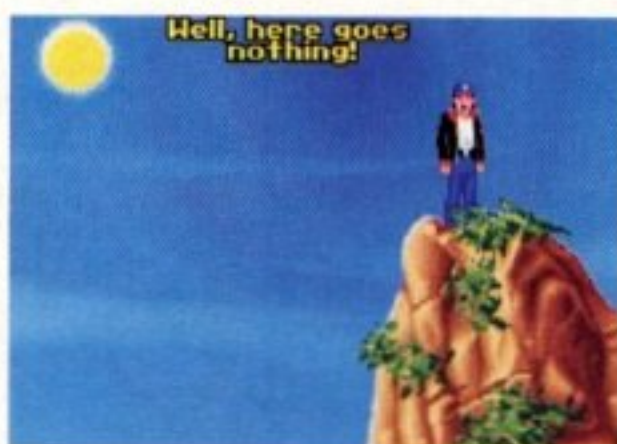
The Flight of the Amazon Queen

„Hele Pepčo dneska se nás ptala dějebába co sou to Amazonky, viš vo tom něco?“
 „Amazonky? Jasně že vim. Takový ty holky s velkejma kozama a sou silný a taky maj hodně zlata a zabíjej kluky, protože se jim mstěj!“ „A proč se jim mstěj?“ „No táta říkal, že sou to zhoufovaný feministky a že se mstěj, že jim to nemyslí jako nám“
 „Aha. A voni žijou úplně bez kluků?“ „No, asi jo. Hele, mám nový Score i když mi ho mamča zakázala kupovat“. „Hele počkej, dyk to by se ale nemohly rozmnožovat. Jak se rozmnožujou?“ „Rozmnožovat? Ehm, mnó, ééé, hmmm... hele, už si viděl Xentar? A taky mám nového angloše od mečboxu..“

Tato recenze je pojata spíše mužským způsobem, takže všechny nelesbické křehké dívčiny nechť se nelekají a kameny, které v horlivé prudě vezmou do svých ruček ať raději položí zpět na zem do prachu, který by měly tak jako tak vyluxovat... TRRrrRRrr... Tak to bychom měli, samičky se daly do luxování a my se můžeme vydat na lov. Na lov Amazonek.

A horké hošky do party nebereme (stejně by je to nebavilo). Na cestu do Amazonie je potřeba tvrdých příprav a cavyků, ale já vám všechno potřebné rád prozradím, když mi slíbíte, že se hned zítra nerozjedete do Brazílie a do Peru a nepustíte se do zoufalého hledání na vlastní pěst, to byste se mi někde zabili a neměl by mě kdo číst. Musíme držet pohromadě. V příštím Score ohlásíme spicha, kde se sejdou všichni potenciální lovci Amazonek a vyrazíme společně. Výpravu povede Svatá Trojice já, Mysel a Mí. Na cestu si s sebou do uzlíčků zabalte povinné: kartáčky na zuby, publikaci „Já, Onanus“, jednu živou opici, jednu středně plesnivou opici a jednu totálně vyhnílou gorilu (vyhnílá gorila není podmínkou).

Hoši z Binary Illusions nám k ostrému lovu připravili obsáhlý treňažer, kde se mimo jiné píše o ztracených Aztéckých civilizacích, vyrážkách v rozkroku, dinosaurech, vysavačích na hmyz, psím žrádle, bezpohlavních zelených psychopatech a sýrových křupkách. Tento treňažer se jmenuje FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, což v češtině znamená něco jako „letěla jednou jedna amazonská královna a udělala báb“ (kecám). Stejně tak, jak Amazonky loví muže už po staletí, a loví doposud (chytly například mého dědu, který se z toho ale dostal



Tak už skoč

a všude o tom vyprávěl v pivním opojení než ho satan zavolal na věčnost) budeme teď lovit my je. Hra Flight of the Amazon Queen je ideální způsob, jak se na takový ideální amazonský mejdló natrénovat. Přesně jako my, kdož se dusíme v poněmčené Praze, to všechno nezačíná přímo v srdci amazonských kyselodeštných pralesů, ale daleko, daleko, ve městě odkud musí hlavní hrdina hry Joe King (Džouking? I, m not joking!) do pralesů nejdříve doletět svým letadélkem jehož jméno je (světe div se) Amazon Queen. Stejně jako vy včera ani on neměl tušení o tom, že se bude brzy zajímat o Amazonky. Jen tak, aby se nenudil, vezl za tučný pronájem známou herečku Faye Russel. Neznáte? Fakticky ji neznáte? Napovím: třetí mrtvola zleva ve Spalovači



Tak už mi sakra...

Mrtvol, plesnivě žlutá barva jako Fine Young Canibal? Nic? To nic. Tak přesně tuhle kočku převáží náš Joe na jakousi autogramiádu, když tu KRACH a věrný pilot Sparky jenom tupě zírá jak éroplán převáží všechny přítomné směrem k zemi, do amazonského pralesa. Wow! A tak to vlastně všechno začíná, ale nenechte se tím odradit, my příští tejdén pojedeme bezpečně na vorech Toshiba. Jak vlastně takový treňažer vypadá? Je to jednoduché - dostanete do péče panáčka Džoukinga. Letadlo vás vyvrhne přímo do srdce pralesa, nikde není žádné varování proti přírodním živlům jako je tomu například na nebezpečných počítačích (varující nálepky Intel Inside, apod.). Namísto romantického obcování s Amazonkami pod hvězdnou oblohou jižní polokoule ale najdete



Tak když ne za pětá čtyřicet, tak za tři-a-čtyřicet a ani o cent víc
 Tak čau a nezapomeň, že si nemáš mačkat uhry



nečekaně mnoho civilizace - ztracené badatele, misionáře a dokonce i obchůdek se suvenýry, který domorodci vyžrali až na hřínu, takže párky s kremžskou nebudou. Na způsob klasické adventury pak s Džoukingem pobíháte sem a tam a sbíráte věci. Po zralé úvaze či zoufalém zkoušení všeho na všechno tyto předměty nějakým způsobem použijete a to jenom proto, abyste mohli zase začít běhat sem a tam. Poměrně jednoduchá náplň života. Co by se také dalo čekat od klasického treňažeru? Ono by to všechno nebylo až zas tak úplně jednoduché, ale všude okolo vás najdete rady jak postupovat. Například vysátí vos vysavačem by mohlo být tvrdým oříškem, ale pouhé prozkoumání vysavače odhalí skutečnost, že vysavač je vhodný na hmyz, čímž je všechno prozrazeno. Kromě pochodování semo-tamo sestává treňažer také z kecání, jehož struktura až obnaženě klasická: chce-dám, chce-dám, chce-nemám-zakysnu aneb Přijdeš k šamanovi, pokecáš. Přijdeš k amazonce, pokecáš, zasouložíš si.. Soulože! Ve hře si můžete natrénovat i soulože a to hned dvě! Jednu rovnou na začátku a jednu na konci. Obě byly bohužel cenzurovány všetečnými feministkami a na poslední chvíli ze hry odstraněny. Zůstaly jen jejich náznaky a dvojsmysly. Ale nevádi, však už to brzy vezmeme na ostro, jenom nezapomeňte na schůzku příští měsíc a sežeňte si povinné plesnivě opice. Tukani v Binary Illusions bohužel příliš nemysleli na příběh a tak je vyprávění částečně degradováno na pohádku pro duševně nestabilní děti. Je to věčná škoda po tom



všem, co se od Letu amazonské královny očekávalo. Takové demento mori, řekl bych.

A i když my, jako správní lovci držíme pohromadě, trenážeru jako celku to bohužel moc nevede. Často se rozplývá do naivní břečky, proti které byl Bolek a Lolek smysluplným dramatem. Výkyvy v příběhu jsou ale většinu času našťastí kompenzovány zajímavými částmi naditými nápaditým humorem. Celkový pocit je vlnitý. Jako byste sežrali několik masoxů za sebou na ex - jednou máte pocit, že je všechno OK a pak, báb, něco ve vás se chce jít podívat ven a je vymalováno (doslova).

Skoro jako v reálu vás výcvikový prostor digitální Amazonie povede za dinosaury uchovanými v Údolí Mlhy, kostlivec Charon Stone vás poveze přes posvátné jezero do chrámu, kde je pochována mýtická antická artefaktová skleněná lebzna, která je snad jediným kouskem skla na světě bez křiklavé nálepky Bohemia Crystal. Bude se jezdit na listu lekninu, převlékat za transvestita, hnit ve vězení, čeká vás dokonce jeden logický puzzle! Docela pěkný

Tak tohle mi chybělo, bludiště. Ještě toho trochu, už takhle jsem celej zabluzenej

Tak takhle vy na mě, chcete mě zapuzlit? Ohó, však to rychle vyřešíme...

Tak pokoj jsem prohlídal a nikde nic. Jedině ten gramofon, co na něj patří? Brambora?

Tak a tohle je Džoukingovo letadlo, seznamte se: to jsou čtenáři Score a tohle je Džoukingovo letadlo. (podle hod. ručiček)

puzzle, mimochodem. A taky se najdou lenochodi, dinosauri a nepříjemné vosy, které bohužel nemůžete nikterak vykouřit, i když "kouření" vos může být docela vzrušo, ale zato je můžete vysát vysavačem. Na své si přijdou také příznivci létání na způsob "Rocket Boy", což je něco jako Superman, ale má to na zádech tryskovou prskavku, která ho nadnáší a zabodává se to hlavou do země. Trochu hapruje záporňák, dr. Ironstein, který je bohužel asi nejtrapnější postavou celé hry. Když už nevzbuzuje posvátnou hrůzu končící pokálením jako Mamoulian, měl by se záporňák uchovat alespoň jakous takous autoritu. Doktorovi Ironsteinovi se to bohužel nedaří, je to chudáček. Bez souvislého děje a bobpřivolávajícího záporňáka to bohužel není ono, ještě že tu máme pár sličných Amazonek, aby nás obšťastnily, ermm... obšťastnily... alespoň svou přítomností, když už nic jiného (nezbyde než znovu navštívit klub Lotos a měsíc nežrat). Ti, kdož považují bílou rasu za vyholenou, pardon, vyvolenou si ani Amazonek neužijí, protože jejich kůže je

trochu čokoládová. Ale taková princezna Azura, čokoládová nečokoládová, by nemusela být špatnou partnerkou dlouhých osamělých večerů, kdy si ani míčem nepinknete.

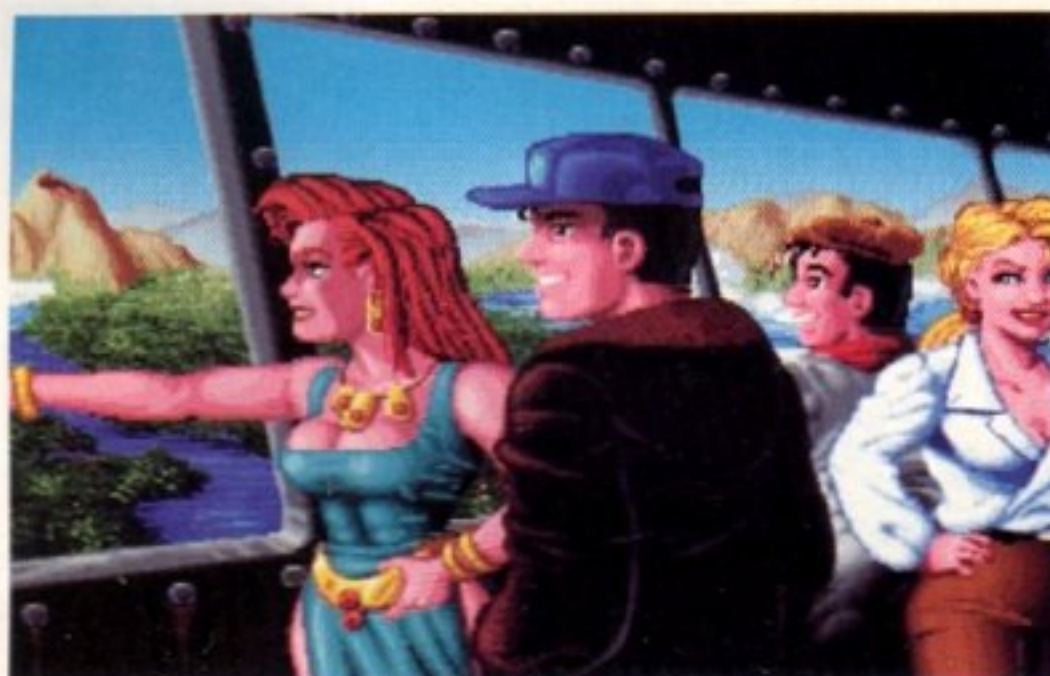
Mentálně neposvěcení či v počítání nad desítkou nejistí jedinci jsou teď asi ti jediní, kdo nepostřehli, že

trenážer FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN asi není to úplně pravé sametové. Ovšem pro milovníky klasiky a majitele pomalých herních mašin tato hra pořád ještě zůstává vhodná, je to vlastně taký slabší odvar Indyho IV od Lucas Arts. Grafika je sice poněkud slabší, ale často je nápaditá a v nečekaných momentech také dosti detailní, hlavně ty vyř... (!! nech těch vyřezlých vnitřností, řekli jsme si, že se o nich nebudeme zmiňovat - dav vzadu). Chci říct detailní zpracování vyřezlých pelechů. Hudba. Ach jo, ta se nevyvedla. Ne-e. A zvuky? Znáte čápy? Ano? Tak ti zrovna dělají lepší zvuky než tenhle trenážer. Nebo taky berušky. I když.. berušky ne, to ne, to spíš ty čápy. CDčková verze mluví. Dvůnitř do CDčka ty hlasy namluvili nějaký lidi. Jen tak, aby se neřeklo. A není to na škodu, když na vás mluví taková Amazonka. Podle hlasu si ale bohužel nevybavíte Amazonku, ale padesátiletou dominu s vypálenými očima a uřezá..áá. Ou kej, ou kej, už mlčím.

Po dlouhém putování po této dvoustránce

jste dojeli až na konec. Jste jistě už celí uondaní a poslední, na co myslíte je nějaká Amazonie. K čertu s Amazonií. Lepší je pohoda doma na oprátce a taky Pringles. Co se nákupu trenážeru týče, teď už asi víte, zdaleka něco takového potřebujete. Náznaky se můžou různit, takže se mezi sebou pořádně porůzněte a zlomte vaz.

Andrej Anastasov



Tak tenhle pozdrav už jsem někde slyšel, říkal ho takovej ten kovovej, panáček plecháček, no přece Terminovanej Arnie vy memorylessové! Tak seš slepej nebo co? Tamhle letí ptáček a támhle za nim vzadu je klub Lotos, chápeš to? Tak jsem nejbohatší člověk na světě, můžu si pořídit třeba deset báglů plesnivejch vopic! (v pořadí shora dolů)



Název hry: THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Výrobce: Interactive Binary Illusions

Distributor: Warner Interactive Entertainment

Minimální konfigurace:

CPU: 386

Paměť: 4 MB

Hard disk: 22 MB

SCORE VERDIKT:

Tato adventure nevypadá sice tak okázale jako bráška od Lucas Arts, ale je mnohem rozsáhlejší a vtipnější. Dolů ji bohužel táhne naivní příběh

6/10

Super Street Fighter II Turbo

Každý už někdy určitě slyšel o bojovém umění. V poslední době jsou pojmy jako karate, kung-fu, aikido, džudo nebo sumo poměrně dobře známé a nevděčí svému věhlasu pouze kinům a televizi. Počítačové hry postavené na těchto bojových uměních jsou velmi úspěšné a poslední dobou jich přibývá jako hub po dešti. Jednou z takových her je i Street Fighter, který se nám dnes představí již ve svém (jestli dobře počítám) čtvrtém pokračování.

První díl Street Fightera vzniknul kdysi dávno na herní automaty. Tam si získal velkou oblibu a od ní již nebylo daleko ke konverzi na všechny tehdy dostupné konzole a počítače.

Expanze Street Fightera však samozřejmě neskončila pouze u rozšíření na existující herní platformy. Začala vznikat nová pokračování a dnes můžeme na Street Fightera jít dokonce i do kina.

Ještě než se pustím do vyprávění o novém Super Street Fighterovi II Turbo (SSF2T), popíši v krátkosti pro všechny, kteří ještě Street Fightery neznají, o co v nich jde.

Hra nabízí šestnáct bojovníků (od verze Super Street Fighter II, dříve dvanáct), kteří mezi sebou zápasí v turnaji nebo (pokud hru hrají dva hráči) ve volném boji.

Veškerá bojová umění, která jsem vyjmenoval na začátku článku (nebo jejich derivace) naleznete i ve Street Fighterech. Každý bojovník má své pozadí (a hudbu) vybrané podle země ze které pochází a kromě obecných tahů ovládá také své speciální bojové umění. Proto kromě standardních úderů ve Street Fighterech spatříte i všelijaké podivné otočky, magické střely apod.

Boje v turnaji vždy probíhají na pozadí jednoho ze soupeřů, pokud hrajete s kamarádem,



můžete si vybrat pozadí jaké chcete. Potom vám hra také zapisuje prohrané a vyhrané zápasy u každého bojovníka.

Pokud se podrobněji podíváte na všechny dosud vyrobené verze Street Fightera, zjistíte, že autoři v nových verzích nikdy nic nemění. Vždycky něco přidávají (zápasníky, volbu



Tak takhle nějak to dopadá, když někdo přestane řešit svoje problémy doma u kamen. Nejdřív deset let tréninku u prastarého číňana-hyperkungfumastra, a pak už můžete s chutí lámat vazy a vytrhávat plíce. Jenom si musíte dát pozor a nezkoušet to na ulici - Mohli by jste taky od kdekoho dostat pár facek.

rychlosti hry, atd.). To však ale znamená, že každý bojovník bojuje ve všech verzích na stejném pozadí a hraje mu k tomu stejná hudba jako v prvním díle. Každý také umí všechny tahy, jako uměl v prvním díle a každý má své slabiny a výhody přesně tak, jako je měl v prvním díle.

Tato strategie firmy Capcom je celkem pochopitelná. Vezměte si například finanční důvody: Není potřeba najímat lidi na komponování vždy nových a nových melodií pro každé pozadí, není potřeba vymýšlet kompletně nové bojové chvaty a kouzla, atd. Možná bychom však našli i důvod mluvící ke

prospěchu také uživatelům Street Fightera. Při neustálé stejném pozadí, hudbě a ovládní se notoricky hráč této hry nemusí nijak dlouho přizpůsobovat novému prostředí a okamžitě může začít všechny své soupeře „smažit“ jako v předchozí verzi.

Ale ruku na srdce: Určitě se budete pečlivě rozmyšlet, jestli máte utratit svoje těžce vydělané peníze za hru, ve které není v podstatě skoro nic nového oproti již dvěma verzím, které vám leží doma na polici. Možná, že i malou změnu





rozbila grafická karta. „Asi mi odešla nějaká paměť na desce a SSF2T si myslí, že mám pouze EGA grafiku!“ říkal jsem si a ještě mi v rychlosti problesklo hlavou, že na šestnáct barev jsou ty obrázky poměrně slušné. Jaké ale bylo moje zklamání, když jsem záhy na to spustil Magic Carpet

ovládání byste uvítali, nemluvě o nové hudbě či dokonce grafice.

Pokud máte v této věci stejný názor jako já, pak vězte, že nový Super Street Fighter II Turbo vás příliš nepotěší. Svě nové přídělky (TURBO) si vysloužil díky doplněné možnosti volit rychlost hry (působení kteréžto funkce mi navíc nepřipadalo příliš patrné), jakoby dopředu napovídající, že nemůže nabídnout nic lepšího.

Abych si vyliil srdce, které v očekávání skvělé mlátičky při spatření nového Street Fightera přetékalo žalem (zahraniční časopisy na SSF2T nešetřili procenty), začnu hned od začátku tím nejhorším, co podle mého mínění tato nová verze přináší...

Není to ani tak dávno, co jsem měl možnost si docela dobře zahrát Super Street Fightera II na SNESu. Hra se mi velmi líbila, a kdybych ji hodnotil do Score, určitě bych jí dal přes 80%. Nádherná grafika, výborná hudba, skvělá hratelnost - co víc si člověk může přát.

Když jsem tedy potom poprvé spatřil SSF2T, nenapadlo mě nic lepšího, než že se mi

a objevil se přede mnou stejně nádherný svět jako dříve. Ani té grafické kartě mi nebylo tak líto (má ji totiž v záruce - poznámka redakce).

Ano, je to tak. Nevím jestli to bude tak dobře patrné z obrázků, které jsem natípal k této recenzi, ale SSF2T oplývá vizuální složkou zařaditelnou tak do roku 1990. Statické obrázky, animace a dokonce i písmo vypadalo, jako by ho autoři sebrali z nějaké hodně staré verze Street Fightera a v rychlosti ho jen upravili pro SSF2T. Dokonce ani SNESová verze neměla tak úděsnou grafiku i s přihlédnutím k té skutečnosti, že v televizi vypadá hrubší grafika mnohem lépe než na počítačovém monitoru.

Žádné stíny, žádné plynulé barevné přechody, na které jsme z her vyráběných v dnešní době zvyklí. Místo toho pouze i ze dvou metrů snadno rozeznatelné body naznačující tu a tam stín ve stylu, který byl a je používán na počítačích s menším počtem najednou zobrazitelných barev.

Kdyby se alespoň hra nedodávala na CD-disku, tak bych si řekl, že autoři chtěli zminimalizovat její délku (nyní 11 MB). SSF2T však okupuje celé jedno cédéčko, na které by se určitě o pár desítek megabajtů více grafických dat v poklidu vešlo.

Asi si říkáte, proč se ale jedenáctimegabajtová hra dodává na médiu s kapacitou přes 600 MB. Tady se musím autorů zastat, neboť celých 56 minut zabírá na cédéčku opravdu kvalitní hudba. Všechny melodie, které jste dodnes měli možnost ve Street Fighterech slyšet v podání hudebních

čipů, jsou v SSF2T perfektně zaranžované a nahrané opravdovými nástroji. Vysoká kvalita hudby dodává celé hře vynikající atmosféru. Vzhledem k tomu, že ji hra přehrává přímo z CD-dísku, hraje hudba téměř bez přestávk, což je také příjemný rys.

No a co dalšího je ještě přidáno do nového Street Fightera. Mluvil jsem tady už o volbě rychlosti hry. Autoři přidali také nové tahy: super-tahy. Každý bojovník má nyní ve svém dolním rohu tzv. super-měřič (?!?!), který narůstá při každém zásahu protivníka. Jakmile tento měřič doroste na maximum, vypíše se přes něj nápis SUPER a v té chvíli dostáváte šanci použít na protivníka svůj super-tah (viz. obrázky).

Pak už jsou to jen samé drobnosti: Nový protivník, se kterým bojujete, když objevíte tajemný obrazec. Několik přidávaných útočných a obranných úderů (pokud s vámi někdo praští tak z toho můžete vyváznout koutoučkem bez úhony) a to už je asi všechno.

Na závěr malé shrnutí. Hratelnost SSF2T oproti předchozím verzím neztratil, na druhou stranu však kromě super-tahů nic pořádného nezískal. Grafika je velice slabá, tu se však snaží vyvážit hudba. Na začátku jsem tady mluvil o stereotypnosti, která provází všechny verze Street Fightera mimo té první. Proto bych



SSF2T doporučil pouze těm, kterým nevadí hrubší grafika (nebo chovají odpor ke hrám typu Mortal Kombat), ještě nikdy Street Fightera nehráli (nevlastnili) a chtějí si bojovou hru tohoto typu opravdu koupit.

Martin Dvořák

Název hry: **SUPER STREET FIGHTER II**

Výrobce: **Capcom**
Distributor: **GameTek**

Minimální konfigurace:
CPU: **386**
Paměť: **8 MB**
Hard disk: **11 MB**
CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Podprůměrná grafika, vynikající hudba, nic nového oproti předchozím dílům. Pro zatvrzelé bojovníky je MORTAL KOMBAT II rozhodně lepší volbou!

6/10

Virtua Fighter

Polygonový ráj všech násilníků zasahuje konsoli nové generace. VIRTUA FIGHTER, hit coin-up automatů se objevuje mezi prvními hrami na SEGA SATURN a bude pravděpodobně jen o něco méně úspěšný, než jeho arcade předloha.



Nejprve několik slov o brutálních bojových hrách. Jsou. Jsou takové a je jich dost na to, aby člověku začaly lézt krkem. Dalším faktem je, že tyto hry jsou populární především u mladší generace, což je svým způsobem škoda - kdo začne

hrát jen bojové hry, už u nich skončí a není možné čekat, že se to nějak pozitivně projeví na jeho psychickém vývoji. Konverzace složená jen z toho, kdo udělal jako „COMBO“ se SF 2 či MK 2 je sice zajímavá, ale ne více než dvě minuty. Potom už začne být trochu repetitivní. Nicméně, vývoj počítačových her, potažmo pak coin-up automatů směřuje k vytváření



lepších, barevnějších, realističtějších a brutálnějších bojových her. Jejich masová obliba pak svědčí o tom, že se vývoj asi ubírá „správným směrem“. Od osmibitového FISTu k dnešnímu MORTAL KOMBATu 2 ušly bojové hry dlouhou cestu. Hry na jejím počátku a konce jsou však úplně stejné - vždycky jde o to, tomu druhému co nejdříve, nejrychleji a nejlépe rozbít hubu. Zatímco FIST se spokojil pouze s tím výše zmíněným MK 2 k tomu dodává trhání hlav, páteří, požíráání trupu a další



extra dodatky. Nic senzačně nového se ale za těch deset let nezměnilo.

S nástupem mocných hardwarových technologií, mezi něž SEGA SATURN bezesporu patří, se otevřely nové možnosti ke grafickému znázornění násilí. SATURN svou schopností snadné práce s obrovským množstvím polygonů přímo vybízí je konverzi hry, ve které se slovo POLYGON skloňuje snad ve všech pádech. VIRTUA FIGHTER je hrou divácky nesmírně přitažlivou - jak coin-up verze, tak i SATURN konverze. Postavičky bojových her, do nástupu této hry svázané dvěma trapnými rozměry dostaly rozměr třetí s s ním i napohled celou novou dimenzi, ve které by se mohly vyřádit. VIRTUA FIGHTER přímo dýchá trojrozměrností, ladností a plynulostí pohybů ve 3D a dramatickými nájezdy kamer ze všemožných úhlů - na pohled skutečně působivé. Jaké ale bude naše překvapení, když zjistíme, že VIRTUA FIGHTER není nic jiného, než obyčejná dvourozměrná bojová hra s relativně malým počtem bojovníků a velice omezenou zásobou úderů a chvatů! Vysvětlení následuje.

I když VIRTUA FIGHTER vypadá napohled trojrozměrně, postavy nikdy nepřinutíte k tomu, aby třetí rozměr využily - pohybuje se jen kamera a úhel pohledu, oba soupeři se mohou pohybovat pouze v jedné rovině - doleva/doprava. V obrovském ringu tak nepanuje svoboda pohybu, ale pouhé lineární zápolení, známé z tolika ostatních her (třeba FIST na ZX SPECTRU). I když mají jednotliví zápasníci k dispozici bojové údery i speciální pohyby, není jich dohromady zdaleka tolik, jako už v tolikrát zmiňovaném MK 2. Jistě - speciální údery vypadají vizuálně přitažlivě (jako například skok nohama na hrud ležícího soupeře), ale je jich co by se za nehet vešlo. Namísto revoluční bojové hry není VIRTUA FIGHTER nic jiného než klasická bojová hra

v revolučním, ale naprosto zbytečném provedení. Jedinou hrou, která nabízí plně trojrozměrný boj (tedy i s možností uhýbat a pohybovat se do stran) tak paradoxně zůstává adventure BIOFORGE.

Nejde o to odsuzovat bojové hry či zaujímat negativní postoj k explicitnímu zobrazování násilí na počítači - takové hry byly, jsou a budou. Pokud už ale mezi těmito hrami hledáte něco, co vás pobaví a přinese něco nového a objevného zapomeňte na VIRTUA FIGHTER - není to nic jiného než vizuálně přitažlivá, ale zcela průměrná bojová hra. Na druhou stranu, SEGA SATURN se dosud nemůže pochlubit nikterak širokou paletou her, a tak pro vás může VIRTUA FIGHTER být jistou možností, jak najít odrazení v bojové hře, která když už nic, tak opravdu dobře vypadá!

Jan Eisler

Název hry:	VIRTUA FIGHTER
Výrobce:	Sega
Distributor:	Sega
Minimální konfigurace:	Sega Saturn

SCORE VERDIKT:

Průměrná bojová hra, která se z úplného průměru vymaní jen díky vizuálně dokonalému trojrozměrnému zpracování. SATURN má však rozhodně větší potenciál i lepší hry.

6/10



PŘEDPLAŤTE SI SCORE A MY VÁM VAŠE PENÍZE VRÁTÍME

Zdarma předplatné na nejprodávanější a nejoblíbenější magazín počítačových her v České Republice? To zní až moc dobře na to, aby to byla pravda. Bude v tom nějaký háček!

Háček to má, pokud o počítačových hrách pouze rádi čtete nebo pokud snad využíváte služeb počítačových „pirátů“. Pokud o však s hraním myslíte vážně a plánujete si koupit v příštích dvanácti měsících alespoň tři nové hry, pak naše nabídka žádný háček nemá...

Pokud si předplatíte SCORE na celý rok za tak nízkou cenu jakou je 432 Kč, pošleme vám tři Score-Vision kupóny, které zaručují slevu 150 Kč na jakoukoliv hru (za 1000 Kč a výše) v obchodech SCORE v Praze a Brně a u zásilkové služby VISION MEGASTORE.

Pokud tedy kupujete počítačové hry a chcete mít jistotu, že budete dostávat váš oblíbený časopis pravidelně každý měsíc, předplaťte si SCORE ještě dnes!

Předplatné

Složenkou typu C poukážete 432 Kč na adresu:

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

a ve Slovenské Republice poukážete 490 Sk na adresu:

**SCORE - předplatné, KON TIKI, Hlavná 68,
Košice, SR (tel.: 095/ 622 84 35)**

Na zadní stranu složanky, do zprávy pro příjemce napište, od kterého čísla si SCORE předplácíte.

Starší čísla

Chybovati je lidské. I vy jste ve svém životě možná udělali chyby, kterých nyní litujete. Některé z nich ale můžete napravit. Jestli vám uniklo některé ze starších čísel SCORE, máte štěstí - osud k vám bude milosrdný. Jediné co musíte udělat je spočítat cenu SCORE, o která máte zájem (SCORE 1-11 stojí 30Kč, všechna další SCORE pak 36 Kč), k výsledné ceně přičíst 20 Kč (na Slovensku 20 Sk) na poštovné a balné a výslednou částku poukázat složenkou typu C na adresu: SCORE - předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6. Na zadní stranu složanky nezapomeňte napsat, o která čísla máte zájem!

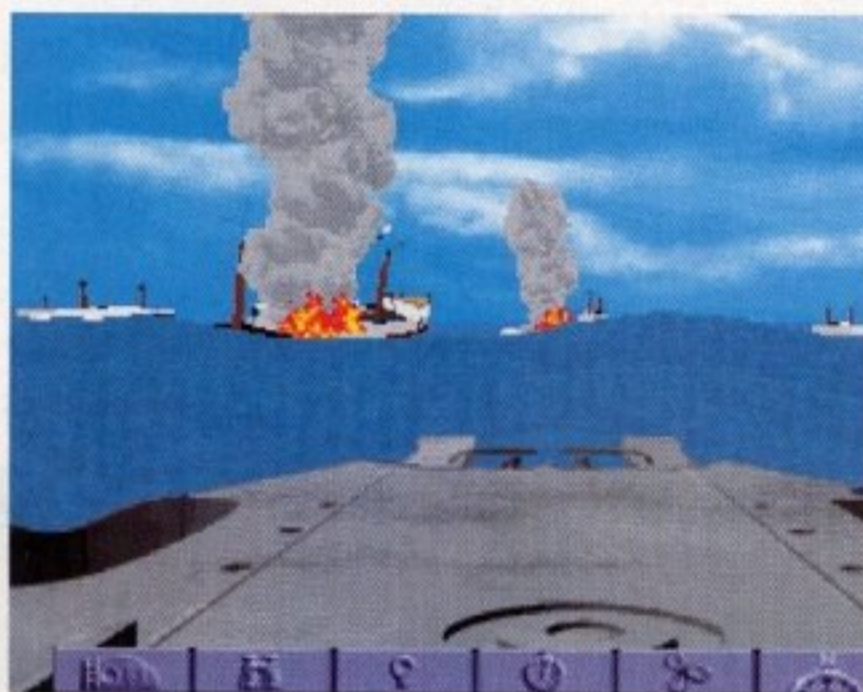
SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; SCORE 2: (VYPRODÁNO!) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; SCORE 3: GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, 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: ELDER SCROLLS: THE ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; SCORE 6: BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; SCORE 7: RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; SCORE 8: PACIFIC STRIKE, AL-QUADIM, 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, ECSTASIA, NOVASTORM, BANSHEE, ALIEN VS PREDATOR, STAR TRAIL... SCORE 13: MAGIC CARPET, LITTLE BIG ADVENTURE, CREATURE SHOCK, WING COMMANDER 3, DONKEY KONG COUNTRY, NOCTROPOLIS, TOWER ASSAULT... SCORE 14: DESCENT, HELL, KNIGHTS OF XENTAR, SUPER RETURN OF JEDI, MORTAL KOMBAT 2, CYBERWAR, SHAQ-FU... SCORE 15: DARK FORCES, WOODRUFF, ALONE IN THE DARK 3, WINGS OF GLORY, PINBALL ILLUSIONS, AFTERBURNER, HAMMER OF THE GODS... SCORE 16: X-COM: TERROR FROM THE DEEP, BIOFORGE, LEMMINGS 3D, DISCWORLD, THE LOST EDEN, PYROTECHNICA, JAGGED ALLIANCE... SCORE 17: STONE PROPHET, DAEDALUS ENCOUNTERS, FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS, PREVIEW: HEART OF DARKNESS, COMMAND AND CONQUER...



Aces of the Deep

Expansion Disk

ACES OF THE DEEP je v současné době nejlepším a nejuznávanějším ponorkovým simulátorem z druhé světové války. To ale zcela jistě víte - jednak jste četli recenzi ve **SCORE 14 (85%)** a jednak - kdybyste do hry nebyli už teď šilení, nečetli byste recenzi na datadisk, který bez hry samotné nikdy nespustíte.



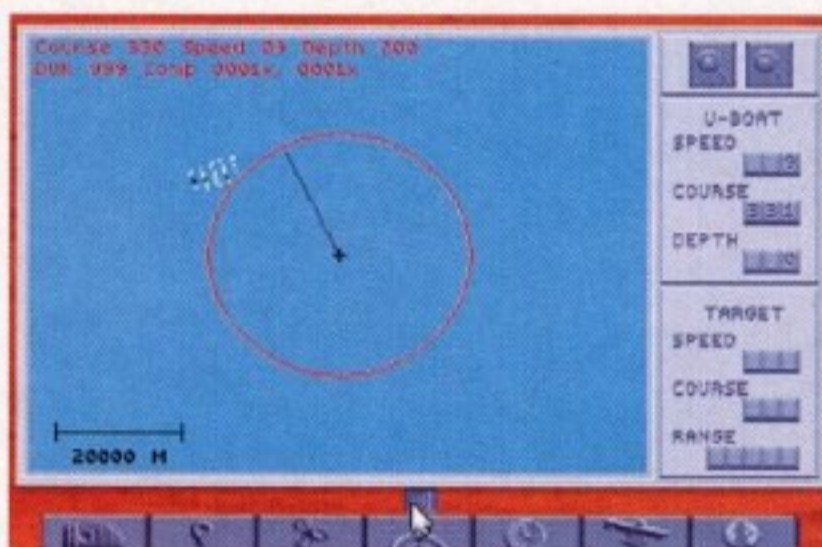
EXPANSION DISK k AOTD není ničím jiným než obvyklým jevem, který provází vypuštění úspěšných her. Jediná disketa navíc nenabízí sice nic, co by nebylo možné „přilepit“ k hlavnímu jádru hry už při jejím vypuštění, ale pro všechny milovníky je to jediné, po čem touží. Dokoupením datadisku se z kompletní simulace stane ještě kompletnější a kvalitnější. Bohužel za ale to člověk musí zaplatit. Proč by to tedy v případě datadisku k AOTD měl vůbec dělat?

EXPANSION DISK přidává k základní hře nové mise, nový prostor, nové ukazatele, jednu zbrusu novou ponorku, nová torpéda, sonar a radar. To je vše. Stručnost ale není na místě, a tak se na jednotlivé položky podíváme zblízka.

Nové mise se odehrávají v zbrusu nově otevřeném prostoru Středozemního moře. Ačkoli druhá světová válka nezažila nikterak silné ponorkové akce ve Středozemí, ACES OF THE DEEP nabízí pohled na šest historických misí, které se zde odehrály plus možnost proplout Gibraltar v průběhu regulérního tažení. Problém je v tom, že stejně jako za války bude jen velice problematické vrátit se 15 mil širokou úžinou zpátky do Atlantiku. Jakmile ponorka propluje do Středozemního moře, není pro ni návratu - brání tomu nejen pobřežní a letecké hlídky, ale i silný proud, který znemožňuje plavbu pod hladinou - a plavba na povrchu je více než sebevražda. Německé ponorkové operace ve Středozemí nebyly nikterak rozsáhlé a významné - ani mise v AOTD nejsou tady nijak příliš vzrušující. Co ale dodává hře zcela nový rozměr je začlenění podmořského Goliáše - skoro neporazitelné ponorky typu XXI, která se

v EXPANSION DISKU objevuje poprvé.

První ponorka typu XXI byla spuštěna na vodu 12. května 1944, sice dříve než bylo plánováno, ale naštěstí pro spojence později, než aby mohla změnit výsledek války. Díky datadisku AOTD si tak můžeme na vlastní kůži



vyzkoušet, jak by tento kolos mohl změnit dějiny. Kapacita ponorek typu XXI byla totiž obrovská - nejen, že nabízela mnohem větší komfort pro 57 členů posádky (včetně ledničky pro uchování čerstvých potravin), lepší palubní děla a semi-automatizovaný systém nabíjení torpéd, ale byla také schopna dostupit až do předtím neosažitelné hloubky 300 metrů, byla schopna operovat pod hladinou až čtyři hodiny na plný výkon, vypouštět akustická torpéda z hloubky okolo 100 metrů! Všechna tyto položky by možná znamenaly zvrat v ponorkové válce - kdyby ovšem ponorky typu XXI přišla pro Německo včas. V AOTD si to můžete plně vyzkoušet.

S možností operovat s novou ponorkou

XXI přichází i mnoho vylepšení hry samotné - přibýly dva ukazatele (jeden pro množství stlačeného vzduchu, druhý pro výši vody v ponorce), je nyní možné programovat LUT torpéda na „zizzag“ kurs skrz konvoj a vypouštět je z hloubky až 100 metrů, začleněno je také torpédo GNAT II, které sice nikdy nebylo nasazeno do akce, ale které slibovalo mnohem přesnější akustické zaměřování cílů. Stejně jako XXI ponorky, má i ta ve hře k dispozici sonar, který umožňuje detekci hladinových plavidel při ponoření a nepřilíh kvalitní Radar, který lze použít jen při hladinových operacích.

Co do zpracování, není v EXPANSION DISKU nic, na co byste nebyli zvyklí - AOTD zůstává stále nejpropracovanějším ponorkovým simulátorem s vizuální hostinou a technickou dokonalostí. Texturované vlny pohybující se s realistickou věrohodností, změny počasí, propracovaný design lodí, autentický zvuk - všechny atributy perfektního podmořského lovu. Patříte-li už teď mezi příznivce AOTD, asi nebudete dlouho váhat s koupí datadisku, který vám přinese novou dimenzi podmořské války a nahlédnutí do nejsložitější ponorky druhé světové války - ponorky typu XXI. A pokud mezi příznivce AOTD nepatříte, nebudete mít skutečně ani jeden jediný důvod, proč byste se měli do něčeho podobného pouštět. A to je trochu škoda...

Jan Eisler

Název hry: AOTD
EXPANSION DISK

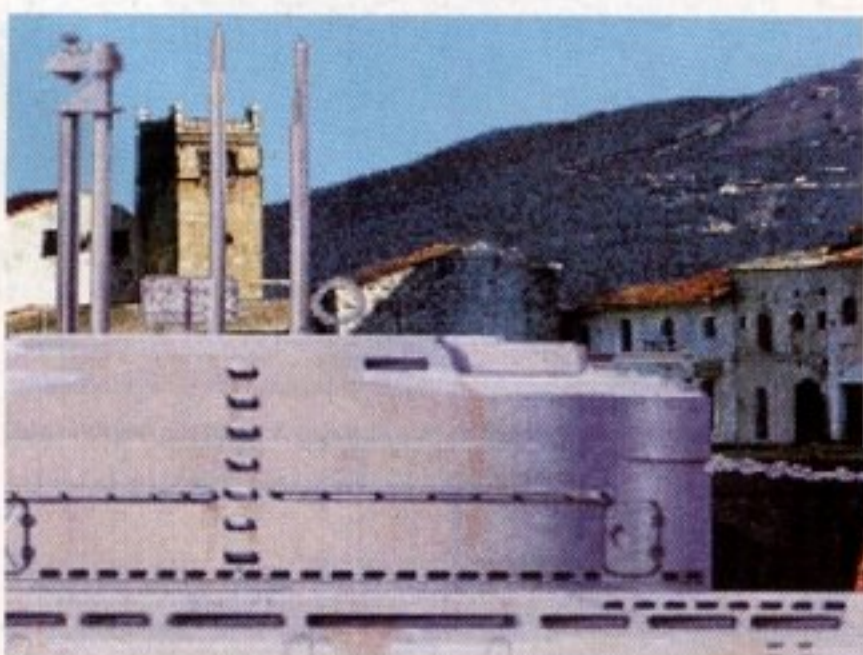
Výrobce: Dynamix
Distributor: Sierra

Minimální konfigurace:
CPU: 386
Paměť: 4 MB
Hard disk: +4 MB
3,5" / CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Ponorka typu XXI, akustická torpéda, sonar, mise ve Středozemním moři - přídatný disk k legendárnímu simulátoru Německé ponorky v 2. světové válce se vším všudy.

7/10



Vše, co znáte z AOTD je tady. Kromě nového designu ponorky, sonaru a mnoha dalších vylepšení. Ještě štěstí, že Nacisté nestihli vypustit XXI na vodu včas...

Daffy Duck

the Marvin Missions

Obyčejně se rod kačerů zabývá kolébavými pohyby u rybníčku na louce, ale tentokrát vyjimečně bere mezi své plovoucí blány zbraň a vyráží do boje

DAFFY DUCK je plošinková střílečka, takže náplní hry je běžné skákání po plošinkách kombinované se střelením s postavíčkou trošku sfeštěného kačera. Pěkné obrázky, nádherné pozadí, efektně provedené výstřely zbraní...

Ve hře dostanete hned na začátku od velitelství strategický úkol, který musíte bezpodmínečně splnit. Pak zbývá ještě utratit nějaké ty peníze za pár pistolí či benzín do kačera tryskového vznášedla. Co se vznášedla týče, je to poměrně důležitá součást hry. Kačer tak není odkázaný jenom na skákání, ale může nějaké složitě vyskakování po plošinkách jednoduše přeletět pomocí své trysky umístěné na zádech. Tady si ale dejte pozor, protože benzín na pohon této trysky kvapem ubývá, takže si ho kupte raději víc. Na nabídkové tabuli vás potěší rozmanitost zbraní, ale náladu vám mírně zkazí



skutečnost, že během hry začnou do zbraní postupně docházet náboje a nakonec jako poslední záchrana zbyde jenom pistole základní. Po zabití posledního strážce mise můžete zase zaskočit do obchodu a dokoupit si další zbraně za peníze, které nasbíráte v zelených pytlících v každé úrovni. Jak hodně budete moci hýřit v obchodě závisí také na tom, kolik zabijete potvor, jelikož peníze se objevují zejména po jejich ničení.

Jestli jste už nakoupili vše potřebné, ocitnete se rovnou 'na místě činu' - v horách s lávovými jezery, což je jen takový rozjezd. Skákání po plošinkách, zabíjení protivníků, hledání a sbírání předmětů, správné domotání se do konce zóny a souboj s trochu tvrdšími posledními bojovníky. V příštích úrovních se toto složení příliš nezmění, jenom se vymění prostředí, pozadí a nepřátelé. Dohrajete-li úspěšně všechny celky jedné mise, narazíte na závěrečného siláka, se kterým zpravidla ve většině ostatních her bývají největší potíže. Zde tomu není jinak, ba co víc, v této hře je to s hlídači konce úrovně až maličko přehnané, takže musíte být již řádně zdatní hráči, abyste je dokázali rozdrtit. Hlídači dokáží dlouho odolávat všem zbraním, které může kačer používat. Prostě je nutné najít správnou taktiku a pak udeřit. Práci s konečnými strážci by rozhodně ušetřilo, kdyby do hry byla zavedena automatická střelba (autofire). Takhle musíte



zapnout nelze. Nehledě na konečné strážce je i jinak hra poměrně náročná a pokud se nezamotáte v chodbách jednotlivých úrovní nebo nezabloudíte v průchozích stěnách či neztratíte nervy při ovládní kačera, budete i tak mít co dělat, abyste se ve zdraví dostali na konec. Ti z vás, kteří dokáží ztratit orientační smysl i při cestě do samoobsluhy najdou ve hře ikonku se šipkou ukazující směr cesty a navíc tato šipka slouží jako fixace (projdete-li jí, začínáte po smrti už od ní).

V předchozím odstavci jsem se lehce dotkla ovládní postavy kačera Duffyho a teď na tuto věc sáhnu o trochu silněji. Tato jinak originální a zajímavá hra utrpěla přesto pár vad na kráse, mezi které právě kačera ovládní bohužel patří. I když řízení kačera kroků není nic složitějšího, brzy z něj vyletíte z kůže. Kačer je totiž nadměrně rozlitaný a disponuje i značnou mírou setrvačnosti, což bývá kolikrát osudové, zejména máte-li se strefit na plošinku pod kterou číhá už jen smrt, nebo kloužete-li se po ledě, to je panečku žůžo. Způsob střelení má své pro i proti. Hrůzu zažijete, když kačera každičký výstřel odmrští o velký kus dozadu a vy si tedy stále musíte hlídat, jestli náhodou při dalším vystřelení nespadne z plošinky rovnou do řeky lávy nebo nenarazí-li zády na rozuřenou medúzu. Avšak existuje i výhoda tohoto odmršťování a to, že pomocí výstřelů se trhavými pohyby může kačer dostat na výše položená místa samozřejmě ještě za pomoci jiných okolností jako např. proudem vzduchu pod vodní hladinou. Dojde-li vám dech a ocitnete se v neřešitelné situaci, můžete jednorázově použít tzv. zoufalkovou piruetu, která bezohledně pobije (dobije) všechno živé na obrazovce kromě kačera (kdyby zabila i kačera, bylo by to sice vtipné, ale maličko nepraktické - Andrew).

Ve hře se opravdu urodila bohatá snůška



nepřátel, kteří jsou dosti vytrénováni pro boj s protivníkem a potřebují pořádnou dávku střeliva, aby zgebli, pardon, zařvali, vlastně.. zemřeli, tak! Proti těmto drsňákům se kačer může bránit použitím štítu, jenž mu ovšem pomůže jen proti těm, kteří jsou toporní - nehýbají se z místa a pouze střílí. Ostatním, co chodí po plošince sem a tam je naprosto jedno, jestli má kačer před sebou štít nebo nemá, přefrčí si to přímo přes něj tak jako tak a seberou mu kuličku energie.

Nepřehlédnutelnou záležitostí ve hře DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS je mapa, kterou se hra zároveň zapauzuje. Plošinky často bývají od sebe v nedohledné vzdálenosti a vy vlatně ani nevíte, kam dopadnete a jestli se vůbec trefíte na bezpečné místo. V tomto případě se stačí podívat na mapu a hned víte na čem jste a jak se tedy máte dál zachovat.

Autoři se s výkouzlením hudby pro DAFFY DUCK příliš neobtěžovali. Různé druhy příjemných hudeb a melodií známe již z jiných her na SNES a tedy víme, že je možné udělat něco daleko, daleko lepšího než jen bublavé zvuky se sem tam zatoulaným tónem, které doprovází právě tuto hru.

Irena Formánková



mačkat střelu rychlostí rychlíku Praha-Budapešť, protože automatické střelení



Název hry: DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS

Výrobce: Sunsoft
Distributor: Nintendo

Minimální konfigurace: Super NES

SCORE VERDIKT:

Hra napívaná, krásně provedená, obsahující některé originální prvky. V pokročilé fázi ale bohužel hodně složitá. Doporučuje se hrát jen s vatou v uších.

6/10

Pinball Mania

Natáhnout a jedem. Už to sviští po kluzišti. Sto tisíc, dvě stě tisíc. Pět set. Milion. Padesát milionů. Co? Kde? Banka? Ne tak rychle. Tohle by se mělo objasnit. Takovéto závratné sumy můžete dosáhnout totiž jenom v pinballu.

Asi není zapotřebí vysvětlovat co je to ten Pinball vlastně zač. Takže jen v krátkosti. Přijdete do hospody a vidíte: Hostinského, pípu, stoly, štampasty a jeden, nebo víc o něco divnějších stolů. Mají stolní desku dutou a nahoře skleněnou, aby bylo líp vidět dovnitř. Uvnitř jezdí kovová kulička a do všeho naráží dokud nepropadne spodním otvorem kamsi... V tom jí zabraňují dvě páčky, které můžete ovládat postranními čudlíky. Tak přesně takový stůl je Pinball.

A je samozřejmě, že jakmile se začaly vyrábět počítačové simulátory stolních her, Pinball nemohl chybět.

Tentokrát se o další přírůstek do rodiny Pinballů postarala



firma Spidersoft. Neměla to zrovna lehké, jelikož jen za poslední rok se s různými klony cvrnkaček s kuličkou doslova roztrhl pytel. A to nejen na PC ale na téměř všechny druhy herních konzolí. A nemusíme chodit daleko. Vzpomeňme například PINBALL DREAMS, nebo PINBALL FANTAZIES. Většina těchto pinballů měla slušnou úroveň reálného zpracování. (tím je myšleno, že se kulička při různých pohybech chovala skoro přesně jako v realu.) A všechny bez výjimky, výbornou hudbu. Nutno poznamenat, že jak tou hudbou, tak celkovým zpracováním, se všechny tyto verze navzájem podobali jak Čuk a Geg nebo Romulus a Remus. Takže co nového nám přinese tato PINBALL MANIE. Řekněme si to radši hned nazačátku. Nového nepřinese nic.

Jedná se o profesionálně provedenou, do dokonalosti dotaženou verzi kteréhokoliv z pinbalů, který jste za tento rok viděli. Instalace se provede téměř sama, a to velmi rychle a precizně. Obvyklé problémy se zvukovou kartou tedy odpadají. Po velice slušné úvodní hudbě a několika



prostoduchých obrázcích se vám, jak jinak, ukáží čtyři možnosti výběru pinballových stolů. Jsou to TARANTULA, JAILBREAK, KICK OFF a JACKPOT

Každá herní deska se od ostatních liší nejen hudbou, rozložením různých chytáček a pinballovských mantinelů, ale hlavně hratelností, či naopak nehratelností vzniklou právě těmito podmínkami a tím pádem relativní obtížností při dosahování vyššího score. Z toho všeho vyplývá, že hraní na jednotlivých deskách se od sebe podstatně odlišuje. Po čase poznáte s kterou částí si autoři dali víc, nebo míň práce. Nebo to poznáte hned Protože vám tyto části trochu představím:

Tarantula

A je to tady. První a také zdaleka nejpropracovanější verze stolní desky. Je vidět, že si na ní hoši od Spidersoftware dali opravdu záležet. Nicméně se jí dá přeci jen něco vytknout. Je přeci jen trochu příliš těžká. Ba co víc. Přímo dábelky obtížná. Jestli se v ní někdo zapíše do tabulky na některé přednější místo, pak si může podat přihlášku na mistrovství světa v pinballu a hned taky do blázince, kam se celkem jistě brzy dostane. Přesto všechno je to velmi dobrá a propracovaná část hry. Je vidět, že Spidersoft to se svým jménem myslí doopravdy vážně. Takže Tarantulu udělali vcelku evidentně protěckně.

Výběr stolů a překážek je opravdu velice různorodý. Takže rozmístění stolů. Nahoře je Tarantula a Jailbreak No a tady jsou Kick off a Jackpot

Jailbreak

Hm Tady to programátoři odflinkli ještě o trochu více než ve všech dalších úrovních. Poměrně nenápadité. Hrajete... ..skončíte. Většina hráčů ztratí po chvíli zákonitě zájem.

Kick off

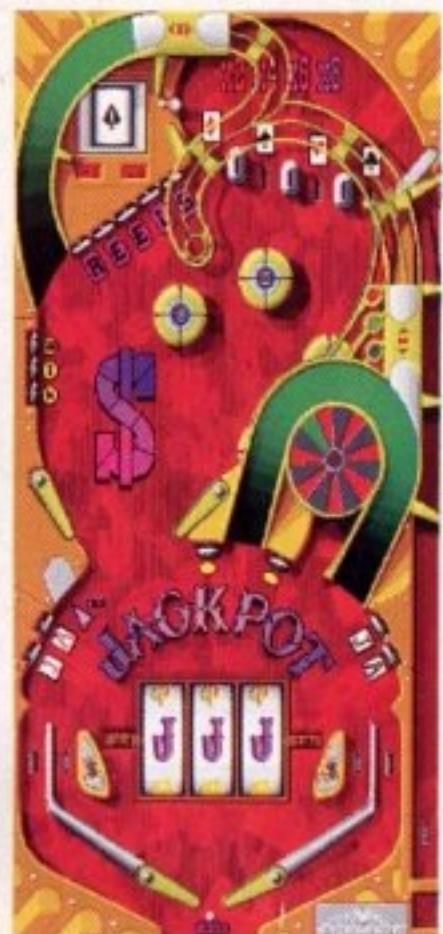
Tato deska mne zaujala zejména velmi dobrým zpracováním a začleněním hudby do hry. Při většině akcí se do hudby něco připojí a to většinou celkem libozvučně. No jinak je úroveň Kick off průměrnou ukázkou pinballové desky. Dají se tady také dosáhnout nejvyšší bodové výsledky.

Jackpot

Další, až oslnivě průměrná verze předchozích úrovní. Až na to, že si sem tam navíc zahrajete sudá a lichá o body. Nic moc.

To že hra není vůbec originální je většinou naprosto důvěryhodným a nade vše pochybnost také fatálním signifikátorem jejího totálního neúspěchu... Správně! Napsal jsem většinou a to neznamená vždycky a jak už asi velice správně tušíte, tak přesně tato rodina her zvaná pinbally má udělenou výjimku. Prostě se zařadila k všem těm báječně prostoduchým TETRISům, piškvorkám a vůbec k těm hrám co se vám zkrátka nikdy neomrzí.

Jakub Červinka



Název hry:	PINBALL MANIA
Výrobce:	Spidersoft
Distributor:	21 Century
Minimální konfigurace:	
CPU:	386
Paměť:	4 MB
Hard disk:	12 MB
	3,5"

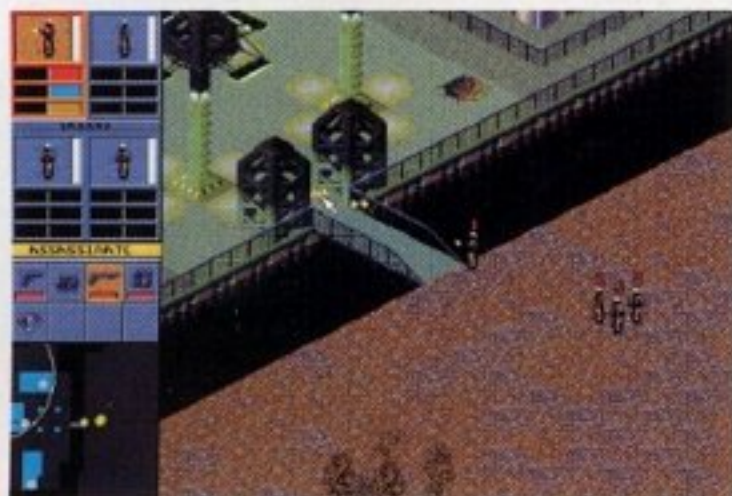
SCORE VERDIKT:

Celkem průměrně zdařilý klon všech dřívějších verzí. Dvě propracovanější a dvě méně propracované úrovně. Pokud už nějaký PINBALL vlastníte, tak se ničeho nového nedočkáte. Pokud žádný nevládníte a chtěli by jste, Pak není důvod nekoupit si zrovna tenhle.

7/10

Syndicate

Letitá legenda AMIGA a PC počítačů zasahuje plnou silou i konsole s konverzí pro MEGA DRIVE více než před půl rokem a nedávnou verzí pro CD 32. Kdo z toho bude mít užitek?



předchozích 5 let v cryogenickém spánku a nezjistili tak, jak vypadá hra, která na dlouhou dobu dominovala hitparádám většiny rozumných/brutálních hráčů/časopisů. SYNDICATE je futuristickou strategicko-akční hrou zasazenou do vzdálené budoucnosti, ve které

Všichni. Respektive všichni majitelé CD 32, kteří si i přes to, že jejich stroj zažil hry jako UFO, neustále stěžují na nedostatek strategických her, které domonují monitorům jejich silnějších bratříčků. Na rozdíl od nepřiliš sofistikované a zábavné konverze pro MEGA DRIVE (SCORE 14, 68%) můžeme být s konverzí pro CD32 více než spokojeni. Nejen že plně dostojí svojí AMIGA předloze po své technické stránce, ale daří se jí i dosáhnout stejné atmosféry a zábavnosti.

SYNDICATE, pro všechny ty majitele CD32, kteří jsou ostatní AMIGA technologií nedotčení a pro všechny ty, kteří strávili

spolu znepřátelené Syndikáty bojují o totální dominanci nad světem. Nejen že jsou prakticky agentů pro syndikáty pracujících nepřiliš čistě, ale stejně nečisté a nehumánní jsou i samotná těla a myslí agentů - sofistikovaná technologie budoucnosti totiž umožňuje nahrazovat jednotlivé nepotřebné a zastaralé biologické části těla orgány silnějšími - kybernetickými.

Postupem hry, k jejímuž průběhu se vrátíme níže, se tak z lidských agentů stávají neporazitelní cyborgové vybavení ocelovými končetinami, pancéřovaným hrudníkem, hydraulickým srdcem a infračervenými očima. Veškerá vylepšení a zdokonalení je ale samozřejmě nutné nejprve vyvinout a dostatečně zaplatit z fondů, které se shromažďují vybíráním daní z podrobených zemí. Stejně jako do vyvíjení zdokonalených orgánů je třeba investovat do výzkumu a vývoje zbraní, které nejspíše rozhodnou

o životě či smrti agentů/cyborgů.

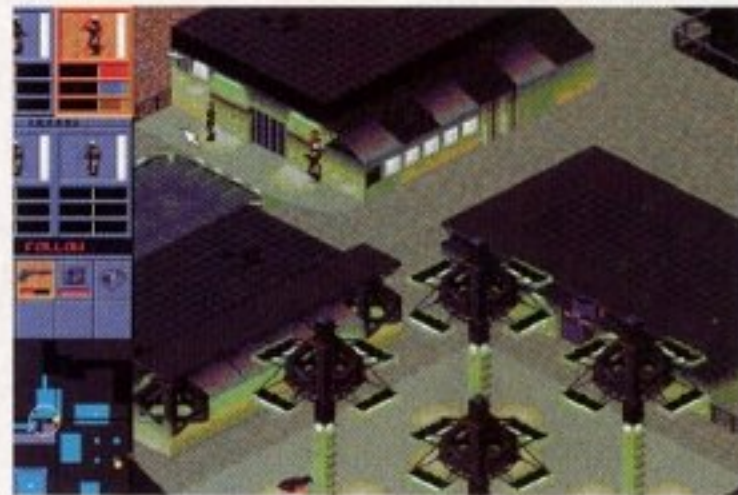
Hra je rozdělena do jednotlivých misí, z nichž každé se odhehrává v jednom z regionů naší planety. Splněním mise se region stává podrobeným a je možné z něj



čerpát peníze pro financování syndikátu. Mise jsou velice rozmanité a nápadité - tu jde o likvidaci nepohodlného agenta / vědce / technika, jinde je potřeba naopak zajmout důležitou osobu nebo ji ochránit. Některé mise spočívají v likvidaci nepřátelských syndikátů, jiné v získání důležitých předmětů - dost na to, aby člověku zábava vydržela na dlouhé hodiny. Na každou misi se vydává jeden až čtyři agenti, z nichž každý může být různě vyzbrojen i „nakonfigurován“. Každého agenta je přitom možné ovládat individuálně, ale je samozřejmě možné pohybovat se všemi najednou.

Hra nabízí obrovské možnosti strategického plánování a taktických operací. Veškerá akce se odehrává v reálném čase a je tak třeba pečlivě plánovat každý krok - svou roli hraje rozmístění agentů, jejich výzbroj a v neposlední řadě také speciální stimulační látky, které dočasně zrychlují reakce a zbystřují smysly agentů - tohle všechno je třeba mít na zřeteli pro úspěšné splnění každé mise. Obtížnost misí se pochopitelně zvyšuje - zatímco první akce zvládnete jistě hravě, další rozsáhlejší úrovně dají jistě zabrat i zkušeným bojovníkům.

Pokud jde o technické provedení hry, zůstává i u CD32 verze na velmi vysoké úrovni. 3D isometrické zpracování propůjčuje hře neobyčejně poutavý a realistický charakter - futuristické stavby, neobyklý design



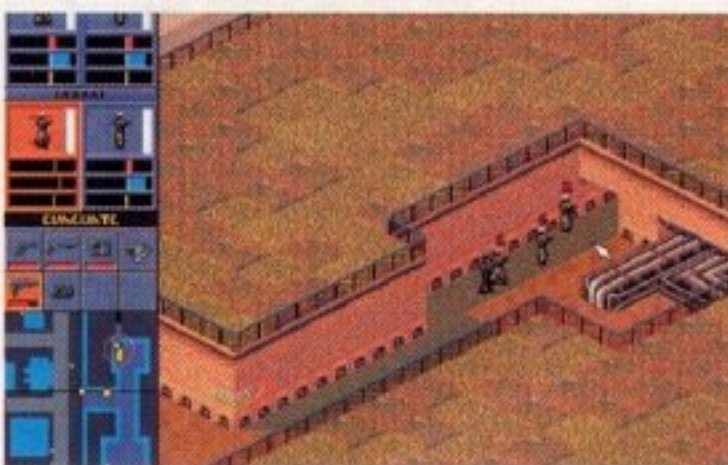
dopravních prostředků, věrně animované postavy civilistů i členů nepřátelských syndikátů - to všechno je tady v plné kráse, stačí jen vzít do ruky plamenomet a krajinu trochu upravit.

Co dodat - legendární hra SYNDICATE se objevila i na CD32, jistě k velké radosti všech jeho majitelů. Po technické a zábavní stránce není asi co vytknout a pokud bychom měli přece jen zkoumat nedostatky, musíme chtít nechtě přiznat, že ovládání pomocí joypadu, ať jakkoli propracované a systematické, se přece jen nevyrovná jasnému a přehlednému ovládání, které poskytuje myš. Ale co - na to musí být všichni majitelé CD32 už dávno zvyklí.

Special Agent Bush



SYNDICATE ve své plné futuristické kráse. Co více si může majitel CD32 přát pro dlouhé dny nevyčerpatelné zábavy?



Název hry: SYNDICATE

Výrobce: Bullfrog

Distributor: Electronic Arts

Minimální konfigurace: CD32

SCORE VERDIKT:

Legenda šestnáctibitových počítačů se vrací v konverzi pro CD32, která nepostrádá nic ze své předlohy. Nevyhnutelná povinnost pro všechny

7/10

Alex Dampier Pro Hockey 95

V zámku zachrastil klíč a dveře se pomalu otevřely. Do prázdného bytu vstoupil unavený student, mrštil taškou do kouta, zavřel za sebou a sebral ze stolu ovladač, aby cestou do pokoje zapnul televizi...

„...že se vám bude líbit,“ uzavřela svůj „jingle“ umaštěná hlasatelka. Obrazovka ztmavla. Zatímco si student převlékal šaty, z hlubokých temnot se pomalu začala vynořovat tři slova: Good/Bad Habit. Divoká hudba zaujala jeho pozornost. Sedl si do křesla a koukal se dál. Zprava se do kamery vřítíl rozčuchaný redaktor.

„Čááá. Začíná už třetí vydání vašeho oblíbeného pořadu o počítačových hrách. Ptáte se, proč jsem tak neupravený? Ptáte se, proč mi teče pot po tváři? Hrál jsem totiž novou hru. Pojďte se mnou tady k počítači (ukazuje kameře, aby jej následovala). To, co vidíte na obrazovce, je její úvodní menu, které budeme věnovat náš dnešní pořad.

Opět jsme si vybrali hru se sportovní tematikou-Alex Dampier Pro Hockey '95. (mezitím Josef Pařbychtivý přešel od počítače do protějšího rohu místnosti, kde se v proutěném křesle krčí muž v pruhované košili) Nedalo nám to a pozvali jsme si sem hlavního



protagonistu téhle hry, přímo Alexe Dampiera.

Ohromující potlesk a jásot zapraskal v mikrofonech, Pepa si třese rukou s Alexem a líbá ho. Když všechno utichlo, padá první otázka.

„Alexi, máte úspěch. Můžete nám říct, proč bychom vás vlastně měli znát? Vy jste autor hry, hokejista nebo jakou spojitost máte s touto novou hrou?“

„No, víte. Já jsem slavný kanadský hokejista.“

„Jo aha. Ale na hokejistu už jste trochu starý...“

„V současné době trénuji žákyně.“ vysvětluje Alex.

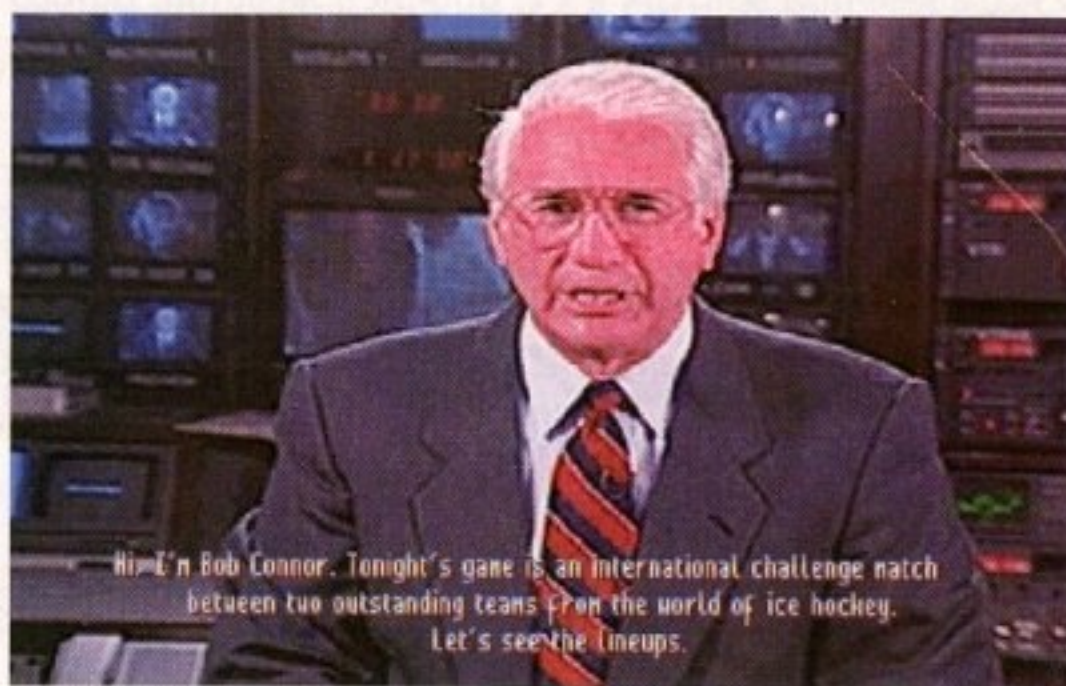
„Teď se ale vraťme k nové hře od Merit Software. Myslíte si, že je dobrá?“

„Samozřejmě, že ano. Nepropůjčil bych svoje jméno nějakému braku.“

„Dobře. Podívejme se na ni trochu konkrétněji.“ obrací se Pepa na kameru a jeho obličej je plynule vystřídán pohledem na monitor, na němž běží recenzovaná hra. Pod obrazem začíná komentář...

Zanedlouho po té, co nás znechutilo dokonale odporné demo, přišla finální verze nového hokeje s názvem Alex Dampier Pro Hockey 95. Od úžasného NHL Hockey jsme ještě neměli možnost hrát žádný hokej, a proto jsme byli poměrně zvědaví, s čím že na nás Merit Studios vyrukují. Se sporty na CD-ROM zatím příliš dobré zkušenosti nemáme, takže když jsme vyndali z krabice disk, „zachmůřilo“ se nám obočí.

Z jednoduchých a přehledných, přesto ošlivých menu jsme se dozvěděli několik důležitých věcí, jako že tu hrají pouze reprezentační týmy, že jména všech 3200 hráčů (Každý má svoje charakteristické schopnosti!), jsou smyšlená (bodík dolů), že je tu poměrně bohatá možnost editace, možnost několika typů utkání, a že hudba jde pouze na Soundblaster, což je v dnešní době už silně



Hi... I'm Bob Connor. Tonight's game is an international challenge match between two outstanding teams from the world of ice hockey. Let's see the lineups.

zaostalé. Každému utkání předchází rozbor sil v podobě digitalizovaného Boba Connora, který navíc ještě představí jednotlivé týmy. A pak už začíná podle autorů hra o „vynikající“ hratelnosti v „ohromující“ grafice. Ve skutečnosti jde pouze o průměrnou grafiku a sotva snesitelnou hratelnost. V 3D isometrickém pohledu sledujeme větší postavičky hráčů, kterak se pokouší dohrabat k masivnímu kotouči, nemohou se na něj trefit, když se to náhodou podaří a přiblíží se k brance, střílí nesmyslně mimo. Stačí se zmocnit jedním hráčem puku, přejet s ním celé hřiště a propasírovat jej do soupeřovi svatyně. Pěkný moment nastává, když se hráči pustí do křížku a vy můžete ovládat jejich pohyby. K tomu všemu vám šumí „od skutečnosti téměř nerozeznatelné“ skandování diváků. Po vstění branky zahrave něco jako fanfára. Na konci utkání přichází to nejlepší na hře, a tím jsou replaje nejzajímavějších momentů utkání. Přesto bychom tuhle hru rozhodně nedoporučovali.

Obrázek se opět přeměnil a ukázal záběr do studia, plačícího Dampiera a Pepu Pařbychtivého, jak ho se soucitným pohledem chlácholil.

„Tahle hra se sice moc nepovedla, ale to nevadí. Příští bude zase třeba výborná...“

„Jsem...“ vzlykal Alex, „zničen. Moje jméno už nemá žádnou váhu, můj život nemá smysl.“

„Uklidněte se. Řekněte nám radši, jak se to mohlo stát, že vyšlo něco tak odpadového? Jak jste například dělali ten „hukot diváků,?“

„Chtěli jsme ušetřit. Pustili jsme sprchu a ono to znělo skoro jako diváci, takže jsme to nasamplovali a výsledek jste slyšeli.“

„Já si říkal, že ten zvuk znám,“ usmál se redaktor. „A co ta šílená hratelnost?“

„Těsně před vydáním jsme hru zapůjčili k otestování jednomu mladému hernímu časopisu z Čech a jeho redaktoři nám ji pochválili se slovy, že se jim grafika líbí.“

O nějaké hratelnosti nepadlo ani slovo, takže jsme mysleli, že je všechno v pořádku...“

„Možná jste měli říci někomu, kdo hry opravdu hraje...“

„Asi ano,“ hlesl ještě Alex a skryl svůj ubrečený obličej do dlaní. Milosrdná kamera zabrala Pepův detail (až zas tak milosrdná tedy nebyla).

„Takže přátelé, řekli jsme si o další nové hře. Bohužel nám opět štěstí nepřálo a moc jsme chválit nemohli. Konfrontaci dnes vynecháme, protože Alex Dampier Pro Hockey '95 a NHL Hockey jsou tak kvalitativně rozdílné, že by vám ten kontrast vypálil oči. Nezbyvá tedy než doufat, že se příští měsíc sejdeme nad nějakou pořádnou peckou. Čau...“

Začala hrát hudba a přes obraz letěly titulky. V pozadí bylo vidět, jak se Pepa vrhá ke stolu, kde seděl Alex a rve mu z ruky velký kuchyňský nůž, jímž si nešťatný trenér chtěl proklát srdce.

Béla NemesheGyi



Název hry: ALEX DAMPIER PRO HOCKEY, 95

Výrobce: Merit Studios
Distributor: Merit Studios

Minimální konfigurace:
CPU: 386
Paměť: 4 MB
Hard disk: 12 MB
3,5"

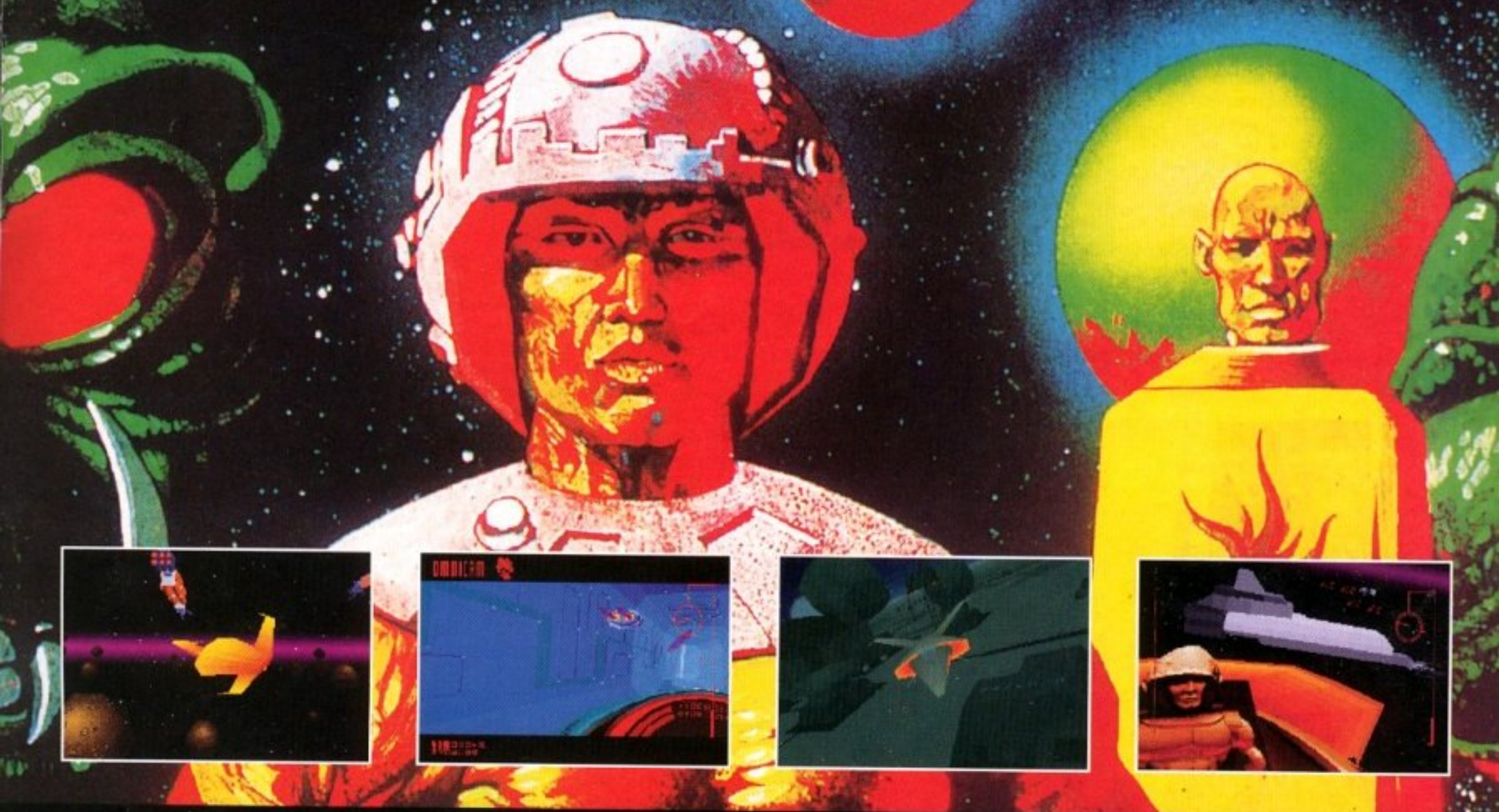
SCORE VERDIKT:

To, o co se Merit St. v téhle hře pokusili se nedá nazvat jinak než "zákeřné vystavení hráče koncentrované brakovosti", o čemž svědčí nulová hratelnost, atmosféra i zábava.

2/10

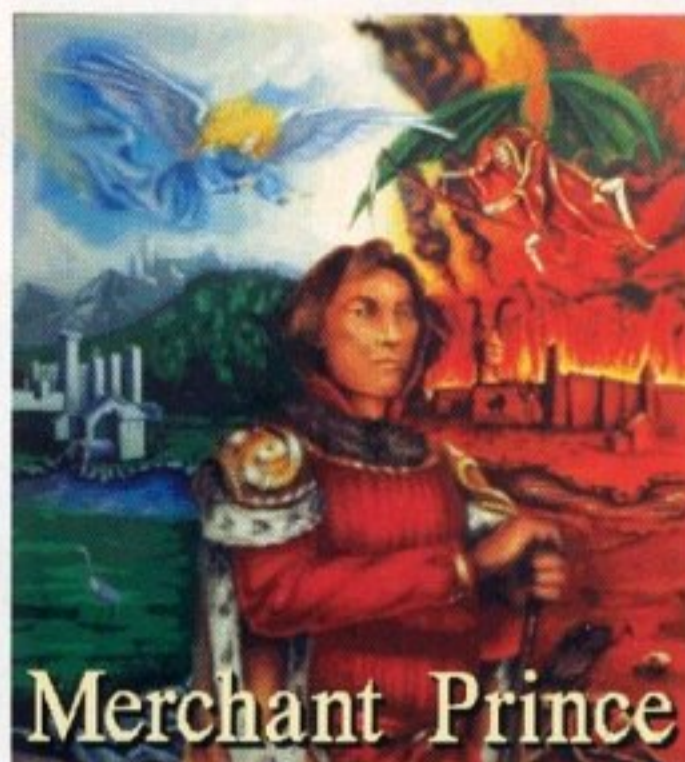
INFERNO

THE ODYSSEY CONTINUES™



Chcete si zalétat v některém moderním leteckém simulátoru, ale nemůžete se prokousat centimetr tlustým anglickým manuálem? Žádný problém! Je tu **INFERNO**, vesmírný simulátor s českým manuálem. **INFERNO** pochází z dílny D.I.D. - autorů velmi populárního simulátoru TFX... O kvalitách **INFERNA** svědčí jeho ohodnocení ve Score; **INFERNO** se stalo hrou měsíce listopadu 1994 a získalo rovných 91%! A navíc je do 31. července na diskovou i CD verzi **INFERNA** poskytována 100 Kč sleva! Pokud chcete získat **Inferno CD-ROM** verzi **za 1799 Kč** nebo disketovou verzi **za 1299 Kč**, zastavte se v prodejně **SCORE** do 31. 7. Můžete rovněž využít naší objednávkové služby - **VISION MEGA-STORE**. Na co ještě čekáte?

Machiavelli the Prince



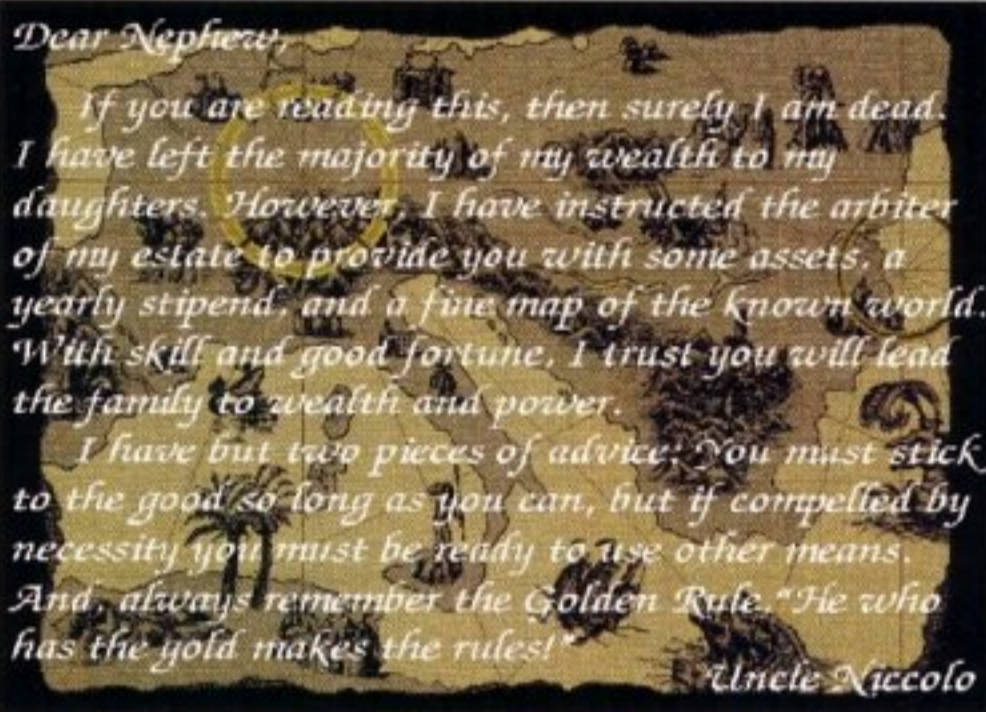
Ubohý strýc (vlevo)! Mor ho (nahore)!

Řečeno slovy klasika - prachy jenom prachy nečekají, jen po nich sáhneš, a už tě mají!

To samé se dá říci o hře Machiavelli the Prince (MTP). Jak už název výrobce (Microprose) napovídá, jedná se o strategii. A tentokrát (pro změnu) bude řeč o historii. Tak tedy - vítejte zpátky ve věku intrik.

Děj hry je zasazen do 14. století našeho letopočtu. Na nějaký čas se stanete hlavou (bossem, kápem, ...) jedné ze čtyř nejbohatších benátských rodin tohoto období. A váš úkol? Hehe, vydělat za předem stanovenou lhůtu co nejvíce peněz! (Zde nutno podotknouti, že hra končí kdykoliv v okamžiku, kdy jste vydělali jeden milión - slovy jeden milión - florinů, což je částka vpravdě astronomická). Ptáte se asi, jak získáte tolik peněz, aby jste zvítězili mezi tvrdou konkurencí. Možností je zde hned několikero:

1) Obchod, obchod, obchod. Na světě je spousta měst a v každém z nich na vás (ale pozor, i na vaše soupeře) čeká spousta zboží, za které jsou v úplně jiném městě ochotni zaplatit horentní sumy. Vám stačí kupříkladu v Janově nalodit (nasořit, navelbloudit) několik soudků grogu (protože grog je zde nejlevnější) a dopravit ho třebaš do Mekky, kde je jeho cena několikrát vyšší. Zde zase



naložíte nějaké ty relikvie a hurá s nimi do Afriky. Dá se říci, že obchod je při získávání zlatáček neúčinnější. Jelikož ceny zboží se v jednotlivých městech s průběhem věků nemění nijak radikálně, vyplatí se vytvářet obchodní stezky, po kterých už obchodní jednotky budou sami vozit zboží vámi určené. Přitom vám nad nimi pořád zůstává jakás takás kontrola. Tolik o obchodu.

2) Ale no fuj, politika! Můžete se pokoušet o úspěch hned na dvou politických scénách: na domácí benátské a na římské církevní. Podplácením senátorů v Benátkách lze získat vysokou vládní funkci (admirál, generál, stavitel silnic, ...), z čehož plynou dále nemalé výhody. Můžete se dokonce stát místodržícím a tyto funkce sami rozdělovat. V Římě máte pro změnu možnost podplácet kardinály. Každý kardinál přináší do vaší pokladny část peněz vybraných na odpustcích. Navíc kardinálové volí papeže a hráč, který se jím stane, má oproti ostatním veliké výhody. Důležitým faktorem v politice je vaše popularita v rodných Benátkách. Na ní závisí cena úplatků, věmost podplácených senátorů, ... Oblíbenými politickými tahy jsou také vražda, paličství a pomlouvání. Mřám!

města dobýt a získat v nich výhradní právo obchodu. To ovšem v praxi není zdaleka tak jednoduché, jak to zní, protože tato města jsou většinou bráněna hordami po zuby ozbrojených maniaků (neporazitelných).

Všechno vaše snažení vám budou po celou dobu kazit nejen vaši oponenti (ti samozřejmě nejvíce), ale i loupežníci, piráti, padající skály (v horách), mořské i písečné bouře, mor, papež (nejste-li jím zrovna vy) a spousta dalších destruktivních faktorů. Množství některých z nich se dá nastavit na začátku hry, čímž je dost podstatně ovlivněna obtížnost.

Vnější vzhled hry by se pro vaši představu dal srovnat například s hrou COLONIZATION (Score 11, 95%), se kterou má MTP kromě autora mnoho jiných společných znaků. Jinak je ale grafika této hry, řekl bych mírně podprůměrná. Ale jsou zde i výjimky (např. obrázky zavražděných senátorů, kardinálů a jiné pikantnosti). Hudba je vcelku libivá až libozvučná a historické události jsou většinou doprovázeny adekvátními zvuky.

Nabízí se tady také otázka, co přináší hra převratně nového. Hýbání loděmi, karavany a vojenskými jednotkami po čtverečkované mapě, odkryvání černých „bílých míst“ na

3) Dobývání. Některá města nejsou na začátku hry Benátkám příliš nakloněná. Pomocí najmuté armády můžete tato

mapě, obchodování s různými surovinami a výrobky, hra rozdělená na směny odpovídající jednomu roku, to už tady všechno tak nějak bylo. Přesto přese všechno se o MTP nedá ani zdaleka napsat, že je nudný. Kouzlo objevování neznámého je zde okořeněno proplouváním zrádnými politickými vodami a hra určitě chytne nejednoho strategistu. Benátkám zdar!

Martin Fanta

Název hry: **MACHIAVELLI THE PRINCE**

Výrobce: **HDI**
Distributor: **Microprose**

Minimální konfigurace:
CPU: **386**
Paměť: **4 MB**
Hard disk: **10 MB**
CD-ROM

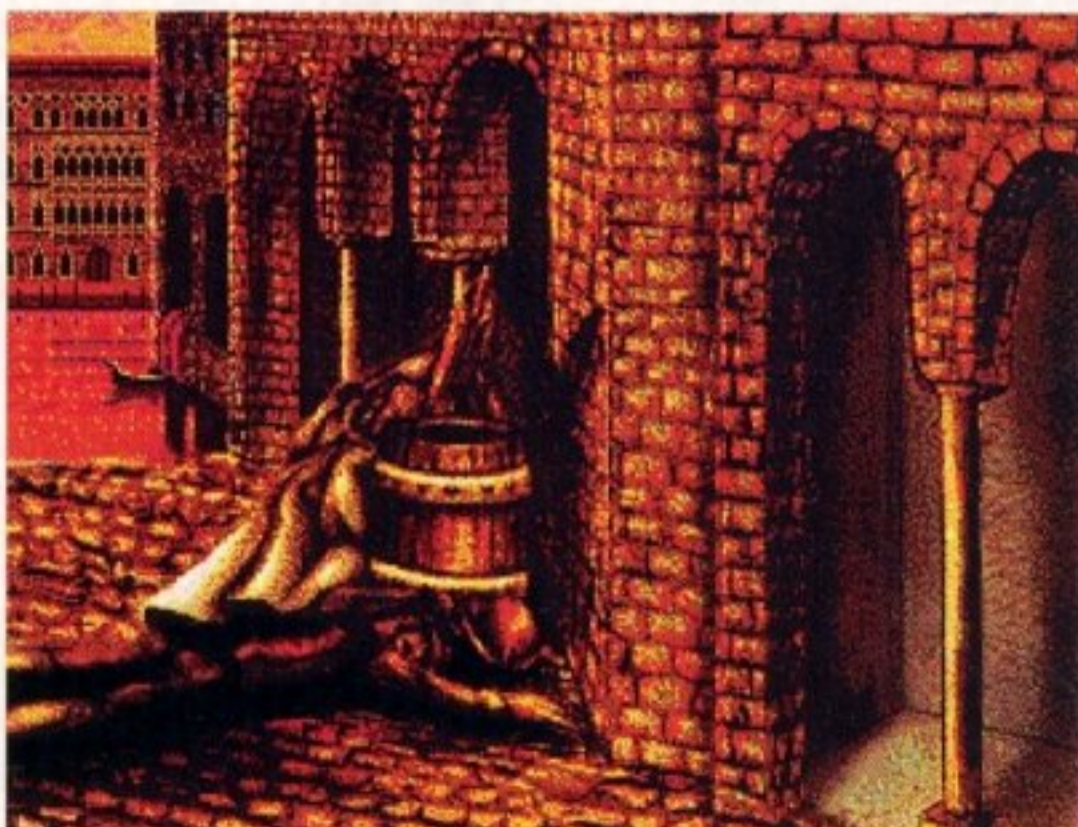
SCORE VERDIKT:

HAMMER OF THE GODS v Benátkách - obchodně strategická bojová hra týmu HDI se tentokrát odehrává ve 14. století ve středomoří a je docela zábavná. Jen v ní není tolik vikingů a draků.

7/10



Takhle umírají ti, kteří vzali úplatek.



Velká prázdninová soutěž

Pro všechny žáky základních škol a studenty středních škol připravil organizační tým veletrhu Invex Computer ve spolupráci s agenturou ELISA a v souvislosti s novou doprovodnou akcí veletrhu COME IN FUTURE, velkou prázdninovou soutěž.

V čem se soutěží? Ve fotografování černých skládek. Soutěžící černé ekologické bomby vyfotografují, co nejpřesněji určí jejich lokalitu a nezapomenou k adrese školy připojit ještě své jméno a adresu. To vše zašlou pořadatelům (Info-service COME IN FUTURE, BVV-Invex, Výstaviště 1, 647 00 Brno) tak, aby poštovní razítko neslo datum od 1.7. do 31.8. 1995.

Kdo vyhraje? Jen žáci a studenti z předem přihlášených škol! Po skončení prázdnin se došlé fotografie sečtou a porota seřadí přihlášené školy podle toho, kolik procent jejich žáků či studentů se soutěže aktivně účastnilo. Šest škol na prvním místě dostane postupně šest, pět... až jeden počítač a deset autorů nejlepších fotografií si vyslouží cenu od známých firem působících na trhu informačních technologií. Vítězných šest škol bude v září pokračovat v soutěži o celkové prvenství a na COME IN FUTURE vyhlášený vítěz se může těšit na týdenní zájezd do výrobního podniku některé významné světové firmy z oblasti výpočetní techniky.



DĚVČATA I CHLAPCI,

posílejte fotografie černých skládek s popisem místa, kde se nacházejí. Nezapomeňte připsat k adrese školy i své jméno a adresu. Na deset nejlepších čekají nejen atraktivní zájezdy, ale i výpočetní technika. A pozor! Zúčastnit se mohou pouze ti z vás, kteří přesvědčí svého učitele nebo ředitele školy, aby nejpozději 5. září odeslal následující přihlášku!

PŘIHLÁŠKA DO PRÁZDNINOVÉ SOUTĚŽE



Název školy:
Adresa školy:
Telefon: Fax:
Jméno ředitele: Tel.:
Kontaktní osoba: Tel.:
Počet žáků školy k 30.4.1995

Po vyplnění zašlete, prosím, přihlášku na adresu:
Info-service COME IN FUTURE, BVV - Invex,
Výstaviště 1, 647 00 Brno,
nebo faxové číslo: (05) 4115 9430

Po obdržení přihlášky Vám obratem zašleme přesné informace o průběhu soutěže a cenách.



Brněnské veletrhy
a výstavy a.s.

Harley's Humongous Adventure

Hop sem, bum sem, hop tam, bum tam. To je tak v krátkosti přehled Harleyovy 'plošinkové, adventury.

Na osmibitových počítačích byla každá nová plošinková hopsačka střílečka opěvována jako podařená kratochvíle. Na Amize to bylo něco podobného, až na to, že se hráči pomalu stávali vybíravější a jen tak něco je nenadchlo. Na PCčkách se plošinkovky neujaly skoro vůbec. Ptáte se proč? Je tomu tak proto, že jak výrobci tak i spotřebitelé masivního PCčkářského herního trhu zjistili, že oblast plošinkovek je nejen vyčerpána, ale doslova vyškrábána na kost. Až na skutečně zázračné výjimky jako jsou DONKEY KONG COUNTRY (Score 13, 90%), EARTHWORM JIM nebo LION KING (Score 12, 90%) se v plošinkových hrách opakuje jedno klíšé (kulisa, nápad, variace) za druhým. Hra, o které právě čtete, je klasickou ukázkou tendenční setrvačnosti, která je tomuto žánru vlastní. Jakmile program spustíte, uvidíte

postavičku. Aníž byste se jen letmo podívali do manuálu, vezmete do ruky joystick (nečejte ode mne, že bych snad použil přišerný český překlad 'křížový ovladač'), a vida, postavička poslouchá. Tlačítko A, jak jinak, střílí a tlačítko B skáče. Až na malé výjimky, o kterých se zmíním později, je to vlastně všechno. Nezbyvá než běhat, skákat a střílet.

Na běhání, skákání a střílení v podstatě není nic divného, až na to, že v této hře není nic nového, co by vás po cestě mohlo potkat. Nepřátelé, kterých je jak hub po suchu, jsou sice bizzarnější než obvykle, ale chovají se stejně hloupě jako jindy. Struktura úrovní variuje od bohapustého pádění směrem doprava občas přerušeno zastřením nějaké potvůrky po komplexnější úrovně, kde se skáče stále nahoru po plošinkách s občas plave ve vodě či prochází tajnými stěnami. Grafika je spíše průměrná, nic k sežrání, ale je až nezvykle jednoduchá, hlavně pozadí většinou sestává z bledých, neustále se opakujících motivů. Hubda bublá stále dokola něco, co balancuje na hranici vědomí a podvědomí, takže nic, co by stálo za řeč.

Mužiček Harley, kterého ovládáte, je klasický ztřeštěný vědec, který si tak dlouho hrál se zmenšováním předmětů a zvířat, až jednou nedopatřením zmešil sám sebe. Musí tedy pobíhat po svém domě, bojovat s hmyzí havětí, která ho pokládá za vetřelce a sbírat části předmětů, které by mu pomohly k navrácení původní velikosti. Jeho úhlavním nepřítelem je pomstychtivá krysa, kterou rozčlily experimenty s jejími hlodavými sestrami. I když je svým způsobem v právu, musíte ji zničit tím nejdrastičtějším možným způsobem. Kromě klasického ovládání směrskok-střela dokáže Harley také plavat, sprintovat, šplhat ho několika málo zdech,

které jsou ke šplhání vhodné a pokud má palivo do svého létacího batohu tak může také létat.

Originální nápady jsou v celé hře celkem dva, přičemž jeden z nich je sporný.



Jasně originálním nápadem je běhání po mýdle ve vaně, čehož následkem je velká mýdlová bublina, do které Harley musí rychle skočit, aby ho vynesla do horních pater. Druhým nápadem je pak jízda v tančičku a střílení do kostiček lega bránících v cestě. A to je všechno. Ostatní věci jsou okopírované z hromad současných plošinkovek. Mezi tyto věci patří sbírání různých druhů zbraní, plížení se, fixování se na určitých místech úrovně aktivováním fixovátka, kterým je v tomto případě zvonek, 'klasické' jsou i souboje s krysou strážící konec série úrovní, skoky s padákem, setrvačnost běhu, nacházení kyslíkových bublin pod vodou, aby se Harley neutopil a pružící předměty, které Harleye vystřelují do vzduchu.

Trochu nečekaná je skutečnost, že hra je velmi jednoduchá. Bez jakýchkoli podvodů ji dokončíte za pár hodin. Některé úrovně jsou vyloženě trapné, prostě sprintujete doprava a střílíte. Na druhou stranu souboje s pomstychtivou krysou jsou sice jen tři, ale jsou skutečně zábavné. Jejich prožívání není frustrující nechytačka, jak tomu obvykle bývá, ale poměrně slušně vybalancovaný boj Harleye kontra krysa, ve kterém se s trochou trpělivosti dá zvítězit. Ustřelíte-li kryse nohy, přijede na pásech, zničené pracky nahradí jakási železa a namísto hlavy se nakonec objeví dělo. Když hru dohrajete, je nepravděpodobné, že byste se k ní ještě někdy vrátili. Je to možná tím, že není možné navolit vyšší obtížnost, změnit ovládání či cokoliv jiného. Bonus úrovně jsem nenašel žádné. Nějak nevidím důvod, proč v tomto popisu pokračovat. Recenze na takovéto hry jsou velmi obtížné, protože autor

často neví, jak jinými slovy popsat TO SAME, co už popisoval mnohokrát. Pokud se chcete na Super NESu skutečně pobavit, podívejte se raději například po Earthworm Jimovi nebo po vynikající logické hře On the Ball, která je taktéž recenzována rovněž v tomto čísle. Pokud ale je vaším oblíbeným stylem hry plošinková skákačka, můžete nad nedostatky této hry přimhouřit oči a koupit si ji tak jako tak.

Andrej Anastasov

Název hry: HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE

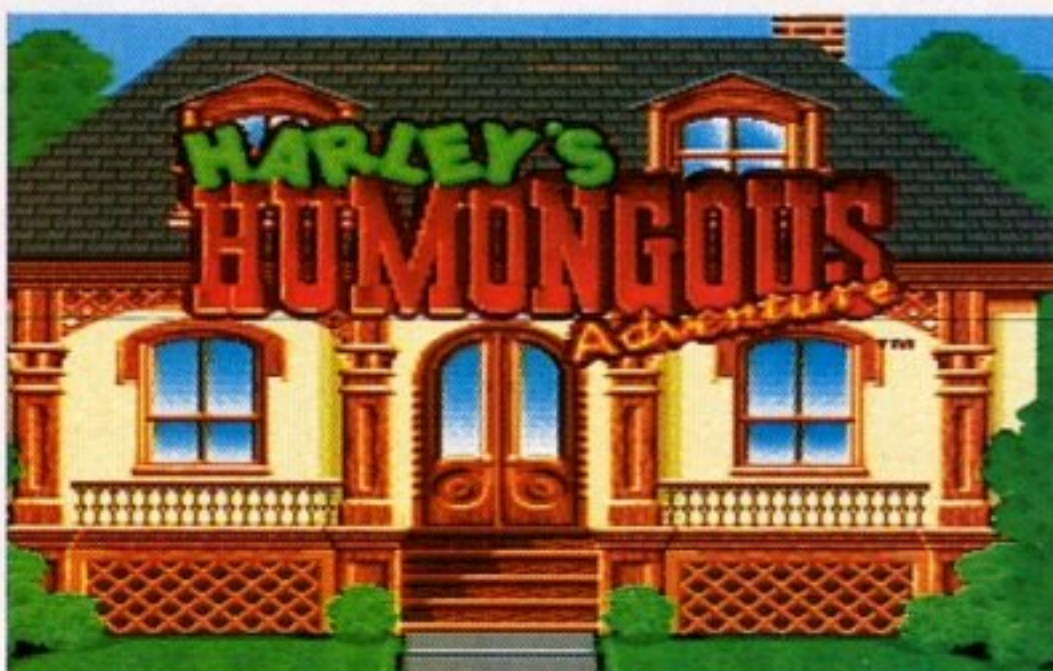
**Výrobce: hi Tech Expressions
Distributor: Nintendo**

**Minimální konfigurace:
Super NES**

SCORE VERDIKT:

Říkat, že tohle už tu všechno stokrát bylo je ekvivalent házení hrachu na zeď. Autoři her na konzole se budou MUSET naučit vytvářet originální hry nebo je trh domácích počítačů

6/10



Fighter Wing

**Není to simulátor.
Není to střílečka. Co
to sakra je ?**

Mezi hrami které jsem letos nejvíce očekával byl Fighter Wing byl na jednom z čelních míst. Přičinily se o to zejména velmi pěkné screen-shoty které se objevily v různých časopisech a informace, že bude podporovat hru až šestnácti hráčů po počítačové síti. Pravda, až přílišná dokonalost oněch obrázků a slogan „snadno naučitelný realistický simulátor“ vybízely k ostražitosti, ale znáte to, naděje umírá poslední.

Fighter Wing, vytvořený (mě neznámou) firmou Gemsoft Corp. je simulátorem zejména vzdušného boje mezi moderními stíhacími letouny. Nabídka strojů, které jsou hráči k dispozici je vskutku pozoruhodná: F-4, F-15, F-16, F-18, F-117, MiG-21, MiG-23, MiG-29, MiG-31 a Su-27. Hráč může postupně projít leteckou školou (ve které dostane podrobné instrukce jak se co dělá), několika tréninkovými misemi a konečně asi dvaceti bojovými misemi s velmi různorodou tematikou - od běžného hlídkování po hon na křížující střelu s jadernou hlavicí, odpálenou mexickými teroristy na Spojené státy. Až na několik výjimek je náplní všech misí vzdušný boj, pozemní útoky tvoří jen malou část akcí. Bohužel, chybí možnost větší kampaně nebo tvorby vlastních misí.

Grafika podporuje standardní rozlišení VGA 320*200, navíc ještě režimy 640*480 a 800*600, vše samozřejmě ve 256 barvách. Všechny objekty ve hře (letadla, rakety, povrch země a moře) jsou buď plně pokryty texturou nebo (v případě několika nekamuflovaných letadel) jsou pěkně stínovány. Zvuk (a hudba) je na dobré, byť průměrné



úrovni - ani neurazí, ani nepřekvapí.

Po technickém úvodu se dostávám ke své oblíbené zábavě, totiž kritizování. Především, že následující výhrady jsou možná značně subjektivní a způsobené jednak „nevýkonností“ mého počítače a jednak mou nikdy neskryvanou láskou k realistickým simulátorům. Pokud máte jiné (lepší) technické vybavení a/nebo nemáte rádi realismus v simulátorech, uděláte nejlépe když následující kritiku přeskochíte.

Bod první, nároky na počítač. Je to jeden z mých častých nářků, ale opět ho musím opakovat: Máme polovinu roku 1995. Počítač 486/DX2/66MHz s rychlou videokartou je v nejhorším případě průměrný, pravděpodobně lehce nadprůměrný stroj, nejen u nás, ale i ve světě. Co si mám myslet o hře, který na takovém počítači běží hratelně pouze v nejnižším možném rozlišení s prostřední úrovní detailu? Mám čím dál tím větší dojem, že herní firmy zapomínají na to, že průměrný hráč nemá na stole Pentium/90MHz jako jejich zaměstnanci... Ono by to možná ani tak nevadilo, kdyby grafika nebyla zřetelně optimalizována na větší rozlišení, takže všemožné textury v malém rozlišení působí skoro rušivě a dezorientačně. Nelze argumentovat tím, že grafiku ve vyšší rozlišení nelze zvládnout na slušné frekvenci obnovování obrazu, takové U.S. Naval Fighters to dokážou vcelku v pohodě. Bohužel, buď se zcela fatálně mýlím, nebo neviditelná ruka trhu v oboru počítačových her nefunguje, ale nezdá se, že by firmy, ignorující průměrného (a tedy nejpočetnějšího) hráče nějak krachovaly - Origin chystá Wing Commander IV (požadavky odhadem Hexium/666Mhz/8GB RAM a tak dále...)... ale to jsem se nechal unést, zpět k Fighter Wingu.

Bod druhý, realismus, ovládání a spol. Jak už jsem napsal výše, jedním z reklamních sloganů Fighter Wingu bylo (zhruba): Realistický simulátor se snadno naučitelným ovládáním. Když si představím nováčka v oboru simulátorů jak se snaží pochopit řekněme Falcon 3.0, chápu že na tomto sloganu něco je. Bohužel, dodržet se jej podařilo jen zčásti: Fighter Wing



je všechno možné, jen ne realistický. Letové vlastnosti jednotlivých strojů se liší jen v detailech, ale hlavně ani náhodou nedopovídají skutečným stíhačkám. Zbraně, hm, ty jsou na tom asi tak nejlépe. Pominu-li kanón (který nemá rozumný zaměřovač, ale pouze pevný záměrný kříž), tak rakety kupodivu fungují tak jak mají - nejen že jejich úspěšnost není nemožně vysoká ale i třeba rakety s poloaktivním naváděním vyžadují trvalé ozáření cíle. Radar má sice občas problémy se zachycením vzdáleného cíle, na druhou stranu perfektně ukazuje letadla letící přímo za hráčem. O ostatní avionice je škoda mluvit, chybí spousta důležitých přístrojů (například indikátor přetížení, takže red-outy a black-outy jsou na dením pořádku), HUD ukazuje skutečně jen to nejnnutnější a tak dále. Takže nějaká realističnost skutečně nehrozí. Bohužel, důsledkem toho je nejen jednodušší učení a ovládání hry, ale i (snad trochu paradoxně) její nižší hratelnost. Oni totiž všechny ty přístroje nejsou v moderních letadlech jen tak pro zábavu. Příkladem může být třeba zmíněný g-metr, nebo i takový indikátor relativní rychlosti zaměřeného cíle, ve Fighter Wingu samozřejmě chybějící. Když všechno co o své (budoucí) oběti víte, je že se pohybuje rychlostí od 200mph do 2000mph, je velmi těžké si rozumně rozvrhnout útok - buď se kolem soupeře jen mihnete, nebo ho budete pronásledovat zbytečně dlouho. A to už vůbec nemluvíme o tom, že všechny mise začínají a končí ve vzduchu, takže pokud doufáte, že si nacvičíte start a přistání, máte s Fighter Wingem smůlu.

Budiž, zkusme si na chvíli představit že Fighter Wing není simulátor, ale maskovaná střílečka. Tuhle představu ale musíme taky

brzo opustit, protože na střílečku je jednak příliš komplikovaný (přece jen pár přístrojů zůstalo) ale hlavně příliš zdoluhavý (tak jako většina realistických simulátorů). Většina misí je navržena tak nešťastně, že nejdřív zbytečně dlouhou dobu jen letíte směrem k nepříteli. Vzhledem k tomu, že mise začínají ve vzduchu a ne na letišti, je to zcela zbytečný nedostatek, tím spíše že chybí možnost komprese času.

Takže, je na Fighter Wingu vlastně něco dobrého? Nepochybně ano. Na rychlém stroji vypadá opravdu výborně. Ovládání je relativně jednoduché (byť zoufale nerealistické) a mise jsou dostatečně různorodé. Pokud vám třeba taková F-15 III od Microprose přišla ještě příliš složitá, ale DogFight od stejné firmy příliš jednoduchý, pak Fighter Wing je přesně pro vás... i když, nechcete raději U.S. NAVY FIGHTERS?

Bob Koutský

Název hry: FIGHTER WING

Výrobce: GemSoft Corp.
Distributor: Merit Studios

Minimální konfigurace:

CPU: 486
Paměť: 4 MB
Hard disk: 5 MB
3,5"

SCORE VERDIKT:

Velmi hezká grafika, ale vysoké nároky na hardware a slabší hratelnost. Nic, nad čímž byste ztrávili desítky bezesných nocí.

5/10



Blind Date

„Blind date“ znamená „schůzka naslepo“. V praxi taková schůzka vypadá tak, že zvednete telefon, zavoláte a domluvíte si s dívkou s překrásným hlasem schůzku. Když se dostavíte na místo určení, prozíravě utečete dříve, než vás ta odpornost s andělským hláskem stačí identifikovat. To v tom lepším případě.

V tom horším případě si i přes všechna naše varování nedáte říci a vyzkoušíte další z možností Schůzek naslepo - možnost hraní hry se stejným názvem - BLIND DATE. I když používat slovo hra zase není to úplně nejlepší, co se v tomto případě dá použít. Napadá mě samozřejmě ještě spousta dalších slov, ale většina z nich má buďto přívlastek interaktivní, nebo se nedají vůbec použít ve slušném časopise, kterým SCORE, alespoň zatím, ještě pořád je.

Co je tedy BLIND DATE? Je to věc pro všechny zoufale neukojené masochistické zvrhlíky, kterým dělá potěšení vyhazovat peníze za naprosté zhovadilosti. Věc pro zoufale svůdníky, jejichž tužby se obracují výhradně k počítači, věc pro všechny milovníky „pseudo-sub-erotic-kých“ podívaných... máme pokračovat?

Řekneme-li, že BLIND DATE je hra, musíme jedním dechem říci i to, že to hra vůbec není. BLIND DATE je pokus o zprznění počítačové zábavy formou nesmyslné kombinace hloupoučkových digitalizovaných filmečků s ještě hloupější konverzací na témata, o kterých se může zdát opravdu jen málokomu. BLIND DATE je posledním útočištěm sexuálně nevybitých nebo prvním útočištěm naprosto zničených.

Záměr autorů je přitom zcela nejasný. Šlo jim o „žertovné vylíčení toho, jak to na takových schůzkách chodí a jaká je to vlastně zábava“? Těžko - v tom případě by ve „hře“ musela být alespoň nějaká zábava. Nebo to



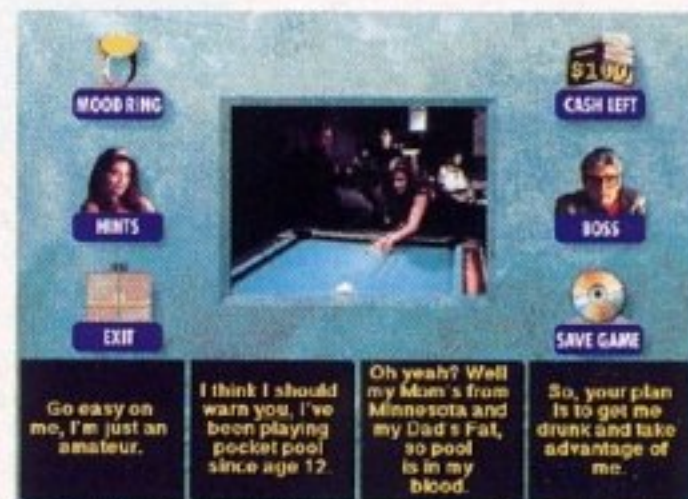
Tahle nesmyslnost je tak okázale přihlouplá, že se nebudu snažit vymýšlením být jen trochu zábavných popisků, abych vás nepřiměl třeba jen k přemýšlení o koupi. Zapomeňte!

mělo být něco ve smyslu „s neznámou dívkou do postele snadno a rychle“? Potom by možná neškodila trocha sexu (I když bychom takový produkt potom ve SCORE rozhodně nerecenzovali, alespoň by splnil svůj účel)! Anebo je to jen „vyhodte peníze a dejte nám pokoj“? Těžko říct, ale jedno je jisté - je za to proboha nevyhazujte SVOJE peníze!

Pokud bych se přece jen měl nechat přemluvit k popsání této „hry“, asi vystačím s jednou větou: Pseudo-interaktivní stupidní film o dvou scénách, z nichž první se odehrává v kulečnickové herně a druhá v bytě nové „přítelkyně“. Aby to nebylo tak strohé, dodejme ještě, že veškerá „interakce“ je založena na vybírání „správných“ odpovědí v konverzaci o nejrůznějších nesmyslech, přičemž ovšem „správnost“ odpovědí závisí čistě na libovůli autorů, nikoli snad na nějakých objektivních pravdách. Při hře nestačíte žasnout, o čem že všem byste si se svou budoucí

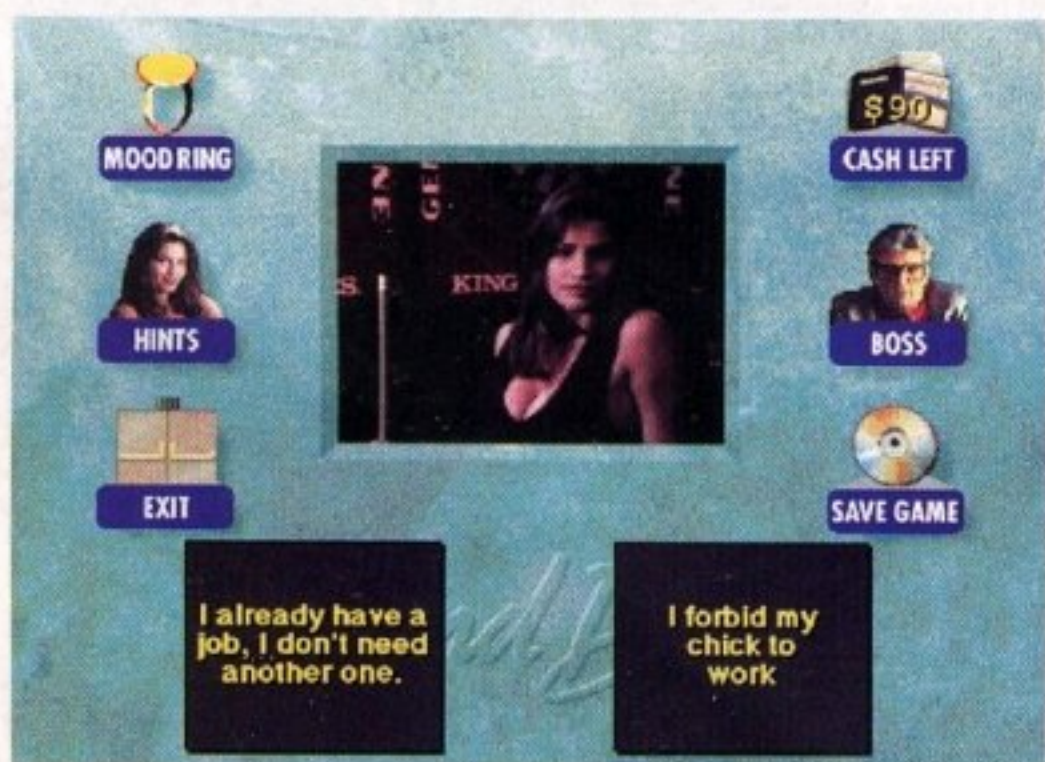
přítelkyní „měli“ v životě povídat. Stupidní konverzace o sexu a trapné narážky jsou vystřídány ještě stupidnějšími slovními hříčkami, které ve finále vrcholí v idiotský „test“, ve kterém musíte co „nejvtipněji“ reagovat na předkládané obrázky nejrůznějších psychedelických nesmyslů. Výsledkem celého snažení je pak tedy je metoda pokus-omyl, která vás během hodiny dovede ke stupidnímu finále. Vzhledem k tomu, že ono slavné erotické „finále“, na které se bude většina neukojených asi třást spočívá v kratičkých filmečcích zachycujících pseudoerotické scény se třemi dívkami, které si kromě toho můžete prostřednictvím VIDEO FOR WINDOWS přehrát hned na začátku, bez hraní celé hry. Všechny mravokárce také můžeme uklidnit - nevidíte nic, co by vás mohlo pobouřit, nekuli už snad vzrušit. O zábavě nemluvě.

Teď se možná se ptáte, proč vlastně takovou břečku ve SCORE recenzujeme, co si z toho odnesete? Předně - pokud si BLIND DATE nekoupíte a ani o tom nebudete přemýšlet, recenze splnila svůj účel.



Ale to není nejpodstatnější. Spíše chceme neustále ukazovat, že člověk nesmí dát na „multimediální“ pozlátku a musí se dívat hlouběji pod povrch. Že se člověk nesmí nechat zmást interaktivními filmy bez špetky interakce, a že si musí vybírat. Jistě že jsou i kvalitní interaktivní filmy a člověk nesmí zavrhnout všechny šmahem. Jen ale proboha dejte na naše rady a nevrhejte se do sebevražených pokusů o nové přístupy k počítačovým „takyhrám“. BIND DATE rozhodně ne!

Jan Eisler



Název hry: BLIND DATE

Výrobce: Trimark Software

Distributor: Domark

Minimální konfigurace:

CPU: 386

Paměť: 4 MB

Hard disk: 2 MB

CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Zhůvěřilá zpitomelost pro zoufale neukojence, kteří to nejen chtějí dávat okázale najevo, ale kteří chtějí dále svoje neštěstí prohlubovat!

1/10



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

SCORE Brno
ElektroDům, Jánská ul., Brno
PO-PÁ: 8.45-17.45, SO: 8.45-11.45

On the Ball

A pořád a pořád a.. až do dnes jste určitě byli zvyklí, že v počítačové hře někoho nebo něco někam vedete, ať už to je míček, pandulák nebo raketa. Ale tentokrát to bude naopak. OK, OK, ještě se nevěřičně nešklebte, následuje výčet důkazů zvaný recenze:

Přešla vás už nálada zabíjet protivníky, stále něco hledat, uhýbat před nebezpečnými střelami, prostě nechce se vám už hrát tu spoustu her, ve kterých stále střílíte, běháte a skáчете? V tom případě si napřed přečtěte tuhle recenzi a potom okamžitě vystartujte shánět hru ON THE BALL, ve které nic takového nenajdete a při jejíž koupi rozhodně neprohloupíte, protože to, co hra nabízí, vás nadchne a vyřadí z běžného života na pár nadcházejících hodin nebo dokonce i dní, podle toho jak budete při hraní vytrvalí.

Co se týče náplně hry - představte si, že hrajete Pinball, ale místo klíčování kuličkou mezi všelijakými přepážkami, brankami a růžicemi nakláníte samotnou dráhu tak, aby mohla kulička volně se pohybující na trati padat tou správnou cestou do cíle hry. Hlavním problémem však není dostat kuličku do cíle, ale stihnout to do časového limitu. Proto je celá hra nervujícím bojem o čas. Takhle tedy hra ON THE BALL v globálu vypadá, ale podíváme-li se na hru blíže, zjistíme, že to všechno je ještě mnohem komplikovanější. Postřehneme spoustu extra předmětů, které hru jak spěstří a „zezábavní“, tak i ztíží a dodají napínavosti. Z těch příjemnějších věciček jsou to hlavně různé magické cihličky roztroušené po dráze, které přidávají několik sekund k časovému limitu, jímž je každá zóna ohraničena. K zahození nejsou ani bodové vlaječky, jenž připočtou na vaše konto až 5000

bodů, což se hodí zejména hrajete-li proti svému kamarádovi a chcete mít víc bodů nežli on. Další věcí k dobru jsou tzv. Záhadné kameny, které buď přidávají čas, body, úplně zastaví čas na pět vteřin nebo se také nestane vůbec nic.

Zrovna tak jako ikony čas přidávající jsou ve hře i ikony, které čas ubírají a patří tedy k těm méně příjemným předmětům. Malé zdržovadlo tvoří roztroušené cihly, které často můžou trať uzavírat po celé její šíři. Na jejich roztržení musíte být dostatečně rozjeti a náraz do nich vás samozřejmě trochu zpomalí, i když není to tak zlé. Jak jsem se již zmínila, jednotlivé úrovně jsou vždy omezeny časovým limitem, který, když se příliš často nedotýkáte cihliček ubírajících drahocenné vteřiny, je úměrný složitosti trati a nástrahám na ní. Ani tady však nezůstane jen u tak prosté věci, jako je právě časový limit úrovně, nýbrž se setkáte s několika dalšími pestrými pravidly - jestliže nedosáhnete cíle před vypršením časového limitu hra vám dá ještě jednu šanci. Předloží číselnou stupnici, na které se pohybuje kurzor mezi deseti čísly. Dokážete-li zastavit kurzor na čísle, které je napsané dole na obrazovce, obdržíte navíc dvacet vteřin k dokončení kola. Podaří-li se vám naopak dorazit do cíle v průběhu posledních deseti vteřin objeví se herní automat, na kterém si můžete vyhrát několik vteřin k dobru do kola příštího. Vidíte, obyčejný časový limit a skrývají se v něm ještě dvě hry navíc, sice jsou opravdu maličké, ale přece tam jsou.

Ovládání pro pohyb dráhy je rozmanité, takže není divu, že plně vytížíte každé tlačítko včetně obou bočních na klasickém křížovém ovladači. Ovládat můžete vše, na co si vzpomenete. Přes tři druhy rychlosti jak pro pravý tak i pro levý směr až po všelijaké třesení a houpání dráhou. Nemusím snad ani připomínat, že každý z pohybů tratě má pokaždé jiný vliv na kuličku. Můžete tak dosáhnout jejího skákání a samozřejmě

rychlosti, kterou se bude ubírat. Pokud vlastníte ovladač „myš“, pro SNES můžete jím hru ON THE BALL klidně ovládat také, přičemž je ovládání stejné, ale příjemnější než u joysticku. Jestliže máte dokonce ovladače dva zavolejte svého kámoše, jeden mu půjčte a hoďte si závody s kuličkou proti sobě. V tomto případě vám záleží na čase dosaženém v každém jednotlivém kole. Po dokončení kola dostane vždy hráč s lepším časem bonus pěti sekund. A to se hodí! Komu by se zdálo, že u hry takového typu jako je ON THE BALL není možné vytvořit větší množství zón, by se měl rychle ze svého snění probudit a přečíst si následující řádky, které se budou týkat právě rozsahu hry. Vždy dostanete na výběr ze čtyř kursů po několika úrovních (6-10). Zvládnete-li všechny úrovně v každém kursu, dostanete další čtyři kursy a pak další a ještě další. Celkem tedy čtyři krát po čtyřech kursech. Po každém kursu obdržíte heslo, kterým se později můžete znosu přihlásit do hry a začít tak tam kde jste naposledy skončili. Netřeba snad připomínat, že se téměř každá úroveň pyšní svou vlastní

grafikou a tématickým prostředím. Hudba hezká, zvuky jakbysmet (nárazy kuličky zní správně skleněně), prostě prezentace jak má být.

Asi pro vás, kteří neustále hrajete střílečky, skákačky a kdoví co ještě nebude zcela jednoduché hrát hru jako je ON THE BALL, ale jestli to zkusíte a nevdáte hned po prvním kole vsadím krk (vlastní), že nebudete litovat. A koneckonců život je i změna, ne? Takže proč pro změnu nezkusit zase něco trochu jiného, když je to navíc ještě taková paráda?

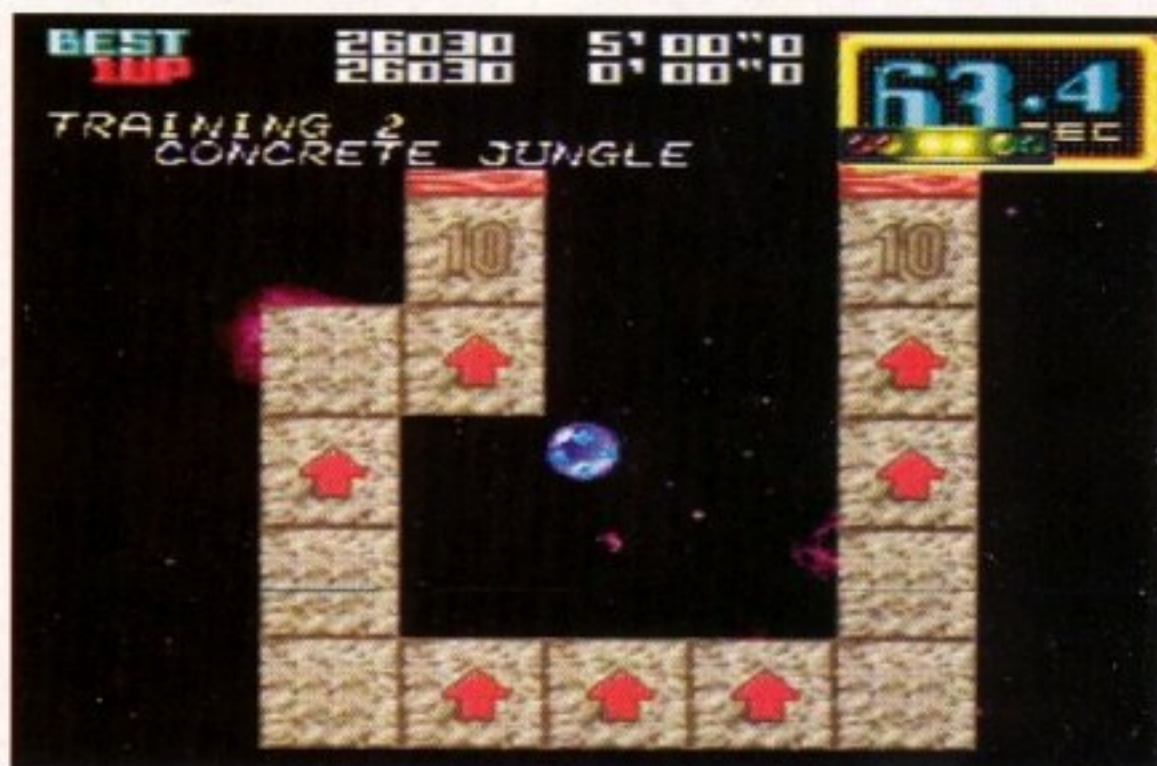
Irena Formánková

Název hry:	ON THE BALL
Výrobce:	Taito
Distributor:	Nintendo
Minimální konfigurace:	SNES

SCORE VERDIKT:

Logická a malinko akční hra, ze které přímo prýští originalita, zaručená koupě a zábava.

8/10



VŽDY MŮŽE

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
- Havířov,** 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,** bratraců
Veverkových 681
- Teplice,** Čapkova 19

i v dalších prodejnách
a obchodních domech

Originální
Nintendo
pečeť
kvality

BÝT S VÁMI

The Scottish Open

Open

Proč bych si golf nezahrála? Vždyť mi to docela jde.

Lady Blackwood



„Howarde, nechci si hrát na příliš náročnou, ale kde stále vězíš s tím vozíkem?“

„Už běžím, mylady. Jakou hůl si budete přát pro tuto jamku?“ volal již z dálky Howard a za sebou vláčel vozík s holemi, míčky a občerstvením.

Asi jsem k němu neměla být tak přívětivá. Často si připadám, že už nemám sluhu.

„Podej mi železnou jedničku. Chce to trochu větší ránu,“ řekla jsem a pohledem mezi tím přešla zelený kobec natažený mezi námi a jamkou. Stromy jsou hodně blízko, takže si musím dát pozor, abych míčila přesně. Vzala jsem si podanou hůl a postavila si míček. Záleží na správném postoji, švih a přesnosti. Takže pozor, šššuuuhh.

„A odpálený míček letí vysoko, přátelé. Snadno proráží vzduch a plynulým obloukem se blíží k zemi. Je to dlouhý

úder, zdá se, že lady Blackwood trefila přesně. Ano, míček nám dopadl a pomalu se kutál směrem k jamce. Dobrá výchozí pozice pro dobré umístění.“

Slečna Blackwoodová se v duchu přenesla na golfový turnaj. Před přihlášením si mohla vybrat, jakou chce mít barvu kůže, barvu vlasů a barvy všech částí oblečení, v němž chce soutěžit a sadu svých holí. Startuje asi s sedesáti amatérskými protihráči na jednom vybraném z dvou možných turnajů. Před každou jamkou se projde po celé dráze, obejde praporek a vrátí se zpět. Pak si nastaví směr úderu, schválí doporučenou hůl a snaží se vždy přesně kliknout na značce síly a přímého směru. Pak už narazí hůl na míček, přičemž vyrve ze země trs trávy a pošle jej vysoko směrem k jamce. Může se stát, že letí někam jinam, a to třeba do voděnky, kam pěkně zahučí s roztomilým šplouchnutím. Naší lady se trochu nelíbí, že když se podívá na nákres celého hřiště a pak podle něj vede úder, zjistí, že by na nějaký nákres neměla dát, protože je velmi nepřesný. Zahraje-li opravdu povedený úder, může se na něj podívat ještě jednou. Navíc si může podle libosti (asi sedmkrát) měnit druhy pohledu na úder. Při



závěrečném „puttování“ se má možnost podívat na to, jak je terén skloněný, protože velké množství jamek je umístěno na vrších boulí, takže když se netrefí přímo do černého, míček se skutálí pryč.

Po dobrém umístění na amatérských turnajích se lady Blackwood podívá na dva profi turnaje a změří síly s těmi nejlepšími. Tyto turnaje se stejně jako ty předešlé odehrávají v pěkné, avšak nepříliš pestré, přírodě. Z reproduktorů rozvěšených po trati se line zdařilé ticho, rušené občasnými trylky ptáků nebo diváků.

Kromě turnajů si lady ráda zahraje i s přáteli, a to buď každý proti každému nebo třeba dvojice proti dvojici. Vždycky ale hraje pouze ona, na ostatní hráče se nedívá. Sice to nezdržuje, ale ubírá to na napětí a zábavě.

„To byl opravdu zdařilý úder, mylady. Dnes hrajete jako bohyně.“

„Och, děkuji, Howarde. Připrav si dřevěnou, už jsme blíž jamce, teď teprve uvidíš, jak se hraje.“

Za krásného počasí se dvojice přesunula o několik set metrů dál.

„Musíš si, Howarde, pořádně prohlédnout trasu k jamce a mít cit v rukách. Zamířit a šššššuuuuuhhh.“

Shrnuto a podtrženo, slečně Blackwoodové se golf líbí, i když zase ne tolik, že by ho musela hrát pořád. Jsou také zábavnější aktivity, ne?

Béla NemesheGyi



DRUHÁ STRANA MINCE

Ale drahá, CORE DESIGN se tady, jak jistě vidíš, zaměřila spíše na hrátelnost a nový přístup než na realismus a dokonalou grafiku. Ne nadarmo svoje dílko označili jako VIRTUAL a tomu hra také odpovídá - jen spočín svými hlubokými očima na kameře, která plynule přejíždí po celém hřišti, dívej se na plynulost pohybu a skutečný „virtuální“ pocit. Jistě že technicky se nejedná o dokonalost rovnou PGA TOUR GOLF 486, ale měli bychom rozhodně ocenit pokus o nový přístup ke golfu, ne?

Lord Blackwood

Název hry: **THE SCOTTISH OPEN**

Výrobce: **Core Sports**
Distributor: **Core Design**

Minimální konfigurace:
CPU: **386**
Paměť: **4 MB**
Hard disk: **10 MB**
3,5"

SCORE VERDIKT:

Povedený golf, který nijak zvlášť nezaujme grafikou ani zvuky, ale na nějaký čas pobaví.

6/10

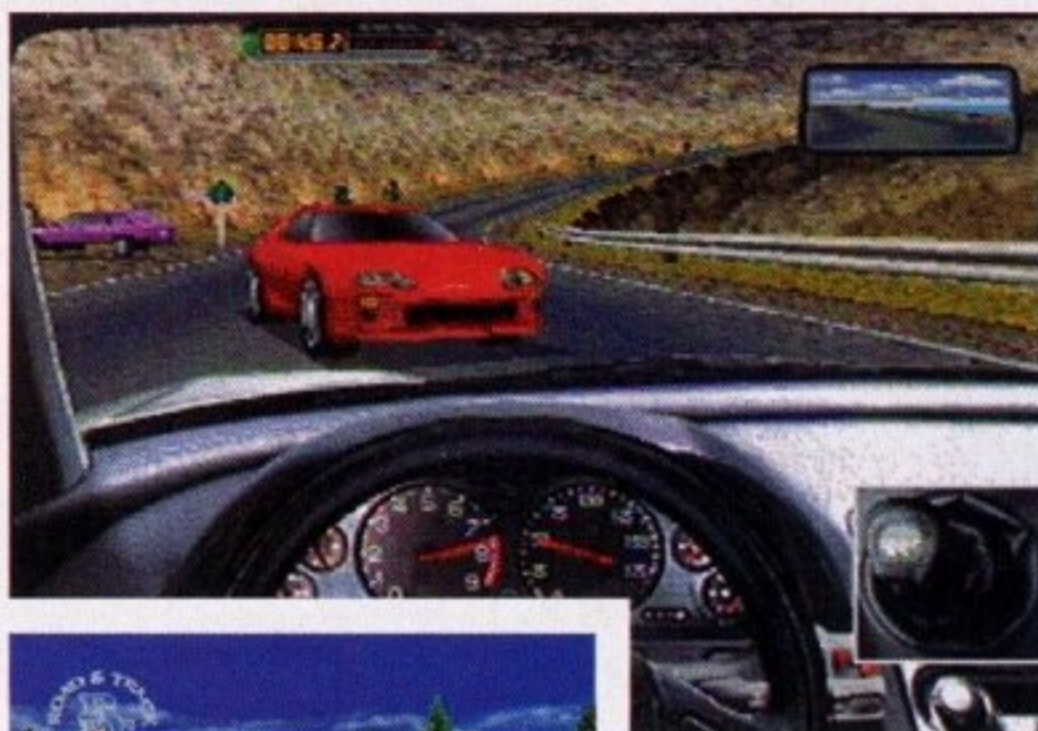
Need for Speed

Znáte ten pocit když sešlápnete plyn až na podlahu? Obličej se vám začne protahovat přetížením, boříte se čím dál víc do sedadla, slyšíte burácení motoru, svištění pneumatik, stále více a více je vám z rychlosti nevolno, až se...

No, to byla ta horší varianta pro slabší jedince. Kdo by ale zahodil takovou šanci, projet se v jednom z nejrychlejších vozů na světě jako jsou Lamborghini Diablo VT nebo například Ferrari 512 TR. Mnoho z vás si nyní řekne: „Zase nějaký TestDrive nebo jiné nepovedené simulátory auta.“ Ale vážně, The Need For Speed je nejrealističtější a naprosto nejlepší simulátor ježdění na čtyřech kolech, jaký kdy byl vytvořen pro všechny herní systémy a to myslím smrtelně vážně.

Začátkem tohoto roku byla tato hra vyhlášena jako nejprodávanější hra ve Spojených Státech vůbec a po dlouhé době konečně někdo překonal Nintendo a Segu, kteří měly na tomto trhu se svými hrami neotřesitelnou pozici. Ale nyní ke hře samotné. The Need For Speed byla vytvořena programátory z Electronic Arts pouze pro systém 3DO a zatím se neuvažuje o její konverzi na ostatní herní systémy, především díky náročnosti 3-D grafiky. Po zasunutí "cédéčka" do vašeho 3DO a následném asi pětisekundovém náhrávání uvidíte skvělé video, kde se vám představí některé vozy při různých jízdních situacích a seznámíte se se svým

soupeřem pro vaše závody. Je jím celkem sympatický mladý pán, který se ovšem dokáže pořádně rozčilit, pokud mu ze zapůjčeného vozu za 200.000 dolarů, vrátíte pouze hromádku pokrouceného železa. Po skončení úvodní sekvence se dostanete do menu, kdy si můžete detailně navolit všechno co je pro vaši jízdu důležité. Trať na které pojedete, auto, možnost závodu na čas nebo proti již zmíněnému mladému muži. Je tu ještě možnost vstupu do menu, kde si můžete nadefinovat jestli má mít vaše auto ABS, automatickou nebo manuální převodovku a některé další volby o kterých budu mluvit později. Při volbě vašeho auta pro závod, se o něm dozvíte naprosto vyčerpávající informace, a jestli máte chuť, můžete si o každém pustit pěkné video s velmi působivou hudbou. Je zajímavostí, že tvůrci hry měli skutečně všechna tato auta k dispozici, natočili tyto záběry na videokameru a zdigitalizovali je. Při výběru tratě máte 3 možnosti. Můžete vyzkoušet svoje schopnosti při řízení v horaté alpské krajině nebo se prohánět po kalifornském pobřeží, je tady i možnost projet se po tříproudé dálnici a vyzkoušet si tak pevné nervy při vysoké rychlosti. Se svým Diablem se mi podařilo hnát se až rychlostí 202 mph což je pro vaši informaci asi 360 km/h. Stačil jsem se zabrzdit v několika saltech až o auto které jelo v protisměru. V praxi to raději nezkoušejte, protože po takové havárci se vám před očima napsí „3 CARS LEFT“, asi neobjeví. Po poslední možnosti volby z menu jsou klíčky v zapalování, které vás dostanou do samotné hry. Samotná hra je provedená naprosto fantasticky. Po nájedzu kamery na vaše auto, si můžete vybrat jízdu v kabině auta (pro větší realitu a pocit z jízdy je tento pohled lepší), nebo klasický pohled ze shora při kterém máte větší přehled, ale auto se hůře ovládá. Realita jízdy je naprosto dokonalá a pokud máte zapnutou automatickou převodovku připadáte si jako v opravdovém autě. Krajina je dokonale vykreslená i do nejmenších detailů. Například v Alpách



Jedna z nejlépe vypadajících automobilových simulací vůbec bude prý předělána i na PC CD-ROM. Bude ale vypadat stejně dobře? Co myslíte... Nechme se překvapit.

jedete klikatými soutěskami, travnatými pláněmi, kde se pasou kravičky plné čistého a zdravého mléka (pardon, omlouvám se). Budete projíždět hlubokými údolími, přes široké řeky, temné lesy, na svoje si přijdou i milovníci smyků a jízdy po zasněžených horských silnicích. Zkrátka a dobře, můžete se prohánět kde se vám zachce. Ale pozor!! Není to jen bezhlavé ježdění. Musíte také dávat pozor na dopravní předpisy, mít na tachometru více jak padesát mil za hodinu, znamená mít problémy s policií a pak záleží jen na vás a vašem řídicím umění jestli dokážete ujet nebo ne. V druhém případě následuje nejdříve varování, a pokud si nedáte říci, tak už si shánějte advokáta. Je vhodné také dodržovat bezpečné předjíždění, hlavně na úzkých silnicích se vám může z protisměru v zatáčce objevit auto a pak následuje náraz se zvukem bortícího se železa, v horších případech i několik salt a kotrmelců. Každá trať se skládá ze tří etap a dojetí ji do konce vyžaduje opravdu velkou zručnost a hodně tréninku. Po skončení každé etapy si můžete prohlédnout záznam vaší jízdy a její nejzajímavější okamžiky, např. pohledem z vrcholku, televizní kamery, kamery umístěné na soupeřově voze a mnoho různých jiných pohledů. Mohl bych toho ještě o této hře napsat mnoho a nestačilo by to ani na deset stran, ale rád bych se ještě podíval na chvíli na technickou stránku této naprosto dokonalé zábavy. Jak už jsem psal, grafika je naprosto vynikající, stoprocentně plynulá a neskutečně dynamická. Bohužel takovéto hry budeme provdět podobně vidět už jenom na mašinách s procesory RISC, protože je opravdu hodně náročná a 3DO se svými 64-miliony bodů za sekundu, které dokáže zobrazit, se při této hře stejně hodně zapotí. Hudba je dokonalá, přímo z kompaktu, ale to už je na tomto systému samozřejmost, stejně jako zvuky, které pokud jste vlastníci zesilovače se schopností dekodování DOLBY SURROUND PRO

LOGIC signálu, tak vás od reality už moc nedělí. Zezadu slyšíte kvlení kol, za předu řev motoru, všude kolem vás se míhají auta a dokonce když jedete pod mostem změní se zvuk na skvělou dutou ozvěnu. A hratelnost ??? Stačí jedno, dvě slova: „Bombasticky strhující“ Toto všechno dělá z Need for Speed zatím nejlepší hru na 3DO a jednu z vůbec nejlepších počítačových her. No, to je tak všechno co jsem chtěl napsat. A tak usedám do svého rudého FERRARI zapínám pás, sešlapuji plyn, krajina přede mnou se začíná míhat, přestávám vnímat okolní svět, nořím se stále víc a víc do jízdy, až mě úplně vtáhla. Nashledanou na silnici, třeba se někde potkáme.

Igor Staněk

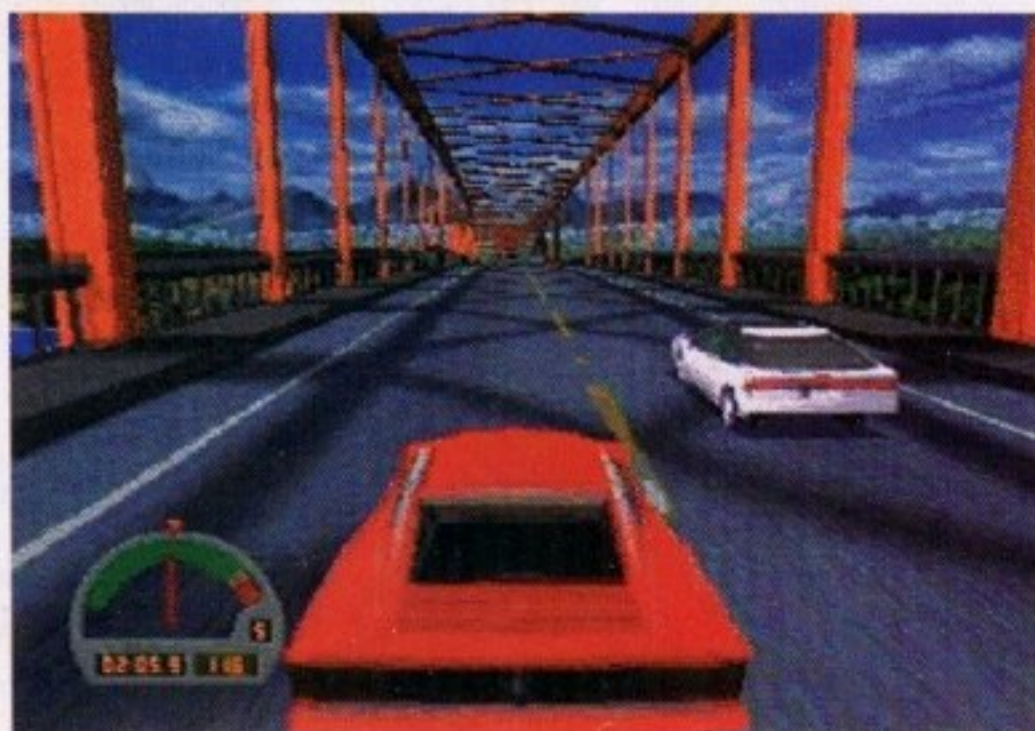
Název hry: NEED FOR SPEED
Výrobce: ECA
Distributor: ECA

Minimální konfigurace: 3DO

SCORE VERDIKT:

Nejllepší závodní hra pro 3DO k dnešnímu dni. Nic víc, nic míň, jestli vám už „došel“ ROAD RASH, nemáte asi jinou možnost, jedine počkat si na další trati...

9/10



Gazillionaire

Burzovní simulátor pro děti pod Windows. Horší už to být nemohlo.

Je vidět, že ani Spectrum Holobyte se nestrání malých bobků, které odpadávají v mezerách mezi „velkými“ věcmi. Přesně tak je to s Gazillipo.. tůj, Gaziil, pch.. nairem. Zatímco probíhá bolestivý císařský řez Star Treku New Generation, ukápala na zem skvrnka hničící tkáň. Odpadlíci velkého projektu, kteří doposud trapně lekovali okolo se skvrnky chytli a rozmazali ji dlaněmi a bradami po zemi do široké patlanice. Pak vyškemrali pár dolárků k dobru, koupili si horké jehly a velkou lopatu kydačku. Lopatou skvrnu nabrali a horkými jehlami ji začali šít dohromady. Toto úsilí už samo o sobě bylo nadměrně namáhavé na mozkovou aktivitu a proto z nedostatku nápadů střelili autoři typ hry od boku. Střela od boku prolétla jednou z přítomných hlavou a on vykřikl svou celoživotní touhu: prachy! A bylo ujednáno. Gazi.. pñh.. neir bude tedy o penězích. Simulátor finančnictví v současné situaci byznysu je ale tuze spleťtá věc. A tak byla hra z bezpečnostních důvodů přenesena do vzdálené budoucnosti, kde se nějaká ta chyba v konceptu ztrácí jak smrad nad obětní hranicí. Jeden



ze členů dostal z tohoto zbabělého tahu mindrák a trucoval. Ostatní ale jeli spokojeně dál. Nejdříve načmárali něco chaotických obrázků. Když se jim dílka nezdála, běhali bosí po rozsypaných střepech tak dlouho, dokud jim nálada nepomohla předělat obrázky na bolestivou břečku panického blouznění. S tímto hotovi, vrhli se odpadlíci nenáviděného „velkého“ projektu na hudbu. Ta se docela povedla a o vzestupu morálky svědčilo i několik zajímavých nápadů, jako že hra bude pro šest hráčů a poskytne na vybranou hned z šesti stupňů obtížnosti. Jak znenadání se ale múza objevila, tak rychle vzala roha a autoři se ocitli bez nápadů. V zoufalém běsnění začali do nedočkavosti zkroucených pracek nabírat chomáče dat a plácát je do bábovičky, jejíž forma byla ukována z peněz, vesmíru, mimozemských civilizací, daní, náhody, grafů, zoufalství a z jedné ampule destilovaných slin hloupého Honzy. Pak přišla chvíle mlčení, kdy po jazycích prostrčených mezi zuby stékaly sliny očekávání. Šéf projektu nejdříve bábovku naplácl na zem a pak opatrně nadzvedl formu. Zápach pukavce rozšílanutého v plesnivějících veřejných toaletách byl předeherou plačícího batolete Gazillionaire.

Huááá, slina ukápala na vyleštěnou botu jednomu z přihlížejících. „Hrome, chlapi, máme to!“. A měli to. Malá bábovička čile řvala a civěla na svět epileptickými očima. Šéf rozhrábl spečené těsto a strčil hlavu do útrobu bábovky. „Hmm, něco je sice ještě v surovém stavu, ale můžeme koncept můžeme nechat: hráč si koupí raketu a bude létat po planetách. Na jedné planetě něco koupí a na druhé něco prodá. Konkurovat mu budou ostatní obchodníci a aby to nebylo tak jednoduché, náhoda dá tomu, či ho za letu nepřepadnou piráti nebo se mu nevysype



Tyto paranoidní výběry jsou vesmírné rakety, ze kterých si můžete vybrat tu svou, zamilovanou. (vlevo) Takových ikoněk, takových nádherných ikoněk a voleb, až z toho jde hlava kolem.. (vpravo)

náklad. Hmm. A všude bude spousta čísel, interestů, předpovědí a grafů, aby se to zkomplikovalo. Do práce!“. Pracovní tým se vrhl na bábovku a začal tvarovat - mnul ji mezi stehny a hýžděmi, zarudlými hleny přilepil na její temeno cukříček z grafiky, do díry v prostředku napěchoval něco hudby a všechno zalil omáčkou nevalného programátorského úsilí se špetkou reklamy smrdící rybinou pro lepší chuť.

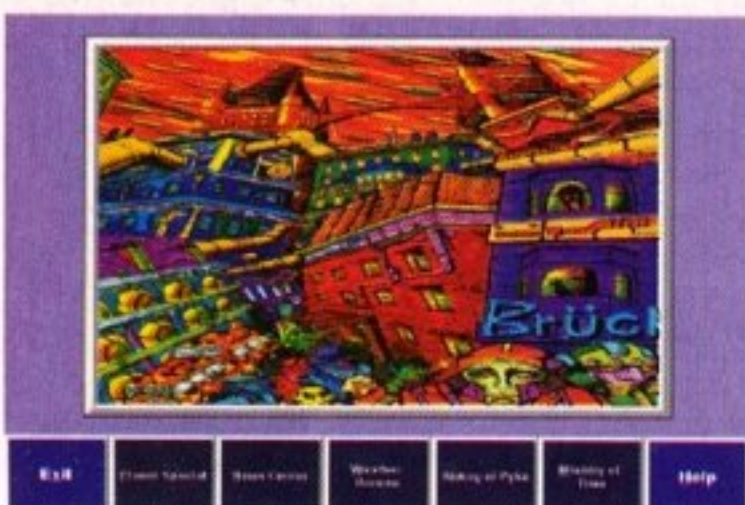
Pak ale zazněl gong a vstoupil ten, kde doposud trucoval. „Zadržte! Nebudme másla, ještě hromadu věcí tam můžeme přihodit, aby hra byla méně zábavná! Chtěl bych, aby vesmírné obchodování bylo nějak zkomplikováno, ať si hráč musí kupovat palivo, platit posádku a pojištění, sledovat reklamu a poptávku zboží na planetách, vozit pasažéry, ať je v tom prostě chaos. A od začátku by ho mohla tížit pořádná půjčka, aby byl neustále ve stresu ze vzrůstajících úroků. A navíc, navíc to uděláme pod Windows!“. Ostatní civěli a někdo vzadu povídá: „To ale každého našťve“. Šéf chvíli přemýšlel a pak zabručel „Tak tam dáme ještě zkoumání planet a komický popis jejich historie, předpověď počasí a napíšeme, že je to multimedia, no“. „Jo, jo, to by šlo“, povinně přikyvovali ostatní a pustili se do práce. Plácali a plácali, až zjistili, že mají jak málo času tak smyslu pro humor. Narychlo tedy předčasně ustříhli pupeční šňůru poté, co dokončili teprve sedmou planetu. Nedostatek planet se pokusili zachránit přihozením notné dávky všech možných nehod, které ve hře

hráče mohou potkat, čímž mimoděk zruinovali ideu promyšleného finančního postupu, na kterém měla být hra založena.

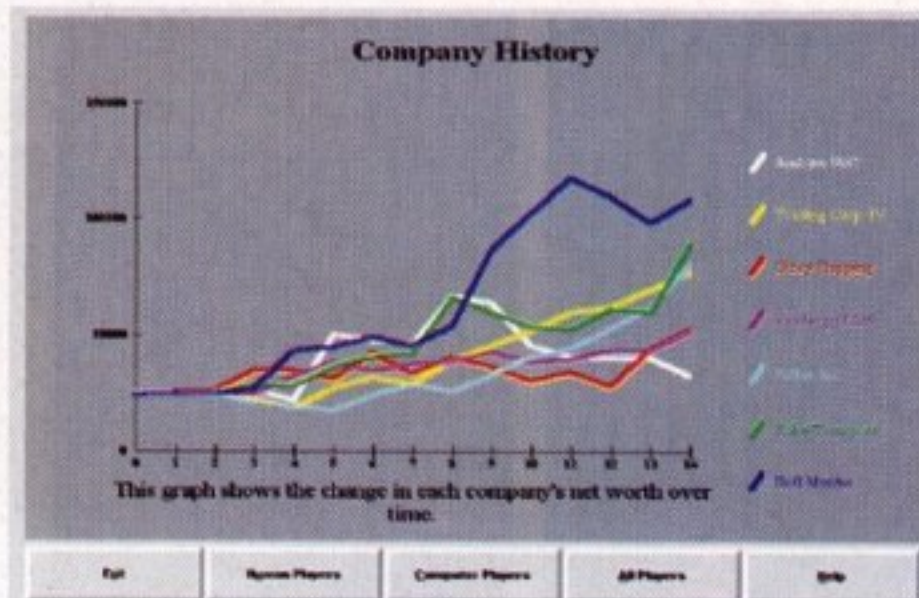
Trucovníček ale řval: „já chci ještě tohle a taky, taky chci tamto a..“, ale ani úpěnlivý přístup k věci spojený s pomočením nepřiměl nikoho, aby mu vysvětlil pravdu a tom, že projekt Gazillipo.. uh. ééir má na dně kapsy stejně hluboko jako na začátek letopočtu. Jakmile trucovníčka uklidnili sekáčkem na led, pozvedl šéf bábovku nad hlavou a zvolal: „Tak a teď to rozkopírujte a hoďte to sežrat prasicím čekajícím před pulty!“. A tak se také stalo.

Pod čarou: i když manuál říká, že 3MB na při instalaci harddisku jsou minimum, bez kompletní, 27mi megové instalace je hra citelně pomalejší a Windows jsou tím posledním, co by její rychlosti pomohlo. I když, řekl bych, že na světě není nic, co by této hře pomohlo. Je to bídná třískanice idejí v hlavě malarického megalomana. Čelem vzad!

Andrej Anastasov



Hlavní město planety Pyke vypadá zdálky jako rozšlebaná pornografie, zblízka pak jako změt barev a tvarů. Menu posádky ukazuje další vzrušující ikonky znázorňující spokojenost, platy, pasažéry.. Fešný graf, ale já bych radši Alšovu krajinku.



Název hry: GAZILLIONAIRE

Výrobce: Lava Mind

Distributor: Spectrum Holobyte

Minimální konfigurace:

CPU: 386

Paměť: 4 MB

Hard disk: 3 MB

CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Zdlouhavá křivka učení, krátká hra, nešťastný nápad. Co víc si můžeme nepřát.

4/10

ZASTAVTE MASAKR! DESET MRTVÝCH ZA MINUTU!



KUPTÉ SI LEMMINGS A ZÍSKÁTE TRIČKO ZDARMA!

Jednou z klasik tohoto Score se stala hra Lemmings. Díky této skutečnosti má Vision ve spolupráci s časopisem Score a firmou Psygnosis připravenou velmi zvláštní nabídku. Pokud si do konce července zakoupíte v prodejnách Score (či objednáte u zásilkové služby Vision) jakýkoliv díl hry Lemmings, získáte ZDARMA special edition tričko Lemmings!!!

Formát	Titul	Cena
Amiga	Lemmings 1	299 Kč - Sleva!
Amiga	Lemmings 2	299 Kč - Sleva!
Amiga	Oh No More Lemmings	199 Kč - Sleva!
C64	Lemmings 1	249 Kč
CD32	Lemmings 1	349 Kč
Mac	Lemmings 1	349 Kč
PC	Lemmings 2	399 Kč
PC	Oh No More Lemmings	399 Kč

Zašlete mi, prosím, následující Lemmings tituly) a nezapomeňte mi poslat tričko zdarma!

formát

titul

cena

.....
.....
.....

Jméno a příjmení:

mezisoučet:

Adresa:

poštovné:

POŠTOVNÉ ZDARMA!!! (Pro objednávky nad 1000 Kč)

Pro objednávky pod 1000 Kč účtujeme jednotný příspěvek na poštovné a balné 100 Kč.

CELKEM:

www.oldgames.sk

klasika

Lemmings

Zkuste někomu říci, že máte doma počítač a milujete hry, ale že neznáte hry jako DUNGEON MASTER, DUNE 2 nebo LEMMINGS. Bude si ťukat na čelo a přestane s vámi komunikovat - pro vaši herní kariéru to znamená naprostý konec.



LEMMINGS - hra, která oblékla svět a zaznamenala ve své době přímo fenomenální úspěch je dílem Liverpoolského týmu DMA Design publikujícího od počátku své existence pod křídly Psygnosis (v době vzniku LEMMINGS ještě ne SONY PSYGNOSIS). Myšlenka na hru, která by v sobě klubila dokonalou logickou zábavu s roztomilým technickým provedením a vysokou hratelností je ve své podstatě v případě LEMMINGS dotažena k naprosté dokonalosti. Hra LEMMINGS totiž není jen tak leccjakou logickou hrou - je to hra o hlodavcích, legraci a spoustě utopených zvířátek. Každý si chce užít té legrace a zvířátka před utopením (nebo mnohem horšími způsoby smrti) zachránit.

Od svého vzniku, výhradně pro počítače AMIGA 500 se malí lumíci s modrými tělíčky, růžovými tlapičkami a zelenými hlavičkami nebezpečně rozmnožili snad na všechny myslitelné formáty. Lumíci se přitom nerozlezli jen do šířky

různých formátů, ale i do hloubky - po úspěchu LEMMINGS přišly nejrůznější další edice - CHRISTMAS LEMMINGS, OH NO MORE LEMMINGS, nesmíme zapomenout ani na druhý díl LEMMINGS 2: THE TRIBES zahrnující stovacet žánrově rozmanitých úrovní, samozřejmě ALL NEW WORLD OF LEMMINGS, který vzdor názvu příliš nového nepřinesl (kromě velikých lumíků a méně funkcí na hraní) a nakonec, jako třešnička na dortu přijde LEMMINGS 3D. Všechny tyto hry však kromě stejného námětu a v podstatě i stejného principu spojuje vynikající zábava a hratelnost.

Na Amize patřila hra LEMMINGS ve své době mezi nejoblíbenější a nejhranější hry. Ani dnes není na škodu se po této hře ohlédnout a uvědomit si, jak propracovanou a kvalitní zábavu nabízí. I když skutečně nevěříme, že by někdo z vás nevěděl o co jde...základní myšlenkou hry je „doprava“ malých a zcela stupidních hlodavců z jednoho místa na druhé. V praxi to vypadá tak, že se hromada řapajících lemmingů vysype z jednoho místa „na nebi“ a řape bezmyšlenkovitě jedním směrem - do záhuby, která je bez přispění hráče více než nevyhnutelná. Proto mohou být někteří z těchto hloupoučkových cestovatelů povýšeni do čestné funkce záchranářů civilizace - kliknutím na kteréhokoli lumíka se z řadového hlodavce stane hlodavec s povoláním - kopáč,



LEMMINGS a vy je neznáte? Děláte si legraci?



stavěč, parašutista, horolezec...a právě použití některé z těchto dovedností vede k záchraně celého národa - několik lumíků připraví cestu pro ostatní, kteří se bezpečně dostanou k východu. Není to ale zdaleka tak snadné, jak se zdá a mnohdy je potřeba použít ty nejlepší kombinační schopnosti a rychlé reakce aby nedošlo k příšerné katastrofě. Nebo si to vážně nepamatuujete?

Zatímco první díl LEMMINGS nabízel osm povolání, se kterými si každý mohl vystačit na velice dlouhou dobu, druhý díl přišel s monstrózními 60 druhy povolání, které se lišily podle prostředí, kam jeden z dvanácti „kmenů“ patřil. Ojevily se povolání skutečně netradiční, a pokud mohu soudit, tak pro hlodavce nepřilíh tradiční. V LEMMINGS 2 se už lumíci proháněli na skateboardech, kanoích, lyžích, surfech, kouzelných koberecích, rogalech, skákali o tyči, sázeli rostlinky, rozlévali lepidlo a dokonce se měnili v SuperLemy, nic méně než Supermany mezi hlodavci. Ne nadarmo jsou právě LEMMINGS 2 považovány za vrchol LEMMINGS snažení, který je překonán snad až dnešními LEMMINGS 3D. Jestli vám tenhle kousek unikl, neměli byste si ho nechat ujít.

Co říci závěrem? LEMMINGS rozhodně patří do rubriky klasika. Spolu s ostatními hrami které jsme zde uvedli a ještě uvedeme patří do zlatého fondu počítačové zábavy a svědčí tím nejvýmluvnějším způsobem o tom, že o dobré zábavě a vysoké hratelnosti nerozhoduje ani zdaleka rozsah hry, její prezentace a počet hvězd filmového plátna, které se ve hře ve své digitalizované podobě objeví. Přesto že žádný z hlodavců, kteří vystupují v hlavní roli této hry

není slavnou osobností, podařilo se jim všem se proslavit a prosadit více, než leckterým živým hercům na monitorech počítačů. LEMMINGS byly, jsou a budou legendou a nic na tom nemění ani fakt, že například LEMMINGS 2 se ve verzi pro PC pohodlně vejde na pouhé dvě disky. Dvě disky koncentrované zábavy a hratelnosti jsou totiž více, než čtyři kompakty filmové nudy. Pro nás ve SCORE tedy ano.

Jan Eisler

Název hry:	LEMMINGS
Výrobce:	DMA Design
Distributor:	Psygnosis
Minimální konfigurace:	
CPU:	286
Paměť:	2 MB
Hard disk:	4 MB
3,5"	

SCORE VERDIKT:

Kdo se s maličkými, modrozelenými hlodavci ještě nikdy nesešel, udělal velkou chybu - lepší logickou hru budete ještě dnes hledat velmi těžko.

8/10

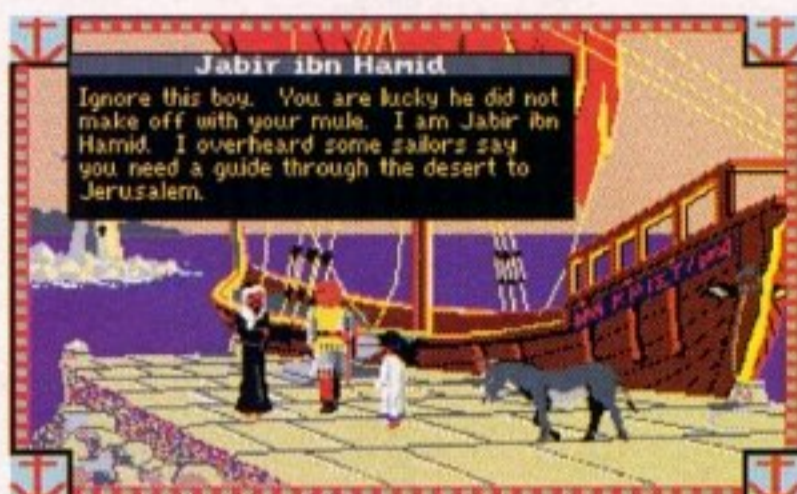


Conquest of Camelot

Byla jednou jedna adventura a byla na Amize a měla dvanáct disket a byla MOC dobrá.

Přiznám se, že jak už se těch deset let plácám v počítačových hrách, začínám mít unylý komplex „mouchy zblajzněte mě“, ale i přesto existuje pár her, na které vždy vzpomínám s úctou a nenechám na ně dopustit. Jednou z nich je adventura CONQUEST OF CAMELOT. Kdyby Sierra udělala alespoň jednu tak dobrou hru jako je tento „starý dobrý Camelot“ do roka, dala by se označit za schopnou herní firmu. V poslední době však kromě GABRIELA KNIGHTa Sierra stagnuje tím nejhorším způsobem a její nabýskaná windowsovská pozlátka ZDALEKA nedosahuje kvalit jejích vynikajících adventur z přelomu desetiletí. Jak známo, překonat sama sebe je vždy nejtěžší a proto není divu, že se to Sieře nedaří.

Hra CONQUEST OF CAMELOT pojednává o putování krále Artuše po Britských ostrovech, přes Středozemní moře, až na blízký východ do Jeruzaléma pro pohár Svátý grál, ze kterého údajně pil



Není nic proradnějšího než muž v černém s ostře řezaným obličejem, ne ne, brachu, s tebou nepůjdu

Ježíš. A když říkám putování, tak to myslím vážně. Spoustu času strávíte na cestách, kde jednak osvobozujete své druhy, kteří se vydali hledat grál už před vámi, druhak hledáte cestu přes všemožné nástrahy, jež poutníka na cestách obvykle potkávají a třeták jste podrobováni maskovaným testům bohů, kteří vás otukávají, zdali jste grálu opravdu hodni. Camelot je, řekl bych, velmi netradiční adventura, v níž se prolíná klasické adventuření s hádankami, štouravými historickými otázkami a akčními sekvencemi téměř rovným dílem. Je to zvláštní přístup, jehož implementace je poměrně riskantní věc, protože akční sekvence můžou pokazit hru a přílišná obtížnost hádanek může hráče také odradit. V této hře se to však povedlo skloubit tak dokonale, že hráč ani nepostřehne rozdíly v herním stylu, vidí CONQUEST OF CAMELOT jako souvislé vyprávění příběhu, jehož je součástí. Až už uplynulo mnoho let od doby, kdy jsem hru poprvé hrál, necítil jsem potřebu vzít si k ruce návod teď, když jsem ji hrál znova. Za prvé proto, že mi úcta k této hře nedovolila prznit hru návodem a za druhé z důvodu, že jsem si skoro všechno pamatoval! Pamatoval jsem si příběh ve stylu velmi kvalitní knihy, kterou jsem kdysi četl s jeho zvraty a problémovými místy. Mnoho her se pokouší zachytit vážný romantický příběh, který by se obešel bez běžné nadsázky



Sněhová královna je tak chladná (frigidní), že ani cinkající mince nepomohly Otevřít tuhle studnu bylo jak udělat maturu z chemie. Dobře, že je to za mnou...



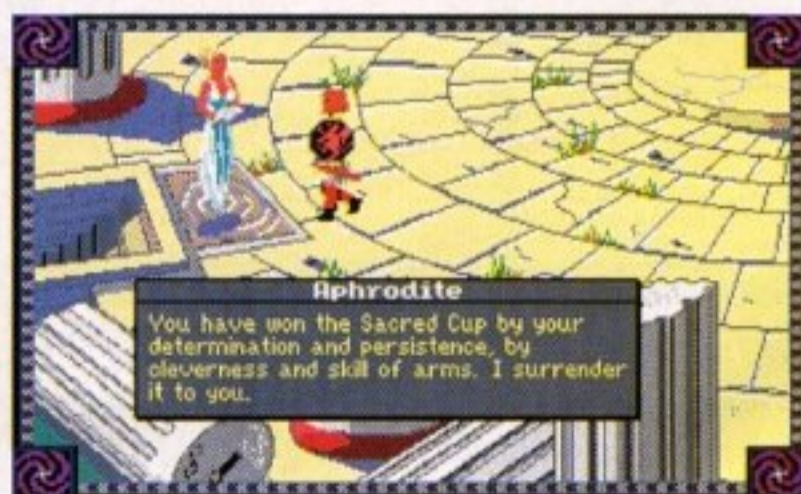
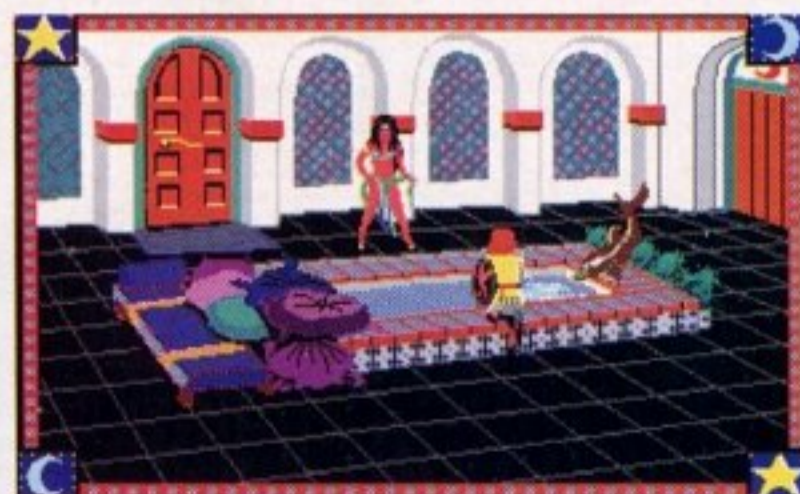
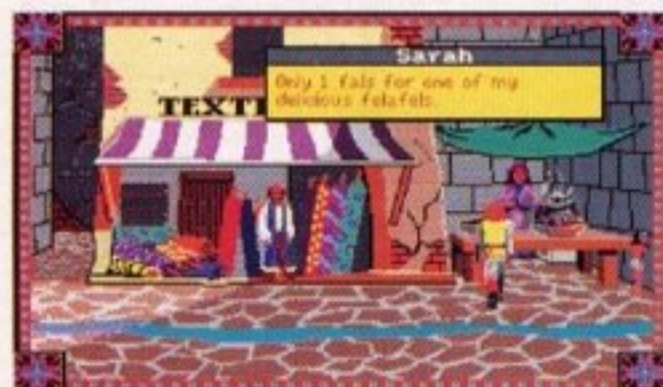
a pohádkových klíšé. Autoři Camelotu toho nějak docílil, nedokážu popsat jak, ale povedlo se jim to. Na vašem monitoru ožívají staroanglické a keltské mýty a později i orient blízkého východu, máte pocit, že jste tam a proto se báječně bavíte. Čest krále Artuše není jen prázdné slovo, ale něco, o co se musí tvrdě bojovat, na rozdíl od přehřle zvrhlých a vyložené zlych her pojednává CONQUEST OF CAMELOT o dobrých skutcích, lásce a přátelství, přičemž celek nevznívá jako tupé kázání, ale jako hrdá skutečnost. Někteří lidé si myslí, že Camelot byl, stejně jako jeho soudobý bráška COLONEL'S BEQUEST příliš komplikovaný, ale není to pravda. Jedná se totiž o zvláštní způsob otázek na manuál, na které se sice dá přijít přehrabováním se ve slovnících, ale s manuálem tyto místa překlenete velmi rychle. Předpokládám, že v době, kdy byl Camelot velkým hitem se v naší republice hrálo bezmála všechno pirátsky, takže proto vzniklo všeobecné povědomí, že je hra komplikovaná, popřípadě to někteří lidé vzdali hned, jakmile ucítili nezbytnost manuálu.

Jak už to Sierra obvyčejně dělá, jakmile zjistila, že je hra u herního publika úspěšná,

okamžitě dala od projektu ruce pryč, takže jsme se žádného pokračování nedočkali. Pro tento sarkasmus mám v ruce několik pádných es jako KRONDOR a QUEST FOR GLORY. Nedočkali jsme se bohužel ani předělání hry do lepší grafiky, takže hra v dnešní době vypadá skutečně klasicky ve svých původních šestnácti barvách. Ale zato hudba nestárne, je stejně nádherná jako tenkrát na Amize, když jsem žongloval s dvanácti disketama, než se mi úplně zavařil drive.

Shmutí: CONQUEST OF CAMELOT je pro mě jednou z nejlepších adventur všech dob. Jsem rád, že jsem vás o ní mohl tímto způsobem informovat, popřípadě vám ji připomenout.

Andrej Anastasov



V Jeruzalému prodávají namísto párků v rohliku masové pirohy Felafely. Že by Artuše honila mlsná? Žádný kladný hrdina nesmí odolat svůdkyni, natož král Anglie. Pamatuju se, že na Amize mi hra v této místnosti asi tak stokrát spadla. No a tohle je Happy End. Tancuj tancuj vycúcaj!

Název hry: CONQUEST OF CAMELOT

Výrobce: Sierra On-Line Distributor: Sierra On-Line

Minimální konfigurace:
CPU: 386
Paměť: 2 MB
Hard disk: 3.5 MB 3,5"

SCORE VERDIKT:

Typický příklad toho, jak příběh a správná atmosféra mohou dát dohromady výbornou hru bez pomoci okázalé grafiky a hudby.

9/10

VISION MEGASTORE

Náše skvělá nabídková služba je nyní ještě lepší! Nyní neplatíte nic za poštovné, pokud vaše objednávka přesáhne 1000 Kč. Cenou kterou najdete v našem ceníku, je cena, kterou zaplatíte - nic víc! VISION MEGASTORE nabízí obrovské množství těch nejlepších her, takže pokud svou hru chcete již příští týden a ne až příští měsíc, víte, kde si máte objednat! Takže vyplňte objednávkový kupón ještě dnes, abyste mohli brzo začít hrát, zatímco vaši přátelé budou ještě čekat!

PC	
1942 PACIFIC AIR WAR	1599
ACCES - CLASSIC COLLECTION	999
ACES OF THE DEEP	1399
ACES OF THE DEEP DATA DISK	699
ACES OVER EUROPE	1549
ACES OVER PACIFIC	1399
AL-QADIM-GENIES CURSE	1399
ALADDIN	999
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	1299
ALIEN LEGACY	1499
ARENA - ELDER SCROLLS	1649
ARMORED FIST	1499
BANE OF THE COSMIC FORGE	899
BATTLE BUGS	1199
BATTLE ISLE II	1799
BLACKHAWK	1299
BREAKTHRU	899
BUREAU 13	1249
CANNON FODDER 2	1199
CIVILIZATION	1549
COLONIZATION	1549
COMANCHE - SUPERPACK	1349
COMBAT AIR PATROL	1399
DAWN PATROL	1699
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	1199
DESCENT	1399
DESERT STRIKE	1349
DISK WORLD	1549
DOMINUS	1649
DOOM II - Hell on Earth!	1999
EARTHSIEGE	1399
EARTHSIEGE DATA DISK	699
ECSTASIA	1399
ELITE II - FRONTIER	749
EVEN MORE INCRED MACH	1399
F-14 FLEET DEFENDER	1599
F-14 FLEET DEFENDER - SCENARIO DISK	699
F-14 FLEET DEFENDER / SUBWAR 2050	1249
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1299
FIFTH FLEET	1699
FIGHTER WING	1149
FLIGHT COMMANDER 2	1699
FLIGHT SIM 5.0 (MICROSOFT)	1899
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - CARRIBEAN	999
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - JAPAN	999
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - NEW YORK	999
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - PARIS	599
FRONTIER: First Encounters	1199
GABRIEL KNIGHT	1699
GREAT NAVAL BATTLES II	1549
GUILTY	1199
HAND OF FATE	1449
HARPOON 2	1499
HARPOON 2 - BATTLESET 2 WESTPAC	949
HARPOON 2 - BATTLESET 3 COLD WAR	949
HOKUM KA-50	1199
INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS	949
INDYCAR RACING	1099
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK	649
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS	649
INFERNO	1399

ISHAR III	1199
JUNGLE STRIKE	1349
LANDS OF LORE	1499
LION KING	1049
LITIL DEVIL	1349
LOST VIKINGS	1399
LUCAS ARTS ADVENTURE	1649
LUCAS ARTS FLIGHT SIMULATION	1899
MAGIC CARPET	1699
MACHIAVELLI THE PRINCE	1549
MASTER OF MAGIC	1549
MICROSOFT FLIGHT SIM 5.1	tel.
MORTAL KOMBAT II	1149
NASCAR RACING	1549
NASCAR TRACK PACK	549
OPERATION BODYCOUNT	1149
OPERATION CRUSADER	1699
OUTPOST	1399
OVERLORD	1499
PACIFIC STRIKE	1699
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK	699
PINBALL MANIA	tel.
PINBALL SPECIAL EDITION	1349
PIZZA TYCOON	1549
POLICE QUEST IV	1399
PRINCE OF PERSIA II	1399
PYROTECHNICA	1049
QUARANTINE	1249
QUEST FOR GLORY IV	1399
RALLY	799
RETRIBUTION	1549
RISE OF THE ROBOTS	1699
RISE OF THE TRIAD	1149
SID AND ALS INCRED TOONS	1399
SIM CITY 2000	1499
SIM CITY 2000 - URBAN RENEWAL	799
SLIPSTREAM 5000	tel.
SPACE SIMULATOR	1899
SPECTRE VR	1699
STAR TRAIL	1699
SUPER KARTS	1199
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	1199
SYSTEM SHOCK	1499
T.F.X.	1599
TERMINATOR RAMPAGE	699
THE HORDE	1549
THEME PARK	1499
TIE FIGHTER	1649
TIE FIGHTER - DEFENDER OF THE EMPIRE	699
TRANSPORT TYCOON	1549
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR	699
UFO: ENEMY UNSEEN	1599
ULTIMA VIII PAGAN	1799
ULTIMA VIII PAGAN - SPEECH PACK	699
WARCRAFT	1449
WARLORDS II	1549
WING COMMANDER ARMADA	1549
WOLF	1349
X WING	1749
X WING MISSION DISK - B-WING	899
X WING MISSION DISK - IMP PURSUIT	649
X-COM	1549

Nabídka českých her	
7 DNI 7 NOCI	520
RAMONOVO KOUZLO	385
TAJEMSVI OSLIHO OSTROVA	275
TRIPTYCH	185

SHAREWARE	
HALLOWEEN HARRY	399
BLAKE STONE	399
DESCENT	399
DOOM	399
DR. RIPTIDE	399
ENTOMBED	399
EPIC PINBALL	399
HERETIC	399
JAZZ JACKRABBIT	399
MYSTIC TOWERS	399
ONE MUST FALL	399
RAPTOR	399
RISE OF THE TRIAD	399
TERMINAL VELOCITY	249
WACKY WHOOLES	399

PC CD-ROM	
1830 RAILROAD AND ROBBERS BARRON	1499
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	1549
ACCESS - CLASSIC COLLECTION	1099
ACES COLLECTORS EDITION	1399
ACES OF THE DEEP	1899
ACROSS THE RHINE	1549
AD&D SCREENSAVER	tel.
AL-QADIM	1249
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	1299
ALIEN LEGACY	1199
ALONE IN THE DARK 3	2099
ARENA	1749
ARMORED FIST	1549
BATTLE BUGS	1349
BATTLE DROME	699
BATTLE CHESS	1549
BATTLE ISLE 2	749
BATTLE ISLE 2 - SCENERY CD	999
BIO FORGE	1999
BLOODWINGS	1999
BUREAU 13	1249
COLONIZATION	1599
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1399
COMBAT AIR PATROL	1449
CREATURE SHOCK	1999
DAEDELUS ENCOUNTER	1899
DARK FORCESS	1999
DAWN PATROL	1699
DESCENT	1399
DESERT STRIKE	1349
DISK WORLD	1899
DOMINUS	1549
DOOM I UTILITIES - 1200 LEVELS	399
DOOM II - hell on Earth!	2099
DOOM II UTILITIES - 2000 LEVELS	399
DRACULA UNLEASHED	1799
DRAGON LORE	1549
EA RUGBY	1749

EARTHSIEGE	1549
EARTHSIEGE DATA DISK	699
ECSTASIA	1999
ELITE II - FRONTIER	749
EYE OF THE BEHOLDER III	1399
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	1549
FALCON GOLD	1449
FIFA SOCCER	1599
FIFTH FLEET	1699
FIGHTER WING	1099
FLASHBACK	1149
FLIGHT UNLIMITED	1999
FRONTIER: First Encounters	1399
FULL THROTTLE	1849
GABRIEL KNIGHT	1549
GAZILLIONAIRE	1049
GOBLINS 3	1949
GREAT NAVAL BATTLES II	1449
GREAT NAVAL BATTLES III	1699
GUILTY	1699
GUNSHIP 2000 PLUS	1099
HAND OF FATE	649
HELL	1549
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	tel.
HI OCTANE	1999
CHESSMASTER 3000	1249
INCREDIBLE MACHINE 2	1349
INDY JONES - FATE OF ATLANTIS	1649
INFERNO - CESKY MANUAL	1899
INFERNO - METAL BOX	2299
INTERPLAY 10 YEAR ANTH.	1399
INTERPLAY CLASSIC COLLECTION	1399
ISHAR 3	849
JOURNEYMAN PROJECT 2	1449
JUNGLE STRIKE	1349
JURASSIC PARK	1449
KINGS QUEST 1-6	1549
KINGS QUEST 7	1549
KYRANDIA 3	1449
LABYRINTH	1949
LANDS OF LORE	649
LARRY 1,2,3,5,6	1199
LAWN MOWER MAN	1949
LITTLE BIG ADVENTURE	1999
LORD OF THE RINGS	1599
LOST EDEN	1499
LUCAS ARTS ADVENTURE	1649
MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS	949
MAGIC CARPET PLUS	1999
MASTER OF MAGIC	1549
MEGA RACE	799
MICROSOFT FLIGHT SIM 5.1	tel.
MORTAL KOMBAT II	1249
MYST	1799
NASCAR	1699
NASCAR TRACK PACK	849
NBA LIVE 95	1999
NHL HOCKEY 95	1649
NOVA STORM	1999
OPERATION BODYCOUNT	1099
OUTPOST	1699
PANZER GENERAL	1699
PGA TOUR GOLF	1599
PIZZA TYCOON	1549
POLICE QUEST IV	1549
POWER DRIVE	1049
PYROTECHNICA	1249
QUARANTINE	1399
QUEST FOR GLORY IV	1549
RALLY	999
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET	1699
REBEL ASSAULT	1899
RETRIBUTION	1349
RISE OF THE ROBOTS SPECIAL ED	1499
RISE OF THE TRIAD	1749
SIM CITY 2000	1749
SIM TOWER	1799
SIMON THE SORCERER	1799
SLIPSTREAM 5000	1349
SPACE HULK	1799
STALINGRAD	1699
STAR CRUSADER	1349
STAR TRAIL	1699
STAR TREK - NEXT GENERATION	1699
STRIKE COMMANDER / PRIVATEER	1999
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	1199
SUPERKARTS	1449
SYSTEM SHOCK	1899
T.F.X.	1799
TEMPTATION	1899
THE LAST DYNASTY	1549
THEME PARK	1799
TRANSPORT TYCOON	1549
U.S. NAVY FIGHTERS	1999
UFO	1599
UFO / MASTER OF ORION	1399
ULTIMA VIII PAGAN	2199
UNDER A KILLING MOON	2099
USS TICUNDEROGA	1699
VELOCITY - CLASSIC COLLECTION	1099
VIRTUAL CHESS	1699
VIRTUAL POOL	tel.
VOYEUR	1449
WARCRAFT	1449
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
WOODRUFF	1399
X-COM	1549
X-WING COLLECTORS	1999

SEA WOLF	599
SEAL TEAM	599
SHADOW CASTER	599
STRIKE COMMANDER	599
SYNDICATE PLUS	599
WING COMMANDER II	599

EROTIC CD ROM	
A GAY MAN'S - SAFE SEX GUIDE	1299
AMERICAN GIRLS 2	1299
ASIAN PALATE	1299
BEST OF DIRTY DEBUTANTES	1299
BLIND SPOT	1299
CAFE FLESH	1299
CURSE OF THE CATWOMAN	1299
DIGITAL DANCING	1299
GIRLS OF VIVID VOL 2	1299
HIGH VOLUME NUDES	1299
HOUSE OF DREAMS	1299
IMMORTAL DESIRE	1299
INSATIABLE	1299
LEGEND OF PORN 2	1299
LEGEND OF THE KAMASUTRA	1299
MYSTIQUE OF THE ORIENT	1299
NEW WAVE HOOKERS 2	1299
RACQUEL RELEASED	1299
SECRETS	1299
STEAMY WINDOWS	1299
SUPERMODELS GO WILD	1299
THE COVEN	1299
THE SWAP TWO	1299
WINNER TAKES ALL	1299

PC - LEVNÉ TITULY

688 ATTACK SUB	599
A-TRAIN	599
ASHES OF EMPIRE	599
ARIE 2	599
AV8B HARRIER ASSAULT	599
B-17 FLYING FORTRESS	599
BATMAN RETURNS	599
BATTLE DROME	599
BATTLETECH	599
CAR AND DRIVER	599
CREEPERS	599
CYBER RACE	599
D/GENERATION	599
DAVID LEADBETTERS GOLF	599
DOG FIGHT	599
DUNE	599
DUNE 2	599
EVASIVE ACTION	599
EYE OF THE BEHOLDER 2	599
EYE OF THE BEHOLDER 3	599
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	599
F-16	599
F-29 RETALIATOR	599
FALCON	599
FALCON 3.0	599
FIELDS OF GLORY	599
FRANKENSTEIN	599
FURY OF THE FURRIES	599
GEARWORKS	599
GENESIA	599
GOAL	599
GRAND PRIX	599
GRAND PRIX MASTER	599
GREAT NAVAL BATTLES	599
GUNSHIP 2000	599
HARPOON	599
HEIMDALL 2	599
HARRIER JUMP JET	599
CHESSMASTER 3000	599
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	599
INDIANAPOLIS 500	599
INDY JONES & LAST CRUSADE	599
ISHAR 1	599
ISHAR 2	599
JACK NICKLAUS GOLF	599
JURASSIC PARK	599
KINGS QUEST V	599
KGB	599
LEGEND OF KYRANDIA	599
LEISURE SUIT LARRY 1	599
LHX ATTACK CHOPPER	599
HEXX	599
LURE OF THE TEMPTRESS	599
MI TANK PLATOON	599
MERLIN	599
MIG-29M SUPER FULCRUM	599
MONKEY ISLE 2	599
OPERATION COMBAT 2	599
PINBALL MAGIC	599
PIRATES GOLD	599
POLICE QUEST 1	599
POPULOUS 2	599
POWERMONGER	599
PRINCE OF PERSIA	599
RAILROAD TYCOON	599
Hired GUNS	599
REACH FOR THE SKIES	599
RED BARON	599
RED HELL	599
LAST ACTION HERO	599
LEMMINGS II	599
SEAL TEAM	599
SECRET WEAPONS/LUFTWAFFE	599
SHADOW CASTER	599
OBITUUS	599
SINK OR SWIM	599
SPACE HULK	599
SPEAR OF DESTINY	599
STORM MASTER	599
STUNT DRIVER	599
TANK	599
TASK FORCE 1942	599
COOL WORLD	599
OH NO MORE LEMMINGS	599
THUNDERHAWK	599

ÚŽASNÉ CENY HER PRO POČÍTAČE AMIGA

AMIGA A500/600

	stará cena	SUPER cena
A-TRAIN	399	399
AMNIOUS	249	149
APOCALYPSE	999	649
AWESOME	249	149
BANE OF THE COSMIC FORGE	1449	899
BARBARIAN 2	249	149
BATMAN RETURNS	249	149
BEAST II	249	149
BEAST III	499	299
BENEFACTOR	349	199
BILL'S TOMATO GAME	349	199
BOB'S BAD DAY	249	149
BRIAN THE LION	349	199
CHAOS ENGINE	499	499
CIVILIZATION	499	499
CYTRON	249	149
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	1199	799
DOG FIGHT	599	399
ELITE II - FRONTIER	749	499
F-117A STEALTH FIGHTER	1299	799
FIELDS OF GLORY	599	399
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1349	899
GLOBULE	349	199
GOAL	749	499
GRAND PRIX	599	399
GUNSHIP 2000	599	399
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249	799
INNOCENT	1399	899
ISHAR 2	599	399
ISHAR 3	999	649
JET STRIKE	1149	749
JUNGLE STRIKE	949	599
JURASSIC PARK	599	399
KGB	199	199
KINGMAKER	299	299
KINGPIN	499	499
LEGEND OF KYRANDIA	1299	849
LEMMINGS	449	299
LEMMINGS 2	449	299
LOST VIKINGS	1199	799
LUCAS ARTS - CLASSIC COLLECTION	1199	799
OH NO MORE LEMMINGS	349	199

OVERLORD	1049	699
POWERDRIVE	949	599
PUGGSY	349	199
REACH FOR THE SKIES	599	399
ROBINSON'S REQUIEM	899	599
SECOND SAMURAI	349	199
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1049	699

POŠTOVNÉ ZDARMA !!!

THEATRE OF DEATH	349
TORNADO/DESERT STORM	699
ULTIMA 7	549
ULTIMA UNDERWORLD	599
WALLS OF ROME	499
WING COMMANDER	549
WINTER CHALLENGER	399
WINTER OLYMPICS	399
WOLFENSTEIN 3D	299
CARL LEWIS CHALLENGE	399
WORLDS OF LEGEND	499

PC CD ROM - LEVNÉ TITULY

léto 1995

688 ATTACK SUB/CHUCK YEAGER	799
B-17 FLYING FORTRESS	599
CAR & DRIVER/STORMOVIK	799
CD 3	699
CONSPIRACY	499
COVERGIRL STRIP POKER	899
DIGENERATION	499
DAVID LEADBETTERS GOLF	599
DOG FIGHT	599
DUNE 2/LURE OF THE TEMPTRESS	799
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	599
F-19 STEALTH FIGHTER	549
FALCON 3.0	599
FIELDS OF GLORY	599
GRAND PRIX	599
GUNSHIP 2000	599
HARPOON	499
HARRIER JUMP JET	599
INDYCAR RACING	499
ISHAR 1	699
ISHAR 2	699
JACK NICKLAUS GOLF	499
LEGEND OF KYRANDIA / HOOK	999
LEISURE SUIT LARRY	549
LHX CHOPPER/BIRDS OF PREY	799
MI TANK PLATOON	549
MICROCOSM	499
OH NO MORE LEMMINGS	449
PIRATES GOLD	599
POLICE QUEST	549
RAILROAD TYCOON	499
ROBOCOP 3/DUNE	799
SECRET WEAPONS OF THE LUFT	899
SINK OR SWIM	549
SPACE QUEST	549
TASK FORCE 1942	599
TORNADO & DESERT STORM	699
WING COMMANDER/INDY 500	799
WINTER OLYMPICS	499
WORLD OF THE FLIGHT SIM	499

AMIGA TITULY

ALIEN BREED 2	1099
ARCADE POOL	999
ARMOUR GEDDON II	999
B-17 FLYING FORTRESS	599
BATTLE ISLE 93	1049
CANNON FODDER	1099
CANNON FODDER 2	999
C. FOD/CH. ENGINE/THE SETTLERS/T2	1399
COMBAT AIR PATROL	1099
DESERT STRIKE	499
DRACULA	1099
DUNE 2	499
EVASIVE ACTION	1149
EYE OF THE BEHOLDER I	749
FLASH BACK	949
FURY OF THE FURRIES	1199
GOBLINS 3	1549
HIRED GUNS	1299
CHAOS KID	999
ISHAR 1	599
MORTAL KOMBAT	1099
ON THE BALL	799
PGA EURO TOUR GOLF	949
POPULOUS II PLUS	399
RELUNION	1349
SIMON THE SORCERER	1399
SYNDICATE	499
THE LION KING	1099
THE SETTLERS	1399
ZOOL	749

CD32 TITULY

7 GATES OF JAMBALA	999
ALIEN BREED SPECIAL QWAK	949
ALL TERRAIN RACING	999
ARABIAN NIGHT	749
ARCADE POOL	949
BANSHEE	999
BATTLECHESS	999
BATTLELOADS	949
BEAVERS	1099
BENEATH A STEEL SKY	1249

BENEFACATOR	699
BIG SIX	599
BRIAN THE LION	799
BRUTAL FOOTBALL	1099
BUBBA N STICK	499
BUBBLE AND SQUEAK	1149
BUMP N BURN	1149
CANNON FODDER	1099
CASTLES 2	999
D-GENERATION	999
DANGEROUS STREETS	1099
DARK SEED	699
DEATH MASK	1149
DEEP CORE	749
DENNIS	999
DISPOSABLE HERO	749
DONK	1149
DRAGONSTONE	1149
ELITE II - FRONTIER	749
EMERALD MINES	799
EVASIVE ACTION	1149
FIELDS OF GLORY	1049
FIRE FORCE	749
FLINK	699
FLY HARDER	599
FURY OF THE FURRIES	1099
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
CHUCK ROCK I	599
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249
INTERNATIONAL KARATE +	749
JAMES POND 2 - ROBOCOD	1099
JAMES POND 3	399
JET STRIKE	999
JOHN BARNES	749
JUNGLE STRIKE	899
KINGPIN	599
LABYRINTH OF TIME	1049
LAST NINJA 3	499
LEGACY OF SORASIL	1099
LEMMINGS	349
LIBERATION	1299
LITIL DIVIL	1149
LOST VIKINGS	999
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MARVIN'S MARV ADVENTURE	1149
MICROCOSM	699
MORPH	549
MYTH	499
NAUGHTY ONES	999
NICK FALDO	1299
NIGEL MANSSELLS WORLD CHAMP.	749
NORTH POLAR	599
OVERKILL/LUNAR-C	1099
PGA EURO TOUR GOLF	999
PIRATES GOLD	1099
PROJECT XP-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
SHADOW FIGHTER	1149
SIMON THE SORCERER	1399
SLEEPWALKER	1099
SPEEDBALL II	599
STRIP POT	3149
STRIKER	1099
SUBWAR 2050	1049
SUMMER OLYMPIX	899
SUPER FROG	599
SUPER METHANE BROS	499
SUPER PUTTY	749
SUPER SKIDMARKS	1149
SUPER STARDUST	1149
SYNDICATE	1349
THE CLUE	1149
THEME PARK	1349
TOP GEAR 2	1149
TOTAL CARNAGE	399
TOWER ASSAULT	1149
TOWN WITH NO NAME	1099
TRIVIAL PURSUIT	1099
UFO	1099
ULTIMATE BODY BLOWS	1099
UNIVERS	999
VITAL LIGHT	1149
WEMBLEY INT. SOCCER	1149
WHALES VOYAGE	1099
WILD CUP SOCCER	1149

MAC TITULY

7TH 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
F-117A STEALTH FIGHTER	1599
FERRARI	899
FLIGHT SIM 4.0	2699
FOKKER TRIPLANE	699
FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST	1599
HARPOON CLASSIC - CD ROM	1049
HELL CAB - 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
JORNEY MAN - CD ROM	1399
LABYRINTH OF TIME	2199
LE CHUCKS REVENGE	1799
LEMMINGS	349
LINKS PRO	1749
LINKS PRO - FIRESTONE	999
MAC ATTACK	399
MAC SIMULATIONS	1399
MASTER OF ORION	1499
MYST - CD ROM	2599
NASCAR RACING	699
OH NO MORE LEMMINGS	1099
OUT OF THE SUN	999
P51 MUSTANG	699
PGA TOUR GOLF	1249
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
SUPER WING COMMANDER	1999
SYNDICATE	1599
TACOPS	1199
TETRIS	1099
THE MAC STARTER PACK	1649
THEME PARK	1599
UNLIMITED ADVENTURES	1449
WARLORDS II	1599
ZORK ANTHOLOGY	599

3DO

3DO HARDWARE včetně jedné hry	21999
6 tlačítkový CONTROL PAD	699
20TH CENTURY ALAMANC	2499
ALONE IN THE DARK	1949
ANOTHER WORLD	1599
BATTLE CHESS	1599
BURNING SOLDIER	1899
CYBERCLASH	1649
DEMOLITION MAN	1649
DRAGON'S LAIR	1749
DRIVING NEED FOR SPEED	1999
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	1949
FAMILY FEUD	1799
HIFA INTERNATIONAL SOCCER	1949
GEX	1999
GRIDDERS	1999
IMMERCENARY	2199
IRON ANGEL	216
MADDEN NFL 94	1949
MAGIC CARPET	2149
MEGA RACE	2349
NIGHT TRAP	1649
OFF WORLD INTERCEPTOR	2799
PATAANK	1749
PEBBLE BEACH	1899
POWER KINGDOM	1899
QUARANTINE	1799
REAL PIN BALL	1899

REBEL ASSULT	1999
ROAD RASH	2199
SAMURAI SHOWDOWN	1999
SESAME STREET NUMBERS	2049
SEWER SHARK	1649
SHERLOCK HOLMES	1949
SHOCK WAVE	2199
SHOCK WAVE OP. JUMP GATE	1699
SLAYER	1949
SOCCER KID	1849
SPACE HULK	1949
STAR CONTROL 2	1999
STARBLADE	2299
SUPER STREETFIGHTER II Turbo	2999
SUPER WING COMMANDER	1949
SYNDICATE	1999
THE ANIMALS	2499
THE HORDE	1749
THEME PARK	1999
TOTAL ECLIPSE	1749
TWISTED GAMESHOW	1949
VIRTUOSO	1949
WAY OF THE WARRIOR	1549
WORLD CUP GOLF	1299

NABÍDKA FIRMY GRAVIS

ACE Audio Card Enhancer	5259
ANALOG JOYSTICK	819
ANALOG JOYSTICK PRO	1139
GRAVIS ULTRASOUND PC GAMEPAD	739
GRAVIS ULTRASOUND PHOENIX	3679
GRAVIS ULTRASOUND S. CARD v 3.74	9959
GRAVIS ULTRASOUND MAX	6970

NABÍDKA FIRMY LOGIC 3

FREE WHEEL	1499
TORNADO	499
DELTA-RAY	599
LOGIPAD	699
SPEED MOUSE 2	449
MOUSE MAT	59
SCREEN BEAT 3 (reprodukční)	599
SCREEN BEAT 4 (velmi zajímavý design)	549
SCREEN BEAT 5	549
SCREEN BEAT PRO 50 (novinka - 50W)	1799
SPEAKERS 25 (reprodukční 25W)	1189
SPEAKERS 80 (reprodukční 80W)	1899

NABÍDKA PRO AMIGU

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

NABÍDKA FIRMY SUNCOM

JOYSTICKY PRO PC	
AXYS	799
FLIGHT MAX	1249
FLIGHT MAX - REBEL ASSAULT	1599
FX 2000	799
G - FORCE YOKE	1999
NIGHT FORCE	649
PC COMMAND CONTROL	649

KARTY, ADAPTÉRY apod.

AMIGA ANALOG ADAPTER	149
CPU CLEAN & VAC (čisticí souprava)	799
GAME PORT 2000	549
GAME PORT 2 PLUS	399
IBM DUAL JOYSTICK (adaptér)	249

DISKOVÉ BOXY

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

ZAHRAŇIČNÍ ČASOPISY

AMIGA ACTION	216
AMIGA CD 32 GAMER	273
AMIGA COMPUTING	219
AMIGA FORMAT	216
AMIGA POWER	216
AMIGA SHOPPER	138
CU AMIGA	216
THE ONE	216
CD POWER PLAY	162
CD ROM GAMES	162
CD ROM MAGAZINE	272
CD ROM TODAY	272
CD ROM USER	273
CD ROM GAMER (QUARTERLY)	272
COMPUTER BUYER	123
COMPUTER SHOPPER	106
MULTI MEDIA & CD ROM NOW	272
PC ANSWERS	216

PC ANSWERS CD	272
PC ATTACK	216
PC ATTACK CD	216
PC GAMES	216
PC GAMER	216
PC GAMER CD	272
PC FORMAT	216
PC FORMAT CD	272
PC FORMAT CD GOLD	349
PC HOME 3.5"	216
PC HOME CD	272
PC PLUS CD	216
PC POWER	219
PC POWER CD	273
PC REVIEW	216
PC TODAY CD	272
PC ZONE	162
PC ZONE CD	216
PC PRO CD INC WINDOWS	123
NET THE INTERNET MAG.	162
INTERNET & COMMS TODAY	162
ST FORMAT	192
MAC FORMAT	216
MAC FORMAT CD	272
MAC USER	138
THE MAC	162
THE MAC CD	216
COMPUTER & VIDEO GAMES	123
3DO MAGAZINE	273
EDGE	164
SEGA OFFICIAL MAGAZINE	138
SEGA POWER	138
SEGA PRO	138
SEGA PRO CD	273
SEGA XS	162

MS HOME

Games	
WINDOWS ENTERT. PACK 1/ 3.5" Engl.	649
WINDOWS ENTERT. PACK 2/ 3.5" Engl.	649
WINDOWS ENTERT. PACK 3/ 3.5" Engl.	649
WINDOWS ENTERT. PACK 4 Dual Engl.	649
WIN. ENT. PACK "Best of WEP" 3.5" Engl.	649
GOLF FOR WIN. 1.0/ 3.5" Engl.	1399
GOLF FOR WIN. 1.0 CD Engl.	1399
GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Pinchurst Engl.	649
GOLF FOR WIN. 1.0 CD Pinchurst Engl.	649
GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Maunakea Engl.	649
GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Banff Engl.	649
GOLF FOR WIN. 2.0/3.5" Engl.	1399
ARCADE FOR WIN. 1.0/3.5" Engl.	849
HAUNTED HOUSE 1.0/CD ROM Engl.	1399

Kids

CREATIVE WRITER 1.0/3.5" Engl.	949
FINE ARTIST 1.0/3.5" Engl.	949
CREATIVE WRITER 1.0/CD ROM Engl.	949
FINE ARTIST 1.0/CD ROM Engl.	949
M. S. BUS - Human Body 1.0/CD ROM Engl.	1399
M. S. BUS - Solar System 1.0/CD ROM Engl.	1399
EXPL. - The World of Nature 1.0/CD ROM Engl.	949
EXPL. - The World of People 1.0/CD ROM Engl.	949

Sports

BASEBALL FOR WIN. 1994 CD ROM Engl.	1349
C. BASEBALL FOR WIN. 1995 CD ROM Engl.	1349

Lifestyle

MUSICAL INSTRUMENTS Engl.	1699
MUSICAL INSTRUMENTS FOR MAC Engl.	1699
DINOSAURS FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl.	1699
DINOSAURS FOR MAC 1.0 CD ROM Engl.	1699
DAN. CREATURES FOR WIN. 1.0 CD ROM	1699
DAN. CREATURES FOR MAC 1.0 CD ROM	1699
ANC. LANDS FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl.	1699
ANC. LANDS FOR MAC 1.0 CD ROM Engl.	1699
ULT. ROBOT FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl.	1699
ULT. ROBOT FOR MAC 1.0 CD ROM Engl.	1699
ART GALLERY FOR WIN. CD ROM Engl.	1699
ART GALLERY FOR MAC CD ROM Engl.	1699

Reference

Magic Carpet

Ještě kompletnější strategie

Ve SCORE 16 jsme vám přinesli rozsáhlý návod na MAGIC CARPET s popisem všech kouzel a strategií jejich používání. Slíbili jsme také pokračování tohoto návodu ve formě malého bestiáře. Neuplynulo ani tolik času a nejen že vyšel datadisk HIDDEN WORLDS, který vás u této geniální hry podrží ještě o mnoho déle, ale i my plníme slovo a přinášíme slibované pokračování návodu.

Pokud patříte mezi zkušené klepače koberců, pravděpodobně se nic nového nedozvíte, ale jestli si na své rohožce teprve vyděláváte svoje první ostruhy, měli byste vědět něco víc o svých nepřítelích. Pro začátek se pozdravíme obvyklým pozdravem - Zlomte Koberec!

CO V MANUÁLU NENAJDETE

Kromě spusty dalších věcí, které v něm nenajdete se v manuálu nedočtete nic o tom, co máte dělat s nepřátelskými kouzelníky. Náš výklad začneme právě u nich. Jestli se vám bude zdát, že jsou pro vás v prvních úrovních největšími nepřáteli monstra a obludky, brzy poznáte, že tím největším nepřítelem jsou právě nepřátelští kouzelníci. Hup na ně!

Způsobů, jak se vypořádat s kouzelníky je několik a jejich použití závisí jednak na vás, jednak na situaci a podmínkách. Někdy vás nepřátelé nechají žít bez povšimnutí, jindy vyvolá postavení první úrovně hradu jejich zuřivost, která končí zničením hradu na jedné a vaší smrtí na druhé straně. Nejlepší obrana je útok, tady je několik z nich.

Pokud stojí byt i nejmenší hrad nepřitele, nemáte šanci ho zabit. Pokud se tedy vydáte na tažení proti nepřátelskému kouzelníkovi, musíte bezpodmínečně zničit jeho hrad. S dostatkem silných kouzel není problém hrad „zmenšit“. Pokud je váš hrad daleko, nepřátelský hrad pár ranami „načnete“, potom v jeho blízkost sestřelíte cokoli a obarvíte vzniklou manu - vaše balóny se vydají na cestu k zámku nepřitele. Když budou na dohled, plnou silou zaútočte na hrad a obarvíte vypadlou manu, kterou budou hned sbírat balóny - dřívě, než se mana vrátí zpět. Když bude hrad na stupni jedna, můžete přistoupit ke konečné fázi exekuce.

Nejlépe tak, že do poslední věže vystřelíte (jeden, dva meteory) a pomocí Magického zraku zjistíte, kde je

čaroděj. Když se přiblíží k zámku, vypalte několik meteorů, v jejichž výhni shoří jak poslední zbytky hradu, tak čaroděj. Pokud má nepřítel kouzlo Rebound, miřte na zámek nebo použijte Lightning Bolt.

Je možno postupovat i jinak - zejména v pokročilejších úrovních to není tak snadné. Jednou z možností je vyprovokovat souboj mezi čaroději navzájem - třeba tak, že jednoho čaroděje „přitáhnete“ kouzlem Duel k hradu jiného čaroděje. Obdobně, i když nebezpečněji a bez použití kouzla Duel můžete k hradu nalákat i nestvůry. Jeden rozzuřený drak udělá s hradem kouzelníka velice krátký proces. To platí i o armádě nemrtvých, kterou můžete později vypouštět u nepřátelských hradů.

V některých úrovních, kde nemají hradu ani ostatní kouzelníci (jako třeba úroveň 31. Idyry) se zdá nejlepším nápadem nechat nepřátele pouštět se do soubojů s monstry. Poškádkujte kouzelníka a až se vydá vás pronásledovat, proleťte hejnem Griffinů. Pokud jeho střela zasáhne jednoho z nich, můžete se zblízka podívat, jak rychlá může být smrt po zásahu blesku.

Tolik k nepřátelským kouzelníkům. Teď už se ale podíváme na to, co v manuálu sice najdete, ale moc si při tom nepočtete.

BESTIÁŘ

Apes (Opice)

Neškodné opičky, kterých byste se neměli v žádném případě bát. Sprška fireballů zlikviduje každou z nich v mžiku. Opice jsou nepříjemné v případě, že jejich hejno útočí na váš vlastní zámek, ale i s tím si dokážete poradit - můžete jejich pozornost strhnout na sebe a jejich kamenům se snadno vyhnete pohybem do stran.

Bees (včely)

Včely (i když to jsou vosy) jsou předmětem obroské nenávisti snad všech hráčů téhle hry. Zásadně útočí v rojích a pokud se kdokoli ocitne uprostřed takového roje, jeho dny jsou definitivně sečteny. Ani útok roje na zámek není nic příjemného - díky jejich rychlosti a manévrovacím schopnostem je problém je zasáhnout - jsou rychlejší než koberec. Pokud včely útočí na silný zámek, je asi nejlepší stát u zdi s střelou souběžně se zdi na útočící hmyz. V počátečních fázích to však většinou není možné a nálet včel zničí zámek dřívě. Proto bylo vyvinuto několik velice účinných strategií.

Tou nejlepší je právě použití zámku k likvidaci velkého množství včel - stačí vystřelit kouzlo Castle přímo doprostřed roje včel a vzniklou manu okamžitě obarvit. Pokud se to podaří, mana je blízko a je jí dostatek, je možné okamžitě zvětšit zámek na úroveň 2 - tím zničíte obrovské množství rojících se včel a s trochou štěstí získáte i další manu k rozšíření na úroveň 3. Zbylé včely snadno zpacifikujete.

Pokud váš hrad již stojí a vy nemůžete použít kouzlo Castle, vypořádejte se se včelami jinak. Střelení Fireballů je řešením, ovšem naprosto nejlepší je Lightning Bolt - jak na včely, tak na orly. Pár meteorů zdálky usmaží i slušné stádečko včel, stejně jako Lightning Storm a jestli chcete plýtvat, tak i Volcano a Global Death. Než takové plýtvání ale raději včely využijte - pokud se vám podaří nalákat roj na nepřátelský zámek a včas se odteleportovat pryč, bude mít majitel zámku starosti až nad hlavu!

Crabs (Krabi)

Krabi jsou opravdu odporná stvoření a je třeba dát na ně vyjímečný pozor. Pokud to jde, nenechte kraba vyrůst! Krabi totiž požírají volně ležící manu - čím více se jim dostane do klepet, tím jsou silnější. Malý krabík má kouzlo fireball, střední už Lightning Bolt a dospělý vrhá Meteory! Jako by toho nebylo dost, plně dospělý krab klade vajíčka, z nichž se rodí další generace hladových koryšů. Množení krabů zabráníte buďto rychlým obarvováním a sbíráním manu (což je ale obtížné vzhledem k tomu, že z mapy nepoznáte, kde krabi jsou), ničením vajíček a samozřejmě vyhlazováním krabů. Právě to poslední ale není tak snadné.

Jestli pár Fireballů stačí ma malého kraba, se středním budete mít potíže a ten největší je neporazitelný golem! Sřezte se toho, aby se velký krab dostal k vašemu zámku! Pokud k tomu dojde, zničte jej za každou





cenu. Velice účinné je kouzlo Wall of Fire, ale jeho používání vyžaduje trpělivost - musíte je neustále obnovovat. Pár desítek meteorů vyřídí i velkého Kraba, ale pokud stojí u zámku, vyřídí i zámek.

Nic ale není nemožné a na kraby můžete snadno a jednoduše vyžrát - pokud máte kouzlo Crater či Earthquake, není nic snazšího než kraba prostě utopit - zbavte se půdy pod jeho nohama a brzy vám hlubiny moře vydají jeho manu - bez ohledu na velikost kraba, utopí se každý! Topit můžete samozřejmě všechny pozemní příšery, ale právě u Kraba to nejvíce oceníte!

Dragons (Létající červi)

Nevěřte tomu, že by tahle potvůrka měla být pro vás překážkou. Létající červi, spíš než Draci, to je to. Stejně jako u jejich pozemní verze, nejlepším způsobem, jak se s nimi vypořádat je kroužit okolo za soustavného střelení - pár obyčejných fireballů skončuje s každým červíkem. Členitá tělíčka draků jsou poměrně bohatá na manu, a tak si ji nenechte ujít!

Emu Riders (Jezdci Emu)

Nájezdníci na vyhynulých ptácích Emu jsou nebezpečnými lučištníky. Nebezpečnými pro svou rychlost a při velkém počtu i pro svou útočnou sílu. Poradíte si s nimi stejně, jako s ostatními pozemními jednotkami - pár fireballů, možná někdy i silnějších kouzel při velkém počtu. Na škodu není ani topení, pokud se nacházejí poblíž pobřeží. Jinak nic, s čím byste si měli dělat starosti.

Genie (Džin)

Džinové jsou v této hře skutečnou vosinou v... za krkem! Vyhýbejte se jim ze všech sil. Jeden Džin za vámi se vás nepustí a neustále vám bude vysávat manu - hlavně zpočátku každé hry vám tak zabrání v používání jakýchkoli kouzel. Je několik způsobů, jak Džina sestrást - pokud nemáte silná kouzla, zapomente na to, že byste ho zabili - když už má na kahanu, teleportuje se pryč z bojiště a hojí se. Jedním ze způsobů jak se Džina zbavit je rychlý let nízko nad zemí, klikování a modlení se, aby vás ztratil. Není špatné ani používat teleportač-

ních zrcadel, které dočasně Džina zmatou. Nejlepší způsob je ale jiný - najdete si jiného kouzelníka a lette za ním. „Váš“ Džin, kterému je lhostejné, z koho saje manu, se příležitostně upne na nepřátelského kouzelníka a vám se tak uvolní ruce.

Cítíte-li se šťastní, můžete zkusit zabít džina zámek (CASTLE) hned na začátku a ušetřit si tak starosti se vším výše uvedeným. Pokud ovšem máte dostatek many, můžete Džina bez problému zlikvidovat třemi Meteory vypálenými v rychlém sledu dříve, než se stačí teleportovat pryč.

Griffin (Griffin)

Létající koně, jak jsou Griffini někdy nazýváni, patří mezi nejnebezpečnější protivníky. Jsou vyzbrojeni kouzly Lightning Bolt, Rebound a dokážou odhalit neviditelného protivníka. Zásah několika blesků bývá smrtelný. Tato monstra mají však jednu pozitivní vlastnost - neútočí, dokud nejsou napadeni, čehož lze velice snadno využít. Například tak, že do jejich hejna nalákáte nepřátelského kouzelníka. V každém případě je zpočátku hry zcela ignorujte do doby, než budete mít kouzlo Lightning Bolt, proti stádu je ještě lepší Lightning Storm.

Na Griffiny útočte vždy z dostatečné vzdálenosti a nikdy ohnivými kouzly, pokud se budete držet našich rad, neměl by s těmito potvůrkami být vážnější problém.

Kraken (Kraken)

Mořské obludy vyplouvající na povrch z hlubin jsou smrtelně nebezpečnými stvůrami, kterým je radno se vyhnout. Stejně jako Griffin má i Kraken kouzlo Lightning Bolt, ale navíc disponuje i kouzlem Duel. Uniknout z jeho smrtícího dosahu bývá velice těžké - když už si člověk myslí, že je v bezpečí, kouzlo Duel ho přitáhne zpátky přímo do palby Krakenových blesků.

Zničit jedoho Krakena není těžké, ale proti většímu množství těchto obrů se zapotí i silný kouzelník. V každém případě se snažte útočit z velké dálky, mimo dosah kouzla Duel, kterým by si vás Kraken přitáhl do svých spárů. I když Krakena resp. Krakeny můžete teoreticky zabít použitím kouzla Castle, je pravděpodobné, že pokud se vám nepodaří zničit všechny, přežijí Krakeni zámek okamžitě srovnají s hladinou moře. Používejte

proto standardní útočná kouzla jako Fireball nebo Lightning Bolt, později samozřejmě Meteor. Je to smutné, ale Krakena nemůžete utopit, ani kdybyste se roztrhali.

Skeletons (Kostlivci)

Armády nemrtvých pochodují zemí od hradu ke hradu a svými šípy zabíjejí vše, co jim přijde do cesty. Opětovné zabíjení kostlivců je potěšením, pokud máte dostatek many pro útočná kouzla. Protože se kostlivci někdy zarazí na břehu moře, vhodné je i použití kouzel Earthquake nebo Crater k decimování většího počtu chřestících koster. Pokud zabijete „přírodního“ kostlivce, získáte jeho manu. Když ale zničíte kouzlem přivolaného, žádná mana se neobjeví.

Trolls (Trollové)

Trollové, podobně jako opice nepředstavují žádnou velkou hrozbu. Vrhají sice těžké kameny, ale uhnout takovému kamenu je velice snadné, pokud zrovna nejste zámek. Když Trolly nenecháte přiblížit do blízkosti zámku, nemáte se čeho bát a můžete v jejich řadách úspěšně zasévat zkázu jakýmkoli bojovým kouzlem. Jen dejte pozor na jejich regenerační schopnosti a ujistěte se, že je zasažený Troll opravdu mrtvý!

Vultures (Orlové)

Orlové sice nejsou tak iritující jako včely, ale za jistých okolností vás mohou rozčlíit. Stejně jako včely útočí jen zblízka, ale vzhledem k jejich rychlosti a množství to není nic příjemného. Orlové jsou navíc menší než přerostlé včelíčky a zasáhnout je v plné rychlosti není snadné. Vyzbrojení kouzlem Lightning Bolt to jistě dokážete, ale dá to práci.

Worms (Červi)

Pomalí, líní a neškodní červíci jsou ideální zásobárnou many v raných fázích hry. Stačí kolem nich létat v soustředných kruzích a vypouštět firebally - pár zásahů a mana prýští z celého těla ex-červa. Pokud není červů skutečné stádo, nemá smysl používat silnější bojová kouzla a kouzla hromadného ničení. Právě na červech střelících firebally se naučíte manévrovat s kobercem a uhýbat jejich střelám.

Wyvern (Wyvern)

Wyvern je to, čemu my říkáme drak. Vlastně Drak, s velkým „D“ skutečně na místě. Noční mūra každého hráče, prznitel hradů a vrah kouzelníků - to je Wyvern, létající pevnost! S Wyverny si užijete spoustu legrace. Třeba když vás ve vteřině usmaží ve výhni kouzla Rapid Fireball nebo když zpusťte váš zámek. Při boji (pokud k němu dojde) si musíte osvojit několik zásadních pravidel.

Nedoufejte, že Wyverna zabijete bez silného zámku a dostatečné zásoby many - můžete ho sice pomalu pižlat slabými kouzly, ale protože se dokáže rychle regenerovat, nemáte šanci ho zabít. Nejúčinnější je kouzlo Global Death, ale jeho použití proti drakům vyžaduje skutečně dlouhý trénink a pevné nervy. O něco jistější je kouzlo Meteor, ale musíte jich vystřelit okolo patnácti! Za každou cenu se také snažte Wyverna udržet stranou vlastního zámku. I za cenu vlastní smrti (dokud stojí zámek, nic se neděje) Wyverna vylákejte daleko od zámku - nejlépe k zámku jiného kouzelníka! Na toto monstrum neplatí taktika s používáním kouzla Castle a je i velmi malá pravděpodobnost, že ho zabijete kouzlem Volcano.



Jan Eisler

Stone Prophet



(kompletní řešení)

Jestliže vás v minulém SCORE zaujala přímo egyptologická recenze této senzační RPG hry a dali jste na naše rady, pravděpodobně se teď proháníte po zemi Har.Akir, odháníte pouštní zombie, bojujete s neporazitelným Senmetem a proklínáte nás, že jsme nevydali návod. Dost klení a spílání, návod leží před vámi a za pár hodin budete moci naposledy zamávat pouštní výhni. Je před vámi ale dlouhá cesta.

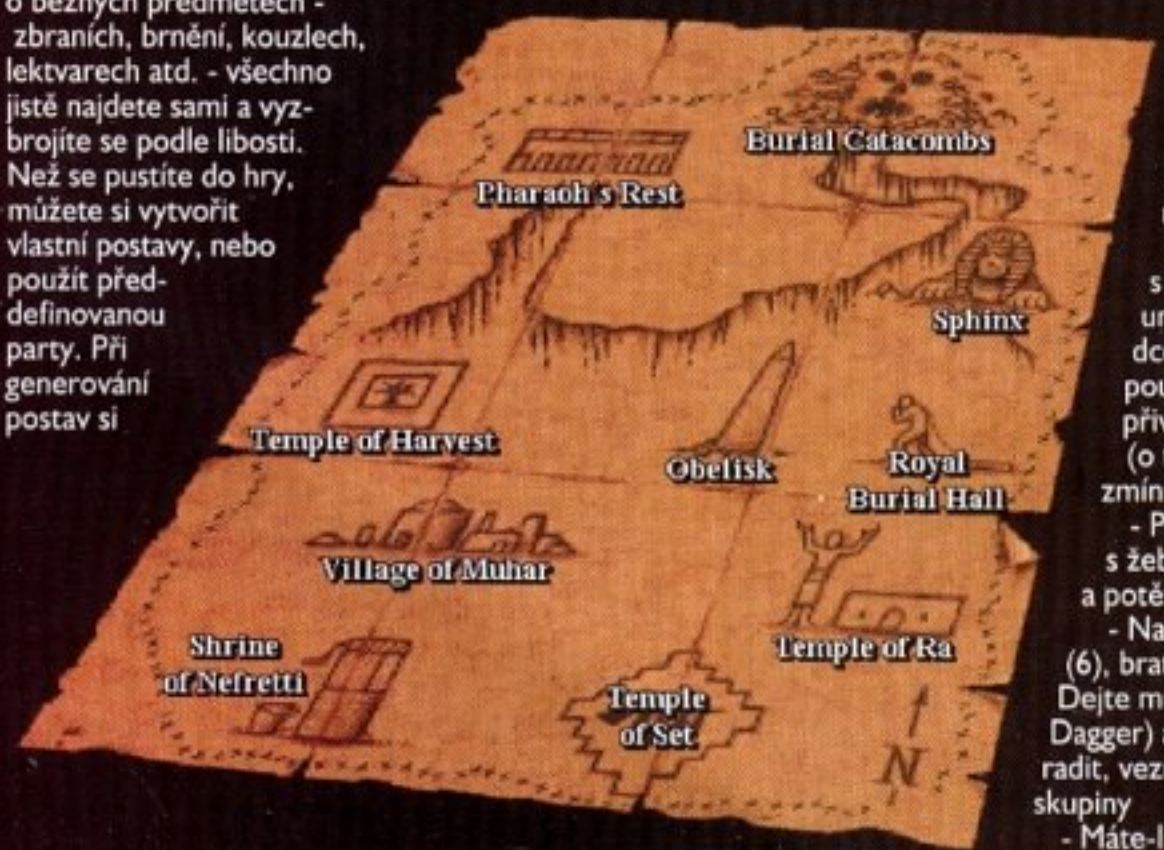
Několik slov k tomu to návodu. Jak si můžete všimnout, raději než zahltnout vás mapami chceme nastínit nejdůležitější momenty příběhu a problémové situace. Věříme, že si s dungeony, skrytými tlačítky, průchozími stěnami a nepřáteli poradíte sami. V popisu jednotlivých bludišť samozřejmě nenajdete zmínku o běžných předmětech - zbraních, brnění, kouzlech, lektvarech atd. - všechno jistě najdete sami a vyzbrojíte se podle libosti. Než se pustíte do hry, můžete si vytvořit vlastní postavy, nebo použít předdefinovanou party. Při generování postav si

bezpodmínečně vytvořte alespoň jednoho kouzelníka, pokud možno s jediným povoláním v celé hře nebudete mít možnost naverbovat žádného mága. Druhá postava může být cokoli, osobně doporučuji povolání Cleric/Fighter, ale výběr je na vás. Při nabírání postav buďte obezřetní - i když postavu můžete po propuštění ze skupiny znovu najít na původním místě, měli byste se držet stejných postav, které budete trénovat. Vše doporučuji naverbovat vistani zloděje Pietra (na jihu vesnice) - s jeho páčidly nebude pro vás jediný zámek problémem! Pouštní troll (nejdete ho kousek severně od Sfingy) je

vynikající bojovník, když ho navlečete do brnění z Burial Catacombs, je to smrtící nástroj ale pozor - nezískává zkušenosti a nevyvíjí se. Lvi bojovník Hrak Tur (Severovýchodně od Obelisku) je výborný bojovník a navíc se vyvíjí jako každá jiná postava. Vyberte si podle libosti - dobrodružství začíná - ať vás Nefretti provází!

Hned na začátku seberte Vistani dagger, který zbyl po mrtvé dívce. Vydejte se na sever do osamocené staně němé ženy. Promluvte s ní - pošle vás na východ. Vydejte se tedy východně od staně až dorazíte ke studni. Seberte teleportační kámen (Village of Muhar Teleportation key) - s jeho pomocí se můžete odkudkoli teleportovat na místo určené, stejně jako pomocí ostatních teleportačních kamenů, které postupem času najdete. Sestupte do studny a hned na okraji bludiště najdete vyčerpanou dívku - Sennef. Vezměte ji do skupiny a pomocí teleportačního kamene se teleportujte do vesnice Muhar. (Pokud budete mít u studny problémy s nemrtvými zombiemi a máte ve skupině klerika, použijte jeho schopnost „Turn undead“ a je po starostech). Ve vesnici promluvte s hochem na severozápad od teleportačních kamenů (1), dostanete mapu země Har'akir. Ve vesnici je také nutné udělat následující:

- Promluvte s náčelníkem vesnice (2)
- Najděte ženu (3), jejíž manžel se vydal do pouště, promluvte s ní a hned se vydejte najít jejího manžela. Tohoto nešťěstníka najdete severně od vesnice a východně od Temple of Harvest v poušti. Dostanete od něj pytel se zásobami, který donesete zpátky ženě (není to samoučelné, je to jeden z dobrých skutků, který musíte vykonat)
- Promluvte s mužem, kterému umírá žena (4). Jeho dcera odběhne do pouště a vy ji posléze přivedete zpátky (o tom se ještě zmíníme v návodu)
- Promluvte s žebrákem (5) a potěšte ho
- Najděte vistani muže (6), bratra zemřelé dívky. Dejte mu její nůž (Vistani Dagger) a pokud můžeme radit, vezměte ho do skupiny
- Máte-li chuť, vezměte do



skupiny i další postavu (lvi muž je severně od vesnice, o trollovi jsme už mluvili a další postava je kousek západně od chrámu Seta).

Vydejte se zpátky do studny a sestupte do ztracené svatyně Nefretti. Ve svatyni bezpodmínečně najdete teleportační klíč, dvě magické oči EYE OF NEFRETTI, HELM OF TELEPATHY a ANHKTEPOT SEAL QUARTER (je v jihozápadní části hlavní úrovně). Poslední zmíněný předmět je jedním z osmi úlomků, které nutně potřebujete k dohrání hry. Každé bludiště (až na Ancient Sphinx) ukrývá jednu čtvrtinu jednoho z amuletů - buďto Anhktepote Seal nebo Hieronphant Seal - najděte a spojte všechny úlomky a vítězství je vaše. Nicméně až najdete výše zmíněné předměty, vydejte se zpátky ke staně slepé a němé ženy, nasadte si helmu (Telepathy) a promluvte s ženou. Dejte jí magické oči, vezměte ji do skupiny, společně se vydejte k Obelisku (bezpečně ho najdete tak, že půjdete přesně na severovýchod od vesnice Muhar) a sestupte do podzemí.

V podzemí obelisku promluvte s duchem stážce (a případně se vraťte pro propuštěného člena skupiny, protože Min Deir vás tady opustí). V podzemí je spousta zajímavých věcí. Především je to osm částí klíče k prorocství - roztrhaný svitek.



Když najdete všech osm částí, můžete vesele luštit prorocství až do otupění (není to ale k ničemu, jsou to jen stopy k řešení hry). Nezapoměňte najít část amuletu (HIEROPHANT SEAL QUARTER) uprostřed Lower Level 3 a OBELISK TELEPORTATION KEY. Až vyluštíte prorocství, můžete bez obav opustit bludiště a vydat se do chrámu boha Seta.

V Setově chrámu promluvte s nejvyšší kněží Isu Rehkotep (nebojte se, už je několik století po smrti) a vydejte se vstříc hadům a dalším nestvůrám. Dveře v tomto chrámu otevřete pomocí malých figurek hadů (je jich celkem devět), ale až potom, co použijete kouzlo True Seeing (uvidíte ožvile sochy hadů, které klíče přijmou). Až najdete Helm of True Seeing, budete mít po starostech. Ze Setova chrámu si odneste MAGICAL WATERING URN (za dveřmi na jihovýchodě Temple Grounds), ANHKTEPOT SEAL QUARTER (na jihozápadě) a TEMPLE OF SET TELEPORTATION KEY (uprostřed hlavního sálu). V žádném případě se nepokoušejte zabít mumií Senmeta v podzemí - je to zatím ztráta času. Až se vyřadíte na hadech, vydejte se do Temple of Harvest.

V první úrovni Temple of Harvest najdete kromě obligátního teleportačního klíče také MASK OF HATHOR (v jedovaté zóně v pravé části bludiště), s jejíž pomocí přesvědčíte kočičku v levé části bludiště, aby vám přinesla klíč (samozřejmě můžete použít také klerické kouzlo „Speak With Animals“, ale není to ono). V místnosti za kočičkou najdete FELINE FIGURINE. Ve středu chrámu promluvte s mnichem a dejte mu MAGICAL WATERING URN - dostanete klíč k podzemí. Tady také najdete holčičku, která utekla z vesnice - vezměte ji sebou a dovedte ji k otci do vesnice - další dobrý skutek je na světě. Pak se vraťte k mnichovi do chrámu,



z hlavní místnosti seberte AIR SPORES (je jich tady deset) a vydejte se do podzemí. V podzemí použijte sošku kočky k otevření prvních dveří (vlevo nahoře ve velkém sále) a ostatní dveře otevřete použitím dalších figurín, které zde najdete. V tomto patře také najdete svitek SECRET OF THE SPHINX, který si bezpodmínečně přečtěte. Dále seberte COFFER OF RA, LARGE CHAIN a SPECIAL SCROLL OF RETIREMENT. V otrávené místnosti dejte každému členovi skupiny jeden AIR SPORE a použijte. Na konci zamořeného pole je Anhktepótův sluha - použijte COFFER OF RA a další část amuletu je vaše! Nic vám nebrání vydat se na pohřebiště!

V Burial Catacombs nezapomeňte na to, že dobrý Troll je mrtvý Troll a proto, aby se tahle dlouhoruká potvora odebrala do věčných lovišť je potřeba zabránit jeho regeneraci - nejlépe použitím ohnivých zbraní (klerický 'Flame Blade') nebo ohnivých kouzel. V tomto dunegonu najdete TEKHEN, SLUTE, HIEROPHANT SEAL QUARTER, Trollí brnění a brnění lviho muže (VEMIC ARMOR). V severozápadní části prvního patra, za průchozí

stěnou je podivná bytost - nemrtvá bojovnice Glorianta. Vezměte ji do party a nemusíte vyvolávat duchy. Nicméně, až projdete celé katakomby, teleportujte se do „vyčištěného“ chrámu Seta, sestupte do podzemí a zabilte Senmeta (raději si předtím připravte kouzlo 'cure disease'). Jakmile se mumie rozpadne na prach, okamžitě použijte SPECIAL SCROLL OF RETIREMENT - na každého, i na nemrtvého Senmeta jednou dojde a Glorianta vám bude vděčná (nemluvě o bodu za dobrý skutek).

Vypravte se ke Sfinze a pokud jste si přečetli výše uvedený svitek o jejím tajemství, můžete vstoupit. V bludišti pod Sfinzou najdete spustu věcí v hrncích a také spustu monster tamtéž. Hr na ně! V Hall of Insight najdete THOUGHT BOTTLE a ústa na zdi, která znají heslo k této láhvi. Až budete znát heslo, můžete se podívat na hezkou animaci, která je v láhvi ukryta. V dalším patře, Labyrinth of the Magi, otevírejte dveře známými soškami zvířátek - na konci bludiště najdete GOLD WHISTLE. Vraťte se do vesnice Muhar a dejte se na sever. Po chvíli uvidíte v dálce ducha. Než se přiblížíte, zahrajte na TEKHEN'S LUTE, potom se přiblížíte a vyslechnete si píseň - dozvíte se důležité heslo. Jděte na východ země, k obrovské soše. Použijte na ni LARGE CHAIN a vyslovte jméno TEKHEN - otevře se vám cesta do podzemí.

V ROYAL BURIAL HALL poslechněte rady moudrých úst na zdi a postupujte podle uvedené rady (vstupujte do teleportů v pořadí Sever, Jih, Západ, Východ). Na konci této úrovně budete souzeni za svoje dobré skutky a pokud uspějete (jako že ano), můžete vstoupit do Brány mrtvých - dozvíte se lokaci SCROLL OF RETURN.

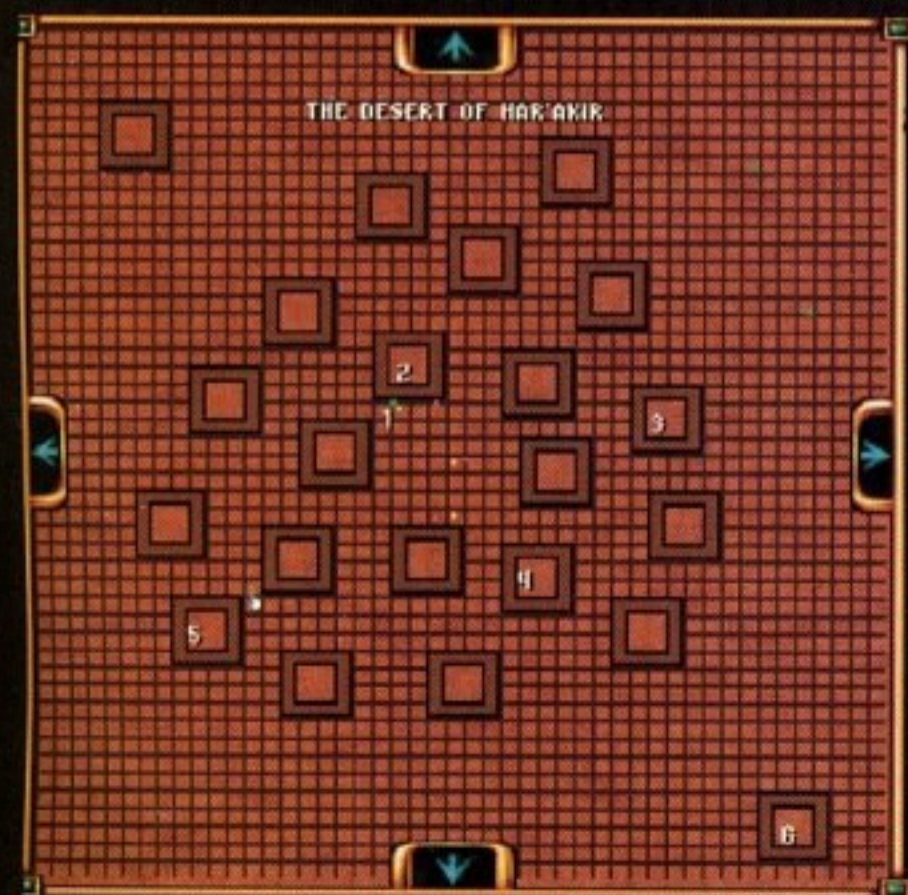
Nezapomeňte také na HIEROPHANT SEAL QUARTER, který je za východním teleportem, za tajnou stěnou. Až budete hotovi s osudem, vydejte se hledat pohřbený Chrám boha Ra. Najdete ho tak, že půjdete od vztyčených rukou na východě země na jih k prvnímu kamenu, potom na východ k dalšímu a potom pár kroků na jih - přímo do hlubin země (mapu k výše uvedenému najdete v hlubinách Sphinx).

Chrám Ra skýtá mnohá překvapení, z nichž největší je odporný Pyre Elemental. Naštěstí to ale není nic, s čím by si 'Lightning Bolt' zkušeného kouzelníka neporadil. Nicméně, vaším úkolem bude nalezení osmi slz TEARS OF RA. Když je umístíte do otvorů v sakrální místnosti, dostanete poslední část HIEROPHANT SEAL. Složený amulet umístíte do podstavce v místnosti, ve které odpočívá sám Hierophant. Teď jste připraveni vydat se přímo do vosího hnízda. Vzhůru do PHARAO'S REST. Pokud jste v Temple of Ra našli PHARAOH'S REST TELEPORTATION KEY, budete

tam vmžiku.

Překonejte všechny nástrahy bludiště (na počátku musíte dvakrát stoupnout na každý ze sedmi náslapných spínačů aby se otevřela cesta dál, ale to jen tak na okraj), až se ocitnete před obrazem muže s orlem (ve druhém patře), třikrát zapísejte na GOLD WHISTLE a pokud máte HELM OF HATHOR (nebo 'Speak with animals'), orel vám přinese ztracené HERO'S HEART. V úrovni Crypt of the Hight Priest byste měli najít MALLET. Když potom vložíte srdce do otvoru ve dveřích před faraónovou hrobkou a uvnitř udeříte palicí na gong, Anhktepota máte před sebou! Než ale udeříte do gongu, nezapomeňte sebrat poslední část amuletu, složit i druhý SEAL a vložit jej do podstavce jižně od faraonovy hrobky - aktivujete tak teleport přímo do svatyně Hierophanta. Až se Anhktepót probudí z dlouhého snu, nečekejte až vás zabije (což pravděpodobně několikrát stejně udělá) a vylákejte ho až k teleportu (pokud budete mít problémy s otevíráním dveří bez zámků, zkuste kouzelnické kouzlo 'Knock.. Proběhněte teleportem a nechte dva odvěké soky - Anhktepota a Hierophanta, at se vypořádají sami se sebou. Rychle se pomocí teleportačního kamene teleportujte před Temple of Ra a dejte se na východ - tam, když vás už nebude spalovat smrtící stěna ohně najdete SCROLL OF RETURN. Nezbyvá, než se naposledy rozhlédnout po zemi Har' Akir, použít SCROLL OF RETURN a blahopřát si k dokončení téhle báječné hry. Říkal jsem, že to bude jen pár hodin...

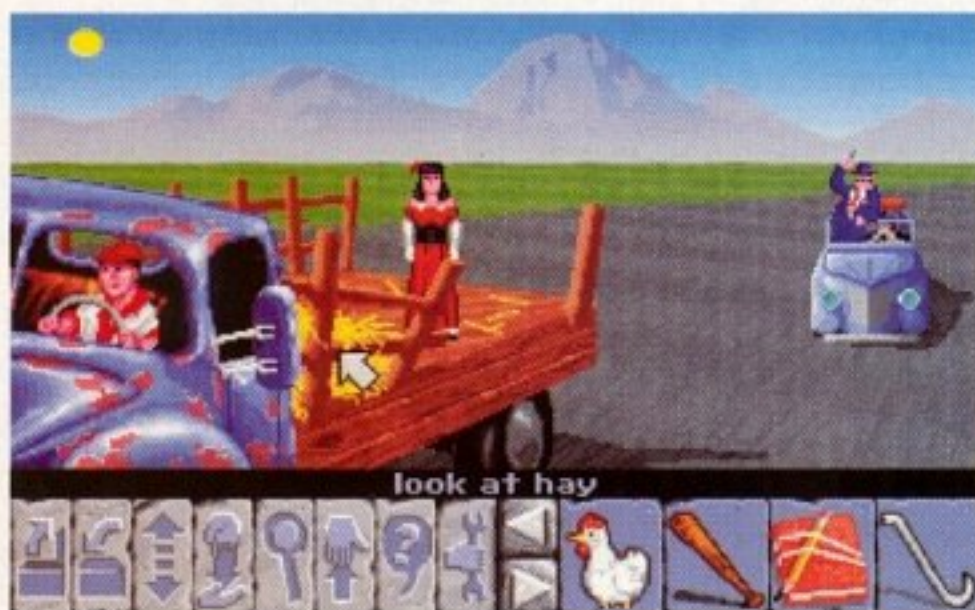
Jan Eisler



návody

Flight of the Amazon Queen

Jestli se chcete stát dalším následovníkem Indiana Jonese, přeneste se do třicátých let našeho století a řiďte se podle následujícího návodu. Určitě se vám to povede!



UMĚLÉ POPRSÍ A CESTA NA KRAJ SVĚTA

Ocitnete se zamčeni v malé místnosti, vaším prvním úkolem bude uniknout z hotelu a dostat se včas na letiště ke svému letadlu. Seberte paruku (WIG), a dvě prostěradla (SHEET). Použijte prostěradla na sebe, přivažte je k radiátoru a sešplhejte dolů. Pohněte žebříkem, seberte umělé poprsí (COMEDY BREASTS) a páčidlo (CROWBAR). Jděte po schodech nahoru, přemluvte recepčního, aby vám dal klíč a klíč vezměte. Potom se ještě vraťte po prostěradlech nahoru, vypačte truhlu a seberte ručník. Znovu dolů, odemknout dveře a přemluvit Lolu, aby vám pomohla. Až bude ve sprše, dejte jí ručník - dosnateť dámské šaty, které si oblékněte (musíte mít ovšem dostatečné poprsí a paruku) a vyjděte ven. zatímco pojedete na letiště, bude vás pronásledovat automobil. Zvedněte seno (HAY) a pod ním najděte olej (OIL) Vylijte olej na silnici a máte vyhráno. Na letišti promluvte s Andersonem, jednou dobře mířenou ranou ho sraďte k zemi a můžete vyrazit přímo do Amazonského pralesa.

Až se vzpamatujete z havárie letadla, promluvte se Sparkym a dostanete párky (BEEF JERKY). Prohledejte sedadla a najděte kupón (COMIC COUPON). Otevřete pytel na zemi a uvnitř seberte nůž (KNIFE) a zapalovač (LIGHTER). Než odejdete z letadla, promluvte ještě s Faye. Venku hodte párek do vody, seberte kus vrtule (PROPELLER) a nožem odřízněte leknín (USE KNIFE ON LILLY STEM). Vrtulí odpádlujte na břeh. Nejprve se vydejte doprava, uslyšíte papouška a kryptickou zprávu. Nožem uřízněte lianu (VINE) a jděte zpátky, až k provazovému mostu. Spravte most provazem (USE VINE ON SUPPORT ROPE) a seberte banán. Vraťte se zase zpátky a dojděte ke gorile, kterou rychle přesvědčíte o tom, že jako africké zvíře nemá v jižní Americe do dělat. Vystupte na skálu a rozhlédněte se po kraji. Dobrodružství začíná...

VYRÁŽKA A LENOCHOD

Nejprve vyražte do obchodu k Bobovi (TRADER BOB). Promluvte s ním a slibte najít Azuru. Dejte mu zbytek párků (BEEF JERKY) a za peníze kupte vysavač (VACUUM CLEANER). Dále jděte do továrny FLODA, před domem seberte květinu a uvnitř promluvte se sekretářkou. Rekněte jí, že jdete čistit pokoje (fumigate) a jděte dál. V knihovně seberte jen peníze pod postel (COUCH) a jděte do kuchyně. Promluvte s kuchařem a potom mu dejte banán (BANANA). Až odejde, seberte psí žrádlo (DOG FOOD) a sýr (CHEESE BITS). Jděte dál do další místnosti. Otevřete poštovní pytel (MAIL BAG) a uvnitř seberte dopis (LETTER),

který si prohlédněte. Otevřete skříňku (FOOT LOCKER) a seberte hračku (SQUEAKY TOY). Vyjděte ven z Flody a před domem dejte psovi nalezenou hračku (SQUEAKY TOY). Teď si odskočte zpátky na začátek na Crash site a seberte další banán. Pak jděte do džungle a dejte se levou stezkou. Použijte květinu (FLOWER) na lenochoda a pokračujte v cestě. Promluvte s Budem dozvíte se o jeho intimní vyrážce. Od Skipa potom dostanete comics, o který vás žádal Sparky (je to ten, ve kterém bojuje s mafii - Mob). Prohlédněte si Comics a vypadne z něj stránka. Spojte

vytrženou stránku s kupónem (COMICS COUPON) a získáte nákres (BLUEPRINT), který je skutečně na nic. Vraťte se znovu na Crash site a dejte comics Sparkymu - dostanete pilník (FILE). Teď znovu do džungle, tentokrát se dejte cestou napravo kolem jezírka. Od jezírka odejděte doprava a projděte kolem převlečené gorily.

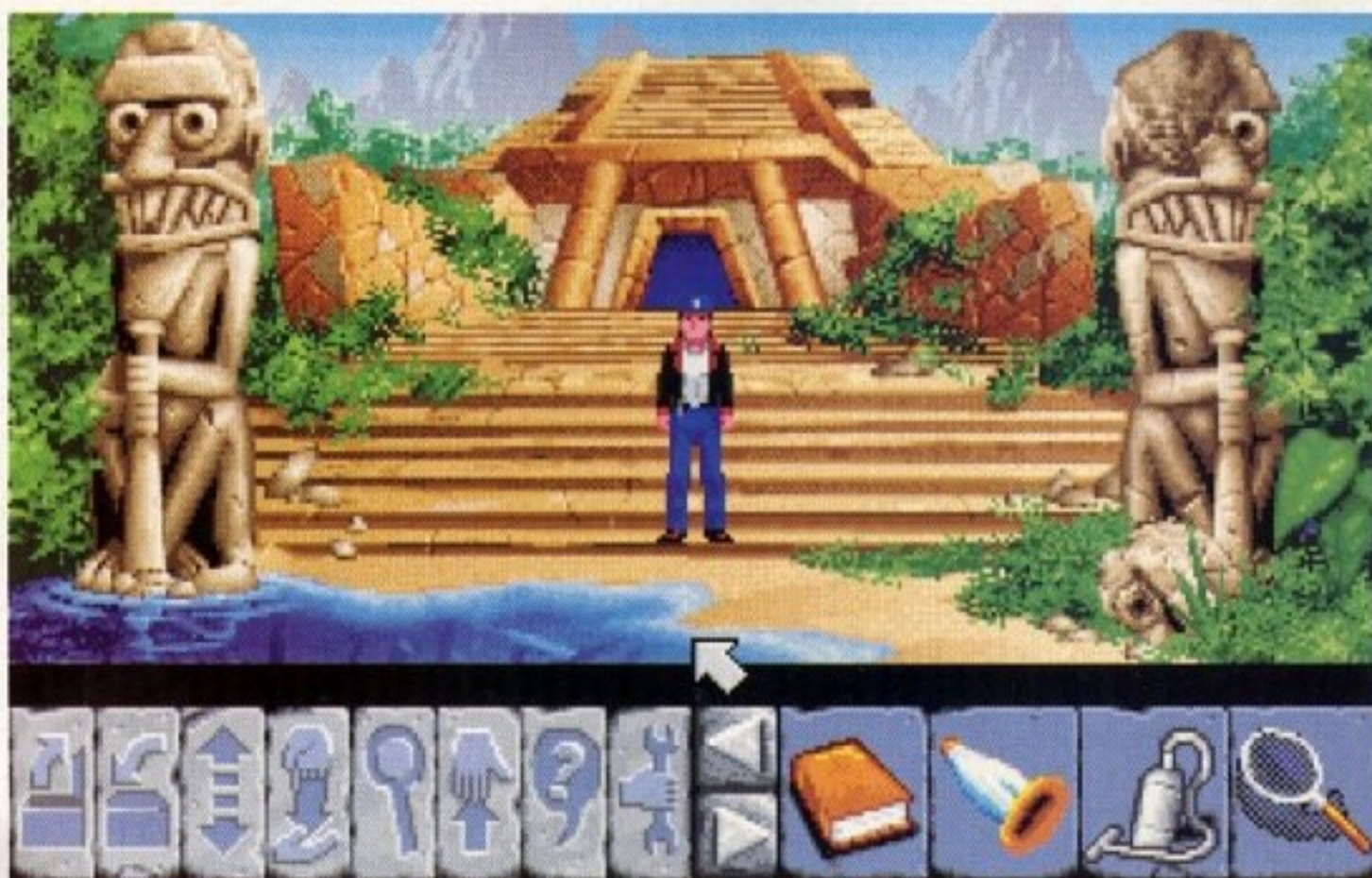
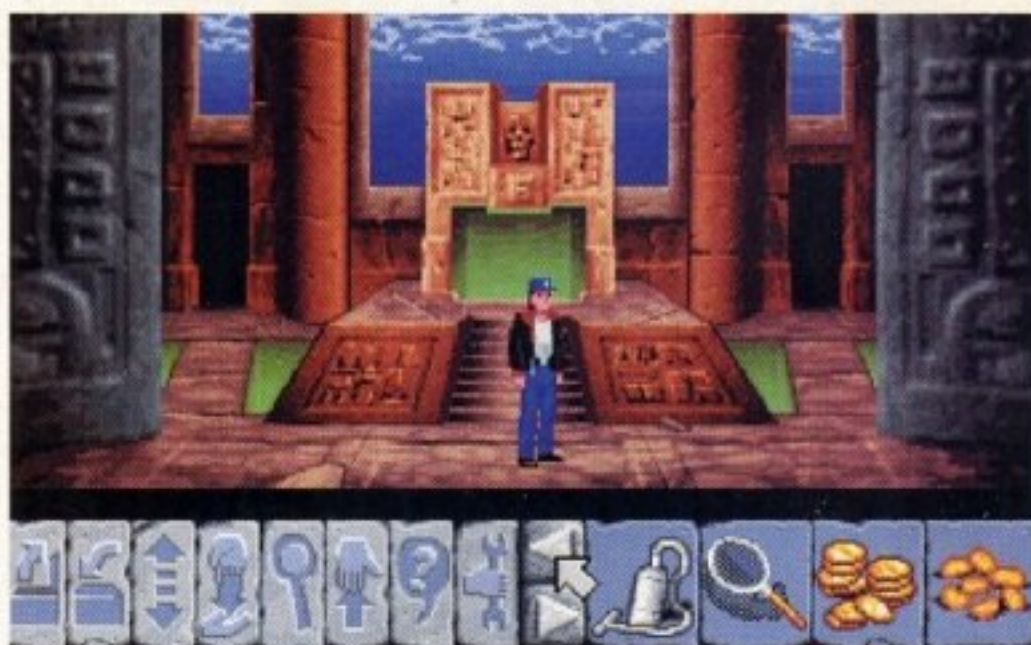
U misionářů vyměňte opici s kokosem banán za ořech (COCONUT) a nožem ořech otevřete. Promluvte s Mary a Pygmejích a vyměňte jí pilník (FILE) za slovník (DICTIONARY). Jděte zpátky ke goril a znovu ji přesvědčte, že neexistuje. Projděte dutým kmenem do džungle. Vosy vysajte vysavačem (VACUUM CLEANER) a seberte orchidej (ORCHID). Jděte doprava, ke stromu Amazonek. Po chvíli přijde Amazonka a vstoupí do pevnosti. Použijte tlačítko a dostanete se dovnitř i vy - i když jinak, než byste asi

chtěli. Ve vězení promluvte s vězněm (bedraggled prisoner) a dostanete od něj loutku (HANDPUPPET). Až přijde Faye, omluvte se jí a následujte jí až k Amazonkám - dostanete již známý úkol hledání princezny. Pusťte se tedy do toho, co už dávno děláte.

Jděte znovu k Bobovi, dejte mu orchidej (musíte s ním promluvit o všem) a kupte sítku na motýly (NET). Znovu na Crash Site, vylovit parfém (PERFUME) z vody sítkou - parfém pak dejte Naomi v obchodě (i s ní musíte předtím pořádně promluvit), dostanete nůžky (SCISSORS). Jděte do džungle a nůžkami ostříhnete lenochodovi chlup (SLOTH HAIR). Zpátky do vesnice, promluvit s šamanem (Witch Doctor), zeptejte se ho na lék proti vyrážce (Rash Cure) a potom mu dejte všechny tři přísady - COCONUT HALVES, SLOTH HAIR a VACUUM CLEANER. Dostanete lektvar (LOTION). Do džungle okolo jezírka, kde chytíte sítkou mouchu (BEETLE). Dejte lektvar Budovi a dostanete hromady peněz. Za peníze kupte u Boba desku (RECORD), jděte do Flody, položte desku na gramofon v knihovně a tajným výtahem sjeděte do podzemí.

DINOSAURÍ IRONSTEIN

Ocitnete se v podzemní základně doktora Ironsteina. Otevřete dveře nalevo a ve skladišti prozkoumejte krabici dole - najdete otevírák na konzervy (CAN OPENER), kterým otevřete psí žrádlo. Jděte doprava od vstupních dveří, až dojdete k požárnímu východu (FIRE EXIT). Jděte do východu, v laboratoři seberte serum (SUPER WEENIE SERUM) a nalijte je do plechovky s psím žrádlem. Od požárního východu doprava, dejte vojáčkovi konzervu (CHEF,S SURPRISE) a potom s ním promluvte. Vyprovokujte ho k šarvátce a jednou dobře mířenou...však už to znáte. Teď se vraťte zpátky ke vchodu do Flody a na místě, kde seděla sekretářka seberte tužku (PENCIL). Dolů a v místě, kde jste složili Knunka vstupte do dveří. Na stole leží poznámkový blok - použijte na něj tužku a získáte kód k sejfu (PIECE OF PAPER). Jděte ven a chodbou doprava, promluvte s vojáčkem a dejte mu dopis (LETTER), až se rozplácí, jděte levými dveřmi, kde se podívejte na rozpis služeb (DUTY ROSTER) a pravými dveřmi do místnosti, ve





use tyranno horn

keré odsunete skříňku a pomocí kódu odemknete a otevřete sejf. Uvnitř najdete klíč (PACLOCK KEY) a plán (ROCKET PLAN). Ven a doprava do posledních dveří. Promluve s Henrym a pošlete ho podle rozpisu do kuchyně na službu - poslal ho Colonel Jackson. Otevřete dveře, vezměte knihu, nožem ji otevřete a uvnitř najdete klíč. Jděte zpátky do laboratoře (skrz FIRE EXIT) a po schodech nahoru, odemkněte celu a osvobodíte Azuru. Na útěku ve vstupní hale se schovejte za figuríny manekýnů a až projde stráž, zeptejte se Azuru na kombinaci zámku. Oteřete zámek a vyjděte ven. Nechte Azuru odejít a ještě sestupte do skladiště, kde klíčem (PADLOCK KEY) odemkněte krabici a uvnitř seberte raketový motor. Vydejte se do pevnosti Amazonek - jako odměnu dostanete roh (TYRANO HORN). Potom se ale všechno pokazí, Ironstein začne vystrkovat dráčky a vám nezbyde než vyrazit do předposlední části dobrodružství - do starobylého chrámu!

NEMRTVÉ KONKUBÍNY

Vydejte se k jezeru (Jetty), promluve s převozníkem o rybaření, jako návnadu mu dejte mušku (BEETLE) a požádejte ho o převoz. Vstupte do chrámu a projděte první patro. Z mumifikovaných těl vysypte postupně hrudní koš (RIB CAGE), nohu (LEG BONE), ruku (ARM BONE) a lebku (SKULL). Když v bludišti narazíte na dinosauří myš, dejte jí sýr (CHEEZE BITZ) a odežeňte ji tak. S kostmi se vraťte ke vchodu, položte je (až na ruku) do výklenku ve zdi, ruku vsuňte do díry v přístroji nalevo, vhodte dovnitř minci a kostí pohněte. Vstupte do otevřených dveří.

Dole zodpovězte jednoduchou hádanku (odpověď je „člověk“ a odpovídal na ni už Oidipus Sfinze) a vydejte se na průzrum. nejprve projděte dveřmi napravo, promluve se zombiemi - konkubínami mumifikovaného prince. Přemluve je, aby otevřely sarkofág, seberte vypadlý obvaz (MUMMY WRAPPINGS) a potom je znovu přemluve k otevření sarkofágu - po chvíli vás už nebudou zatěžovat. Obvaz omotejte okolo kosti (ARM BONE) a vytvořte tak neumělou pochodeň. Otevřete sarkofág, uvnitř seberte

korunu (CROWN) a nožem uřízněte lianu (VINE). Pak sarkofág zavřete, odsuňte jej a skočte do dveří za ním. Použijte nůž na smůlu a seberte ji (TREE SAP). Namočte do smůly svoji baseballovou pátku a pak seberte ještě další smůlu. Pohněte chrličem (FOUNTAIN HEAD) a seberte diamant (BLUE JEWEL). Projděte dveřmi dál doleva, promluve s visícím lanem a pak dál doleva k sošce. Seberte jí kamenný disk (STONE DISK) tak, že na něj použijete loutku (HAND PUPPET). Vraťte se zpátky a pohnutím páky se dostanete do hlavního sálu. Jděte prostředními dveřmi, použijte disk na kolík (SPINDLE) a pak na něj použijte ještě lianu (VINE). Jděte do hlavního sálu a doprava, natáhněte lianu i na druhý disk a pákou otočte s kolem (USE STICKY BAT ON PULLEY). Jděte dovnitř, seberte krumpáč (PICK) a vraťte se zpátky. Než odejete nezapomeňte dveře znovu zavřít pákou. Odejděte ale dveřmi směrem dozadu - dostanete se do malé jeskyně. Tady krumpáčem uražte krápník (STALACTITE) a nalezený kamínek použijte do zapalovače. Zapalte pochodeň. Vraťte se do hlavního sálu a dejte se doleva. Hada odežeňte pochodní a vstupte do další části bludiště. Tady udělejte následující:

Osvobodte lana tak, že pohnete pákou, promluve s ním a řeknete mu, aby odvázal provaz. Potom znovu zatáhnete za páku a je vyhráno. Dále najdete ID kartu a kámen u mrtvého vojáka a nakonec u vodopádu velký klacek (BIG STICK). vyzbrojeni klackem se vraťte zpátky nahoru do jeskyně s ex-rampouchem. Tady udělejte krumpáče díru do zdi a uvnitř vypáčíte kryptu pomocí klacku. Uvnitř sarkofágu najdete

ceremoniální masku, kterou ihned očistěte pomocí zbytku obvazu. Dále se ještě vraťte na místo, kde jste našli Stone disk u 'nepříjemným způsobem zesnulého lana, najdete druhý kámen. Oba nalezené kameny spojte pomocí smůly (TREE SAP) a máte důmyslný klíč. Teď už můžete bez obav znovu vyrazit dolů (z hlavního sálu levými dveřmi). U laserových dveří použijte očistěnou masku na hlavu ještěra (USE DEATH MASK ON LIZARDS HEAD) a projděte do pokladnice. Zelený diamant seberte pomocí lepivé pátky (STICKY BAT). Jděte ven a doleva k vodopádům. Vložte oba diamanty do očí ve zdi a projděte dveřmi napravo. Na sochu použijte slepený klíč (STONE KEY) a sestupte dolů do bludiště. Bludiště projdete snadno tak, že budete krmít kryso-dinosaury (DINO-RAT) sýrem (CHEEZE BITZ) a budete ho následovat až do velké haly s trůnem. Halou projděte do místnosti s prvním a posledním „puzzle“ ve hře. Pro legraci můžete vyluxovat podlahu a pokusit se přijít na princip skládačky. My jsme na ten princip nepřišli, a tak jsme stiskli druhý znak zleva ve spodní řadě a potom třetí zleva ve druhé řadě odspoda - výsledek je stejný - dveře se otevřou. Uvnitř promluve se strážcem a dejte mu korunu (CROWN). Seberte lebku a vraťte se do „trůního“ sálu. Pohněte dvěma panely po stranách trůnu a potom použijte židli - hurá ven a přímo do Ironsteinova vězení.

JURSKÝ PARK, VERZE 1.01

Popadněte hrníček (mug) a buďte s ním o dveře tak dlouho, než přijdou vaši přátelé a osvobodí vás. Vyraďte tedy ven, přímo do obchodu koupit poslední předmět - alkohol (musíte mít ID CARD). Alkohol nalijte do raketového motoru a hurá na nejbližší kopec. Mezi dinosaury vás čeká velké finále. nejprve se dejte doprava a dozadu na mýtinu. Nožem uřízněte větev a vylákejte jí dinosaura. Jděte dál doleva a až se přičítí masožravý dino, zatrubte na roh (TYRANO HORN). Přichází vrcholná scéna souboje s Ironsteinem. Až zmutuje do dinosauří podoby, seberte zbraň (DINO RAY GUN) a vystřelte na něj. Nepodaří se to, a tak řekněte Faye, aby otočila zrcadlo. Vystřelte znovu a pak pro změnu dejte DEATH MASK Sparkymu, aby odrazil i další paprsek. Do třetice vystřelte na Ironsteina a můžete si blahopřát k dokončení téhle podle mě „roztomilé-ale-INDY IV-byl-stokrát-lepší-adventure“. Gratuluji.

Jan Eisler



look at Pocket Rocket blueprints



use beef jerky on piranhas

Wizardry VII

Crusaders of the Dark Savant

(návod - pokračování)

Munkharama

Poté, co jste si zařídili potřebné věci v New City, se můžete vydat na výpravu do Munkharamy. Vyjděte z New city opět východní branou. Dojděte po cestě až na první křižovátku a tentokrát se na ní vydejte doprava. Pokračujte dále po cestě až k místu, kde kdysi býval most přes řeku (určitě ho poznáte). Tam se s vámi zastaví na kus řeči brother Tshober. Řekněte mu heslo „Slay not he that cannot hear“ (dozvěděli jste se ho u Fathera Rullae v Thesminster Abbey). Trpělivě ho vyslechněte, na všechny jeho otázky odpovídejte Yes. Dostanete od něho cable trolley. Poté, co ho vyslechnete a ukončíte vaše obchody, brother Tshober vás opustí na břehu divoké řeky. Použijte zde cable trolley. Převezve vás po laně přes řeku. Na druhé straně pokračujte dále po cestě, dokud nedojdete na takový palouček ohraničený městskými zdmi. Otevřete dveře na pravé straně. Vstupte do místnosti, která se za nimi ukrývá. Vyjděte z ní dveřmi po vaší levé ruce, projděte dalšími dveřmi na chodbu. Otočte se doleva. Jděte chodbou stále rovně, až ke studni. Na hádanku, která vám bude položena, odpovězte prostě coin. Z výtahu, který po této odpovědi ze studny vyjede, si vezměte well coins. Projděte zpátky chodbou na druhou stranu až na místo, kde se objeví nápis Munkharama.

Otočte se doprava a jděte podél zdi, dokud nenarazíte na dveře. Ty otevřete. Vlevo od vás jsou teď další dveře. Přistupte k nim a použijte jednu well coin. Vstupte dovnitř a na pravé zdi stlačte páku do polohy dolů. Nyní se můžete vrátit zpět na „náměstí“. Otočte se doprava a dojděte podél městských hradeb až do protilehlého rohu náměstíčka. Otevřete je a na dveře, skrývající se uvnitř, použijte druhou well coin. vevnitř stiskněte páčku. Opět vyjděte ven na náměstí a dejte se doleva. Projděte skrz městskou bránu rovně a dostaňte se až ke dveřím po levé straně. Otevřete je. Na vnitřní dveře použijte třetí well coin. Vstupte dovnitř.

Uzkou cestou se dostanete na takovou zahrádku. Vstupte do dveří napravo od vás (je nad nimi nápis Palace of Gran Melange - The Land of Dreams). Přivítá vás modře oblečený munk. Na první otázku mu odpovězte Land of dreams, na druhou potom Living dead. Zaplatíte 500 GP a vyslechněte si jeho varování. Až odejde, vylezte po žebříku (vzadu vpravo) nahoru. Slezte po druhém žebříku dolů, v následující místnosti pro změnu zase nahoru. Nyní slezte po levém ze dvou žebříků, které zde jsou (samozřejmě kromě toho, po kterém jste sem vylezli!). Jděte do protilehlého rohu



místnosti. Vyslechněte proslov velmi starého munga. Získáte od něho dýmku. Vylezte po žebříku zpátky a nyní slezte dolů po žebříku, který je rovnoběžný s tím, kterým jste právě vylezli. Zde vylezte nahoru po druhém žebříku, projděte krátkou travnatou cestu, na jejím konci slezte zase dolů. Nyní vyšplhejte po pravém žebříku nahoru. Zde slezte po dalším žebříku dolů (Už jste se ztratili?). Přejděte do protějšího rohu místnosti, vyslechněte oba munky. Nyní můžete klidně otevřít truhlu v severozápadním rohu místnosti. Vraťte se stejnou cestou do místnosti se třemi žebříky a vylezte nahoru po tom rovnoběžném s tím, kterým jste se sem právě vrátili. Projděte travnatou cestu a slezte dolů. Nyní vylezte po žebříku nahoru. V jednom z rohů této místnosti vyslechněte munga. Získáte od něho „ten správné tabák“. V inventáři jím nactpíte dýmku (merge). Slezte po žebříku dolů. V místnosti se třemi žebříky (dva nahoru, jeden dolů) slezte ještě o patro níž. Dojděte až na konec chodby k černým dveřím, před kterými jste byli dříve varováni. Směle vstupte dovnitř. Udělejte asi šest kroků ve tmě dopředu a poté použijte nacpanou dýmku. Popojděte ještě kousek. Ukáže se vám Duch Života. Nabídne vám výběr z pěti předmětů. Každou volbou se postavám zvýší jedna

charakteristika (sword - strength, ring - dexterity, gown - piety, stone - vitality, staff - intelligence) a dostanete jeden opravdu hodně kouzelný předmět. samozřejmě si můžete vybrat pouze jednou. Potom se octnete na krásné poklidné zahradě.

Vejděte altánem do Xen-Xheng school of five flowers. Objeví se samotný Xen Xheng. Odpovězte na jeho otázku heslem Be thankful ye that hath an ear. Pošle vás pro Holy work. Obejděte jeho rezidenci a vyjděte dveřmi ven. Na pravé zdi vedle vás je tlačítko. Stiskněte ho. Nacházíte se opět na náměstí v Munkharamě.

Otočte se doleva a dojděte rovně až k posledním dveřím na levé straně. Otevřete je. Na dveře uvnitř použijte poslední well coin. Potom je otevřete a vstupte dovnitř. Projděte skrz další dveře a místnost a ještě jedny dveře. Nyní vejděte do dveří hned po vaší levici. V komůrce seberte bean of swords. Vyjděte ven, otočte se doleva, vstupte do posledních dveří na levé straně. seberte zde bean of wands. Vylezte ven. Teď jděte rovně do dveří přímo proti vám. Uvnitř této komůrky si vezměte bean of cups. Poté co z ní vylezete ven se otočte doleva a vlezte do posledních dveří nalevo. Tam získáte bean of pentacles. Vylezte z komůrky ven. Vstupte do dveří po levé ruce. Na místě vlevo od vás použijte bean of swords proti východní zdi. Ven z místnosti, doleva a do posledních dveří nalevo. Napravo od místa, kde nyní stojíte, použijte bean of pentacles, stojíce čelem k východní zdi. Opět venku na chodbě, jděte do dveří, které vidíte přímo před sebou. Nalevo použijte obdobně jako první dva bean of cups. Opusťte místnost, obrátka doleva a zarniřte do posledních dveří na levé straně. Napravo použijte poslední zbývající bean, bean of wands. Znovu vyjděte ven z místnosti, popojděte jeden krok rovně, otočte se doprava a vpadněte do dveří. Stiskněte hřídel (volba pull the spindle) a budete štědře odměněni. Vylezte ven z prostřední místnosti a vstupte do východních dveří v jihovýchodním rohu čtvercové chodby. V pravé stěně se zde objevil nový východ. Vejděte do něho a poté odbočte doprava na místo označené wading area. Otočte se doleva, postupte krok dopředu, otočte se doprava. Projděte až na místo, kde uvidíte vlevo přímo ve vaší úrovni stát truhlu. Doplavte k ní a otevřete ji. Z nalezeného medvídky můžete vyvolat special power: přidá jedné postavě několik bodů na plavání. Odpočíte si v klidu a doplavte zpátky (můžete zde chvíli trénovat plavání - později se vám to bude docela hodit). Vyjděte ven na chodbu, kterou jste přišli do wading area. Otočte se doprava. Dojděte až ke dveřím a vylezte jimi na otevřenou plošinu. Zde můžete nakoupit různé



magické předměty u brothera Mosera. Po vyjití z jeho Apothecary se dejte směrem doprava, zatočte doleva a pokračujte až ke dveřím. Otevřete je, projděte chodbou k dalším dveřím, těmi opět projděte. Na stěně proti vám stiskněte tlačítko. A jste opět na munkharamském náměstí!

Nyní jděte k jezírku uprostřed náměstí. Nejprve musíte doplatvat do jeho středu. Potom prohledejte všechny čtyři rohy čtverce kolem sochy (je na nich voda). Najdete tam čtyři mince. Doplatve zpátky na břeh. Umístěte tyto mince do čtyřech uren (v každém rohu náměstí je jedna) v tomto pořadí: jihovýchod - diamond coin, jihozápad - ruby coin, severozápad - amber coin, severovýchod - emerald coin. Doplatve zpátky do středu náměstí k soše. Použijte na ni moonstone (získaný u podobné sochy v New City). Budete teleportováni do Hidden temple of Munkharama.

V každé stěně jsou zde troje dveře. Jděte nejdříve do nejlépejších západních dveří. Vejděte do druhého vchodu po pravé straně. Najdete tam truhlu, a v ní několik užitečných věcí. Vraťte se zpátky na chodbu a odtud do hlavní místnosti. Vejděte do pravých dveří v severní stěně. Projděte dveřmi přímo proti vám. Vzádu na levé zdi je svícen. Prohledejte jeho nejbližší okolí. Otevřou se vám tajné dveře. Z truhly za nimi ukryté vezměte munk's key. Vraťte se zpátky do hlavní místnosti. Nyní vyjděte ven pravým jižním vchodem. Na mříž použijte munk's key. Za ní jděte pořád doprava, až narazíte na schodiště vedoucí dolů. Sejděte po něm. Až dobojujete, můžete chvíli otevírat truhly. Z truhly nalevo proti vám si vezměte key of good keep, z truhly napravo potom key of temple. Opusťte místnost pravým (východním) vchodem. V prvním výklenku na vás čeká neotevřená truhlička. Nyní se vraťte zpátky do místnosti. Vyjděte protějšími dveřmi. Vejděte do třetího výklenku zprava. Na zadní zdi zde stiskněte tlačítko. O dva výklenky vlevo je vám k dispozici další volná truhla. Vraťte se zpátky do místnosti. Vyjděte z ní opět na východ a vstupte do třetího výklenku zleva. Za dalším průchodem se tam skrývá truhla. Otevřete ji. Vezměte z ní notched shaft. Vraťte se do velké místnosti. Vyjděte po schodech zpátky nahoru a podél levé zdi se vraťte do centrální místnosti. Vejděte do levého vchodu v jižní zdi. Dejte se doleva, dojděte až za roh. Napravo od vás na západní stěně stiskněte tlačítko. Jděte chodbou dál a vejděte do otvoru po pravé straně. Použijte key of good keep. Vaše cesta ke truhle je otevřená. Najdete v ní onyx key. Vyjděte zpátky na chodbu a stejnou cestou, kterou jste přišli se vraťte do centrální místnosti. Nyní vstupte do levého západního otvoru. Jděte pořád dál chodbou, neodbočujte do žádného vchodu a pozorně sledujte stěnu po vaší pravé ruce. V místě, kde najdete malý kulatý otvor (podobný tlačítku) se zastavte. Otočte se proti němu a použijte notched shaft. Otočte se doleva a dojděte chodbou bez odbočování zpět do centrální místnosti. Vejděte do prostředních dveří v západní zdi. Po pravé ruce stiskněte páčku. Jděte rovně až k žebříku a slezte po něm dolů. Vyjděte ven z místnosti, potom dále chodbou až ke křižovatce. Tam se otočte doleva,



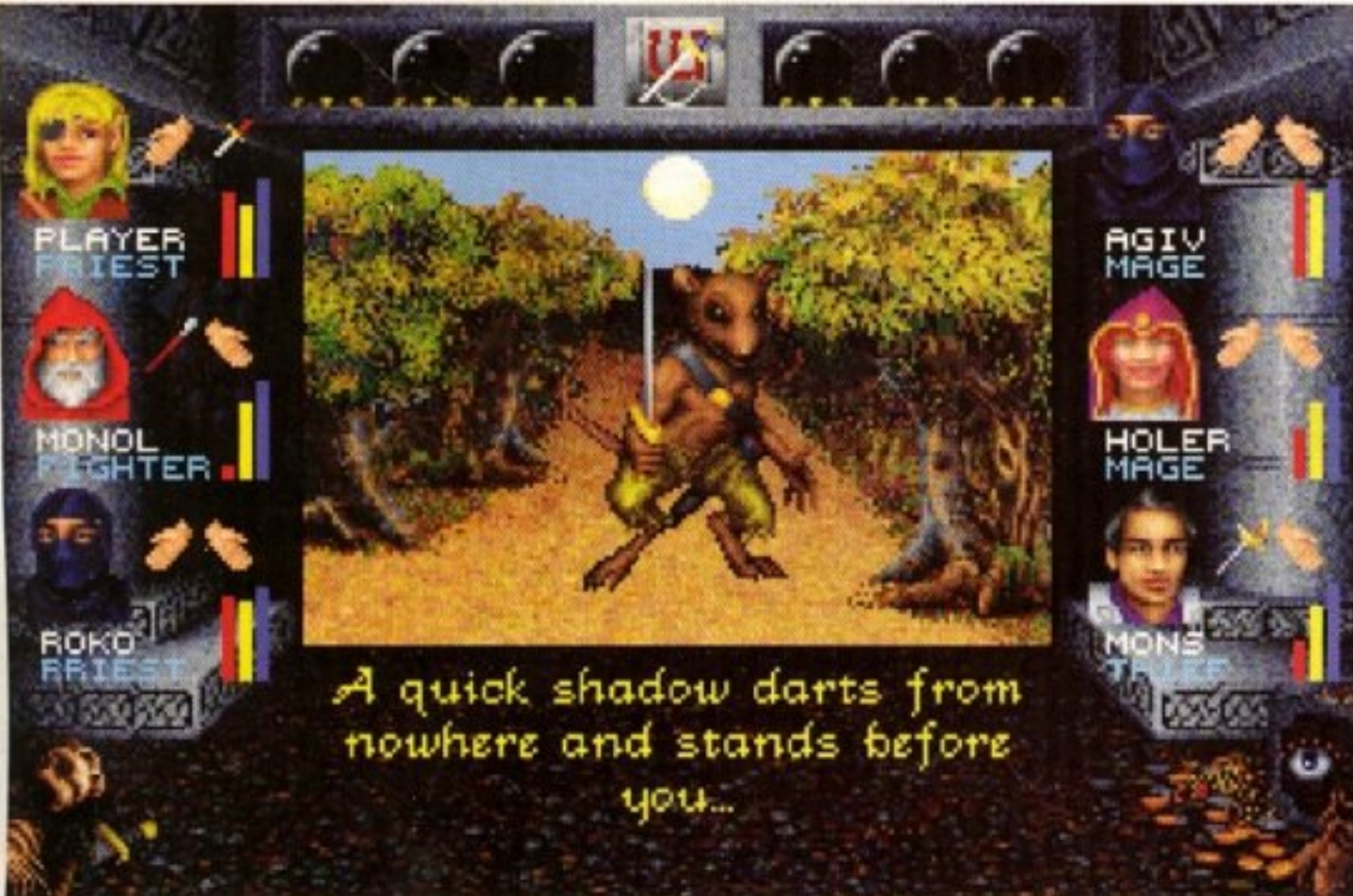
popojděte o jeden krok a jděte doprava. Pořád dál chodbou, až dorazíte do obrovské místnosti s vodou. Dojděte na nejnižší výběžek pevniny. Odpočiňte si, ujistěte se, že všechny vaše postavy umí obstojně plavat (jinak musíte nejprve natrénovat plavání) a plavte pořád na jih až ke studánce. Napijte se (dobudou vám životy, stamina i mana). Potom se otočte doleva, plavte jeden čtverec. Po vaší pravé ruce je na zdi tlačítko. Zmáčkněte ho a vstupte dovnitř. Na mříž použijte key of temple. Uvnitř místnosti otevřete truhlu. Najdete v ní Holy covenant (pro mistra Xen Xhenga) a jednu z map. Zpátky ke studánce, občerstvěte se a doplatve na břeh. Odejděte ven chodbou, kterou jste přišli, a na první křižovatce se dejte doprava. Dojdete do místnosti s mříží. Použijte na ni onyx key. Pokračujte dál chodbou, po schodech dolů a až do místnosti s jámou uprostřed. Dojděte do jejího zadního pravého rohu. Na pravé (východní) zdi stiskněte tlačítko. Vstupte do vzniklého výklenku a stáhněte páku dolů. Vraťte se do



místnosti a vstupte přímo do jejího středu. Vezměte černý „míč“. Získali jste Wikum's powerglobe. Po nepřijemnostech, které budou následovat, se vraťte do výklenku a dejte páku zase nahoru. Vraťte se do místnosti, vyjděte z ní ven, po schodech nahoru. Chodbou dojděte do místnosti, doprava ven z ní a ještě jednou odbočte do chodby vpravo. Projděte jí do místnosti a vylezte po žebříku nahoru. Vyjděte rovně ven do centrální místnosti Hidden Temple of Munkharama. Z té vyjděte tentokrát pravým východním otvorem. Jděte chodbou, na křižovatce odbočte doprava a pořád bez odbočování až do místnosti s páčkou (po pravé ruce). Stiskněte páčku a otevřenou mříží vylezte z místnosti. Na křižovatce jděte doleva, potom dále chodbou až k žebříku. Vyšplhejte po něm nahoru. Máte za sebou úspěšnou výpravu do Hidden Temple of Munkharama.

Teď jděte postupně na sever, východ, jih, na východ a na jih na cestu. Po cestě se vypravte směrem na západ. Následujte stále světlou stopu, dokud se nedostanete do vstupní brány na munkharamském náměstí. Jděte doprava, projděte dveřmi, potom chodbou a nakonec dveřmi doleva. Nyní doleva a dopředu vpravo k Moser's apothecary. Zde můžete prodat nepotřebné a přebytečné věci. Stejnou cestou se vraťte zpátky na náměstí. Dojděte do jeho protilehlého rohu. Vstupte zde do dveří, dejte se směrem na jih a vstupte do dveří, které jsou za rohem napravo. Objeví se Xen Xheng. Na všechny jeho otázky odpovídejte yes. Poté, co vás opustí, jděte zadními dveřmi do komůrky. Vlevo si otevřete truhlu. Vraťte se zpátky na náměstí. Dojděte k jeho jižní bráně. Prozatím Munkharamu opustíme...

Martin Fanta



A quick shadow darts from nowhere and stands before you...

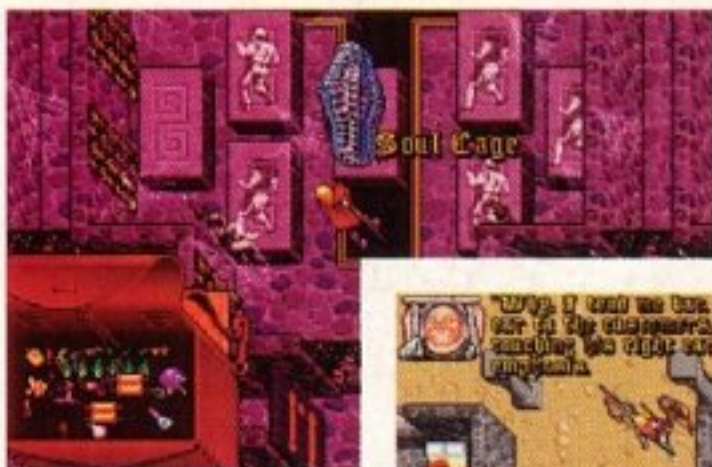
Ultimátní Ultima

Ultima VII part I - the Black Gate

Někteří lidé považují ULTIMu VII za nejlepší RPG všech dob a my jsme se o této hře ani škrábnutím nezmínili. Tento špatný skutek teď dáváme do pořádku.

Samou nudou jsem si ukousal nehty téměř do poloviny. Nemám rád období velkých herních sušín a právě teď bohužel na suchu jsme a to pořádně. Jelikož jsem člověk úchylný, uchýlil jsem se ke klasice, sladkým to pramenům mé manické herní vášně. Hledal jsem hledal, až jsem našel. Našel jsem něco opravdu velkého, něco, co jsem tenkrát, v dobách kdy jsme roupy nevěděli, do kterého časopisu zrovna psát, přehlédl a byla to chyba. Už slyším, jak mi o monitor žustí vaše oční bulvy vytržeštěné zvědavostí, o čem tu je vlastně řeč. Ha, je to ULTIMA VII! Stačilo si přečíst nápis a nečekat tak hloupě až sem, ale to nevadí, něco zvýšené pozornosti nikdy neuškodí.

Asi si říkáte, proč jsem se uchýlil zrovna k této hře a ne k nějaké jiné, v našich zemích oblíbenější. Udělal jsem to proto, že na západě a hlavně v USA je ultimovská série pokládána za něco zcela božského, něco vysoko nad DUNGEON MASTEREM, BLACK CRYPT a dokonce i nad sérií WIZARDRY. Jistě mi dáte za pravdu, že tento fenomén stojí za povšimnutí, takže jsem se pustil do výzkumů. K Ultimě VII jsem přistupoval s klasickým frajerským grifem „zejtra to budu mít dohraný“, jak to u starších věcí obvykle dělávám, abych se pak mohl chlubit, jak jsem si tu nebo tuhle hru cvičně dohrál. Jenže ouha, padly zuby na kámen! Uběhl den, týden a nic. Stále jsem se plácal v Britanii a snažil se utěšit říkankou, kterou jsem si skládal, když mi bylo nejhůř: „ULTIMU VIII bez návodu za týden, takže ULTIMU VII s návodem za víkend!“. Ale nefungovalo to. Hromy blesky. Keptejn Henzl se po několika dnech nechal překecat a ze svých, skalpely a uřezanými údy



nacpaných, skříní vylovil k ULTIMÉ VII Hint Book, to jest knížku s mapkami a užitečnými radami.

A pořádku mi to nešlo a na MTV už zase skřehotal Terrence Trent D, arby ten svůj zatracenej Vibrátor! Podělanej život, ještě že můžu alespoň balit ty kněze u sv. Bartoloměje... ježiš, teď sem se prokecl! ULTIMA VII začíná stejně jako všechny předešlé Ultimy (pokud mi to v hlavě ještě správně kalkuluje, bylo jich předtím celkem šest) vtažením hráče, tj. vás, do monitoru. Hráč najednou není metař Josef z Vysočan, ale slavný hrdina Avatar v zemi Britannia. I když zde existuje jakási pomyslná spojitost, tato země není evropskou Británií. Její historie je ale také velmi členitá, vyvíjela se vlastně už skrze šest dílů Ultim a autoři si na její časové posloupnosti velice zakládají. Každý americký „ultimák“ zná geografii země Britannia nazpaměť, ale my v naší malé pivní vlasti jsme v tomto ohledu těžce mimo. Ani nevím, proč se tak stalo, že u nás Avatar není slavný jako jinde ve světě (asi je to tím, že se ULTIMA VII ptá každou chvíli na manuál), ale jak vlastně taková Ultima vypadá? Z pseudo 3D pohledu shora, který vám nejlépe přiblíží obrázky na této stránce, sledujete život v Britanii a ovládáte svého panáčka Avatara. Na rozdíl od ostatních Ultim začíná sedmička obzvláště tajemně - do země jste nebyli zavoláni za účelem vyřešení nějakého problému, jako tomu bývalo dříve, ale na účel svého poslání musíte teprve přijít. Příběh se točí okolo založení sdružení Fellowship, které se rozlezlo po celé Britanii a vyznává duševní sílu a vyrovnanost jedince. Pro RPG naprosto atypickým způsobem vyšetřujete sérii rituálních vražd projížděním všech možných měst a vyslýcháním svědků. Po dlouhém Holmesovském tápání vám začnou



Chtytání duše Liche do posvěcené klece na ostrově mrtvých Skara Brae je zážitek, na který se jen tak nezapomíná. Uprostřed pouště oáza, uprostřed oázy hospoda, uprostřed hospody postel, v posteli Nastassia, WOW! Pán Času je chycen ve Svatyni Duchaplnosti, jeho rady jsou sice těžce vydobité, ale nekonečně cenné

docházet souvislosti mezi vraždami, sdružením a vaším úhlavním nepřítelem Guardianem. Příběh je neuvěřitelně komplikovaný a dějové zvraty jsou na denním pořádku. Zábavnost hry spočívá v tom, že jdete za příběhem, který vás zajímá a stále někam vede - nikdy nezůstanete zcela beze stopy. Další zvláštní vlastnost tkví v tom, že když už si myslíte, že se blížíte k cíli, zjistíte, že to všechno teprve začíná (a to hned několikrát za sebou).

Jednou z hlavních předností ULTIMY VII je interakce s postavami. Cestou Britanii projdete přibližně dvacet měst. Každé město a vesnička má své obyvatele, kteří si žijí své životy nezávisle na vaší maličkosti. S každým z nich můžete vést zcela odlišné rozhovory na různá témata, což je u tak velkého počtu osob neuvěřitelná věc. Zde je možná také zakopán pes apatie českých hráčů k Ultimám - Ultimy jsou totiž silně kecačí hry. Musíte pročítat stovky a stovky dialogů a to pozorně, aby vám neunikly důležité informace. Na příběh a debaty s postavami je hra přímo orientována, což je příjemným odlišením od většiny ostatních dungeonů, které jsou čistě bojově orientované. Stejně jako Ultima VIII, která je sice lépe zpracována, ale trochu hůř se hraje, i zde neexistuje žádný automapping a podobné vymoženosti. K mému překvapení je Ultima VII mnohem lépe propracovaná než Ultima VIII. Můžete jezdit koňskými povozy, plout na zámořských lodích, při každém rozhovoru vidíte obličej člověka, se kterým hovoříte a hovory vůbec jsou různorodější a lépe vykreslují určité postavy. Příběh drží výborně pohromadě a mohl by jít příkladem všem ostatním hrám, kterým se nedaří držet pozornost hráčů. Teprve po dohrání Ultimy VII jsem pochopil, proč Ultima VIII v Americe tak totálně propadla, že Origin dokonce přerušil vývoj jejího datadisku The Lost Valley. Bylo to

proto, že se a) milovníci Ultim poprvé ocitli mimo Britanii, což je našťávo, b) do hry přibýly akční prvky jako skákání z kamene na kámen, což je rozzuřilo a c) pro samou technickou dokonalost nemohli pokračování svého miláčka hrát majitelé běžných konfigurací, z čehož vznikla bouře ústící v totální sabotáž produktu.

Na popsání ULTIMY VII nestačí ani stránka, ani dvojstránka. Proto vám v tomto Score exkluzivně přinášíme další čtyři strany hned za rohem, v návodové sekci můžete teď číst dál, protože první část návodu není až tak návodem jako stručným shrnutím děje minulých Ultim a toho, co se mi sem do recenze už nevešlo. Uvidíme se za rohem.

Andrej Anastasov

Název hry: ULTIMA VII - THE BLACK GATE

Výrobce: Origin
Distributor: Electronic Arts

Minimální konfigurace:
CPU: 386
Paměť: 4 MB
Hard disk: 15 MB
3,5"

SCORE VERDIKT:

Ultima VII je a) lepší než Ultima VIII a b) atmosférická, rozsáhlá, v příběhu nepřekonatelná na ostří nejlepšího RPG všech dob balancující podivná. Nutnost pro všechny milovníky dungeonů!

9/10

Moje vášně pro Nastassiu skoro vylezla z vnitřku monitoru, text na obrazovce je explicitní. Cikánka věstící budoucnost je pro RPGčka něco jako marijánka pro Lenona, nezbytná nutnost



Ultima VII part I The Black Gate

První část kompletního řešení plus pár zajímavostí okolo.

HISTORIE

Mám takový pocit, že by návod nebyl kompletní, kdybych vás alespoň ve stručnosti nevedl do historie Britannie tak, jak ji prožíval a měnil Avatar ve všech předchozích dílech Ultimy. Ještě předtím, než Avatar poprvé navštívil Britanni, nejmenovalo se toto seskupení ostrovů Britannia, ale Sosaria. Byla to rozdrobená feudální země, kde množství válečných rodů plenilo zemi a lid byl pod těžkým útlakem. Někdy v těchto dobách se objevila postava sjednotitele Lora Britische. Lord British, stejně jako Avatar, přišel z jiného, vzdáleného světa. Ti bystřejší už asi pochopili, že Lord British je schizofrenickým ztělesněním šéfa Originu ..., který Ultimy vymyslel a doposud jejich produkci vede (Origin nedávno prohlásil, že v sérii Ultim miní pokračovat, dokud nezanikne, nehledě nato, kolik pokračování bude hra mít). Po strastiplných jednáních a bojích sjednotil Lord British Sosarii do celku později pojmenovaného Britannia a usedl na trůn v hlavním městě Britain (přehledné, že?).

Brzy poté přišla první epocha Temna. Černé síly se začaly rozmáhat v zemi, magové plodili krvelačnou havěť, která se brzy tak zahustila, že nebylo možno volně procházet zemí. Vrcholem neblahého vývoje byla krize v rodině černých magů žijících na severu země. Syn hlavy rodiny Mondain chtěl po svém otci zdědit nesmrtelnost, ale otec mu tento dar odepřel. Mondain tedy svého otce v zuřivosti zabil. V pokročilé fázi šílenství obrátil svou černou magii proti Britanii a začal být veskrze destruktivní. Nikdo se mu nedokázal postavit na odpor. V těchto těžkých dobách povolal Lord British k sobě rytíře hrdiny z celé země ve snaze najít jednoho, který by byl schopen Mondaina zneškodnit. Jeden z hrdinů přišel červenou branou ze světa, odkud pocházel Lord British. Později mu lid Britannie začal říkat Avatar. Teď to byl teprve jen začínající hrdina hry ULTIMA I - THE FIRST AGE OF DARKNESS. Za pomoci tisíců šilenců bušících do klávesnic svých PiCidel porazil tento hrdina Mondaina tak, že mu nejprve roztloukl jeho magický krystal a pak ho nechutně zabil. Tím skončil první věk Temna, jehož průběh snad nejlépe popsal jakýsi Jirásek.

Díl druhý nazvaný ULTIMA II - THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS popisuje pomstu Mondainovy milenkyně Minax. Tato kouzelnice se velmi naštvála na Lorda Britische, že způsobil smrt jejího sexuálního i duchovního druha a začala systematicky vyvolávat hordy nemrtvých potvor, aby jí pomohly zničit Britanni. Za prvního známého použití Měsíčních bran (Moongates) opět přišel do země hrdina Avatar. Nejprve pobil většinu zrůd a pak brutálně zabil i Minox.



TRINSIC

- 1-Stáje (začátek hry)
- 2-Hostinec „The Honorable Hound“
- 3-Hala Bratrstva
- 4-Hojič Chantu
- 5-Dům zabitého kováře Christophera
- 6-Lodař Gargan
- 7-Trenér Markus
- 8-Dellův obchod se zbrojí/výbavou

Technologies, ale to zabíhám. Po uchvácení kodexu „Codex of Ultimate Wisdom“ z hlubin Stygijské propasti Avatar opět opustil Britanni, ale ne na dlouho. Brzy se totiž přihodil snad největší průšvih v dějinách Britannie - z úlomků Mondainova magického krystalu, který Avatar roztříštil v první Ultimě, se zhmotnili tři Páni Stínů „Shadowlords“, kterým se za pomoci velkého teroru podařilo dokonce sesadit Lorda Britische z trůnu a ovládnout zemi. Království rychle upadlo do regionálních zmatků a bídy. Byl opět povolán Avatar, aby všechno zlo napravil.

O tomto dobrodružství vypráví ULTIMA V - WARRIORS OF DESTINY. Lord British byl uvězněn v podzemním světě, který byl domovem inteligentních, ale od člověka se podstatně lišících bytostí Gargoylů. V češtině znamená Gargolye „chrlíč“, tj. ony ozdobné výstupky na střeších gotických kostelů, ze kterých prýští dešťová voda. Tyto výstupky byly v pozdní gotice tvarovány do obzvláště nechutně vyhlížejících okřídlených skřetů a přesně tak také ultimovští Gargolyové vypadají, až na to, že dorůstají velikosti člověka. Po mnoha bojích a udatných skutcích Avatar opět porazil zlo - zničil Pány Stínů a osvobodil krále z podzemí. Při osvobozování Lorda Britische však došlo k velkým sesuvům v podzemních prostorách Britannie, při kterých zahynulo velké procento Gargoylů a jejich podzemní svět se stal neobyvatelným, což je, samozřejmě, pěkně naštválo.

ULTIMA VI - THE FALSE PROPHET popisuje útok rozhořčených Gargoylů na Britanni. Do srdce bitevních vřav s velkými ztrátami na obou stranách byl povolán Lordem Britishem Avatar, aby celou záležitost uklidnil. Brzy byl sice gargoly chycen do Istivé Měsíční Brány, ale jeho přátelé jej brzy osvobodili. Pak už šlo všechno jako po másle, Avatar zjistil, že kodex všeho vědění nalezený ve Stygijské propasti je majetkem gargoylů a jedním z důvodů jejich zuřivosti. Uzamkl ho tedy do věčné éterické pustiny a dvě magické čočky nutné k jeho čtení dal Lordu Britishovi a králi gargoylů Draxinusomovi, čímž byl konflikt pacifikován. Tím skončila zatím poslední Ultima. Od jejího konce a současným stavem Britannie však uplynulo již více než dvě stě let. Tyto léta byly prožity v klidu a míru, dvacet

Po této exekuci opět ze země zmizel.

ULTIMA III - EXODUS odhaluje velké tajemství zesnulého kouzelnického páru, kterým bylo jejich „dítě“ Exodus. Tento polo člověk-polo stroj vyhlézl z hlubin Velkého Oceánu obklopujícího Britanni, aby se pomstil za smrt svých rodičů a jak už to v jeho rodě bývalo zvykem, jal se ničit vše, na co přišel za použití ještě ničivějších prostředků než používal jeho rodiče. Síly vyvolané Exodem byly tak ničivé, že ani sám Avatar nebyl s to je porazit, musel povolát na pomoc záhadnou bytost zvanou Time Lord (Vládce Času). Společně pak Exoda porazili a nastaly časy míru. Lidé Sosarie se sjednotili a vytvořili spolek Osmi měst v jehož čele stálo město Britan se stále mladým Lordem Britishem v čele. Podle hlavního města byla země pojmenována Britannií a Lord British byl korunován na jejího krále. Byly zformovány Domy umění a Univerzity, kde se stýkali (nikoliv pohlavně) velcí magové a vědci země. V této šťastné době povolal Lord British toho, kdo by dokázal sjednotit duchovní bohatství země do jednotného směru, do jednoho jednotného učení. Náplň tohoto dobrodružství je zachycena v ULTIMÉ IV - QUEST OF AVATAR.

Ten, kdo se o něco takového pokusil byl opět starý známý hrdina, kterému toto dobrodružství navždy vysloužilo titul Avatar (=duchovní vůdce; ten, který je vyvolený). Titul Duchovní vůdce získal hrdina proto, že založil Osm duchovních pravidel „The Eight Virtues“ na základě Kodexu Moudrosti, který vylovil z podzemních sálů Stygijské Hlubiny. Nápad se Stygijskou Hlubinou se Originu evidentně zalíbil, takže do ní situoval první díl převratného dungeonu ULTIMA UNDERWORLD - THE STYGIAN ABYSS od Looking Glass



**MOONGLOW**

- 1-Brionova Observatoř
- 2-Knihovna Lycaeum, Nelsonovo centrum moudrosti
- 3-Hala Bratrstva
- 4-Spící čarodějka Penumbra
- 5-Hostinec „The Friendly Knave“
- 6-Hojič Elad (plus cizinec)
- 7-Prádelna Carlyn
- 8-Trenér Chad
- 9-Farmáři
- 10-Orbitální laboratoř

hned dvě vesnice, jen tak, podle nálady. A také krást můžete. Všechno. Vypáčíte truhlu v majorově domku a nacpete si do batohu jeho trenky nebo si je můžete třeba přetáhnout přes hlavu, ale když vás nikdo nechytí přímo při činu, lup zůstane váš. Šéfovi stráží tak můžete sebrat třeba sto zlatých přímo z poličky u postele a nikdo se to nedozví, když si odskočí hostinský na velkou, můžete vyžrat hospodu až na dlažbu a nic se neděje. Jakýsi jalový hlas vám sice připomíná, že se nechováte zrovna dvakrát čestně, ale kdo by se staral? Žádné svaté soudy se nekonají a Guardian se tomu všemu jenom směje. A ke krádeži ještě taková malá poznámka: pokud se vám snad nedaří něco ukrást, protože je v domě příliš mnoho lidí, zavřete se v

místnosti, kde chcete krást a nikdo vás neuvidí.

Všechna kouzla se nachází ve VELICE hutném manuálu spolu s obsáhlou povídkou a jinými věcmi. Ne každý obchodník s kouzly ve hře prodává z každého magického kruhu všechna kouzla, existují i kouzla, která jsou velmi těžko k sehnání. Elekt lahviček s tekutinami vždy závisí na jejich barvě: nápoj černý má za následek neviditelnost, pozření nápoje modrého má uspávací účinky, nápoj oranžový naopak vzbudí magicky uspaného člověka, nápoj fialový obrní hrdinu v boji, bílý nápoj je zárukou bledavého osvětlení, nápoj žlutý hojí, nápoj zelený je jedovatý a nápoj červený léčí

otravu jedem zvířat a otravu zeleným nápojem.

Mimochodem, čít se aktivuje tak, hru spustíte příkazem ULTIMA7.COM

ABCD (a sem přijde ještě jeden znak, který na

DOS-promptu stvoříte tak, že podržíte ALT, na aktivované numerické

klávesnici

napišete 255

a ALT zase pustíte). Ve

hře pak

klávesa F1

ukáže soupis

funkcí, které čít

nabízí, F2 spustí hlavní

čítové menu, kde vás

bude asi nejvíce zajímat

funkce „Power Avatar“, která

zajistí hlavní postavě totální

nesmrtelnost. Tlačítko F3 pak

vyvolává mapu země, na které

se pouhým ťuknutím myši

můžete kamkoliv teleportovat

a když říkám kamkoliv, myslím tím

i do podzemních dungeonů, které

se vždy nachází „pod“ bílými

oblastmi pohoří.

BRITAIN & PAWS

- 1-Zámek Lorda Britische
- 2-Hala Bratrství (Batlin)
- 3-Loďař Clint
- 4-Iolův obchod s luky/šípky
- 5-Královské Divadlo
- 6-Hala muzikantů
- 7-Avatarovo muzeum
- 8-Cestovatelův nocleh
- 9-Trenér Sentri
- 10-Dianiny povozy
- 11-Zlatník Sean (kupuje diamanty)

JEDEM - kompletní řešení Ultimy VII - Black Gate (část první)

Vaše pouť začíná v opevněném městě Trinsic. Hned na začátku se potkáte s vaším starým přítelem lola, který vám stručně vysvětlí stávající situaci v Britanii a poví vám o rituální vraždě v Trinsicu. Majorovi slibte, že se šetřením vraždy budete zajímat, popravdě přiznejte, že jste místo činu ještě neprohledali a vezměte lola do party. Nezapomeňte, že od vaší minulé návštěvy v Britanii uběhlo již dvě stě let a někteří lidé, zvláště ti ovlivnění Bratrstvem Fellowship (dále jen „Bratrstvo“), už na Avatara příliš nevěří. Kdejaký tulák dnes o sobě tvrdí, že je Avatar, takže na svůj honosný titul příliš nespolehejte. Pátrání odstartujte prozkoumáním konírny hned na místě, kde jste se objevili. Uvidíte bývalého Trinsického kováře Christophera doslova rozmazaného po podlaze a jeho podkoního gargoyla Inama, taktéž zavražděného vzadu ve stáji. Na místě činu nenajdete nic kromě klíčku od truhly. Ten si pochopitelně vezměte a jděte do hospody, kde najdete kovářova osiřelého syna Sparka (pokud tam není je buď poblíž kovářova domku nebo na střeše hospody), jehož svědectví pečlivě vyslechněte, dozvíte se o jakémsi muži s hákem, o kterém se bude dále mluvit jako o Hookovi. Spark bude chtít jít s vámi, ale když se k vám připojí, vyhodte ho, protože by zhebl v prvním vážném boji. V samém severozápadním rohu města najdete Christopherův dům (nikoliv jeho kovárnu), kde ve druhém patře najdete truhlu, k níž pasuje klíček z místa vraždy.

Truhlu odemkněte a vezměte si k sobě její obsah - zlato, členský medailon Bratrstva a listinu, na níž se praví, že zlato je odměnou za bližší nespecifikovanou službu. Po tomto důležitém nálezů si znovu promluvíte se Sparkem a zeptejte se ho na nalezené věci. Pak jděte za místním hlavasem bratrství Klogem a promluvíte si s ním i s jeho ženou. Dozvíte se, že v inkriminované době projížděli městem vysoce postavení členové Bratrstva Elizabeth a Abraham. Pokud jste četli příběh v manuálu jsou vám tyto dvě postavy jistě dobře známé. Poslední klíčová informace vám nyní bude prozrazena raněným strážcem Gilbertem, kterému buď obvažuje hlavu hojič Chantu, nebo už zotaven opět hlídá u jedné z městských bran, popřípadě leží ve svém domku poblíž severní brány. Bude vás informovat o neznámé lodi „Crown Jewel“. Na loď a Hooka se ještě zeptejte místního loďaře Gargana. Takto vyzbrojeni fakty a důkazy jděte za majorem Finniganem a na jeho všetečné otázky odpovídejte: Blacksmith, A key, A chest, All of these, Yes, Hook, Crown Jewel a Yes. Odpovíte-li správně, následují další tři všetečné otázky na manuál a poté co i je zodpovíte dostanete heslo BLACKBIRD k otevření městských bran.

Putujte na sever směrem k hlavnímu městu Britain. Po cestě narazíte na potulné kejklře, kteří vám mohou přehrát představení. Kdo si chce udělat postranní „Quest“, může se stavět ve vesničce Paws a od jejích obyvatel se dozvědět o krádeži drogy Silver Serpent Venom, kterou přechovával ve své truhle řezník Morfin. Nejprve si promluvíte s každým, na koho narazíte, jen tak mimochodem se tak také dozvíte o tom, že muž jistě Aliny je nespravedlivě vězněn v Lord Britishově zámku. Zápletku s krádeží je možno vyřešit jedině tak, že zajdete za farmářkou Camille, v momentě, kdy bude pracovat na poli a nabídnete se, že odnesete pytel zrní mlynářovi Thurstonovi. Učíte tak a jděte si promluvit s hlavasem místní větve Bratrstva Feridwynem. Řekne vám, že byl odhalen lupič drogy, syn farmářky Camille Tobias. Toto tvrzení však není pravdivé. Znovu si promluvíte s Camille, pak se zeptejte řezníka Morfina, zda na někóm nepozoroval účinky drogy. Dá vám klíč, který vypadl z kapsy Garritta, synka šéfa Bratrstva. Tento klíč skutečně otevře nezbedníkovu bednu ležící u jedné z postelí v útulku pro chudé. V bedně najdete

12-Hospoda „The Blue Boar“**13-Razírna Minci****14-Farmář Mack (Hoe of Destruction)****A-Útulak Bratrstva pro chudé****B-Řezník Morfin****C-Andrewova mlékárna (Wow!)****D-Mlynář Thurston****E-Farmářka Camille****F-Hostinec „Salty Dog“****G-Beverleino vetešnictví (koupit přesýpací hodiny)**

let před začátkem Ultimy VII ale Pán Času zaregistroval něco nedobrého. A také se objevil jakýsi Batlin a založil společenství Bratrstvo (Fellowship). Podhoubí problémů se začalo nepříjemně hemžit lokálními rituálními vraždami...

NA CO NEBYLO MÍSTO V RECENZI:

Na ULTIMÉ VII i na Ultimách minulých se mi líbí, že můžete zahodit mozek a jít berserk. To jest že třeba popadnete meč a povraždíte celou vesnici, popřípadě



COVE

- 1-Nastassiina Svatyně Soucitu
- 2-Kouzelník Rudyom (Black Rock hůlka)
- 3-Městská radnice
- 4-Hojička Jaana
- 5-Hospoda „Out,N'Inn“
- 6-The Emerald
- 7-Trenér Rayburt



ukradený jed. Hned si o tom s malým Garrittem promluvte a dozvíte se, že drogu skutečně ukradl on a naračil ji Tobiasovi, aby mu přihoršil. Všem to vyklopte a záhada je vyřešena.

Rovnou za Camillinou farmou na severu Paws už najdete první domky trůního města Britain. Zde rovnou pochodíte do královského zámku a pokecejte se starým známým Lordem Britishem o všem možném i nemožném. Dostanete opravňovací listinu k držení zámožského korábu a magický Orb of the Moons, který určitě neztraťte. Také se dozvíte o jakémsi zblázněném mágovi jménem Rudyom sídlícím ve vesničce Cove, který dělá pokusy se záhadným minerálem Black Rock. Jedním z členů královské smetánky je přestarlý kouzelník Nystul, od kterého se můžete poměrně levně učit všechna možná kouzla. Jedno kouzlo bude při vašem putování skutečně velmi potřebné. Je to kouzlo čtvrtého magického kruhu Unlock Magic, které otevírá magicky uzamčené dveře. Toto kouzlo si určitě kupte. Po rozhovoru s Lordem Britishem a jeho přáteli určitě nezapomeňte navštívit velitele a zakladatele Bratrstva v Britanii Batlina. Zeptejte se na Elizabeth a Abrahama, dozvíte se, že právě odjeli do města Minoc. Také požádejte o vstup do bratrstva. Batlin vám slíbí, že budete přijati do řádu, když odnesete truhlu šéfa Bratrstva v Minocu Elinor. Podmínkou je, že se do truhly nepodíváte, což můžete obejít tak, že se dovnitř podíváte a pak hru nahrajete z pozice. Říkám to proto, že dokument v truhle je nadmíru zajímavý. Dalšími zajímavými osobnostmi v Britanii jsou: starý známý z minulých Ultim, učitel šermu Sentry, kterého můžete najmout do party, loďař Clint, pokrytecký major Patterson a majitel obchodu Fish and Chips Gordon. Dodatečné „Questy“ jsem našel hned čtyři. Za prvé si můžete zahrát roli Avatara v místním divadle tak, že si promluvíte s vedoucím divadla Raymundem, přihlásíte se do konkursu, koupíte si za 30 zlatých Avatarovy šaty od švadleny Gaye a opět si promluvíte s šéfem divadla. Druhý quest se týká odhalení pokrytectví majora Pattersona. Nejdříve si promluvíte s jeho ženou Judith, která šéfuje místnímu muzikantskému kroužku a má podezření, že jí její muž zahýbá. Zúčastněte se večerního setkání bratrstva a vyčkejte v kostele až do jeho skončení ve 24 hodin. Pak sledujte Pattersona, až se k němu připojí jakási žena Candice. Promluvíte si s ní i s Pattersonem a odhalíte cizoložství. Třetí subquest je docela veselá záležitost: za mostíkem vpravo od města najdete

osamělého farmáře Macka. Kromě toho, že si u něj můžete vydělat něco peněz sbíráním slepičích vajec se také dozvíte o kosmické lodi, která přistála na jeho poli. Na poli za domkem loď skutečně objevíte a další dotazy ukážou, že loď byla bojovým korábem Kilrathi z Wing Commandera III! Mack také říká, že našel cosi zvláštního a má to v kůlně, jenomže od ní ztratil klíč na břehu jezera Lock Lake. Ať jsem dělal, co jsem dělal, tento klíč jsem nenašel. Podle jistých zdrojů se tento klíč nachází v těle jedné ze stovek mrtvých ryb, jimiž jsou břehy Lock Lake přímo poseté. Klíč jsem sice nenašel, ale nevzdával jsem to. Šel jsem k Britishově zámku a z cimbuří nad bránou sundal dělo (musíte stát dole a seshora ho sundat, opačně to nejde). Do báglu jsem hodil několik dělových koulí a soudce se střelným prachem. Dělo jsem odtáhl na farmu a do dveří stodoly jsem s ním vypálil. A bylo po dveřích. Další způsob, jak dveře rozbít se vám otevře až později - ve vesničce Cove, kam brzy půjdete, najdete kouzelnou hůlku, která přivádí k explozi každý kousek horniny blackrock, na který ji namíříte, takové ultimovské TNT. Takže můžete rozbít taky tak, že před ně položíte blackrock, dvojkliknete na hůlku a ukážete na kámen. Bum! Uvnitř stodoly jsem našel Hoe of Destruction, ze kterého se vyklubala absolutně smrtící zbraň. Plyne z toho poučení, že nejedny zamčené dveře či bedna povolí pod pořádnou ranou těžké zbraně kterou může být nejen dělo, ale i třeba obouruční meč nebo těžká bojová sekera, již podomácku říkám „Ax“. Čtvrtý quest se týká osvobození křivě odsouzeného člověka z královského vězení. Vylezte na střechu zámku Lorda Britische a promluvíte si s vězňem v levém dolním cimbuří. O jeho osudu referujte králi, čímž bude celá záležitost kladně vyřízena.

Poznámka: půjdete-li po lesní pěšině směrem na východ od kosmické rakety ztroskotané na poli farmáře Macka a budete sledovat její blízké severní okolí, narazíte brzy na kruh kamenů, v jejichž středu se nachází Měsíční brána. Tato brána je jednou ze sedmi teleportačních bran, jimiž můžete rychle putovat po

Britanii a po některých jejích menších ostrůvcích. Na rozdíl od koňských povozů je to zcela zdarma, takže doporučuji Měsíční brány využívat. Pro začátek se můžete proteleportovat všemi branami až zpět k Britain a na mapě sledovat, kde se nachází teleportační místa. Začneme-li od Britain, série teleportů prochází následujícími lokacemi: jižně od sídla bojovníků Jhelom, střed hlubokého lesa Yew poblíž Empath Abbey, západně od města Minoc, jižně od města Trinsic, ostrov New Magincia, západně od vesničky Paws, ostrov s městem Moonglow a zpět k Britain. Jak vidíte, tak některé ostrovy teleportsy pokryté nejsou, takže dříve nebo později budete potřebovat loď (pokud nepoužijete čítového teleportování).

Po prolezení Britain se dejte na východ do vesničky Cove. Cove je místo lásky a porozumnění. Než se ale pustíte do milostných afér, musíte zde splnit svoje hlavní poslání - promluvit si s potřebným kouzelníkem Rudyomem. Poté, co ho vyzpovídáte, si přečtete jeho deník a vezměte si jeho kouzelnou hůlku, která způsobí, že hornina Black Rock v blízkosti hůlky exploduje. Teprve pak se dejte do kecání s obyvateli městečka na téma kdo to s kým táhne. Všichni jsou evidentně šťastní a spokojeni kromě jakési Nastassie, která se stará o Svatyni Milosrdenství za říčkou vlevo od města. Jděte za ní a mluvíte s ní na téma jejího ztraceného otce Juliuse. Slibte jí, že se po něm na svých poutím poptáte. Kdo je nadržovaný, může se s Nastassiou chvíli líbat. Než se vydáte na pouť na sever k Minocu, můžete najmout schopnou hojičku Jaanu. Ve městě Minoc se okamžitě dozvíte o další rituální vraždě a to hned od cikánů tábořících poblíž cesty vedoucí k městu. Jedna z jejich žen, Margareta, vám nabídne věštbu budoucnosti za 20 zlatých, kterou byste neměli odmítnout, jelikož se dozvíte mnohé zajímavé informace. Ve městě vyhledejte vůdkyni Bratrstva Elynor, dejte jí truhlu od Batlina a zeptejte se jí na Elizabeth a Abrahama. Dozvíte se, že právě odjeli do Paws. Promluvíte si se všemi lidmi ve městě o vraždě, která se stala ve tvary hada, kterou si vezměte s sebou jako důkaz a prozkoumejte svícen stojící u zmasakrovaného těla. Nic víc, co by se týkalo vraždy už nenajdete, jen hostinský Rutherford v místní krčmě The Checquered Cork si vzpomene na jakéhosi muže s hákem namísto ruky, kterým není nikdo jiný než náš Hook. Nepovinné úkoly jsou zde dva. Prvním je prozkoumání místního dolu, který patří Britanijské Důlní Společnosti. V jeho útrobách najdete několik horníků podezřele zfetovaných drogou Silver Serpent Venom a za tajnou chodbou v jižní části dolu narazíte na těžební stroj, který netěží ani uhlí, ani železo, ale minerál Black Rock. Pročpak tomu tak je, cožpak Black Rock má přeci jen nějaké použití? Dozvíte se později. Druhým úkolem je zabránění stavby sochy slavného loďaře Owena. Podmínkou pro vyřešení tohoto problému je nalezení poustevníka Karla v horách východně od tábora cikánů. Nachází se buď ve své nuzné chatrči nebo v jejím okolí, kde se velmi špatně hledá, nejlepší je tedy počkat si na večer nebo na noc a odchytil ho v chatrči. Karl není moc sdílný, ale dá vám plány lodí, které načrtnul Owen. Když plány donesete na prostudování místní klempířce Julii, potvrdí Karlovu domněnku, že loď podle nich postavené se nutně musí potopit. S touto informací jděte za starostou Bursidem, který stavbu sochy zruší. Škodolibosti není nikdy dost, takže svoji akci můžete završit tím, že se půjdete vysmát Owenovi, který se samou zlostí probodne nožem. Veselé.

Ve vesnici Paws vám zdejší šéf Bratrstva Feridwyn řekne pouze tolik, že Elizabeth a Abraham odjeli na ostrov bojovníků Jhelom. Přeneste se tam Měsíční branou či přejeďte moře lodí. Do lodí nastoupíte dvojitým tuknutím na plachtu pokud máte právo tuto loď užívat od loďaře-majitele (při jízdě lodí je dobré mít u sebe určovač polohy Sextant pro lepší orientaci). Jhelom se nachází na dvou ostrůvcích spojených mosty. Doporučuji přijít zleva a jako první navštívit dům severně od hospody The Bunk and Stool.

JHELOM

- 1-Hostinský Sprellic
- 2-Hostinec „The Bunk and Stool“
- 3-Zbrojař Klifin
- 4-Městská radnice
- 5-Knihovna Jizev (De Snel)

návody

V tomto domě totiž přebývá majitel hospody Sprellic, který měl menší trapný incident, na jehož konci nechtěně ukradl praporec v místní škole bojových umění jménem Knihovna Jizev. Zloděj, který přebýval ve Sprellicově hostinci praporec ukradl a tři nejlepší bojovníci Knihovny Jizev vyzvali Sprellica na souboj, pokud praporec nevrátí. Major Jhelomu Joseph vám podá některé důležité informace a to zejména info, že Elizabeth a Abraham odjeli do Britain. S majorem si promluvíte i o Sprellicově problému, o kterém řeknete také bývalému bojovníkovi, nyní krejčímu, Klifitovi. Ten se nabídne, že do pár hodin ušije praporec nový. Za pár hodin se tedy u něj stavte, praporec si vezmete a předejte ho bojovníci Syrii. Souboje se Sprellicem tak budou zrušeny. Než se vrátíte do hlavního města, čeká vás ještě jedna nepříjemná zkušenost. Šéf Knihovny Jizev, slavný učitel bojových umění De Snel, se v rozhovoru prořekne, že díky a meče jeho spolku jsou tvarovány do formy hada. V tento moment mu ukažte dýku z místa vraždy v Minocu. De Snel to duševně neunes, takže ho budete muset ohavně zabít.

Zpátky v Britain navštívte pouze Batlina. Ten vám poděkuje za předání truhly Elynor, poví vám, že Elizabeth a Abraham odjeli do Vesperu a pošle vás na druhý úkol, kterým je získání zlata z bedny v dungeonu Destard. I když Batlin tvrdí, že je Destard procházkou růžovým parkem, raději se pořádně připravte, protože to není tak úplně pravda. Dungeon Destard se nachází v pohoří západně od Trinsicu a má dvě oddělené části. Do části jižní je možno vstoupit ze samého jižního cípu pohoří a najdete tam jednorozce, se kterým je poměrně veselý pokec o sexu a o panenství. Do části severní lze vstoupit ze západního úpatí pohoří. Před vstupem do této části dungeonu jste varováni, že se jedná o past (tedy pokud máte mluvící verzi hry), ale i když je to pravda a skutečně se jedná o past, dovnitř musíte stejně. Hned vlevo od vchodu se nachází princ zoufale hledající jednorozce, který je pouze ztrátou času. Vpravo se nachází sluj draků, ve které namísto

truhly plné zlata, pro kterou vás poslal Batlin najdete jen truhlu s dvěma amulety, které ani nemusíte brát s sebou, úkol je splněn už tím, že bednu otevřete. Vcelku tedy nic moc, ALE kromě bedny můžete ve slují najít i skvělý ohnivý meč, který, je-li držen v ruce, funguje jako neomezený zdroj jasného světla. Draky doporučuji nezabíjet, protože stejně po chvíli vstávají z mrtvých. Raději použijte prsten neviditelnosti, který najdete v jižní části dungeonu v chodbách severně za jednorozcem a okolo draků nerušeně proběhněte. O nebezpečích v Destardu a prázdné bedně jděte říci Batlinovi do Britain. Tváří se jakoby nic a slíbí vám, že v devět večer budete slavnostně přijmuti do Bratrstva. V devět se tedy hodte do gala (obrazně řečeno, žádný oblek si pochopitelně kupovat nemusíte) a nechte se přijmout do bratrstva i když už teď asi víte, že Bratrstvo je nechutná mafie, která kuje něco hodně nekalého. Vězte ale, že do Bratrstva vstupujete nikoli z přesvědčení, ale z vypočítavosti.

Z Britain putujte na východ až do pouštního městečka Vesper postaveného okolo životodárné oázy. Ve Vesperu spolu žijí jak lidé tak gargoylové, společně fárají železo v dolech severně od městečka. Major Auston vás pošle za horníkem Cadorem, který vám jako obvykle sdělí, že povedená dvojka právě odjela do města učenců Moonglow. Pokud se dobře porozhlédnete po vesperských dolech, najdete za magicky zamčenými dveřmi opět přístroj těžící Black Rock. Ať zde nebo v Minocu, musíte si fukáním na stroj natěžit celkem čtyři kusy Black Rocku, které budete potřebovat ve městě Moonglow, nezapomeňte na to! Nepovinné úkoly jsou ve Vesperu jen dva a jeden z nich je pidi. Pidi úkol vás staví před problém zjistit, kam mizí dcerka spořádané havířské rodinky Cadora a Yvelly každý den vždy přesně v pravé poledne. Budete-li jí těsně po jedenácté špehovat, zjistíte, že si chodí nechat číst pověsti ke gargoylovi jménem For-Lem. Promluvíte si s ním o tom a slibte mu, že to rodičům neřeknete. Není přece důvod, For-Lem holčičku očividně sexuálně nezneužívá... Druhý subúkol je už vážnější. Situace mezi lidmi a gargoyly je ve Vesperu značně napjatá. Můžete se pokusit vztahy trochu vylepšit. Promluvíte si s hostinským Yongim v „lidské“ hospodě The Gilded Lizard, řekne vám o potížích, které má jeho přítel Blorn s gargoyly. Jděte za Blornem, který už na první pohled vypadá hodně vychytrale. Zeptejte se ho na potíže s gargoyly. Řekne, že ho fyzicky ohrožuje gargoyle Lap-lem a požádá vás, zda byste mu problém nepomohli vyřešit. Jděte do vesperských dolů a promluvíte si s jediným gargoylem, který tu ještě s lidmi fárá. Stěžuje si, že mu Blorn ukradl důležitý rodinný amulet a rád by, abyste mu amulet vrátili. Běžte tedy za Blornem, zeptejte se ho na amulet (trochu ho vystrašte) a vida, amulet je na světě. Odneste ho Lap-lemovi a je vymalováno, můžete putovat dál.

Následující zastávka je komplikovanější než obvykle. Je jí město učenců Moonglow, které se rozkládá po celé ploše ostrova Dagger Isle. Kromě obvyklé otázky na hlavu místního šéfa Bratrstva Rankina kam jela dvojice Elizabeth / Abraham musíte v Moonglow plnit ještě jeden mnohem důležitější úkol. Jistá čarodějka Penumbra se před dvěma sty let sama uvedla do magického spánku a nechala se slyšet, že pouze Avatar jí může vzbudit, aby se od ní dozvěděl důležité poselství. Nejdříve tedy jděte k jejímu zašlému domu na severu



ostrova. Klíč ke vstupním dveřím, které není možno otevřít žádným jiným způsobem, se objeví až tehdy, když na zlatavou plošinku před dveřmi položíte předměty odpovídající runovým hádankám. Hádanky nejsou vůbec jednoduché a proto uvedu předměty, které musíte na plošinku jeden po druhém pokládat: kladivo (Hammer), pakliče (Lockpicks), zlatý prsten (Ring), přízi (Spindle) a jakýkoliv zlatý předmět. Všechny tyto předměty se nachází v různých domech přímo v Moonglow, přízi si ale musíte uplést na tkalcovském stavu v domku přadleny Carlyn. Pořadí hádanek se může lišit, takže nebude-li mít efekt předmět jeden, zkuste položit předmět jiný. Já jsem měl potíže s prstenem. Odpověď na hádanku je skutečně prsten, ale například prsten neviditelnosti nefunguje, takže zvolte raději nějaký obyčejný (radši zlatý) prstýnek. Až položíte všechny předměty, objeví se na zemi klíč, kterým odemknete dveře. Uvnitř vzbudte oranžovým nápojem čarodějku Penumbra. Pokud snad tento nápoj nemáte u sebe, můžete ho koupit v místní knihovně Lycaem od kouzelnice Mariah (prodává také velkou spoustu kouzel, doporučuji udělat menší nákup). Jakmile bude Penumbra vzhůru, rychle postavce čtyři kusy Black Rocku na čtyři kamenné podstavce okolo Penumbry. Black Rock totiž chrání kouzelníka od rozbouřených vln etherálních proudů, kteroužto neplechu má na svědomí Guardian. Tohle a některé jiné důležité věci vám Penumbra popíše a pošle vás pro prsten Ethereal Ring, se kterým budete moci ke konci hry zničit jeden z Guardianových rušičů éterických vln „Tetrahedron“. Prsten je údajně ve vlastnictví krále gargoylů Draxinusoma, což se vám dobře hodí do krámu, protože do trůního města gargoylů Terfin právě odjela i nepolapitelná dvojka Elizabeth a Abraham. Buď se tam můžete hned rozjet, nebo se můžete pustit do sekundárních úkolů.

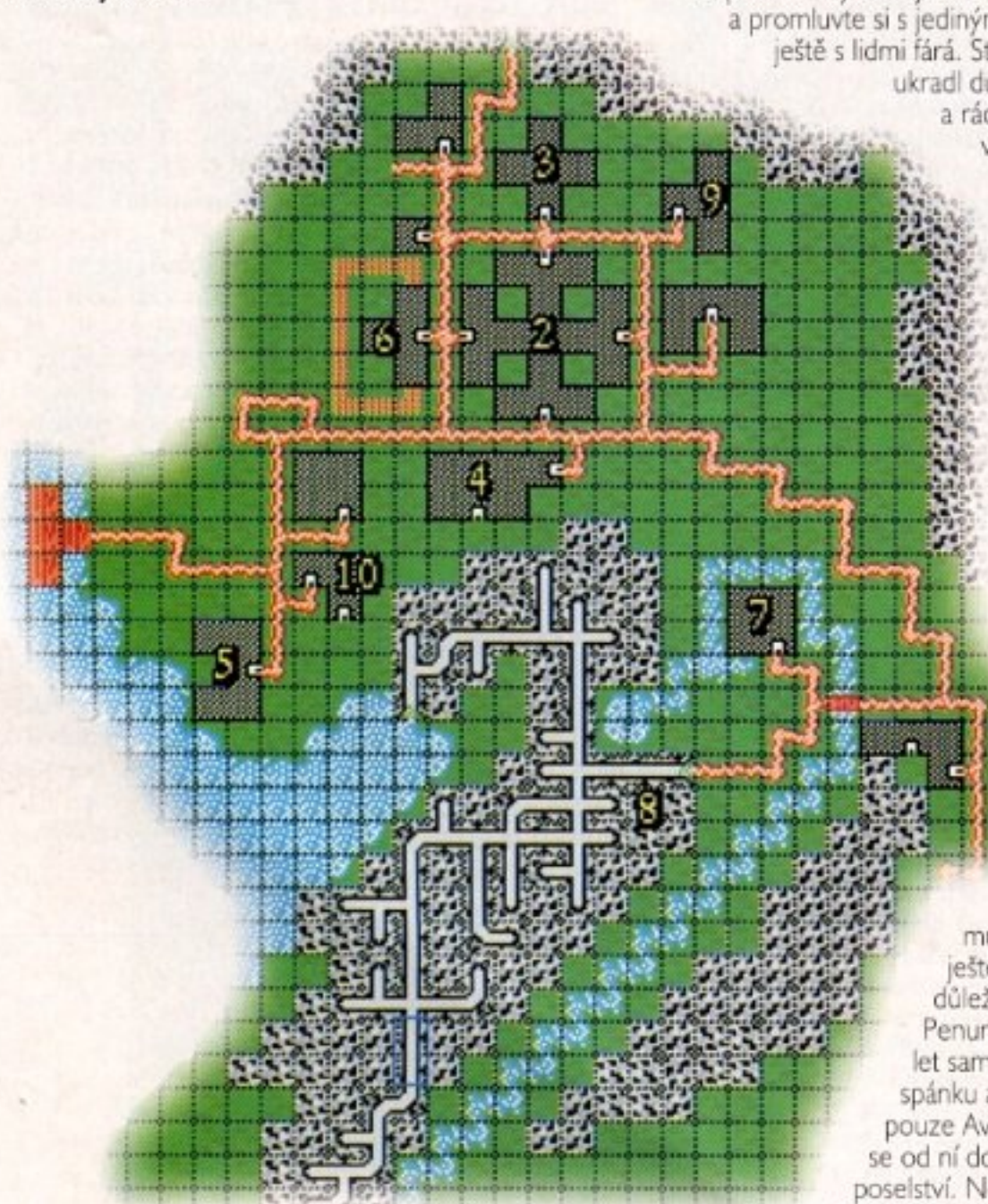
Mezi sekundární úkoly patří vyjištění vztahu mezi šéfem knihovny Brionem a jeho zaměstnankyní Zeldou pro hostinského Phearcyho z hostince The Friendly Knave. Dostanete za to docela solidní jídlo zdarma. Před knihovnou se dále pohybuje jakási liška, se kterou je docela dost směšný pokec, orální sex z toho ale nebude. Zajímavým zpestřením cesty je návštěva Brionovy hvězdárny. Brion je nezávislý učenec na způsob Mythrana z Ultimy VIII. Můžete špehovat město jeho dalekohledem a podívat se přímo do hvězdárny, která se nachází v malé pevnůstce za Brionovým domem. Není ale tak jednoduché se tam dostat, musíte na dálku přehodit páčku spouštěcí padací most. Nejdůležitější je ale získat od Briona přístroj ukazující postavení planet okolo Britannie. Sledováním tohoto přístroje můžete odhadovat, kolik času ještě zbývá do velké konjunkce hvězd, které využije Guardian ke svému příchodu do Britannie. Téma stroje navodíte tak, že se s Brionem rozloučíte a pak se zeptáte na „Crystals“ a odpovíte Yes. Do přístroje však chybí jeden krystal, který můžete získat pouze od poutníka Addoma, který právě sídlí u Moonglowského hojiče Elada (často také vysedává v hospodě nebo jenom tak bloudí). Až tento krystal od poutníka za dvacet zlatých získáte, Brion vám přístroj Planetostroj neboli „Orrery viewer“ daruje. Nakonec jsem si nechal jednu spornou věc. Šéf místní odnože Bratrstva Rankin vám dá lahvičku pro svoji sekretářku Balaynu. Když jí lahvičku odnesete, Balayna vypije její obsah a zhebne. Rankin potom falšuje údiv a to je všechno, nechápu, co má tato akce za význam až na to, že jste pomohli popravít jednu nevinnou ženskou.

Příště si povíme, jak to všechno bude pokračovat - naše cesta půjde přes Meditation Retreat, Yew a Empath Abbey do New Magincie a mrtvého ostrova Scara Brae.

Andrej Anastasov (text)
Irena Formánková (mapy)

MINOC

- 1-Vůz cikánů (věštění budoucnosti)
- 2-Cech Umělců
- 3-Městská radnice
- 4-Hostinec „The Checquered Cork“
- 5-Lodář Owen
- 6-Hala Bratrstva
- 7-Pila (vražda)
- 8-Vchod do dolů „Covetous“
- 9-Trenéři Karena a Jakher
- 10-Zbrojař Zorn



k jejímu zašlému domu na severu

TechBox

Při spouštění her se často setkáváme se spoustou rozmanitých chybových hlášení. Informace o nedostatečné hardwarové konfiguraci, nenalezených souborech nebo nepodařené inicializaci zvukové karty se mnohdy ani nevejdou na jednu obrazovku. V tomto čísle Score se budeme věnovat problematice, které se tato hlášení týkají nejčastěji. V dnešním TechBoxu si budeme povídat

O pamětech

Jako obvykle začnu poněkud zeširoka, neboť se domnívám, že dobrá představa o tom, co to vlastně paměti jsou a jak pracují, umožní každému všechny ostatní „detaily“ pochopit mnohem snadněji.

Mimoto mám zkušenost, že spousta začínajících uživatelů osobních počítačů má v této oblasti značný chaos. Nedávno se mě například jeden známý zeptal, proč mu hra píše, že ke spuštění potřebuje alespoň 1.5 megabajtu paměti navíc, když se prý koukal a má „volných ještě čtyřicet“.

Paměť operační a paměť disková je někdy velmi rozdílný pojem.

Určitě vám došlo, že můj známý až tak docela nepochopil, co po něm hra chce, a místo velikosti operační paměti počítače mylně zjišťoval volné místo na svém pevném disku.

Možná vás napadne, jaký je to ale fůlpas, že mu to hned nedošlo, ale já se domnívám, že je to také trochu chyba té hry. Pokud mu doslova nenapsala o jakou paměť se jí jedná, těžko bude jemu, jako spíše pasivnímu uživateli svého počítače, docházet, co po něm vlastně jeho hra chce.

Zorientujme se tedy trochu v té džungli, kterou na nás moderní počítačová věda valí a (samozřejmě ne nijak dopodrobna) si paměť rozčleříme.

Disková paměť je paměť vnější, vnitřní paměť je paměť operační.

Jednak tedy existují vnější paměťová média. Ty každý dobře zná, jsou to diskety, pevné disky, cd-disky, streamery, atd. Zápis na tato média je poměrně pomalý a vzhledem k jejich schopnosti pamatovat si zapsané informace i po jejich odpojení od zdroje se používají především k ukládání a zálohování dat.

V případě mého známého však byla mnohem důležitější druhá velká skupina pamětí, paměti vnitřní. Je to ten druh pamětí, ke kterým má mikroprocesor přímý přístup skrze sběrnici počítače.

Jistě každý z vás již alespoň jednou v životě slyšel zkratku ROM. Ta označuje paměti, ze kterých je možné pouze číst (Read-Only Memory). Do nich se vypálí informace přímo v továrně a pak je již není možné změnit.

Paměti ROM jsou nezbytnou součástí každého počítače, neboť na nich jsou kromě jiného uloženy také programy zajišťující komunikaci mezi zařízeními zapojenými k počítači (disketové

jednotky, pevný disk) a operačním systémem (například MS-DOSem).

V praxi se používají i všelijaké další odrůdy ROM-pamětí, například EPROM (Electrically Programmable ROM), kterou lze vymazat UV zářením a následně naprogramovat napěťovými impulsy, či RMM (Read Mostly Memory), paměti určené většinou ke čtení, do kterých je možné (velmi pomalu) zapisovat i za provozu.

Operační paměť počítače je většinou realizována pamětí RAM, která narozdíl od ROM svá data po odpojení energie ztrácí.

Aby mohl mikroprocesor pracovat s daty, potřebuje k tomu paměť, do které může i ukládat. Taková paměť má zkratku RAM, což značí paměť s náhodným přístupem (Random Access Memory), neboli paměť, ze které (respektive do které) můžete na libovolné adrese číst (respektive zapisovat).

(Poznámka: Dříve existovaly také paměti, ze kterých bylo možné číst pouze sekvencně, tj. pouze popořadě (například děrné pásky). Z pamětí RAM můžete číst například nejdříve jeden bajt na poslední adrese, pak další bajt někde uprostřed a pak třeba hned bajt na první adrese. Proto dostala tato paměť název paměť s náhodným přístupem.)

Paměti RAM jsou právě ty, jejichž velikost si náš počítač kontroluje vždy při startu počítače. Jsou to ty, do kterých se z pevného disku nahrávají informace a odkud si mikroprocesor načítá instrukce, jež bude provádět. V nich se zpracovávají data a na jejich velikosti (a také rychlosti) někdy až značně závisí výpočtová doba programů.

Podobně jako u pamětí ROM, tak i u zapisovatelných pamětí existuje spousta všemožných dalších druhů. Například sekvencně přístupné paměti (SAM), či paměti adresovatelné podle obsahu (CAM).

Možná jste si všimli, že směrem od nejpomalejších pamětí se postupně dostáváme k rychlejším a rychlejším. Další na řadě jsou paměti vyrovnávací či kešovací (z anglického slova cache).

Určitě znáte utility jako SmartDrive či Norton Cache. Tyto programy zrychlují práci s vnějšími paměťovými médii. Dělejí to tak, že ukládají do RAM paměti z disku ta data, která jsou nejčastěji používána a pokud si o ně systém následně řekne, čtou je přímo z ní. Tím se čtení z disku ohromně zrychlí, neboť RAM je mnohonásobně rychlejší než například pevný disk (skutečné postupy kešovacích programů jsou poněkud obsáhlejší a v případě zájmu se jim mohou věnovat v nějakém dalším TechBoxu).

Podobně jako právě popsané kešovací programy pracují i kešovací paměti, pouze s tím rozdílem, že mís-

```

DEVICE=C:\DEMM\LOADHI.SYS /RF C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICE=C:\DEMM\LOADHI.SYS /RF C:\SB16\DRV\WINDCBI.SYS /D:WINDEB1
DEVICE=C:\DEMM\LOADHI.SYS /RF C:\SB16\DRV\CSP.SYS /UNIT:0 /BLAS
DEVICE=C:\DEMM\LOADHI.SYS /RF C:\SB16\DRV\CTSBI6.SYS /UNIT:0
DEVICE=C:\DEMM\LOADHI.SYS /RF C:\SB16\DRV\CTHMSYS.SYS
DOS=HIGH
STACKS=9,256
SHELL=C:\DEMM\LOADHI.COM /RF C:\CD\HARD.COM C:\ /P

[emm]
DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
BUFFERS=15,0
FILES=40
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4,0
DEVICEHIGH /L:1,12048 =C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICEHIGH /L:1,9792 =C:\SB16\DRV\WINDCBI.SYS /D:WINDEB1
DEVICEHIGH /L:1,9792 =C:\SB16\DRV\CSP.SYS /UNIT:0 /BLAS
DEVICEHIGH /L:1,10592 =C:\SB16\DRV\CTSBI6.SYS /UNIT:0
DEVICEHIGH /L:1,15792 =C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,1)
DOS=HIGH
STACKS=9,256

```

to z „pomaleho“ pevného disku v sobě ukládají data z „pomale“ paměti RAM. Například mikroprocesory Pentium jsou již natolik rychlé, že čekáním na připravenost dosud používaných pamětí RAM stráví ohromnou spoustu strojových cyklů. Výroba rychlejších pamětí je zatím finančně příliš náročná a vyrovnávací paměť je svou rychlostí dostačující. Horší je to samozřejmě s její velikostí a proto je při koupi nového počítače (či mainboardu) dobré se pečlivě přesvědčit, jaká je velikost zabudované vyrovnávací paměti.

(Poznámka: Někoho možná bude zajímat, jak to mikroprocesor dělá, když chce přistupovat k datům, které zrovna nejsou v kešovací paměti a jestli se vůbec přístup do paměti zrychlí, když mikroprocesor dopředu vlastně neví, která data bude potřebovat.

Odpověď na tuto otázku by byla poměrně složitá a zdoluhavá a proto jen krátce: Za poměrně dlouhou dobu existence kešovacích pamětí již byly vyvinuty poměrně propracované algoritmy, které jsou schopny přenášet data mezi kešovací a RAM pamětí tak, aby byl výkon celého systému co nejvyšší.)

Úplně nejrychlejší paměti jsou samozřejmě registry mikroprocesoru. Jejich rychlost je až 100-krát vyšší než například rychlost pamětí RAM.

Společně s rychlostí však samozřejmě stoupá i cena pamětí a to je důvod, proč se stále používají i pomalejší typy, proč vznikají paměti vyrovnávací, či snad konečně i proč se nám na monitorech stále objevují hlášení o nedostatek volné paměti.

Příště se na počítačovou paměť podíváme s té aplikační stránky. Povíme si, co je to konvenční (základní) paměť, co je XMS a co EMS. Důkladně rozebereme, jaký je mezi těmito třemi druhy pamětí rozdíl, jaké drivery jsou k nim potřeba a jak je možné je maximalizovat (QEMM, MEMMAKER). Popíšeme si také, jak to s pamětí dělají hry běžící v chráněném módu mikroprocesoru (DOS4GW), jaké mají paměťové nároky a jaká paměťová konfigurace je nejlepší pro ně. Zbude-li nám místo, podíváme se podrobně na některé speciální případy her, které se podle dopisů či našich zkušeností řadí v mezi ty problémové.

Za měsíc nashledanou.

Martin Dvořák

**ČASOPISY
S CD-ROM**

proxima
Veřejná obchodní společnost

**CD-ROM NOW
CD-ROM TODAY
PC FORMAT CD
PC POWER CD**

Více než 100 barevných stran
plných aktuálních informací ze světa multimédií,
vložený CD-disk s 650 MB her, demoverzí, utilit
a to vše za **270 Kč!**

Nenechte si ujet vlak,
dopřejte si kvalitní literaturu
věnovanou multimédiím!

Zajišťujeme předplatné
pro Českou republiku.

Ukázkové číslo Vám zašleme
na dobírku.

Výrazné slevy pro dealery
již od 5 kusů!

P. O. Box 24, Pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
tel. (047) 522 09 16, 520 01 82
fax (047) 520 90 39



disk

Za vysvědčení:
hru na CD-ROM

CD-ROM SOFTWARE

Shareware

25 Great Action Games	549
(mj. One Must Fall, Corridor 7, Syndicate, Prince of Persia, Wolfenstein)	275
Descent	190
Heretic	275
Jazz Jackrabbit	
One Must Fall: 2097	
Rise of the Triad	
Super CD 3-D Gaming (Doom, Dragon Hunt, Wolf Fighter aj.)	459
Super CD Horror Mania (mj. Frankenstein, Dungeons of Death, Roadkill, Ravenloft)	459
Super CD Mega Games (50 her-Jazz Jackrabbit, Cyclones, God of Thunder, Cyber Punk...)	459
Under a Killing Moon (hratelná demoverze)	275

Plné verze

Advanced Dungeons & Dragons Vol. 3	1190
Conspiracy	890
Doom II	1990
Patriot	690
Populos II/Powermonger	995
Privateer	995
Seal Team	995
Shadow Caster	995
Sim City 2000	1190
SSN-21 Seawolf	995
Strike Commander	995
Syndicate Plus	995
Ultrabots	995
Walls of Rome	540
Wing Commander II Deluxe	995
Wrath of the Demon	990

Plné verze - OEM

Commander Blood (SCORE 13 - 84%)	1099
Cyclones (SCORE 13 - 85%)	999
Dawn Patrol (SCORE 12 - 85%)	1099
Hell - Cyberpunk Thriller (SCORE 14 - 87%)	999
Panzer General (SCORE 13 - 89%)	999
USS Ticonderoga (SCORE 16 - 85%)	1099

Plné verze Epic Megagames

Ancients I & II	590
Castle of the Winds	590
Dare to Dream	590
Electro Man	590
Epic Pinball	1690
Heartlight PC	590
Jazz Jackrabbit	1690
Jill of the Jungle	590
Ken's Labyrinth	590
Kiloblaster	590
Overkill	590
Robbo	590
Solar Winds	590
Xargon	890
Zone 66	590

Různé

Dexxa Infra Red Control Pad	1659
CD Speed (program, který zrychlí mechaniku CD-ROM až o 600%)	1490
Plastový box na 32 ks CD/CD-ROM	199
Skládací stojánek na 20 ks CD	
Ovladače boeder	
Joystick P6	499
Joystick P7	539
Joystick P9	779
Joystick P10	699
Joypad bit star	399

***** 11 PACK - Mega Pak Vol. II *****

BodyWorks Voyager - Jurassic Park - Jutland - Cyberplasm Formula - The Psychotron - Return to Ringworld - Shadowlands - Microcosm - Compuserve Starter CD - Sleepwalker - Spectre VR
11 CD s plnými verzemi - 2190 Kč

DISK, CD-ROM SOFTWARE, Mečnikovova 14, 703 00 Ostrava 3, tel./fax 069 350565

ADVIS
V.O.S.
ADVIS

Advanced
GRAVIS

ZVUKOVÉ KARTY

ULTRASOUND MAX
ULTRASOUND ACE



6980,-
3980,-

JOYSTICKY

PHOENIX
FIREBIRD
ANALOG
ANALOG PRO
PC GAMEPAD

3680,-
2680,-
819,-
1139,-
742,-

CD ROM, REPRO, ZAJÍMAVÉ CD TITULY

- plná technická podpora
- výrazné slevy dealerům
- zvukové karty 3 roky záruka
- joysticky 1 rok záruka
- HOT-LINE HELP
- ceny jsou s DPH

Informace o VFX 1 HMS na našem telefonu

Politických vězňů 1337, 247 01 Slaný Tel/fax: 0314 / 2038

www.oldgames.sk

vyjde 15. 7. 1995



Coverdisk
ke každému časopisu za cenu 12,- Kč, to je za cenu čisté diskety

Napište, nebo si zavolejte, o ukázkové číslo časopisu, které Vám zašleme zdarma.

Amiga 600

Deluxe Paint + 3 hry

8784,-



... i na dobírku

Pozor NOVÁ ADRESA
ATLANTIDA Publishing
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Tel./Fax: (02) 37 57 54

Distribuce na Slovensku

AMIUM
Mánesovo nám. 1, BRATISLAVA
Tel: (07) 89 72 84

ATLANTIDA
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Tel./Fax: (02) 37 57 54

PROČ INZEROVAT VE SCORE



SCORE - Nejprodávanější český počítačový měsíčník!
SCORE - Zaměřeno na cílovou skupinu zájemců o interaktivní počítačovou zábavu
SCORE - Víte komu se vaše reklama dostane do rukou!
TATO ČTVRTSTRÁNKA MŮŽE BÝT JIŽ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE VAŠE!
 Informujte se o výhodných cenových podmínkách na tel. čísle 311 88 52, p. Šinagl.

EURO SHOP Ostrava

spec. prodejna TV her SEGA, videokamer a příslušenství nabízí:

TV hry SEGA MEGA DRIVE II 16ti bitové, SEGA CD, SEGA 32X, přenosný GAME GEAR a NINTENDO GAME BOY.

Cena 16ti bitového přístroje SEGA MEGA DRIVE již od 3.990 Kč a 240 titulů her (akční, bojové, pohádkové, sportovní, logické, strategické, simulátory) čeká na Váš výběr.

Novinky pro 32X:	MOTO CROSS	METAL HEAD
	MORTAL KOMBAT 2	
Novinky pro CD:	LAWNMOWERMAN	DRAGON'S LAIR
	EYE OF THE BEHOLDER	SNATCHER
Novinky pro MD:	ASTERIX NEW	CANNON FODDER
	WWF + RAW + Video	STARGATE
	KAWASAKI SUPERBIKE	SAMURAI SHODOWN
	DESERT DEMOLITION	THE SMURFS
	LETH. ENFORCES + Pistole	YOGI BÄR

Najdete nás v **OD LASO, Masarykovo nám., Ostrava 1**
 tel.: 069/62 23 566 kl. 248
OD BUDOUCNOST, Havířov
 tel.: 94/23 731 kl. 236

Katalog zašleme na požádání. zásilkový prodej. Výhodné slevy pro velkoodběratele.

Bližší informace Vám poskytne obchodní oddělení

EURO SHOP Ostrava

Místecká 258, 720 02 Ostrava - Hrabová
 tel./fax: 069/35 09 04
 tel.: 069/36 24 kl. 244

Jan Schiel Games Shop

Zveme Vás k návštěvě nově otevřené specializované prodejny na

SEGA a PC HRY

Kromě nejnovějších her za nejlepší ceny zde naleznete také kompletní hardwarové vybavení, včetně PC sestav dle Vašeho přání. Při výběru optimální konfigurace Vám odborně poradíme.

PC SESTAVY 486DX2 - 66 MHz již od 29.900 Kč

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3,5", HD 210 MB, MINI TOWER, 14" MPR II

PC SESTAVY PENTIUM již od 39.000 Kč

8 MB RAM, VGA 1 MB PCI, FD 3,5", HD 730 MB, MINI TOWER, 14" MPR II

HRY PRO PC CD-ROM:

X-COM: Terror from the Deep + CS manuál	1550,-	MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS + CS	990,-
LOST EDEN + CS manuál	1490,-	FULL THROTTLE	1790,-
NBA Live EA Sport	1920,-	WARCRAFT + CS manuál	1650,-
DARK FORCES + CS manuál	1920,-	DISCWORLD	1890,-
WOODRUFF	1350,-	DAEDALUS ENCOUNTER	1790,-
BIOFORGE	1920,-	a stovky dalších, včetně žhavých novinek	

SEGA - Mega Drive Stereofoní 16 bitová herní konzole, do televize

- **Mega CD** Přídavné CD pro Mega Drive (i audio CD)

- **Multi-Mega** Mega Drive dohromady s Mega CD

- **32X** 32 bitová redukce pro Váš Mega Drive

Mimobrněnáti zákazníci mohou využít naši zásilkovou službu. Objednané zboží dodáme do jednoho týdne od obdržení objednávky.

SEGA a PC - Games Shop: tel.: 05/53 92 00 od 11.00 do 18.00 hod.
PC - RePos s.r.o.: tel.: 05/44 21 64 96 od 10.00 do 20.00 hod., Po-Ne
 tel.: 05/44 21 96 58 od 10.00 do 18.00 hod., Po-Ne

Prodejna: **Games Shop, Táborská 86, 615 00 Brno**

Otevřeno: Pondělí - Pátek od 11.00 do 18.00 hod.

6. zastávka od hlavního nádraží tramvají číslo 4 směr Jullánov

www.oldgames.sk

Advanced GRAVIS

Totální krach cen

Právě u S.A.M. computers s.r.o., SCORPION v.o.s. a ABACUS ELECTRIC a PROXIMA v.o.s.

■ Ultrasound MAX + bonus CD	7320
■ ACE a z Vašeho SoundBlasteru je rázem MAX!	3800
■ PHOENIX maximální joystick pro maximální hráče ...	3700
■ 10CD za cenu jednoho!	1705
■ HELL-CYBERPUNK THILLER	1467
■ TFX	1172
■ CD-ROM MITSUMI 4xspeed	7299
■ CD-ROM U-MAX 2xspeed	4507

a další produkty špičkové kvality!
 Ceny jsou uvedeny s DPH

Co za tuto cenu získáte?

- bezplatný servis po telefonu a po dohodě i u Vás doma
- špičkovou technologii zvuku s 3 letou zárukou
- spoustu MB souborů, které se Vám můžou hodit pro Gravis Ultrasound
- lepší ceny při nákupu dalších produktů!

Najdete nás v Praze, Milevsku, Ústí nad Labem a Č. Budějovicích.

S.A.M. computers s.r.o.
 telefon: 02/393 449
 fax : 02/321 214

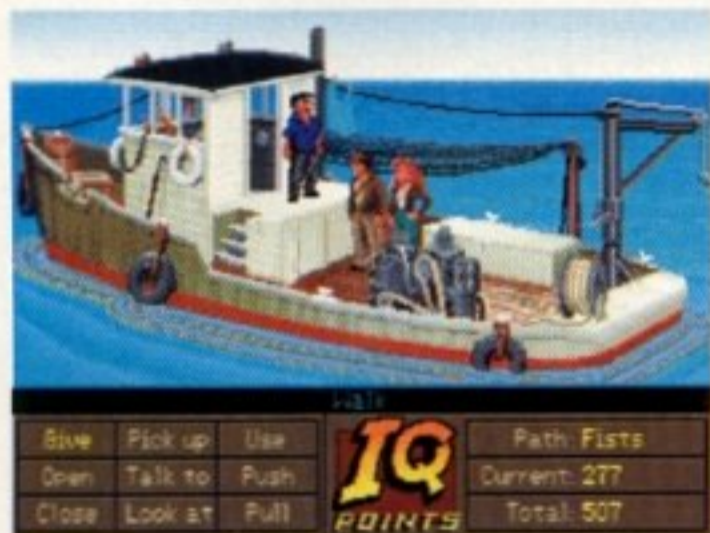
SCORPION v.o.s.
 Komenského 1011
 Milevsko
 tel/fax: 0368/2680

ABACUS ELECTRIC
 Chelčického 8
 České Budějovice
 tel/fax: 038/52041
 038/7311089

PROXIMA v.o.s.
 Velká hradební 19
 Ústí nad Labem
 Tel: 047/520 01 82

Zavolejte nám! Můžete pouze získat!

Lexikon počítačového hráče v. 1.01 doplněné a opravené vydání



INDIANA JONES IV

Mezi požadavky, které vyplynuly ze čtenářské ankety ve SCORE 15 bylo také zařazení slovníku pojmů, které ve SCORE můžete najít a které nejsou vždy tak úplně jasné. Z tohoto důvodu jsme se rozhodli přinést vám dnes první část doplněného a opraveného vydání LEXIKONU POČÍTAČOVÉHO HRÁČE, který jsme uveřejnili již ve SCORE 3/94. Lexikon by neměl sloužit jen k vašemu pobavení, ale měli byste v něm nalézt všechny pojmy a termíny, které mohou být v souvislosti s počítačovými hrami nejasné či sporné. Pokud i přes to nazaríte ve SCORE na něco nesrozumitelného, obraťte se na nás prostřednictvím dopisu - rádi váš dotaz zodpovíme.

A

Viděli jste už slovník, který nezačíná písmenem A a nekončí písmenem Z? Kromě tvaru raketky ve hře ASTEROIDS (písmeno A) a názvu chystaného projektu firmy Bitmap Brothers (písmeno Z) nemají tato písmena s počítačovými hrami nic společného, ale vynechat je by byl nesmysl. Viz „Z“.

ACTION REPLAY

Zařízení firmy Data Electronics sloužící jako hardwarový freezer - po připojení k počítači/konsoli je s pomocí tohoto zařízení možné získávat obrázky, hudební moduly, prohrabávat se v paměti, hledat adresy pro neomezené cokoli (životy, energii, zbraně) a vůbec spoustu legrace. ACTION REPLAY najdeme ve verzích pro většinu myslitelných formátů: AMIGA, SEGA MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, SNES, NES, GAME BOY a samozřejmě PC s poslední vypuštěnou verzí 4.0 - bližší informace viz SCORE 12/94.

ADVENTURE

Souhrnné označení pro dobrodružné hry, ve kterých hráč ovládá hrdinu/hrdinku/hrdiny, prochází/probílá/prolétá nejrůznější lokace, sbírá/kraje/vyrábí rozličné předměty a hovoří/vraždí/svádí nejrůznější charaktery. Vyvíjejí se od prvních čistě textových adventure (např. hry firmy INFOCOM a Františka Fuky) přes slovní adventure s obrázky (KAYLETH, LARRY) až po myši ovládané hry (INDIANA JONES IV, HERO'S QUEST III, DISCWORLD).

AMIGA

Po krachu firmy Commodore dlouho nikdo nevěděl, jak bude budoucnost tohoto kdysi nejrozšířenějšího herního stroje vypadat. Dnes, když už zbytky Commo-

dore koupila firma ESCOM se nemusíme bát - Amiga žije a bude žít dál!

ANDREW

Teoreticky by nebylo nikterak obtížné vytvořit ze SCORE kultovní časopis, v němž by hlavní roli hrály naše přezdívky jako jakési ztělesnění ideálu počítačových hráčů. Pak jsme si to ale rozmysleli - vytvoříme ze SCORE kultovní časopis a necháme si svoje občanská jména (viz. ICE).

ATMOSFÉRA

Vytvoření kvalitní atmosféry je polovina úspěchu hry. Tato položka byla po dlouhou dobu v našich hodnotících tabulkách, do doby, než jsme se rozhodli, že už tam nebude - vše o atmosféře hry se dozvíte z recenzí samotných.

AUTOFIRE

Jestli vás ještě pořád berou hry, ve kterých raketka létá zleva doprava a střílí na všechno, co létá zprava doleva, pak funkci AUTOFIRE na svém joysticku plně využijete. Jestli už vás omrzely, pro adventure a strategie se tato funkce vyloženě nehodí.

BBS

Velice laicky řečeno - BBS tedy Bulletin Board System je počítač s připojeným modemem. BBS jsou v majetku neziskových osob a organizací, stejně jako například softwarových firem. Protože se jedná o veřejné instituce, kterýkoli majitel modemu se může s BBS spojit a podle druhu stanice i se vzdáleným počítačem komunikovat - posílat zprávy a soubory, nahrávat si soubory, posílat poštu. Na většině BBS najdete demo-programy, update her, shareware a další a další software.

BLUESCREEN

Metoda umožňující začlenění živých herců do her, aby tak vytvořili interaktivní filmy, které všichni svorně nenávidíme. Bluescreen je stará filmová a televizní triková metoda spočívající v tom, že se herci/televizní hlasatelé/předpovědači počasí pohybují na pozadí tvořeném modrou barvou (modrá barva je zvolena proto, že je nejméně obvyklá na lidském těle a oděvu). Do takto nasnímaného filmu se potom promítá obraz, který však pokrývá pouze modrou plochu - herec (nebo kdokoli) se tak může pohybovat na zcela libovolném pozadí. Výsledkem použití této techniky v počítačových hrách je obvykle to, že herci mají okolo sebe modré stíny.

BONUS

Když budete mít štěstí a dostanete ve hře Bonus, můžete se radovat. Bonus, ať už zjevný nebo skrytý, nabízí obvykle něco speciálního a úžasného, co vám pomůže v dalším postupu ve hře. Nebo taky ne.

BUMERANG

Dávali jsme se do naučného slovníku a našli jsme tak slovo bumerang. Mysleli jsme si, že by byl dobrý nápad mít ho tady taky.

COIN-UP

Označení pro automaty „na mince“. Tyto stroje nabízejí technicky dokonalou podívanou a vynikající a slavné hry. Nicméně, nabídka her na coin-up automatech je omezena pouze na akční hry (příležitostně i logické jako PACMAN či TETRIS) a díky nutnosti neustále vhažovat další a další, dnes už nikterak malé, mince se hračí automaty od počítačových her velice, velice vzdalují.

Jistě - hry „vypadají“ stejně, ale princip je jiný - zatímco cílem počítačových her je hráče pobavit a zaujmout, u coin-up jde jen o to vytáhnout z něj peníze!

COVER-DISK

Obrovské množství zahraničních časopisů obsahuje cover-disk či cover-cd. Jak z názvu vyplývá, jedná se o disketu/CD-ROM, pevné spočívající na obalu časopisu - člověk si koupí časopis a s ním i médium obsahující obvykle demonstrační programy (viz demo), utility (viz utility) a shareware (viz shareware). Myšlenkou na něco podobného jsme se zabývali i my ve SCORE, ale podle našeho názoru na to ještě nedozrál čas.

CYBERPUNK

Životní styl, jehož nemnozí žijící protagonisté si nechávají do mozku montovat biočipy, na ruce ocelové zbraně a do očí laesrová děla. Nemnozí proto, že po některém z uvedených chirurgických zákroků málokdo přežije ve své lidské podobě. Hnutí Cyberpunk se proto přesouvá spíše do literatury (Neuromancer), filmu (Robocop) a samozřejmě počítačových her (BAT, SYNDICATE, CYBERIA, BIOFORGE atd.).

DEMO

Nekompletní verze mnohdy nehotových her, které softwarové domy vypouštějí do světa proto, aby si potenciální zákazníci mohli udělat obrázek o hotovém produktu. Neexistuje přitom žádná spojitost mezi dobou vypuštění dema a dnem dokončení hry. Jestli vás to zajímá, tak třeba demo na hru DUNGEON MASTER 2 jsme měli už v prosinci 93, přičemž současný termín vypuštění je červen 95. Pokud není demo použito na cover-disk, slouží redaktorům počítačových časopisů k inspiraci pro preview a novinky, ostatním hráčům potom k těšení se a rozhodování zda si plnou verzi koupit či ne.

DUNGEON

DUNGEON MASTER v roce 1987 to všechno začal. Od této geniální hry (najdete ji v rubrice klasika ve SCORE 14) se odvozuje jak obrovské množství podobných her, tak i název celé skupiny těchto her, ve kterých hráč sleduje okolí vlastním pohledem. Klasickými příklady těchto her jsou kromě zmíněného DM hry jako EYE OF THE BEHOLDER, BLACK CRYPT, LANDS OF LORE, ULTIMA UNDERWORLD a desítky dalších.

EMS

Expanded Memory. Vzhledem k tomu, že tohle je slovník hráče a ne slovník technika, nebudeme technické pojmy rozebírat - řekneme si rovnou, co s nimi. Jestli se tedy některé z vašich aplikací nedostává EMS, máte buďto vůbec málo paměti (na dnešní hry byste neměli jít pod 8 Mb), nemáte spuštěný ovladač EMS anebo nemáte dost EMS. Co s tím? Přikoupit další SIMMy, spustit ovladač EMS (třeba dosovský EMM386) anebo uvolnit paměť odebráním residentních programů (například Smartdrive). Uplně nejlepší je ale použít některý z programů, které tohle všechno (až na kupování nových pamětí) udělají za vás. V DOSu je to MEMMAKER, ale pokud můžeme radit, použijte Quarterdeck QEMM a máte navždy po starostech. Pokud ovšem používáte WINDOWS 95, nemusíte si dělat ani ty nejmenší starosti.

EROTIKA

První „erotické“ počítačové hry byly obscénně perverzní a vyžadovaly značně vyztužený joystick a rychlé



VOYEUR

pohyby rukou. Dnešní erotika na počítači je velice různorodá - od stupidních nesmyslů, které si hrají na multimedialní erotiku (VOYEUR, BLIND DATE), přes celkem zábavné kombinace humoru, erotiky a hry (KNIGHTS OF XENTAR), až po silně erotické CD-ROMy pro starší, zkušené a ostřílené (produkty z dílen VIVID INTERACTIVE a NEW MACHINE PUBLISHING).

EXTÁZE

Stav vytržení vyvolaný výrazně kvalitní hrou, který má (alespň u většiny populace) se sexem velice málo společného. U temperamentnějších hráčů se projevuje nadšeně rozšířenými zorničkami, zvýšenou teplotou a výkřiky typu „Něco takového tady ještě nebylo“, „Žjóóó“, „No tohle“ atd., u flegmatiků jen pocením a slintáním. V tomto stavu není vhodné kohokoli rušit či dráždit, kritizování dané hry se může stát osudným.

FIDO

Jestliže máte modem, čas a peníze na telefon, není nic lepšího než zapojit se do některé z desítek konferencí, které FIDO nabízí. Protože se jedná o amatérskou síť, jediné co potřebujete jsou výše zmíněné prostředky. Bližší informace viz článek v tomto SCORE.

FIRE

Anglicky oheň, střelba. Uchopte svůj joystick, nebo raději jeden ze svých nerozlámaných, nerozkousaných, nerozdupaných, neroztřískaných či nespolykaných joysticků a najděte na něm velký, červený (může být i jinak zabarvený) knoflík. Připravte se a...skiskněte ho. Právě jste stiskli FIRE!

FIREBALL

Základní bojové kouzlo, se kterým se setkáte v tolika hrách že si skoro můžete myslet, že taková věc opravdu existuje. Jedná se o kus ohně, takových deset, dvacet deka, smotaný do kuličky a vržený/vystřelený značnou rychlostí. Udělat si takový Fireball podomácku se nedoporučuje, ale pokud byste to chtěli přece jen zkusit, jeho formule je Fullr!

FREEZER

mohli byste si myslet, že se jedná o lednici, ale v počítačovém světě tomu tak není (nehledě k tomu, že lednice se řekne úplně jinak). Freezer je jakýkoli prostředek - hardwarový či softwarový, který umožní „zmrazit“ běžící program (odtud název) a pracovat s dílčími položkami - vytahovat obrázky, hudební moduly, štourat se v paměti (strojově) a další povyraženi.

GAMBLING

Kdykoli dojde k tomu že musíme obhajovat počítačové hry proti útokům stran brutality, násilnosti a hlavně závislosti, vždy musíme pečlivě a trpělivě vysvětlovat, že gambling, tedy hraní VYHERNÍCH automatů nemá s počítačovými hrami nic společného. Něco jiného jsou samozřejmě coin-up automaty, ale rozdíl mezi coin-up a počítačovými hrami je skutečně propastný.

GAME BOY

Roztomilá malá věc s monochromatickým displayem na čtyři tužkové baterie od firmy Nintendo (viz Virtual Boy)

GAME GEAR

Roztomilá malá věc s barevným displayem na šest tužkových baterií.

GAME OVER

Roztomilá malá...ne hnusná velká věc označující konec hry (viz hra) bez sebemenší šance strkat dovnitř jakékoli baterie. Konec hry je (ve vašem případě vždy) vyvolán chybou, neschopností a nezkušeností. Reakce na tento nápis jsou v podstatě velice rozmanité - od klidného oddychnutí, pohrdavého odfrknutí, krátkého zanáčování přes plivnutí na monitor, rozlámání a rozdupání disket, rozlámání joysticku, zprznění myši, rozbití klávesnice, roztřískání filtru nebo celého monitoru až po systematické demolování nábytku, rafinovanou sebetřízeň a fyzické násilí. Tedy, ne že bychom vycházeli z vlastní zkušenosti...

GOURAUDOVO STÍNOVÁNÍ

Technologie, která umožňuje, že jsou vektorové objekty pokryty plynulými přechody barev, které znázorňují hru světla a stínu. Nezaměňovat s texturami, které povrch trojrozměrných objektů pokrývají. Je zřejmé, že tato technologie nachází největší uplatnění převážně v letových simulátorech.

GRAFIKA

Říkali jsme to vždycky, říkáme to pořád a říkat to budeme. Na grafice tolik nazáleží! My jsme ze staré školy a hráli jsme hry v době, kdy se o grafice snad ještě nedalo mluvit. Víme o čem mluvíme, když se nenecháme ohromit multimedialními produkty a líbivou grafikou, když se výsledek nedá pořádně hrát. Jistě že na grafice záleží - hry jsou dnes kus umění (podívejte se třeba na firmu CRYO) - ale přece jen to není to nejdůležitější (viz. hratelnost).

HRA

No vážně čtete časopis o hrách, kupujete hry, hraje hry že se z toho můžete zbláznit a nevíte co je to hra? Děláte si legraci?

HRATELNOST

Hratelnost je českým ekvivalentem výstižnějšího anglického „gameplay“ a věřte nám, že to je přesně to nejdůležitější, co každá hra má. Pojmem hratelnost se

nerozumí to, jestli je hra obtížná či snadno zvládnutelná. Hratelnost je to, jak hra působí, jakou má atmosféru, příběh a nakolik je tohle všechno pospojováno dohromady a jak to člověka vtáhne, pohltí a pobaví. Tak, že bude skutečným potěšením tuto hru hrát - po celou dobu a ne jen v určitých momentech. Skutečně hratelné hry vás totiž budou bavit po celou dobu, kdy je budete hrát - bez hluchých míst, zdouhavých problémů a planého bloudění. A jaké hry považuje SCORE za ideál hratelnosti? TETRIS, XENON 2, DUNGEON MASTER, DUNE 2, INDIANA JONES IV - abychom jmenovali jen některé.

ICE

Teoreticky by nebylo nikterak obtížné vytvořit ze SCORE kultovní časopis, v němž by hlavní roli hrály naše přezdívky jako jakési ztělesnění ideálu počítačových hráčů. Pak jsme si to ale rozmysleli - vytvoříme ze SCORE kultovní časopis a necháme si svoje občanská jména (viz. ANDREW)

INTERAKTIVNÍ FILM

Nenávidíme je. Ne skutečně - trend výroby interaktivních filmů se nám skutečně ani trochu nezamlouvá. Standardní interaktivní film vypadá tak, že se po monitoru pohybuje pár polo-herců a herek, zpravidla na nepřiliš kvalitně vymaskovaném bluescreenu, konverzují o stupiditách a čas od času dávají hráči možnost výběru o jakých stupiditách budou konverzovat nadále - čímž hra obvykle končí, protože nelze předvídat, co autoři vlastně chtěli. Mezi záplavou braku (do kterého můžeme dnes již bezpečně zařadit jako SHERLOCK HOLMES, DRACULA UNLEASHED, PLUBERS DONT WEAR TIES, BLIND DATE) se našťastí začínají objevovat i kvalitní hrané filmy (UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER 3).

Další a už poměrně příjemnější částí interaktivních filmů jsou interaktivní filmy animované. Mezi ty úspěšnější můžeme rozhodně zařadit KING'S QUEST VII (který sice nemá pro svou dětskou naivnost a problematickou hratelnost ve SCORE na různých ustláno, ale svým technickým provedením je vskutku excelentní) a samozřejmě dnes recenzovaný FULL THROTTLE. Tyto hry totiž ukazují směr, kterým by se interaktivní zábava měla v budoucnu ubírat.

INTRO

Úvodní, zpravidla animovaná či digitalizovaná sekvence předcházející každou hru (v poslední době se také začíná objevovat pojem OUTRO jako sekvence na konci každé hry). Intro není zařazeno na začátku každé hry a s kvalitou intra nelze spojovat kvalitu hry samotné. Nečekejte proto, že se ve SCORE dočkáte kvalitního hodnocení braková hra s kvalitní intro sekvencí.

INVENTORY

U jakýchkoli her (adventure, dungeon) soubor všech předmětů, které má hráč (resp. jeho postava/postavy) u sebe. Předměty jsou zpravidla znázorněny graficky, někdy však jen slovně. S těmito předměty v inventory lze pracovat, používat je, pokládat, zkoumat atd.

(Pokračování příště)



CYBERIA

„Dobrý večer, vážení diváci, vítám vás u finálového zápasu o cenu pivovaru Bloodweiser mezi týmem skřetů a nemrtvých. Tribuny jsou plné, vzrušení vrcholí a oba týmy se připravují ve středu hřiště. Mohutný Morg, N'Thorg, přezdíváný ‚Katapult‘ pro svou schopnost házet kromě míče i některé své menší spoluhráče, vykopává! Ale ještě než se míč dotkne země na území nemrtvých, Morg, N'Thorg proráží jejich obrannou linii a doslova převálcoval dvě mumie a jednoho kostlivce - útočníka. Řeknu vám, vážení diváci, kdyby nebyli nemrtví, byli by teď už mrtví! Ale co se to děje?! Čaroděj nemrtvých se pokouší proměnit Morg, N'Thorga v ropuchu! Ale netrefil se a jeho kolega ghúl zelená a poskakuje po hřišti! To nám to pěkně začíná, vážení diváci, a to jsme teprve na začátku utkání a zatím ani není jasné, který tým podplatil kterého rozhodčího...“

Blood Bowl

Blood Bowl je roztomilá a velice zábavná stolní hra od firmy Games Workshop (autorů Warhammeru a Talismanu). Přibližně by se dala popsat jako upravený americký fotbal, ovšem hodně upravený... Zápas se totiž odehrává ve 25. století našeho (nebo nějakého jiného?) letopočtu, kdy je Země obývána elfy, čaroději, trpaslíky, nemrtvými a podobně. A jednoho dne, při krvavé bitvě orků s trpaslíky, dojde k závažnému objevu. Je to jakýsi starobylý chrám, ve kterém leží spousta podivných věcí a stará kniha, ve které jsou popsány tajuplné rituály uctívající boha Enefel (NFL = americká Národní Fotbalová Liga). A protože už byly obě strany znuděny klasickým bojem, rozhodly se vyřešit své spory pomocí rituálů popsaných v této knize.

A tak se odehrál první zápas Amerického Enefel Fotbalu. Byl nafouknut prasečí močový měchýř (praseta se to moc nelíbilo) a válečníci obou stran si oblékli zbroj, nalezenou v chrámu. Týmy nastoupily na středovou čáru a šaman, oblečený pro tuto slavnostní příležitost do zebří kůže, odpískal začátek zápasu.

První věc, která vás udeří do očí při studování pravidel Blood Bowlu, je specifický druh černého humoru (viz odstavce vysázené kurzívou). Další potěšující skutečností je fakt, že nemusíte znát pravidla amerického fotbalu. Cíl Blood Bowlu je jednoduchý - donést míč na protivníkovu konec hřiště (zdůrazňuji - donést!). Oba jedenáctičlenné týmy se snaží pomocí přihrávek, předávek a prorážení dosáhnout svého cíle v průběhu dvou poločasů po osmi tazích.

Podle původních pravidel zápasy končily ve chvíli, kdy jeden tým dal tři góly. Od tohoto pravidla se upustilo po zápase Kisharských medvědlaků a Temných



Max „Česka“ Mittleman

kovbojů, který musel být přerušen po 19 dnech za stavu 2:2, protože na hřišti nezůstal nikdo živý.

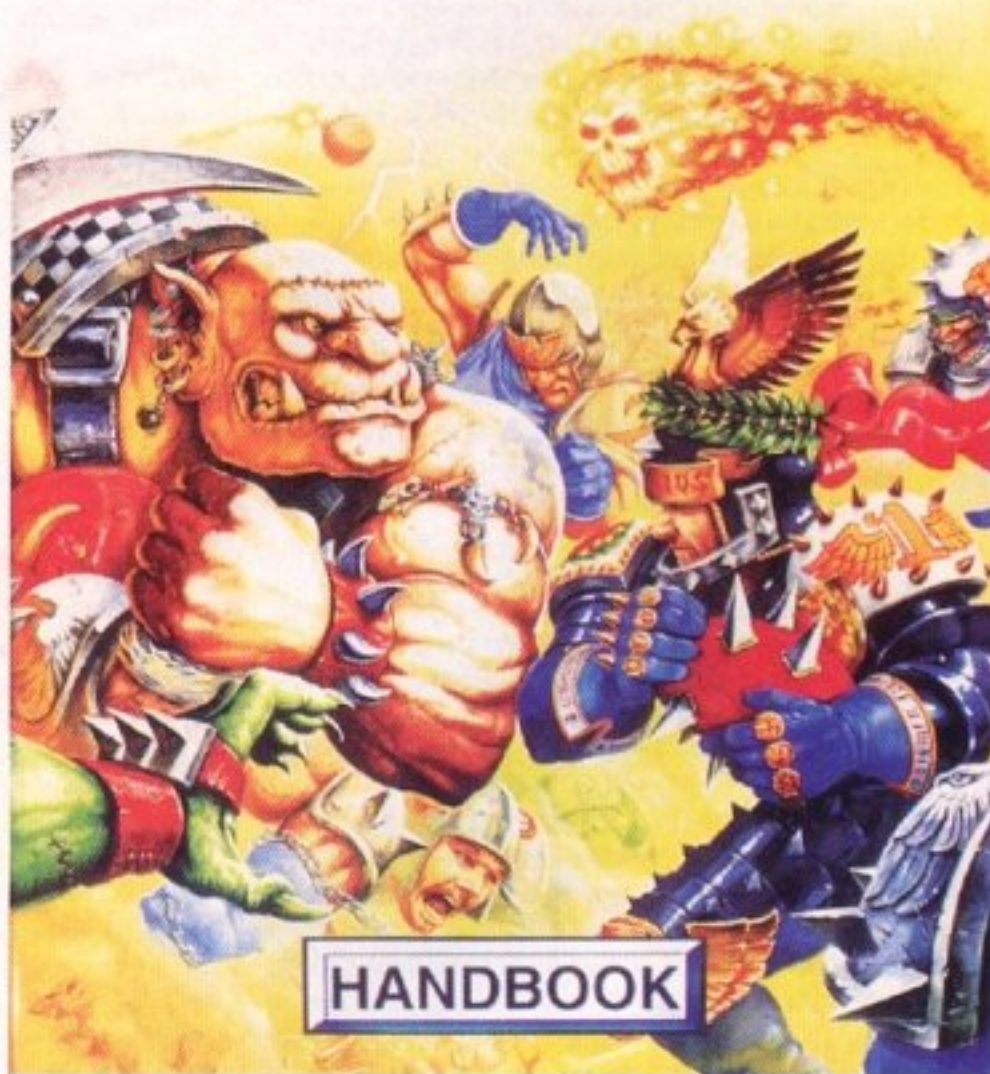
Každý tým (v základní sadě najdete lidi a orky) má několik typů hráčů (blokař, chytač, vrhač atd...), kteří mají různé vlastnosti - rychlost, sílu, mrštnost, brnění a tak dále, skoro jako v nějaké RPG hře. I když může mít každý tým v jednu chvíli na hřišti maximálně 11 hráčů, měl by si jich koupit i několik do rezervy. Přinejmenším stejně jako na míči totiž záleží na mrzačení a zabíjení protihráčů - proto mohou pomalí, nemotorní orkové zvítězit nad rychlými, svižnými, ale slabými lidmi - prostě jich polovinu vyřadí ze hry, a hned se hraje lépe...

Oba trenéři (t.j. lidé, kteří Blood Bowl hrají) mají na začátku hry milión zlatáků, za které si nakoupí hráče, rerolly (viz dále), kouzla, fanoušky a cheerleaders (taková ta děvčata s chocholy, co při zápasech povzbuzují). Kromě základních typů hráčů si trenéři mohou koupit i speciální hráče, kteří jsou pěkně drazí, ale vyznačují se skutečně unikátními vlastnostmi, například:

Nejslavnějším hráčem ze všech Skavenů byl Tarsh Jistá Ruka. Měl dvě hlavy a čtyři ruce, takže držel rekord v počtu chycených přihrávek. Bohužel, po nechycené přihrávce při důležitém zápase se spolu jeho hlavy začaly hádat, a než tomu mohl kdokoliv zabránit, Tarsh uškrtil sám sebe!

A pak se začne hrát. V každém tahu pohne trenér všemi svými hráči v libovolném pořadí (hýbe se po čtverečkách, nakreslených na hracím plánu) a pak je řada na protivníkovi. Kdykoliv dojde k přihrávání, prorážení, mrzačení nebo čarování, hází se kostkou podle pravděpodobnostních tabulek. Velice originálním nápadem je to, že pokud se hod „nepovede“ (hráč míč nechytí, netrefí se kam chtěl, hráč upadne apod.), trenérův tah okamžitě končí! To nutí oba trenéry, aby nechávali ty nejriskantnější akce až na konec svého tahu. Občas ale také dojde k tomu, že trenér A odehraje svůj kompletní tah, trenér B začne nějakou jednoduchou akcí, která se jako napotvoru nepovede a okamžitě hraje znovu trenér A - každý okamžik hry je díky tomu navýsost napínavý. A další výborný nápad jsou rerolly - pokud nejste s hodem kostky spokojeni, můžete si za jeden reroll „koupit“ možnost hodit okamžitě znovu - ale nový výsledek musíte přijmout, ať chcete nebo ne.

BLOOD BOWL



Havjeť Smradoch z týmu Skavenských plesnivců byl poctěn titulem „Nejméně populární hráč roku 2493“. Nebylo to díky jeho fotbalovému umění, ale díky obzvláště nepříjemné mutaci, která mu způsobovala značné hygienické problémy, díky čemuž se k němu žádný protihráč neodvážil přiblížit na méně než tři metry!

Po bližším prostudování pravidel zjistíte, že má tahle hra s obyčejným (byť americkým) fotbalem společného velice málo. Hráči mohou například: Používat motorové pily, házet menší hráče, proměnit protihráče v ropuchu, kopat do ležících protihráčů, jezdit po hřišti s parním válcem pobitým ostny a v neposlední řadě podplácet rozhodčí.

Mezi rozhodčími se rozšířilo úplatkářství do té míry, že byla vytyčena pravidla, udávající kde, kdy a jak je možno úplatky přijímat. Uvažuje se o tom, že bude zřízen výbor zvláštních rozhodčích, kteří budou kontrolovat podplácení ostatních rozhodčích.

Základní pravidla Blood Bowlu jsou opravdu snadno pochopitelná (pouhých 13 stránek A4), ale po



určité době samozřejmě dojde k tomu, že se trenéři začnou nudit. V tu chvíli přicházejí ke slovu pravidla pro pokročilé, která kladou mnohem větší nároky na trenérovu strategii. Jeho hráči totiž teď už nejsou bezejmennými figurkami, ale pojmenovanými bytostmi, které procházejí fotbalovou ligou od zápasu k zápasu. Na hru začnou mít vliv změny počasí. Před každým výkopem se začnou odehrávat náhodné události (třeba „Dobře mířený kámen z tribuny zabil vašeho hráče“). A když vám v prvním utkání protivník zabije polovinu mužstva, peníze na nové hráče se shánějí velice těžko a s vaším dalším působením v lize to začne vypadat bledě... A hráče vám nezabijí pouze protivník:

K nejbrutálnější osobnostem fotbalu patří v současné době Max „Česka“ Mittleman. I když Max není hráč, ale rozhodčí, všichni fanoušci ho mají v oblibě, protože se odmítá řídit pravidly a místo toho prosazuje spravedlnost pomocí kombinaček, značkovacího železa a motorové pily. V současné době drží rekord za „největší počet hráčů zabitých jedním rozhodčím“.

Blood Bowl je sympatický tím, že umožňuje i začátečnickům hrát první partii už pár minut po otevření krabice se hrou. Ovšem, stejně jako u ostatních her od Games Workshop, je tu možnost učinit si s Blood Bowlu hlavní náplň svého života. Nejdříve je zapotřebí naučit se pravidla pro pokročilé. Potom obarvit šedivé figurky. A potom si koupit další figurky a další bedny, ve kterých najdete další kouzla, další pravidla, další typy hráčů a... No, co vám mám povídat? Stejně jako u ostatních her od Games Workshop je i tentokrát samozřejmě dokonalé výtvarné zpracování všech figurek, kartiček, hracího plánu a dalších pomůcek, kterých je krabice plná. Takže nezapomeňte: Zelená je tráva, fotbal to je hra. Ale v Blood Bowlu je tráva červená krví vašich protivníků. A za druhé: Co rozhodčí nevidí, srdce neboli. Takže následující odstavce má spíše jen historickou hodnotu:

V rozporu s pravidly je mimo jiné: udeřit protivníka loktem pod ramena, skočit na ležícího protivníka, sníst míč, sníst protivníka, sníst rozhodčího, podplít protivníka, podplít rozhodčího, otrávit vodu v sudu protivníků, zneviditelnit míč, posílat na hřiště neviditelné hráče, ulepit míč zmrzlinou (platí pouze pro Půlčiky) a nosit čelenky chybné barvy.



Havjeť Smradoch

František Fuka

Tarsh Jistá Ruka



Brána do ří

WAR

Firma Warlord přináší do Čech široký sortiment tzv. hobby her, představujících u nás dosud málo rozšířené formy zábavy – hry na hrdiny (RPG – role playing games), sběratelské karetní hry a strategické a válečné hry všeho druhu, v klasickém stolním či figurkovém provedení. Naše nabídka je neuvěřitelně široká a zahrnuje produkci prakticky všech významných firem, tvořících toto odvětví zábavního průmyslu. Představíme vám alespoň ty nejznámější:

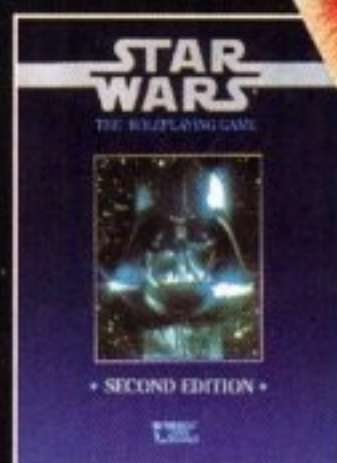
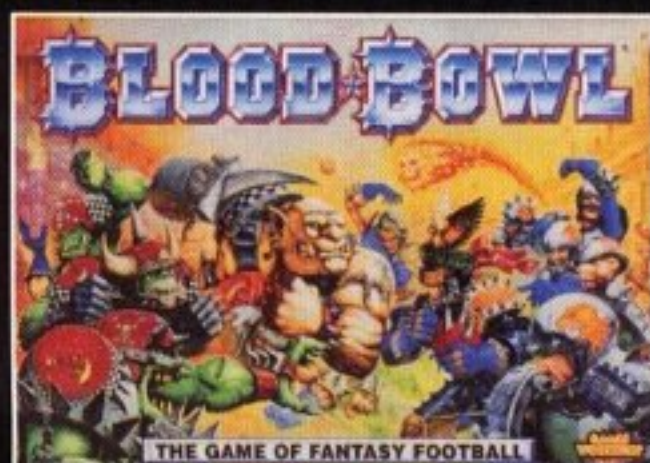
Firma TSR, tvůrce klasického systému *Advanced Dungeons & Dragons*, je zakladatelem moderních RPG a největším výrobcem hobby her na světě. AD&D vám umožní prožívat dobrodružství v dávných světech, obydlených trpaslíky, elfy a dráky, stát se nepřežitelnými válečníky či mocnými čaroději. TSR dnes nabízí několik stovek produktů té nejvyšší kvality, od knih základních pravidel a podrobných příruček pro různé typy postav přes nepřeberné množství hotových dobrodružství v různých prostředích (*Forgotten Realms*, *Ravenloft*, *Dragonlance*...) až k fantasy-novelám, figurkám a nejrůznějším speciálním doplňkům.

Na trhu karetních her TSR nabízejí libivý *Spellfire*, horkou novinkou je pak hra *Blood Wars*.

Karetní hra *Magic – The Gathering* firmy *Wizards of the Coast* vítězně táhne světem, je dravá, módní a představuje jedinečný společenský fenomén. Ačkoliv se brzy objevily desítky obdobných her od jiných výrobců, *Magic – The Gathering* je považován za nejlepší.

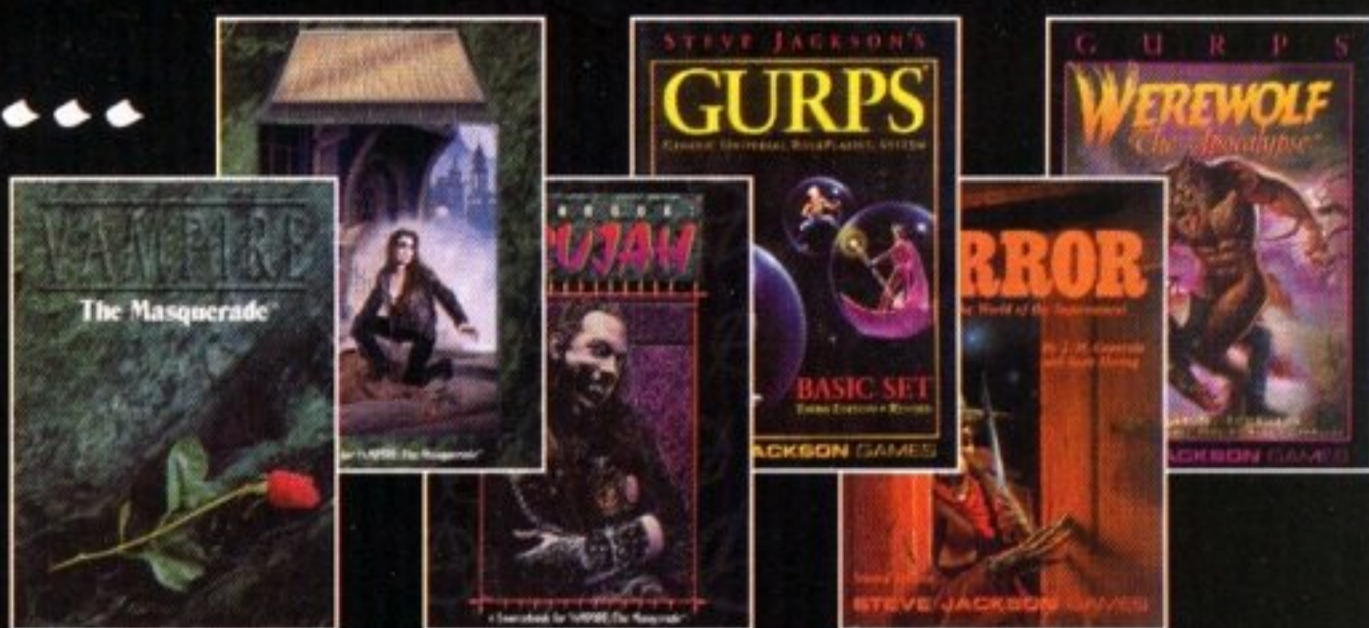
P. S.: Všechny fandy *Magicu* upozorňujeme, že je v prodeji nová edice!

Firma *Games Workshop* svými figurkovými bitevními systémy *Warhammer* (fantasy) a *Warhammer 40.000* (sci-fi) dobyla svět. V současnosti nabízí ohromné množství různých doplňkových setů, neustále se rozrůstá i nabídka nových figur, hotových scénářů, strategických příruček, novel atd. Herní



še fantazie...

WORLD



systém Warhammeru využívá i vysoce hodnocená hra *Blood Bowl*, brutální fantasy-verze amerického fotbalu. A nezapomeneme ani na luxusní stolní hru *Talisman*, využívající systém hry "monopoly", ovšem v prostředí hrůsné fantasy.

Firma White Wolf se specializuje na "temné" RPG, určené pouze pro dospělé hráče, které vám umožní prožívat dobrodružství ve světech děsu a hrůzy, kde představujete upíry, vlkodlaky či zombie. Nejrozsáhlejší a nejznámější (a dnes již kultovní) jsou systémy *Vampire: The Masquerade*, *Wraith* a *Werewolf*.

Firma West End Games nabízí RPG systém *Star Wars*, založený na stejnojmenné filmové sérii režiséra George Lucase. *Star Wars* detailně rozpracovávají svět Impéria, v nabídce je celá řada knih plných reálií, hotových dobrodružství a množství různých doplňků - pravý ráj pro všechny fanoušky Hvězdných válek.

Firma Steve Jackson Games je autorem systému *GURPS*, který je odborníky považován za pravděpodobně nejpracovnější RPG systém na trhu. Systém *GURPS* je univerzální, umožní vám hrát v jakémkoliv prostředí - fantasy, sci-fi, cyberpunk či horror. Kromě toho firma dodává příručky, umožňující konverzi příběhů z jiných RPG systémů, například z whitewolfovské série *World of Darkness*.

Chcete-li získat informace o kvalitních hrách dalších výrobců a celkovou představu o bohatosti naší nabídky, navštivte pražskou prodejnu Warlord a promluvte si s našimi prodáváči. Chcete-li získat nabídkový katalog, stačí zaslat 10 Kč ve známkách na adresu naší záslukové služby. Máte-li nějaké konkrétní dotazy, volejte na tel. číslo 02/328 094.

P. S.: Všechny námi nabízené hry samozřejmě vyžadují znalost anglického jazyka.

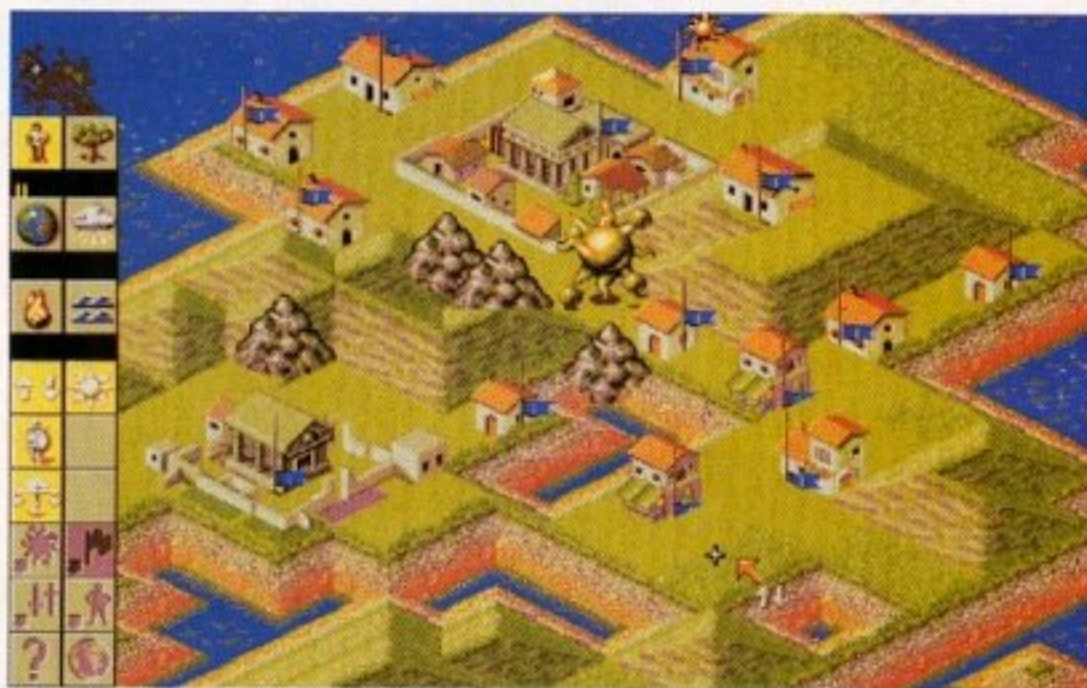


direct, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6. Prodej zboží na Moravě: Score Brno, Elektrodim, Janská ulice.

www.oldgames.sk

Bullfrog

Firma Bullfrog patří mezi tu malou hrstku firem, jejichž hry jsou řízeny nějakou magickou formulí úspěšnosti. Až na drobné vady na kráse totiž Bullfrog nikdy nevydal hru, která by se okamžitě nestala hitem!



zábavy do zcela jiné dimenze, ale přes noc se také zrodil nový žánr her - právě ony „božské simulace“. Myšlenka být bohem, ovládat malé lidičky rozhodovat o jejich osudu a utvářet zemi k obrazu svému pomocí palety kouzel a dalších božských nástrojů je natolik přitažlivá, že si hra POPULOUS získala okamžitě množství polo-božských fanoušků a obdivovatelů. Bullfrog se ale nezastavil. Po úspěchu POPULOUS se objevila fantastická hra

a kteří chtějí už konečně rozsevat taky smrt a zkázu.

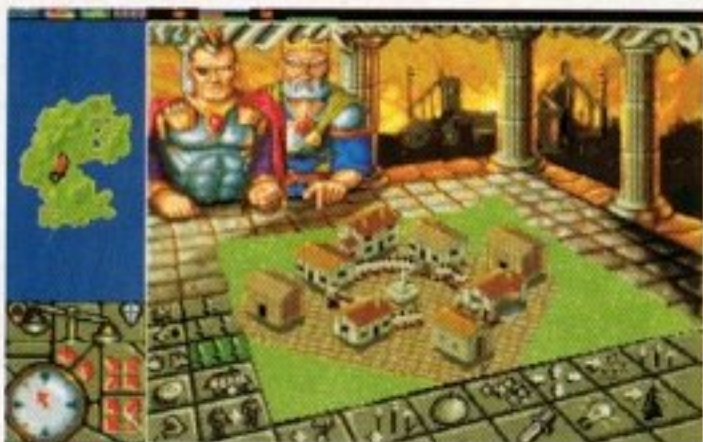
Další, a zatím poslední čistou strategií firmy Bullfrog je obchodní management - THEME PARK. V téhle hře dostanete kus země, peníze a děti. Na zemi musíte za peníze pro děti vysavět ten nejbáječnější zábavní park, který bude nejen plný senzačních atrakcí a který bude hezky vypadat, ale který bude taky za něco stát a hlavně - který bude prosperovat. THEME PARK rozhodně stojí za pozornost svým nadstandardním technickým zpracováním (obzvláště CD-ROM verze plná renderovaných animací), avšak pokud jde o hrátelnost a zábavu, ani zdaleka se tento projekt nevyrovná ostatním produktům firmy.

Zato ale poslední hra z produkce Bullfrogu je skutečným převratem - MAGIC CARPET znovu od základu redefinoval pojmy jako „akční hra“, „letový simulátor“ či „strategie“. Originalita z této hry přímo přejít (nikdo dosud nesimuloval let na létajícím kobereci) a ani technické zpracování nezůstává pozadu - MAGIC CARPET vyždíme z vašeho počítače skutečné maximum. Skutečně bez dechu se v této hře budete prohánět nad realistickou krajinou, bojovat se soupeřícími kouzelníky a likvidovat některé z odporých monster a při tom nebudete chápat, jakou technologii Bullfrog použil k tomu, aby se vše pohybovalo tak rychle a věrohodně! Nehrát MAGIC CARPET je něco jako svatokrádež. S datadiskem HIDDEN WORLDS je MAGIC CARPET skutečně hrou, kterou stojí za to vlastnit!

Konečně, pokud jde o budoucnost firmy vypadá to, že bude k naší spokojenosti i nadále pokračovat svým pomalým tempem a bude i nadále vydávat převratné hry. Především je to pokračování shora uvedeného MAGIC CARPETu, které by se mělo objevit po prázdninách, dále SYNDICATE 2, který vyjde ještě do konce roku, plánovaný THEME HOSPITAL a v příštím roce dokončí Bullfrog hru Creation, která bude sice využívat systém MAGIC CARPETU, avšak bude zasažena pod hladinu moře a pochopitelně bude prostá jakýchkoli kobereců.

Peter Molyneux, ředitel firmy Bullfrog, která se za dobu svojí existence rozrostla ze dvou na čtyřicet zaměstnanců říká „Děláme hry, které my sami chceme hrát“. Doufáme, že se jejich vkus nezmění a že nám Bullfrog bude i nadále přinášet jen to nejlepší, co současné počítačová zábava nabízí!

Jan Eisler



POWERMONGER, které znovu redefinovala hranice počítačové zábavy - tentokrát v oblasti válečných strategií. Osoba boha byla nahrazena osobou vychytralého vojevůdce, luky, meče a katapulty vystřídaly kouzla a na světě byla jedna z nejlepších válečných her všech dob (podrobnosti o hře POWERMONGER najdete v rubrice KLASIKA ve SCORE 12).

Po úspěchu těchto dvou her přišel Bullfrog se skutečně mistrovským kusem software - POPULOUS 2 znamená pro mnoho z nás dodnes vrcholnou strategickou hru. Snad všechno, co jsme mohli nalézt v prvním díle bylo vylepšeno a dovedeno k naprosté dokonalosti. K dospělosti bylo teď více úrovní, více kouzel, více nepřátel a mnohem bohatší grafika. Hráč byl stále ještě bohem, ale tentokrát už bohem s možnostmi, před kterými by se sám Zeus mohl stydět!

Hra SYNDICATE potom znamená jistý odklon od božských strategií a stává se spíše hrou o zabíjení. V dokonalém 3D zpracování, s propracovanou strukturou misí, nákladem zbraní, obrovským kombinačním potenciálem je SYNDICATE lahůdkou pro všechny milovníky real-time strategických her. I SYNDICATE sklídl ve své době značný úspěch a dodnes patří mezi hrané a oblíbené tituly. Válka zneprátených syndikátů ve vzdálené budoucnosti imponuje všem, kterým se už hnusí jejich božství

Je snad mezi našimi čtenáři někdo, kdo nezná báječnou strategii POWER MONGER?

Bullfrog přitom nemá zdaleka na kontě tolik her, jako jiné softwarové domy, které chrlí jeden produkt za druhým. Obvykle se firma stáhne na delší dobu do pozadí, kdy o ní není nic slyšet, aby se potom znenadání vynořila a zastínila všechny ostatní. Bullfrogu se totiž zatím vždy podařilo přijít z něčím novým, převratným a svým způsobem revolučním - jak námětem, tak i zpracováním, protože technicky je BULLFROG totiž vždy o krůček před ostatními firmami. V době, kdy se softwarové firm seznamovaly s výhodami šesnáctibitových počítačů, Bullfrog přinesl revoluční hry POLUOUS a POWERMONGER, které z šesnáctibitů vyždímaly maximum. V době nástupu rychlých procesorů a 3D her triumfuje Bullfrog hrou MAGIC CARPET, která je ve svém SVGA rozlišení znovu na hranici možností dnešních počítačů. Každá hra firmy má něco originálního - kouzlo, které jí předem zaručuje fenomenální úspěch.

Firmu Bullfrog založil v roce 1989 Peter Molyneux a Les Edgar. Vytvořením božské „božské“ hry POPULOUS byly nejen posunuty hranice počítačové



Art Gallery

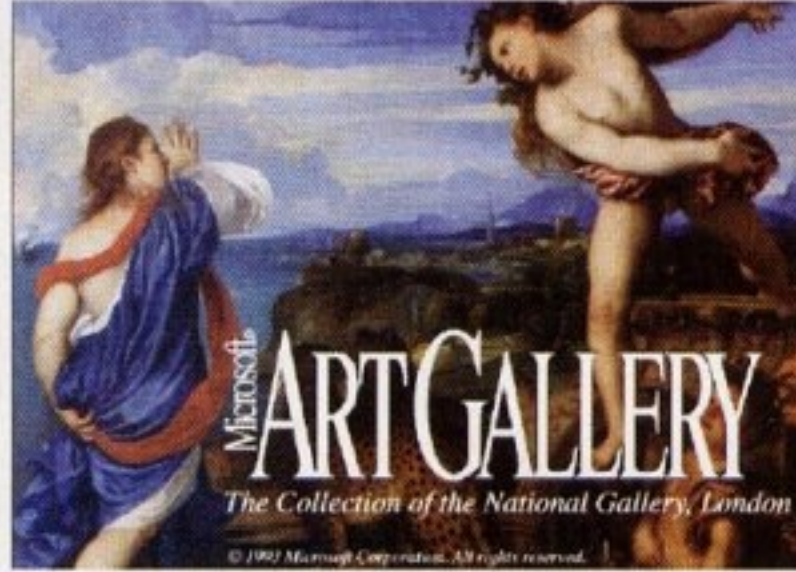
Dalším, a tentokrát poměrně specializovaným produktem z řady MICROSOFT HOME je produkt ART GALLERY a jak již název napovídá, jedná se o aplikaci, která jistě osloví ty kulturnější mezi námi.



V krátkosti - ART GALLERY obsahuje, mimo jiné, více než 2000 detailně reprodukováných obrazů ze sbírek Národní Galerie v Londýně.

Už toto strohé konstatování může působit jako blesk z čistého nebe pro všechny, kdo neradi postávají v rozlehlých prostorách muzeí a vyhledávají nejzajímavější exponáty. ART GALLERY jistě nedokáže přiblížit neopakovatelnou atmosféru, která na člověka působí z originálního díla, avšak díky svému rozsahu a přehlednému zpracování nabízí něco, co žádné muzeum, žádná galerie nikdy nedokáže - nalezení a studování jakéhokoli obrazu ze sbírek jediným kliknutím během několika vteřin! Namísto chození po chodbách a hledání toho kterého díla je to sezení v komfortu vlastního pokoje a vyhledávání děl z přehledného indexu. O ceně letenky do Anglie a ceně vstupného nemluvě.

Zájem o ART GALLERY však nemusí pramenit jen z čiré touhy po návštěvě Londýnské galerie a jejích sbírek. Kromě dvou tisícovek obrazů ke studování nabízí ART GALLERY mnohem, mnohem více. Například - co takhle několik řízených cest po sbírkách se zdůrazněním nejzajímavějších exemplářů? Anebo seřazení obrazů podle širokých i velice specifických tematických okruhů? Anebo snad historický pohled na vznik obrazů obsažených ve sbírkách? A když ani to ne - pohled na životopisy desítek slavných malířů jistě zaujme nejen milovníky umění, ale jistě i obdivovatele

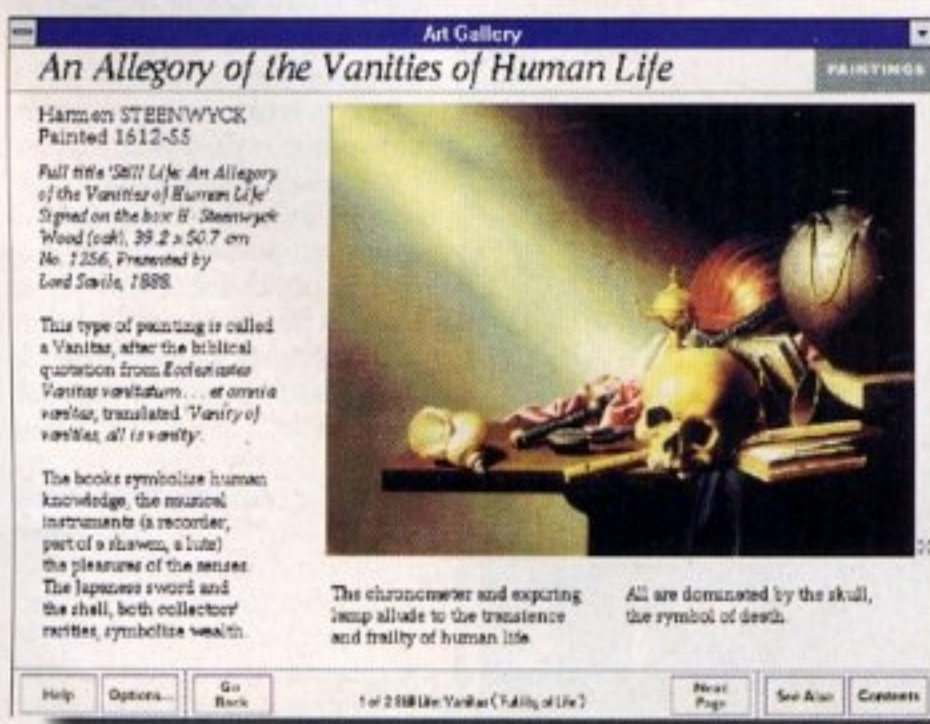
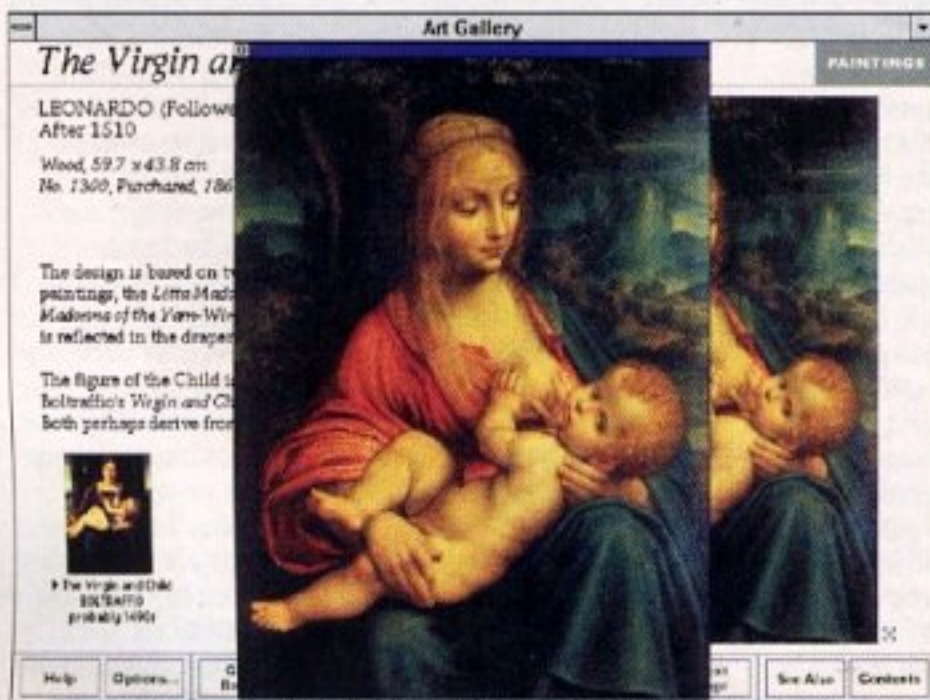


historie - vždyť co jiného než umění je tím nejvýmluvnějším svědkem dob minulých?

Abyste se stali odborníky v malířství, nepotřebujete žádné umělecké vzdělání - usedněte k ART GALLERY a během několika hodin získáte přehled o malířských technikách, slavných osobnostech, obrazech a dějinných souvislostech - to vše ART GALLERY zprostředkovává přístupnou a velice názornou formou. Jestliže vás kupříkladu zajímá jen určité časové období nebo snad jen určitá technika, můžete se nejen dozvědět množství informací podle zvoleného klíče, ale také, ostatně v souladu se všemi ostatními produkty řady MICROSOFT HOME, libovolně měnit témata a nacházet vysvětlení odborných termínů a pojmů v rozsáhlém výkladovém slovníku.

Je rozhodně třeba pozastavit se i nad kvalitou zobrazení všech malířských děl. Uvážíme-li, že ART GALLERY obsahuje skutečně monstrózní dvě tisícovky uměleckých děl, jejichž kvalita na obrazovce je srovnatelná s jakýmkoli reprodukcemi v jejich tištěné podobě (v jakékoli knize či odborném časopise například), musíme uznat, že ART GALLERY se může stát neocenitelnou pomůckou při studiu a poznávání historie malířského umění i samotných. Díky vskutku didaktické formě, kterou je produkt ART GALLERY prezentován můžeme tuto aplikaci doporučit nejen všem těm, kteří mají o umění hluboký zájem, ale i těm, ve kterých se tento zájem teprve rodí a probouzí.

Stejně jako u ostatních produktů řady MICROSOFT HOME však i tady musíme upozornit na možné nedostatky. V tomto případě se jedná vlastně o jeden jediný - jde o to, že ačkoli produkt obsahuje obrovskou hmotu 2000 obrazů ze sbírek Národní Galerie v Londýně, totiž je v tom, že obsahuje POUZE těchto 2000 obsazů, POUZE se sbírek Národní Galerie v Londýně. Marně zde tedy budete hledat obrazy, které ač slavné, nejsou součástí Londýnských sbírek - stejně tak i informace o autorech se vztahují většinou pouze k obrazům v ART GALLERY osazeným a ne k těm ostatním. Právě z tohoto důvodu se ART GALLERY nikdy nemůže stát vyčerpávající encyklopedií



malířství ani obecným pohledem do historie tohoto umění. Může však, a se vším komfortem, posloužit k proniknutí pod povrch tohoto krásného umění a seznámení se s jeho zákonitostmi, pojmy a krásou. ART GALLERY není všechno, co jste kdy chtěli vědět o malířství, ale na druhou stranu je to levnější než letenka do Londýna.

SCORE

Virtuální hrdinství

Minule jsme se věnovali přehledu všech možných dungeonů vyšších pro domácí počítače již od dob osmibitů. S historií vývoje jsme se ale ještě zcela nevypořádali, tentokrát se budeme věnovat historii vývoje ovládání dungeonů, což je prioritní věc nezbytná pro další vysvětlování čehokoliv. Otevřte své magické deníky a krvi obětovaných kozlů si zapisujte:

Stejně jako styl samotný, měnil se postupem času i způsob interakce hráče s RPG prostředím. Někteří výrobci se přitom snažili co nejvíce napodobit stávající systém stolních RPG her (SSI) a jiní naopak šli svou vlastní cestou a vymysleli nové systémy specificky vybudované pro prostředí počítačových her (FTL, Looking Glass Technologies). Vezměme to ale popořádku. Co bylo na začátku všeho? Na začátku všeho byly klasické textové adventure s dungeonovskými prvky, kde byly lokace popsány textově a příkazy se zadávaly ve formě „VYCHOD“, „SEBER“, atd. Příkladem je třeba Fukova prvotina POKLAD, kterou si krátili dlouhé chvíle někteří raní Spectristé. A pak, jako bomba první třídy, vstoupila na obrazovky grafika, nejdříve nesměle ve starších dílkách SSI a pak stále odvážněji, až se nakonec z jedné pětinky obrazovky přesunula téměř přes celý obraz, čehož byl průkopníkem zejména DUNGEON MASTER. S přechodem těžiště hry do obrazové plochy přišly samozřejmě změny v ovládání, ale byl to rovněž přechod nejistý a pozvolný. První grafické dungeony ještě dlouho dlely u ručně vypisovaných příkazů, protože ještě nebyla k dispozici myš a joystick se zdál jakýmsi narušením svatyně dungeon maniaků (doposud si, díkybohu, nedokážeme představit hraní dungeonu joystickem). Šipky či předdefinované klávesy nahradily sever, jih, východ a západ a tlačítka nahoře na klávesnici, která se brzy měla proměnit v tzv. Funkční klávesy začala fungovat jako rychlé zkratky pro ukázaní času, přepnutí do bojového módu, apod.

Pak ale přišly Amigy a STčka a přinesly s sebou myši. Taková myš se ukázala jako velmi praktická pomůcka při ovládání her a doposud se držel jako ideální ovladač dungeonů. Zpočátku se myši ještě neklikalo do grafického výhledového okna, to přišlo až později a to nejprve tak, že se myši v obrázcích teprve ovládal jen pohyb dungeonem a teprve později přibyla možnost tukat na předměty a sbírat je. Až do doby DUNGEON MASTERa byl téměř exkluzivní výsadou dungeonů boj na tahy. Teprve DM a jeho clony otevřely prostor real-timeovému boji, tj. boji okamžitému, který nepřerušuje hru. Jak dalece to byla dobrá myšlenka je diskutabilní předmět. Je sice pravdou, že bezhlavé šlehaní mečem v Beholderech je až příliš akční záležitostí pro „vážené“ dungeonisty, ale na druhou stranu zase nekonečné



tahové boje např. ve Wizardry bývají časem velmi nudné. Doba „myšoidní interakce“ přinesla totální kontrolu nad obrazovkou - kamkoliv ukáže kurzor může dojít k interakci. Dungeony byly prostě úplně předělány na myš. A přesto se tento přechod tak úplně nepovedl, což je zajímavé. Hráči už byli natolik zvyklí ovládat pohyb po čtverečkách z klávesnice, že až doposud preferují ty svoje staré dobré „šipky“ a vymoženostmi civilizace zůstávají netknuti. Až donedávna byla tato volba (kombinace myši a klávesnice, přičemž je klávesnice používáno k pohybu a myši jen k interakci s prostředím) asi skutečně nejlepším možným ovládním dungeonu. Vývoj šel však dál a další stupínek k fiktivní virtuální metě položili až legendární Looking Glass Technologies se svým novodobým Dungeon Masterem ULTIMA UNDERWORLD.

ULTIMU UNDERWORLD takřka nelze hrát jinak než myši. Skvělý systém ukazování šipkou, kudy má

hrdina běžet spolu s výhledem „first person“ (první osoba) perspektivou sice omezuje herní party jen na jednoho člena, který je tou první osobou, ale zato máte pocit, že jste skutečně „tam dole“. Levé myšítko tukáním zkoumá okolí a sbírá předměty, držením pak způsobuje pohyb vpřed, myšítko pravé bojuje. Ideální, co víc si člověk může přát?

Ovládání celé hry kompletně myši může být v některých ohledech vhodné - jak pro plynulý pohyb tak pro boj (čehož je nejlepším příkladem ELDER SCROLLS: ARENA), avšak jindy se zdá, že je lepší použití právě výše zmíněné kombinace klávesnice-myš. Real-time soubor

u 3D her typu ARENA má však jednu slabinu - pokud máte pomalý počítač, budou boje velice trhané, pomalé a mnohdy i nepřesné. Tenhle problém se snaží řešit například nový produkt THUNDERSCAPE firmy SSI - i když se hráč zcela volně pohybuje po chodbách ve 3D a nepřátelé se objevují v hlavním okně, jakmile dojde k setkání - boji, hra se zastaví a je možné v klidu vybrat způsob boje, stejně jako například u „krokovacího“ dungeonu Wizardry VII.

Origin série ULTIMA (nikoli ULTIMA UNDERWORLD) jsou typickým příkladem tzv. isometrického trendu odstartovaného staříčkým Knight Lore. Postava (Avatar) je viděna shora a hráč shlíží božským okem na dění ve smyšleném světě. Dojde-li k boji, postavička se sama ohání mečem (šavlí, mrtvým psem) nebo pravá myš určuje směr útoku jako je tomu v Ultimě VIII. Dalším příkladem zajímavého a velmi propracovaného vývoje jsou Ravenloftly od SSI. V těchto hrách je svět opět viděn Doomovskými virtuálníma očima, ale v party je vždy vícečlená, zbraněmi můžete šlehat sice pouze jedním směrem, ale zato více ranami najednou. U druhého dílu - STONE PROPHET však systém kouzlení bohužel zastavuje hru a narušuje tak plynulost souborů.

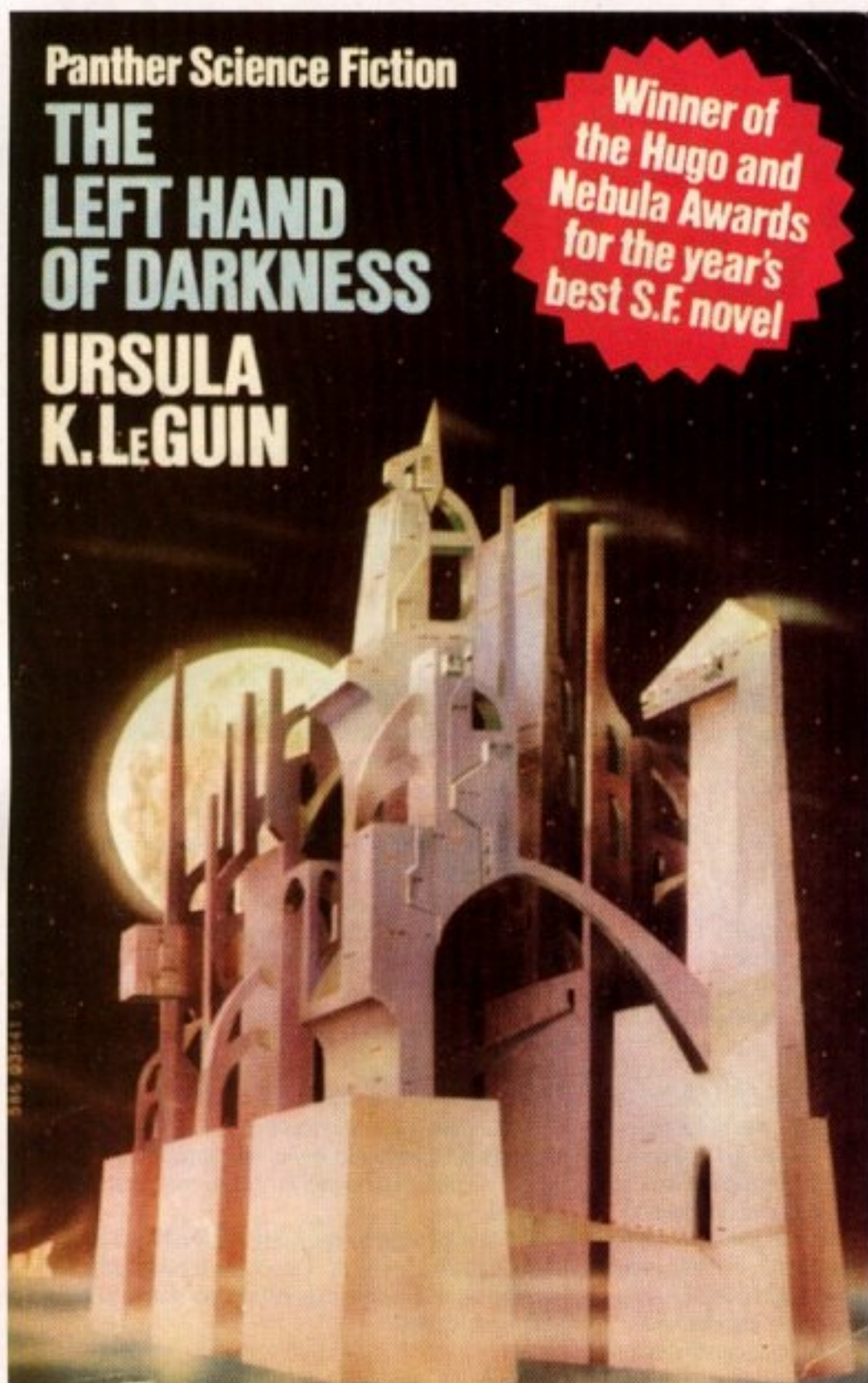
Závěrem tohoto dílu bychom chtěli zdůraznit jediné - i když způsob ovládání hraje roli v posuzování kvality her, nedá se jednoznačně říci, který je nejlepší a nevhodnější. U některých her může ovládání celou hru pokazit (ROBINSON, S REQUIEM) a jinde je hra díky intuitivnímu ovládním ještě lepší, než by mohla být (SYSTEM SHOCK). Každý si může vybrat hru, která mu padne svým zpracováním a ovládním. Pokud byste se ale ptali po našem názoru pak vězte, že přes

všechny vymoženosti moderních technologií a komplexní 3D dungeony jsme stále věrní klasickým krokovacím dungenům s klávesnicí, myší, tužkou a čtverečkovým papírem. Právě z této úcty k tradici čiré hrátelnosti pramení naše touha po tolik očekávané hře DM II, která - a kdo by se o tom chtěl přit - zcela jistě vnese do této oblasti počítačových her zase nové světlo!

Andrej Anastasov,
Jan Eisler



Sci-Fi



URSULA LE GUINOVÁ



Ursula K. LeGuin: The Left Hand of Darkness (Levá ruka tmy)

Pozor, jen pro chytré

„Tvrde jádro“ české scifistické obce čeká na román *Levá ruka tmy* americké spisovatelky sci-fi Ursuly Le Guinové snad už deset let. Ještě za totáče měl vyjít pod názvem *Po levici temnot* (případá mi lepší, tedy ten název někdy v polovině osmdesátých let. Po převratu jsme museli vydržet dalších dlouhých pět let, až ho nyní vydává nakladatelství Argo/Panda (242 stran, 89 Kč.).

Vysvětlení je nabíledni. Román je zřejmě příliš dobrý, než aby měl úspěch u čtenářů kosmických drsáren a zavedeným nakladatelům sci-fi se do něho nechtělo. Nicméně, vzhledem k tomu, že IQ čtenářů SCORE odhaduji za vyšší, než je norma ve velkokrávině v Uhlíněvsi, dovoluji si jim tento román co nejdůrazněji doporučit.

Sama Ursula Le Guinová (nar. 1929) je považována za součást elity světové sci-fi, potažmo fantasy. Pětkrát dostala prestižní cenu Hugo a čtyřikrát Nebulu. Její otec Alfred Kroeber byl významný antropolog a ona sama vystudovala literaturu se specializací na francouzský středověk a renesanci. Hloubkou svého vzdělání se nesnaží tajit. Přesto všechno jsou její knihy mimořádně poutavé!

Levá ruka tmy je citována v každé odborné publikaci jako příklad SF příběhu, zabývající se sexem. Nečekejte ovšem žádné *Café Flesh* (sci-fi pornofilm, je k dostání ve Visionu na CD ROM). Příběh se odehrává na planetě Gethenu, která je tak zmrzlá a promrzlá, že sex se tam transformoval do pravzhládných podob. Přesvědčuje se o tom při své dlouhé pouti hrdina románu, vědec specializovaný na výzkum chování galaktických bytostí. Na první pohled i na první ohledání mu obyvatelé Gethenu připadají normální, skoro jako lidé. Postupně však shledává, že jejich pohlaví není jednou provždy určeno, že nejsou neodvolatelně rozřazeni na muže a ženy, jako jsme my. Lze si představit šok, jaký bychom prožili, kdyby se naše milovaná dívka poznenáhla změnila ve fousatého kosmatého chlapa!

Knihou ovšem není žádná groteska vonnegutovského ražení. Pro Le Guinovou je příběh vždycky jen plátnem, na kterém vykresluje základy složité myšlenkové stavby. Zde uvažuje o roli sexu ve společnosti a zejména o jeho aktivní formě, o tak zvaném sexismu: to je taková činnost, kdy používáme sexu a sexuálních projevů k prosazení svých cílů, eventuálně omezení cílů ostatních lidí. Tato moudrá dáma neservíruje jednoznačné závěry. Proto kolem tohoto románu se točí debaty už od roku 1969, kdy v USA vyšel poprvé. Někteří lidé ho považují za feministický pamflet, svalující vinu za zlo světa, zejména pak za války, výlučně na muže. Le Guinová uvažuje složitěji. Uvádí zvláštní sexuální ustrojení obyvatel planety do souvislosti s drsnými přírodními podmínkami, které tu vládou. To, že civilizace je zde na nízké úrovni, že technický pokrok je tu takřka neměřitelný, je samozřejmě také důsledek sexuálních zvláštností jejích obyvatel. Ovšem i ty jsou spojeny s přírodou, jak se na planetě Gethenu projevuje. Kde jsou příčiny konfliktů, ptá se autorka, v psychice myslících bytostí, nebo v základních planetárních danostech? Jsou obyvatelé Země odsouzeni k míru asi tak, jako jsme my, obyvatelé Země, zřejmě odsouzeni k válce? Taková je zřejmě základní otázka, kterou Le Guinová klade.

Nečekejme jednoznačnou odpověď. Le Guinová je skutečně inteligentní a vzdělaná, a takoví lidé vědí, že jednoznačné odpovědi jsou vždycky podvod. Nabízí nám velkolepě propracovanou fikci, abychom si v jejích rozměrech hledali odpovědi sami. Podobně, jako hrdina románu se obtížně prodírá ledovými pláněmi Gethenu, ani čtenářova cesta nebude jednoduchá. Někdo se možná nechá odradit.

A to je důvod, proč hned do titulu vsazují výstražnou tabulku - **POZOR, JEN PRO CHYTRÉ.**

Ondřej Neff

Co najdete v IKARII č. 7?

Povídky od T. Cogswella, G. Kilwortha a první z několika povídek známého humoristy mezi SF spisovatele Henryho Kuttnera. Z našich autorů se tentokrát prezentuje s kratší novelou Ondřej Neff.

V publicistice se dozvíte jak Kapitán Kid, neboli Jaroslav Velinský, psal svou proslulou Leonoru. Ivan Adamovič vás seznámí s přehledem a hodnocením fantastických filmů za rok 1994.

V interview se seznámíte s nejtajemnějším autorem, či vlastně autorkou fantasy knížky *Wetemaa* (Nejlepší česká SF kniha roku 1992), u příležitosti vyjití druhého dílu.

I v čísle sedm najdete recenze jak na knížky, které vyšly v poslední době (Holdstock: *Lavondyss*; R. Heinlein: *Cizinec v cizí zemi*; R. Zelazny; apod.), tak na filmy (*Highlander III*, *Poslední přesun*, *Tajuplný ostrov*...).

zoufalec

Irenin

Koutek zoufalců

Další číslo SCORE je tady a s ním i druhý Koutek Zoufalců. Opět se střemhlav vrhám do kopy dopisů s otázkami na všemožné herní zádrhely. Těm šťastnějším z vás se dostane odpovědi dnes, ale vy ostatní neházejte myšky do žita, protože se na vás dostane určitě příště, nebo přespříště...

Věčné problémy s hrou PRINCE OF PERSIA II neminuly ani Pavla H., který se nemůže ve třetím levelu dostat přes propast po propadajícím se mostě, jež je navíc hlídán nesmrtelem kostlivcem. Je to zvláštní Pavle, ale tento kostivec by se měl objevit až v úrovni čtvrté. Nicméně na něj zkus vyzkoušet tohle: most se propadne vždy, když budeš bojovat v jeho levé části. Musíš se pokusit opatrně proboujet blíže k levé straně a v okamžiku, kdy se most začne bortit, rychle udělej útok dozadu a střelou se zachyt levého okraje. Samozřejmě místo, kde máš stát si najdeš až po několika pokusech. Ztrátě meče se při této akci nevyhneš.

Tompa z Pardubicka už přišel na to, že v jeskyni hry LEGENDS OF KYRANDIA potřebuje minci. Ale stále ještě neví jak a kde jí získat. Takže minci najdeš v Jeskyni Soumraku (Cavern of Twilight). Za pomoci svítících plodů fireberry, které si jen tak rostou v ostatních jeskyních se musíš bludištěm probrat do již zmíněné jeskyně, kde je v pravé části obrazovky mince schovaná.

LEGENDS OF KYRANDIA III dělá naschvály Tomášovi Havelkovi z Prahy. Když si nechá při odchodu z prvního ostrova na některé obrazovce koníčka, kterého musí ukázat pirátovi, koníček zmizí. Ztraceného koníčka si musíš z polen znovu vyrobit stejným způsobem jako poprvé. A k ostatním věcem: stroj na hračky se rozbít nedá a lampu roztrfíšákš polenem. Ve hře LITTLE BIG ADVENTURE na koni jezdit nelze (kompletní návody na obě hry najdeš ve Score č. 14).

Ted se podíváme na zoubek hry GOBLIINS II. Petr Vaníček má totiž v této hře nějaké nesnáze. Přepojuji tedy na Petra, Petře slyšíš mě? „Jasně, tak zaprvé - v 9 úrovni dám prvnímu chapadlu maso, ale co mám dát druhému nahoře?“ Vezmi bumerang, hoď mu ho na zuby a běž na tři vykřičníky.

Co dál Petře? „A za druhé, když zakouzím na lístky, vyrostou větve, ale na co?“ Napiš kde, jaká větve, atd. Příště prosím konkrétněji, tohle tvoje vysvětlení bylo nedostatečné.

A GOBLIINS II podruhé. Člověk Neznámý by ve SCORE rád viděl

návod na GOBLIINS II. Jak to tak vypadá, tohoto návodu se ve SCORE asi nedočká, ale může mi napsat konkrétní dotazy.



Ex-Baths

THE LEGEND OF KYRANDIA

A GOBLIINS II po třetí. Jakub Krchák ze Vsetína se nechal slyšet, že nemůže získat sirky na zapálení dříví? lnu, to musíš Winklem kopnout tygra do ocasu a z jeho otevřené klapačky mu Fingusem sirky vyndat.

Dále se nachází v devátém kole DUNE II, ale vždy než stihne postavit základnu přiletí na něj od Harkonnennů (je Atrides) raketa Death Hand a zničí mu hlavní budovu, takže on už nemůže stavět. Takže: zachráni tě uložení pozice v momentě, kdy se raketa střelí „dobře“ mimo základnu a když se raketa střelí „špatně“ do základny, pozici nahraj. Jednoduché, ale účinné.

Zádrhelovou hrou je dále LANDS OF LORE. Svůj problém v ní našel Tomáš J. z Prahy. Nemůže objevit tajnou skrýš v Mines Level 2, na kterou ho upozorní jeden z jeho spolucestovatelů. Od centrální místnosti, kde jsi se objevil se dej na jih průhlednou stěnou do chodby, kde stiskni dvě tlačítka na západní a východní stěně, čímž se otevřou dvě chodby na jih. Dej se do jihozápadní chodby, kde musíš zatížit plošinku na zemi, abys mohl ve výklenku na konci chodby vzít klíč Mine key 4, který tolik hledáš. Další zádrhel má u bariéry, která mu brání vstoupit do druhé části Yvelského lesa. Scotiina bariéra v Yvelském lese může být zničena pouze několikerým použitím kostky Vaelan, s Cube, kterou pochopitelně nemáš, protože se nachází v nejspodnější úrovni Urbišských dolů.

Špatná zpráva pro Slavomíra Spišáka z Košic. S tvou nesnází ve starší hře MYTH ti bohužel už neporadím. I když tuto hru naši stařešínové dohráli, vůbec nic si už nepamatuji. Jestli někdo z čtenářů víte co ve hře MYTH dělat v egyptské zóně a jak se dostat k váze za velkým psem, který vás uspává, tak mi to napište.

Kvůli ULTIMÉ UNDERWORLD II přicestoval dopis až ze Slovenska. Pisatel neví, co má dělat v Zaplaveném městě v Ledových Jeskyních. V Zaplaveném městě se toho má dělat trochu víc. Pro začátek začni přehazováním pák na přehradě, které operují strukturou bludiště. Přehazuj vždy dvě páky naproti sobě a měj na paměti, že si bludištěm musíš proklesat dvě cesty: jednu ke klíči a druhou k zamčeným dveřím.

Taky by mu bodlo vědět kde, jak a kdy použít Blackrockové diamanty z KILLORN KEEPU a z ICE CAVERN a zdalipak je potřeba vyvraždit obyvatele KILLORN KEEPU. Obyvatele vraždit nemusíš, všechno se dá vyřešit v klidu. Diamanty vkládej do velkého diamantu v nejspodnějším dungeonu pod zámek, aby se otvíraly nové podzemní prostory.

M.H. má otázku ke hře SYSTEM SHOCK. Ptá se, jak se dostane přes most, který vede k opevněným lidí bojujícím proti Shodanovi? Je tam nějaký puzzle, ale vůbec neví, do jakého tvaru má všechny ty dráty přeházet. Logickou sondou nemá a neví kde jí najít. Logická sonda by v tomto případě opravdu pomohla, takže se po ní pořádně podívej, protože se bezpochyby válí někde na zemi bezmála v každé úrovni. Jinak se pokus dráty složit tak, aby došlo ke zkratu.



DUNE II

Při hraní SYSTEM SHOCKu nezůstal v klidu ani Petr (Matt) Veselý z Otrokovic. Pro šest dveří v jižní části osmého patra nemůže ve VR najít zámek Military Computer Cyberspace Lock. Jinak hru už dohrál, ale tohle ho štve. V tomhle případě se jedná o výjimečnou věc, která nás štve taky. Ač jsme hru dohráli, zmíněné dveře jsme prostě nedokázali otevřít. Že by to skutečně nešlo?

Beegu trápí hned dvě otázky: 1. Hraje hru MONKEY ISLAND II a schází mu brýle pro chlápka, který kreslí mapy. Nejsou to brýle, ale lupa (Model Lens), kterou najdeš v knihovně v modelu majáčku, když ho otevřeš.

2. Neví k čemu se mu ve hře SYNDICATE bude hodit identifikační karta. Tato karta ti bude užitečná v pokročilých úrovních ke vstupu do domů kam se jinak nedostaneš.

Ve hře QUARANTINE Jan Peschl z Plzně se motá stále v první úrovni a nemůže se domotat dál. Už vozil různé balíčky, stíhal jiná vozidla nebo vyhazoval budovy do vzduchu. Přesto ale stále nedostal kód do další zóny a kódy ze SCORE 12 použít nechce. Proto by chtěl vědět, kde tyto kódy sehnat a kde se ve hře objevují. Nejdříve musíš odvozit několik pasažérů, kteří se nechávají pouze převážet z místa na místo, pak ale nastoupí větší frajer, který ti zadá speciální úkol jako např. vraždu. Až uděláš určitý počet speciálních misí dostaneš vytoužený kód.

Podle návodu, který si sehnal Michal na hru FREDDY PHARKAS - FRONTIER PHARMACIST má v laboratoři odměřit BISMUTH SUBCALICYLATE do zkumavky a držet jí nad plamenem, dokud nezačne vřít. Jenže neví kolik toho má odměřit a jak dostat zkumavku nad plamen. Má originálku i s návodem, ale tam to nikde nenašel.

Hledal jsi špatně, Michale.

Více čítů na DESCENT (existují-li) chce Michaela Nováková, protože ty co jsme uveřejnili jsou jen na neomezené zbraně a pro další levely. Tak Míšo, ve Score č. 14 jsme napsali celkem sedm čítů, z nichž GABBAGABBAHEY plus RACERX aktivuje nesmrtnost.

Marian Válka z Kyjeva po přečtení SCORE 14, zjistil, že hra DUNGEON MASTER existuje i na PC. Gratuluji. On se v této hře na svém Atari prokousal (jak píše) jen do čtvrtého patra na jehož konci zůstal viset. Mariane, nic konkrétnějšího jsi nenapsal, takže to můžeš napravit. Návod u nás nevyšel a a vzhledem k svému stáří asi ani nevyjde.

Potom mu nejsou jasná všechna kouzla obzvláště neví k čemu je kouzlo ZO KATH RA. Kouzlo šedého pána použiješ uvolnění kamenu do hole šedého pána. Před kamenem, který je zarostlý ve zdi zakouzli ZO KATH RA a vzniklým kouzlem kámen vyprosti.

Irena Formánková

Tipy a triky

Je vidět, že se změnou, respektive rozdělení rubriky Tipy a triky do dvou částí jsou naši čtenáři, tedy vy pochopitelně, spokojeni. Svědčí to tom nebývalý ohlas na vedlejší koutek zoufalců, do kterého smeřuje čím dál tím více otázek, které se snažíme bleskurychle odpovídat. Pro pořádek, protože se stále ještě jedná o rubriky mladé připomínáme, že do rubriky IRENIN KOUTEK ZOUFALCŮ můžete posílat jakékoli svoje problémy s libovolnou hrou na všechny formáty. V nepravděpodobném případě, že si s vaším dotazem nebudeme vědět rady, dotaz určitě zveřejníme tak, aby s vaším problémem skoncoval některý z dalších čtenářů.

Rubrika Tipy a Triky, tedy strana 77 bude nadále určena pro figle, tipy a kódy do her na všechny formáty. Nepodepsané příspěvky pocházejí z nevyčerpatelných zásob redakce SCORE, ale pokud se chcete v herním světě proslavit, pošlete nám svoje příspěvky do této rubriky a nezapomeňte uvést i svoje jméno, se kterým se můžete před svými kamarády pzději chlubit. Na dopisy určitě napište zřetelně buďto TIPY A TRIKY nebo ZOUFALEC, abychom váš dotaz / příspěvek mohli co nejrychleji vyřídit!

PC

ALIEN BREED

AAJIGDDC
GGHDGGDG
HDICICCI
IDHEHDGCC
IJIIDIHEC
CFDFEFEFJ
JIIIIIC
AAAABAAAA
CCGDGBBBB
HHIAAJJIG
GGDDJJHFD
JIECBFGFF
HGGEDDCCB
HHHGFGDCC
IHDCHGHFF

POPULOUS

Na titulní obrazovce napište KILLUSPAL a jděte rovnou do úrovně 999. Hezké.

TERMINAL VELOCITY (shareware)

Zkuste a uvidíte!

TRIGODS
MANIACS
TRISHLD



ALIEN BREED

TRINEXT
TRIFIR + 1..0
TRSCOPE
3DREALM
TRIBURN
TRFRAME
TRHOVR

Amiga

DEATH MASK (CD32)

Kódy na tuhle hru nám poslal Marek Spišák z Košic. Děkujeme my i ostatní hráči jistě.

00000
52385
22428
84843
22087
38641
06395
33224
35527
48962
65074
62438
28283
8325
10769
25324
43542
62156
84678
57093
29264
48446
75330
8285
58474
38392
55276
68163
75156
70948
54334
39814
52262

SNES

Martin Horák „Viper“ z Liberce nás tentorát zahltl přehrálí kódů pro svůj SNES a nasadil tak latku velice vysoko - tolik kódů jsme tady už dlouho neměli - celý tento oddíl je sestaven jen z Martinových kódů. Překoná ho někdo? Zatím gratulujeme k úspěchu a přejeme hodně štěstí do dalších her.

ANOTHER WORLD

HTDC
CLLD
LBKG
XDDJ
FXLC
KRFK
KLFB
DDRK
HRTB
BRTD
TFBB
TXHF

BATMAN RETURNS

Přejděte na výběrovou obrazovku a na druhém ovladači stiskněte nahoru, nahoru, dolů, dolů, doleva, doprava, doleva, doprava, B, A - dostanete dva životy!

CYBERNATOR

Na titulní obrazovce stiskněte najednou L, R a směr kříž nahoru a pak zmáčkněte START - získáte nekonečné CONTINUE.

GODS

Kódy do úrovní:
Chrám: SDI
Bludiště: MGB
Podsvětí: BMH

LEMMINGS

5: GJWDHMG
10: RFPZFBJ
15: JFLKJPX
20: NNFFQPV
25: SBCMSJS
30: SRWGXZM

POPULOUS

V režimu CONQUEST zmáčkněte PAUSE a kurzor dejte na zeměkouli. Pak zmáčkněte tlačítka L, A, R, Y, B, X, A a SELECT. Pak pusťte R a zmáčkněte SELECT, pak dejte ARMAGEDDON a SELECT. Vraťte se zpět do soubojového režimu a vyberte si libovolnou úroveň.

PRINCE OF PERSIA

1. BRNG889
2. MRG5L2X
3. B6+TWNN
4. 9Z3NRDX
5. LQHWTRV
6. CGKDBZZ
7. TH4Q++B
8. VXPBYZ
9. QLLIWHR
10. HWB93WX
11. 7F39R1B
12. H9TZD8N
13. 7TXF+9V
14. H+KX3L7
15. GZ9MRZJ
16. 84CPBC6
17. QQNLZPV
18. 4Q7TMHJ
19. QHJGIQ7
20. H8J12+Y

SUPER MARIO KART

Při navolení GRAND PRIX nebo MATCH RACE podržte na výběrové obrazovce závodníků tlačítko Y a pak zmáčkněte A. Závodník se zmenší a bude mít lepší jezdecké vlastnosti, ale ostatní ho mohou snadno přejet (!)

WING COMMANDER

V této hře je takné menu. Dostanete se k němu, když na titulní obrazovce (START, CONTINUE) namačkáte kód B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A a START. V menu si můžete vybrat misi a udělat se nesmrtelným.

Dopisy čtenářů

Plodit dopisy adresované na SCORE vás evidentně neunavuje, ba naopak. V posledních měsících lavina obálek sice trochu opadá, ale to je asi dané vysílením potenciálních pisatelů po lavinovém dubnu a květnu, kdy nám přišlo několik tisíc anket a hromady dopisů. Zdá se, že se nám snažíte vycházet vstříc na obálky skutečně píšete, do jaké rubriky dopis patří, zdali do klasických dopisů, mezi Ireniny zoufalce či do technického chlívku. Z nabídky světonázorů, jež jste nám zaslali v tomto měsíci vybíráme jako obvykle ty nejzajímavější:

HARPUNUJ!

Velice mě potěšila recenze na X-COM: TEROR FROM THE DEEP. Mé srdíčko zaplesalo a já si vzpomněl na staré dobré UFO. Velice jsem ocenil styl recenze, který byl dobře vymyšlen, jen mě mrzí, že na žádném obrázku jsem neobjevil nějakého „Jú-Ef-Ouna“ v rozpitvané podobě (nebo se pitvání už nevede?). Speciálně musím pochválit nápad „komerčních pauziček“, kdybych zrovna nechtěl vybudovat několik divů světa v mé CIVILIZACI, určitě bych se nechal naverbovat. Jen tak mimochodem bych chtěl podotknout, že také pravidelně vypouštím do éteru (nebo etéru) „starou klasiku“ od Mika Oldfielda i „vykopávky“ od Jarrého se občas linou z mého pokoje. Když jsem recenzi četl pošesté (!), napadlo mě pokračování ve stylu HARPUNUJ!

„HARPUNUJ!“, kdesi u časopisů časopisu Score blaženě vydechlo několik tisíc nadšenců.

„HARPUNUJ!“, o pár časových pásem dále se rodiče marně snaží odtrhnout svého syna od monitoru.

„HARPUNUJ!“ filtry přikryté monitory MINITOWERu naposled zajiskřily vnitřními výboji, polekaní sousedé vykukli ze svých skříní a vydechli úlevou. Po ufonech zbyly jen ohořelé trosky a megabajty na harddisku.

„HARPUNUJ!“, s touto myšlenkou uléhá maniak na svou vodní postel, na monitoru svítí závěrečné ovace, ve skříní visí potápěčský oblek...

Tak nějak by to mohlo dopadnout, kdyby nás nic neomezovalo, a proto hrát, ale s mírou!

S pozdravem Gandalf, Středozeem

Harpunu i Tobě, bratře

PINK FLOYD A EROTICKÉ LINKY

Mně milá redakce SCORE,

píšu Vám jako ostatní sdělit trochu kritiky, ale především chvály. Proberu váš časopis a postupně Vám sdělím svůj názor.

Úvodník a hitparádu bych zmáčknul na jednu stránku a texty by se obešly bez obrázků. Hra měsíce by neměla mít víc než tři stránky, jinak mně přijde únavná. Recenze jsou dobré od všech členů redakce. Klasika je vynikající věc, vždycky bych napsal alespoň o dvou hrách (co takhle LURE OF TEMPTRESS?). Návodů jsou



DISCWORLD

fajn, techbox taky, ale psal bych v něm o všech hrách, které se v čísle objeví. Seriál se hodí. Sci-fi: nemám rád Science fiction. Dopisy, vynikající. Kultura, mhm, musíte furt psát o sci-fi a pohádkových knížkách? Co takhle Herman Hesse nebo Norman Mailer? V hudební kultuře bych se přimlouval za U2, ale i Pink Floyd nebo Dire Straits nejsou špatní. Vangelisem jste mi udělali radost. No a filomá kultura, proč píšete o bracích jako je Interview s upírem? Zkuste psát o filmech typu Hra na pláž nebo Blade Runner, ty za to stojíte. Nebo pište rovnou o filmech Olivera Stonea nebo Paula Verhoevena, to je klasika. A nakonec, nemohli byste mi prozradit jaký máte náklad a kolik dostáváte za měsíc dopisů?

PS: v posledním čísle psal jistý chlapec chtěje vědět číslo na Irenu výměnou za konfiguraci. Zkuste mu dát číslo nějaký erotický linky. Tam zažije lásky dost a dost. S přáním růstu nákladu a přibýváním čtenářů,

Sledgehammer

(za svým jménem si nestojím)

Milý Perlíku, jež si za svým jménem nestojíš, jak vidíš, většina věcí, o kterých ses zmiňoval jako o nedobrych byla změněna ve prospěch tvůj i ostatních čtenářů, kteří požadovali podobné věci, tj. zmenšení hitparády, pravidelné zavedení dvou stránek klasiky, začlenění techboxu do recenzi, atd. Čím jsi nás ale dostal na hák je kultura. To, co říkáš, je bohužel pravda. Zejména v kultuře knižní jsme byli nespravedlivě jednostranní - zaměřovali jsme se příliš na sci-fi a fantasy. Budeme se to snažit napravit

v příštích číslech, kde se podíváme některé světové autory patřící do jiných žánrových soudků jako je např. zmíněný Norman Mailer. Tvoje postřehy okolo filmů také stojí za zamyšlení, máš pravdu, že někdy píšeme o filmech komerčně laděných, což se budeme snažit v budoucnu změnit. O čem ale napíšeme určitě je skupina Pink Floyd, to, že se doposud na našich stránkách neobjevila je nedorozumění. Mimochodem, berušky naše, rádi bychom vás upozornili na článek o Mikovi Oldfieldovi v minulém čísle, který je důkazem toho, že to skutečně myslíme vážně a MÍNÍME otiskovat články, které nám pošlete. Hlavně tyto články pište stručně



X-COM: TERROR FROM THE DEEP

a přikládejte svá telefonní čísla. Stejně jako autorovi zmíněného článku se i vám pak může stát, že zazvoní telefon a ozve se: „Hello? Tady redakce Score. Můžeme ten tvůj článek o Talk Talk votisknout?“

Co se týče erotických linek, přemýšleli jsme už o jejich zavedení. Mohli bychom to udělat to tak, že budeme jeden přes druhého hýkat do sluchátka, což možná někoho vzruší. I když, to by zabralo moc času, takže raději pošlete své konfigurace.

MOHL BY UČIT NAŠÍ UČITELKU NA SLOH!

Ahoj SCORE,

Právě jsem si přečetl povíku „Monitor“ od Andreje Anastasova (SCORE č. 16, str. 6) a jsem z ní úplně vedit. Nevím, jak autor mohl tak věrohodně a realisticky napsat tento neuvěřitelný slohový výtvor. Mohl by učít naši učitelku na sloh, jak doopravdy poskládat a napsat text, od kterého se, alespoň podle mého názoru, velmi těžko vstává. Málem jsem zešlél z pomýšlení na to, že ta povídka musí jednou skončit. Obdivuji Andrejův sloh a chtěl bych mu vzkázat, že je ve většině případů můj vzor.

Ondra Jackrabbít' Hřebíček z Prahy 4

PS: Andrej by mohl přemýšlet o vydání vlastní knihy.

Nemohl. Nemá na to čas. Zrovna je uprostřed psaní jedné z dalších povídek, která však, bohužel (nebo bohudík) není svým zaměřením určena na stránky SCORE. Pokud někdy dojde k vydání knihy, bude v ní jistě povídek a slohových útvárů až dost.

POMOCÍ DOOMOVÁNÍ ZASTAVÍME VÁLKY

Čest redakce Score

Tak vám píši o jednom problému. A to sice jak pomocí počítače zastavit války. Totiž si myslím, že většina lidí válku nechce a vůbec o ní nestojí. Válčit chtějí potentáti, páč nemaj co dělat vyjma hrabání prachů. Tak si hrajou trochu drastickou hru na válku s lidmi jako s obyčejnskejma pěšáckima. Ale bylo by pro všeci mnohem lepší, kdyby zapojili pár počítačů do sítě a pořádně si proti sobě zaDOOMovali nebo něco podobného. A až by se vyřádili, tak by se ti potentáti sešli v hospodě a vyřešili by v klidu při pivu všeci problémy a bez emocí a nemoci. No řekněte, nebylo by to skvělanský?

James Dačický z Hor Kutných.

Bohužel, některým lidem nestačí k ukojení mocenských a dobytelských potřeb usednout k počítači, zdecimovat pár mutantů a jít si v klidu lehnout. Kdyby tomu tak bylo, bylo by to na světě mnohem snazší. I když nezaručujeme, že by při řešení konfliktů formou DOOMu někdo nenapsal IDDQD.

PS: když už přezdvíka, tak aspoň stylóva - dobrá práce, Jamesi z Hor Kutných!

ZKLAMALA HO

I. Byl jsem na výstavě P Forum a předváděli tam virtuální realitu za 2 miliny korun jak tvrdil ten chlápek, ale nasazení na hlavu s následným používáním mě zaklamalo, že jsem se málem oběsil jak sem chtěl skočit z mostu s kamenem přivázaným na krku, ale on zůstal nahoře. Teď otázka: Je možné, že to bylo tou trapnou hrou, ale je VFX-1 taky tak trhaná, pomalá a těžká (nevím jak se jmenovala tahle, ale byla zelená a neměla sklápěcí display, nýbrž se nasazovala celá na hlavu a vypadáte v tom jak vetřelec).



SYSTEM SHOCK

2. Mohli byste mi poslat seznam her, které podporují tento typ (pokud jste ovšem schopni to udělat)?
3. Nevíte náhodou o jiné firmě prodávající tento typ levněji než ta ve Slaném (40000 Kč)?
4. Má někdo z vás VR doma? Když ano, nechce jí náhodou levně prodat (dám až 1000 Kč - skvělá nabídka, jen do vyčerpání zásob).

Lord Spider of Insect Dynasty

Z toho, co jsme doposud měli tu čest vidět z virtuální reality, máme bohužel přibližně stejné pocity jako Pán Pavouků z Dynastie Hmyzu (docela by nás zajímalo, jestli mu takhle říkají i doma). Zkušenosti by se daly shrnout do těchto postřehů: předčasné, nedopilované, bez potřebné softwarové podpory, nepříjemné a nepřehledné. Bohužel, na první pořádné virtuální helmy si ještě musíme počkat, je nesmysl vyhazovat čtyřicet tisíc za něco tak nekvalitního. V současné situaci není na běžném trhu nic zajímavého. Mezi hry, které podporují současné VR helmy patří MAGIC CARPET (+ Hidden Worlds), SYSTEM SHOCK, DOOM II, DESCENT a jiné.

PS: Většina z nás vypadá jako vetřelci i v zrcadle.

PODĚKOVÁNÍ

Chci vám poděkovat za tyto věci:

1. Děkuji za Asimova a jeho Nadaci - to bylo počteníčko
2. Děkuji za Terry Pratchetta a jeho Úžasnou Zeměplochu - to jsem se zasmál
3. Děkuji za Tolkiena a jeho Pána prstenů - to jsem se zasníl
4. Děkuji za SCORE
5. Děkuji za srandovní dopis pana Uhéra
6. Děkuji za všechny dungeons
7. Velice mě uchvátil nový seriál „Virtuální hrdinství“, tak mě hoši nezklamte (já RPGčka miluji)

Nezklameme

MOC NOVÉ RECENZE?

Mám vás rád, ale nelíbí se mi, že do recenzí dáváte jen ty nejnovější hry. Nic proti tomu nemám, ale mohli byste brát větší ohled na starší hry. Já mám PC a jsou na něm hry, jako např.: PRINCE OF PERSIA I, PREHISTORIK, F-19 atd. Tak se chci zeptat, jestli máte kódy i na starší hry. A jestli je máte, tak vás prosím, abyste je zařadili mezi Tipy a Triky.

Tomáš Javůrek, Mníšek pod Brdy.

Uvažovali jsme podobně a říkali jsme si, že je škoda naše čtenáře ochudit o hry, které jsou starší a o kterých jsme ve SCORE nikdy nepsali. Uvažovali jsem, uvažovali a tak nějak vznikala rubrika Klasika. To bylo v srpnu roku 1994 ve SCORE 8. Od té doby se v každém SCORE pravidelně objevuje jedna nebo dvě recenze na starší hry, které si naši i vaši pozornost skutečně zaslouží - bez ohledu na formát, stáří a výrobce. Zásoba her, které mají místo v této rubrice je obrovská a my je nemůžeme uveřejnit všechny najednou - proto nás musíte tolerovat a odopustit nám, že se tentokrát na „vaši“ klasiku nedostalo.

DOBŘÉ OTÁZKY

Právě jsme dočetli 17. číslo vašeho (jinak skvělého) časopisu a měl bych pár otázek. Pevně doufám, že mi na dopis odpovíte. Nechci se sázet jestli můj dopis otisknete, ale myslím, že následující otázky určitě zajímají i ostatní čtenáře

1. Kdesi v čísle 17 tvrdíte, že recenzujete každou vyšlou hru na PC, PC CD-ROM. nechci vás chytat za slovo, ale mám dojem, že jsem zatím nenašel recenzi na hru RAMONOVO KOUZLO. proč? Myslím, že tuto hru byste měli recenzovat především, když vznikla u nás.

2. Ve výsledcích ankety píšete, že hrám po modemu/síti se věnuje cca 5% čtenářů. není to mnoho, ale není to ani zanedbatelné množství. Nemohla by jim patřit alespoň stráněčka z celkového obsahu? Mám na mysli rady, triky, žebříčky, potíže a odpovědi...

3. Se změnou tabulek vcelku souhlasím. Nechápu však, proč zmizely položky obtížnost, styl, žánr. Myslíte, že právě ony způsobovaly neobjektivnost?

Jiří Mert

Konečně otázky, o kterých se dá mluvit bez červenání. Takže:

1. O hře RAMONOVO KOUZLO samozřejmě víme a bohužel jsme měli i možnost ji hrát. Ačkoli české hry ve SCORE recenzujeme (7 dní a 7 nocí ve SCORE 12), RAMONOVO KOUZLO bychom raději nechali bez povšimnutí - kdybychom hru recenzovali, museli bychom jí dát záporné hodnocení. Jsme rádi, že u nás vznikají počítačové hry a nechceme jejich tvůrce odrazovat přílišnou kritikou. Špatné české hry mají ve SCORE sezónu hájení. Zatím...

2. Výborný bod! 5% rozhodně není málo a my se ve SCORE rozhodně budeme problematikou modernování a her po modemu/síti zabývat. Dnešní článek o FIDU (strana 7) je toho důkazem a v budoucnu možná dojde i na novou rubriku.

3. Tyto položky se ukázaly zbytečné - žánr a styl jsou věci, které každý najde v recenzi a pokud jde o obtížnost, jedná se o čistě subjektivní položku - každému hra připadá jinak obtížná a v tomto místě se skutečně mohlo jednat o jistou neobjektivnost - i když jsme se snažili obtížnost her posuzovat nestranně.

DOBODŮDĚLIČ

Nazdar Score

Měl bych několik málo dotazů:

1. Je to opravdu pravda, že mohu ze Simcity nahrát moje město na 3D verzi Simcity 2000?
2. Proč si sakra nenajmete kromě BFG 9000 a motorové pily na ty zatracené šotky i pořádného korektora, aby se pak na stránkách mého oblíbeného časopisu neobjevovalo tolik překlepů?

3. Uveřejníte na českou hru Ramonovo kouzlo už konečně recenzi? Nemůžu se rozhodnout, jestli jí mám koupit, nebo raději adventure 7 dní a 7 nocí.

4. Vyplatí se mi ještě v této době koupit CD-ROM - Double Speed, nebo mám šetřit na Triple Speed?

5. Bude už tu zatraceně nějaká ta VR herna?

6. (tohle vlastně není otázka, nýbrž pochvala). Už jsou to asi čtyři čísla, co jste začali s rozsáhlými změnami, ale SCORE to opravdu vůbec neškodilo, rozhodli jste se správně a asi se z vás stal skutečně profesionální časopis. Vaše položené články však našťastí zůstali (pro příklad Andrewova recenze v rubrice Klasika? na hru 7th Guest, při jejíž četbě jsem dostal skutečně záchvat smíchu). Díky a s pozdravem

Kryštof Michálek, Praha

1. Ne
2. My to uděláme
3. Raději šetři na POŘÁDNÉ hry
4. Kup Quad-speed
5. V nedohlednu
6. S pozdravem

SATAN ZE ZÁSADY

Jste super! Pokračujte!

Škoda posteru, ale co. Vylosujte mě nebo tam přijdu s motorovou pilou a rozřežu vás jako Satan 666. I Cacodemon by se divil.

Jan Konopka, Zásada

To chce klid, kafe a (uřezaný) nohy na stůl.

HELENA

Předem bych vám chtěla oznámit, že jsem si koupila váš časák poprvé a je v něm přesně to, co jsem si představovala, takže jsem spokojená. Moc toho o počítačích nevím a zatím ještě žádné nemám, ale v nejbližší době očekávám.

Potřebovala bych, abyste mi odpověděli na následující otázky. Ale pečlivě.

1. Jaké typy PC vůbec existují?
2. Který typ je ten, na kterém se dají hrát hry jako DISCWORLD a podobné?
3. Jakou výhodu má CD-ROM, když některé hry jsou jak na normální PC, tak na PC CD-ROM?
4. Jak dlouhý je čas, který mi zabere, abych se uhrála k smrti až do konce?
5. Všimla jsem si, že v mém prvním čísle, čili v čísle 16 jste odepsali Mrkymu, že příští rok se budou vyskytovat jenom (převážně) hry na PC CD-ROM a málo na PC. Co je na tom pravdy?
6. Píšou k vám vůbec nějaký holky, takový fanatičky do počítačů jako jsem já?
7. Co je na DOSCWORLDu tak složitého? Sice jsem ho nehrála, ale podle obrázků mi nepřijde tak složitý...

Helena

Především děkujeme za dopis v nejmenší obálce, kterou jsme kdy v životě viděli. Potom děkujeme za tvou spokojenost se SCORE a konečně děkujeme z dotazy, které vmžiku zodpovíme.

1. Žádné. PC je PC - různé počítače PC se od sebe neliší typem, ale konfigurací, která závisí na typu procesoru, velikosti paměti, harddisku, video kartě, zvukové kartě CD-ROM mechanice a dalších komponentech.
2. Minimální konfigurace pro DISCWORLD je PC 386/40 Mhz, 4 MB RAM, 20 MB harddisk nebo CD-ROM.
3. Pokud jsou hry na diskety i na CD-ROM, CD verze se liší většinou přidáním animací, mluveným slovem a množstvím dalších vylepšení, která však na hru samotnou nemají žádný velký vliv.
4. pětletstoosmdesátitřinácthodin dvěminutypatnáctsekund
5. Všechno.
6. Čas od času se něco takového skutečně stane. Naše anketa ve SCORE 15 dokonce odhalila některé čtenářky - hráčky z řad něžného pohlaví, ale - ať se nám to líbí nebo ne - muži budou u počítačů a u her vždy v přesile.
7. Obrázky nehrají žádnou roli. Naš návod ve SCORE 17 ano.

POKRYTECTVÍ?

Už mě prostě štve. Od 14. čísla jste začali zveřejňovat rubriku „Profil“ o počítačových firmách. Marně jsem čekal, že tam dáte moji nejoblíbenější firmu ORIGIN. Pořád její hry chválíte, ale abyste něco o ní napsali, to vás ani nenapadne co? Vždyť SYSTEM SHOCK je hra roku a ULTIMA 8 vyhrála „příběh“, nemluvě o ULTIMÉ UNDERWORLD II, které byly revoluční hry. Nebo Bioforge - vadí vám snad, že tyto hry potřebují rychlé počítače?

Martin Ševčík

U rubriky profil platí totéž, co u rubriky klasika (viz odpověď na dopis Tomáše Javůrka) - nemůžeme napsat profil všech firem najednou! Zatím jsme otiskli profil týmů FTL, DID, CRYO, BITMAP ROTHERS a BULLFROG. To neznamená, že bychom na ty ostatní zapoměli - chystáme profil VŠECH významných softwarových týmů a v budoucnu určitě dojde i na ORIGIN. Kromě toho uvidíte také profil WESTWOOD STUDIOS, MPS LABS, LOOKING GLASS TECHNOLOGIES (odnož Originu), BETHESDA, LUCASARTS, SILMARILLS a dalších a dalších firem.

SCORE

Hudební scéna

Depeche Mode

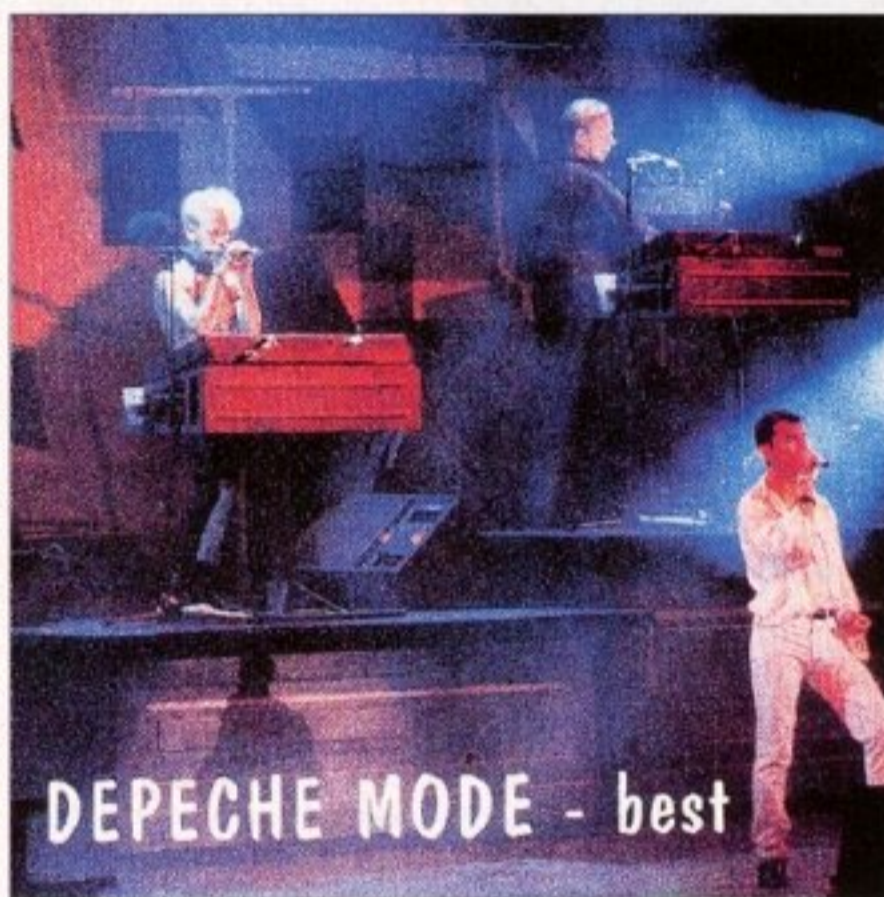
Černá kůže cvakající stovkami cvočků, kožené rukavice s vystřiženými klouby, obyčejné černé tričko a rituální černý baret, tisíce černých postav, hlava na hlavě, koncert Depeche Mode, to bylo panečku něco!

Pokud má rubrika kultura alespoň trochu přiblížit kulturní orientaci některých členů redakce, je nepřítomnost DEPECHE MODE v této rubrice nepřipustná. A když už se tak stalo, tak kdo jiný než já, velký depešácký fanda si mohl vzít popis této skvělé skupiny na starost? Nikdo.

Uplynělo poprvé, to bylo dávno. Ještě na základce, třídní božani hýkali Itsilov, Itsilov, trhali svými prepubescentními hýžděmi a holky z nich padaly na zadek. Mluvílo se o nějakých Depeš. Nic víc. Čas šel dál a přišel gympl. První láska - hodně keců, akce žádná a nezbytná romantika. Jelo se na chatu a byla tam švanda. Budoucí intelektuálové ale pocítili jakousi potřebu oddělit se, najít si svou vlastní cestu, aniž by všem hloupě vykládali o svém romantickém vnitřním světě. Jedno zelené ráno někdo někdo pozvracel kazety s metalem a tak jsme vyhrabali jakousi zapadlou kazetu z báglu dnes již neexistující dívky a strčili ji do kazetáku. Pevný hlas rozeznil jakousi melodickou baladu. Vrchní božan řekl „Fuj, ploužák“ a šel se naložit do lihu. Pubertou postižené samičky se povinně zasmály. Já a Makýta ne. Taky Honza, Liška, Katka a Boban se nezasmáli. Nezasmáli jsme se jednak proto, že nám výroky božanů a frajerů nepřipadaly vtipné a jednak proto, že nám skladba, která hrála vyrazila dech. Se svou obvyklou pečlivostí jsem si do týdne sehnal všechno o skupině, která skladbu měla na svědomí, čímž jsem nejen sám pro sebe, ale i pro některé jedince okolo našel skupinu snů, bandu čtyř syntákových romantiků Depeche Mode. Její vůdčí osobností je neopakovatelný sólista David Gahan, synták, tvorbu písní a zpěv ve vyšších oktávách má na starosti Martin Gore, Andrew Fletcher, Alan Wilder.

Jejich kariéru jsem začal sledovat jaksi od prostředka a tento přístup k Depeche Mode mám natolik zafixován, že se mi ani nechce jejich dráhu rekapitulovat jinak. Ona osudová skladba je balada **Somebody** z prvního skutečně velkého alba z roku 1984 nazvaného **SOME GREAT REWARD**. Na albu se kromě vynikající skladby **Blasphemous Rumors** nachází také onen notoricky známý kousek **Master and Servant**, ze které si „božani“ na základce broukali refrén „It's a love“. Desky předešlé - **SPEAK AND SPELL**, **A BROKEN FRAME** a **CONSTRUCTION TIME AGAIN** byly spíše rozjezdem, kdy se skupina rozkoukala a sem tam dala dohromady nějaký ten hit jako **People are People**, **It's called a Heart** nebo **Everything Counts**. Celkově si mě tyto prvotiny ale příliš nezískaly, zato však dokonale odstartovaly velké nahrávací studio MUTE, kterého se skupina doposud drží.

Velký úspěch celosvětového formátu ale přišel až v roce 1986, kdy vyšlo dnes již legendární album **BLACK CELEBRATION**. V něm najdeme jak několik hitů první třídy tak VYNIKAJÍCÍ balady, které naštěstí nevyšly jako singly, takže se z nich nestaly odrhovačky. Odrhovačky se (bohužel) staly z pilotního singlu **Black Celebration**, z hitu **The Question of Time** a totálního **Stripped**, jehož klip, kde rozběsněný Dave demoluje auta a televize jako protest proti současnému přetech-nizovanému způsobu života je nezapomenutelný. Kdo si ale myslel (nebo škodolibě doufal), že tímto Depešáci dostali vrcholu, který se jim už nepodaří překonat, hluboce se mýlil. Hned rok po desce **Black Celebration** vyšla bomba **MUSIC FOR THE MASSES**, kterou poslouchám pravidelně doposud nehledě na to, že neustále dokupuji nové a nové kompakty, ve kterých se ostatní starší věci neznatelně ztrácí. Symbolem desky je tlapka hlásící depešácké poselství všem bez výjimky. Někteří zoufalci si podobné tlapkače vystavili za okna a dokonce s nimi chodili po ulicích. Na této desce se



snad ani nedá odlišit hit od „normální“ skladby, protože hitem se stalo úplně všechno, dokonce i instrumentálka **Pimpf**. Mezi ty opravdu nejpovedenější kousky bych počítal vůdčí singl **Never Let me down Again**, pubertácky nevyrovnaný **Little 15**, smutnou baladu **The Things you Said** a onanistův ráj **I want you now**. Nejdůležitější ale bylo, že tímto albem skupina doslova dobyla popácky smýšlící Ameriku, čemuž nasadilo zlatou korunu extra-úspěšné světové turné zachycené na kompilaci **101**, jehož vrcholem byl maxi koncert v Kalifornii, kde statisíce fanoušků málem zbořily tribuny sportovního stadionu.

Pak přišly tři roky úplného ticha, kdy byl aktivní pouze Martin Gore, který si jen tak cvičně složil a nazpíval sólovou desku **COUNTERFEIT**. A pak, v devadesátém, jsem někde zaslechl skladbu **Personal Jesus**. Následující dva měsíce jsem zuřivě obléhal obchody, dokud jsem v ruce nedržel novou desku **VIOLATOR**. Po vřavě nadšení, kdy jsme si desku ve třídě zuřivě trhali z rukou přišlo období mého života, které se nedá nazvat jinak než Poslouchání Violátora. Po několikastém poslechu se mi deska ohrála, takže ji nemohu patřičně zhodnotit. Zmínil bych jen optimistický **World in my Eyes**, romanticky digitální **Waiting for the Night** a ruce zvedající **Enjoy the Silence**. Následovaly další tři roky ticha, kdy Depešáci mlčeli tak úplně, že začly kolovat zvěsti o jejich rozchodu. Rok 1993 ale ukázal, že to

byly starosti nepodložené, vyšlo totiž album **SONGS OF FAITH AND DEVOTION**, které je podle mého názoru vrcholem tvorby skupiny Depeche Mode. Pilotní singl **I fell you** ukázal, že chlapcům přibyla léta a s léty i moudrost, zkušenost a potřeba hledat nové cesty, jít na všechno jinak. A podařilo se. Vlasatý a zarostlý Gahan zpívá už podstatně hrubším hlasem o bohu, o milosrdenství, o drogách a o lidské zradě. Skladby jako **Condemnation**, **Judas** (proboha, proč tohle nevyšlo jako singl!), **Rush** a **Higher Love** mluví člověku přímo do duše. Od té doby je zatím opět ticho, ale já doufám, že se již brzy dočkáme něčeho nového.

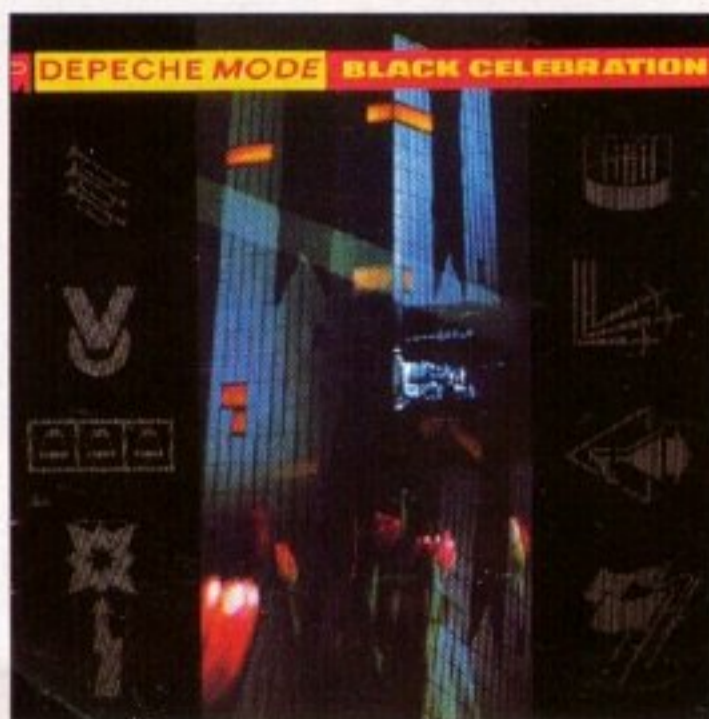
Skladby Depeche Mode dovedou dohnat člověka ke smutku, k zamyšlení, i k nevědomému poskakování do rytmu. Svoji rozporuplností a neoddiskutovatelnou kvalitou desek si skupina získala ohromné množství fanoušků, ale také spoustu nepřátel. Za ty léta, co na Depeche Mode nenechám dopustit jsem zjistil zajímavou věc - většina odpůrců neznala ani jedinou depešáckou písničku!

Ty spousty keců okolo byly většinou jen prázdná slova, blamáž a předsudky. Některá individua odešla přímo z černých depešáckých řad a podle módy se postupně bezmyšlenkovitě rozprchla do nových hudebních směrů. Je to asi věkem. Jak člověk stárne, uzavírá se dobře a hraje tvrdáka a pro tvrdáky romantika není. Pokouší se dostat příliš blízko k jejím citům a to oni vůbec nemají rádi, protože je to jejich slabé místo.

Není nad to sledovat dlouhící se stíny ležící ve vůni sena vedle dívky, která možná ještě není tak úplně vaše a poslouchat **World full of Nothing** z desky **Black Celebration**. Čím delší jsou stíny, tím jsou k sobě blíže vaše těla a magie depešácké hudby začne pomalu ale jistě dobývat vaše podvědomí. Sametové snění zvýrazní bláhovost lidského snažení a rozčarování z prchavosti lásky a života. Do šustění listů a posledních vrčků Martin Gore odevzdaně popisuje pravdu o lásce slovy:

The feeling is intense
You grip me with your eyes
And then I realise
It doesn't matter...

Andrej Anastasov



Filmová scéna



Už jste někdy viděli „fakt těžkýho frajera“? Tak tady máte dva. A navíc to jsou MIZEROVÉ.

MIZEROVÉ (BAD BOYS)

Režie: Michael Bay
Hrají: Martin Lawrence, Will Smith,
Téa Leoniová, Tchevy Karyo

Pamatujete ještě na Policajta v Beverly Hills? Rychle mluvící černoši, spousta akce, vulgární humor a diskotékové hity? Producenti „Policajta“ Don Simpson a Jerry Bruckheimer dali hlavy dohromady a natočili akční komedii Mizerové, která se skládá z podobných ingrediencí, ale ve větších dávkách. Místo jednoho černošského policajta jsou tu dva (viz foto), což znamená dvakrát větší výřečnost a dvakrát vulgárnější humor (a spoustu obnažených černých svalů). Místo luxusního Beverly Hills se děj odehrává v luxusním Miami. Akční scény jsou taky přinejmenším dvakrát akčnější (viz druhé foto) a patřičně svižně sestříhané. Není divu - mladý režisér Michael Bay se proslavil jako tvůrce reklam a videoklipů. A Mizerové taky občas videoklip připomínají (vzpomínáte na Vránu?). A co se týče hudby, uslyšíte nejnovější hity od Inner Circle, Ini Kamozeho, KMFDM, 2PAC, MN8, XSCAPE a dalších (převážně černošských) kapel s divnými jmény. Teď si uvědomuju - celý film je vlastně tak

nějak „rasistický naruby“ - většina bělochů v něm jsou buď padouchové, nebo nedůležité komické figurky.

A co se týče děje - není příliš důležitý, ale pro ty, které to zajímá: Burnett a Lowrey, dva černošští detektivové, pátrají po ukradeném heroinu v ceně 100 milionů dolarů. Hlavního padoucha může identifikovat jenom půvabná svědkyně (Téa Leoniová), ale když zavolá na strážnici, chce mluvit jenom s Lowreym, a ten právě není po ruce. Burnett se duchapřítomně začne vydávat za svého parťáka, ale má to jeden háček - musí v tom pokračovat po dobu celého případu, aby neztratil její důvěru. A tak, zatímco vybuchují další auta a efektním způsobem umírají spousty lidí, ženatý Burnett musí osobně dohlížet na svědkyni, zatímco playboy Lowrey žije s jeho ženou a dětmi, s čehož vznikají celkem komické situace - například, když musí Burnett svědkyni vysvětlovat, proč má ve „svém“ bytě tolik Lowreyových fotek...

Samozřejmě, Mizerové těžko dostanou nějakého Oscara, ale je to správná akční zábava, která měla po celém světě velký úspěch. A bude ho mít určitě i u nás, i když tady nemáme tolik černošů.



Dva fakt těžký frajeři dokážou nadělat fakt pořádnou paseku.

CASPER

Režie: Brad Silberling
Hrají: Christina Ricciová, Bill Pullman,
Cathy Moriartyová, Eric Idle

Určitě jste už někdy slyšeli o Stevenu Spielbergovi. Takže asi víte, že když tenhle člověk něco natočí, tak to stojí za to. A nejen když to režuruje, ale i tehdy, když je „jenom“ producentem (Návrat do budoucnosti, Králík Roger nebo Flintstoneovi). A jeho posledním producentským počinem je duchařská komedie Casper, která v době, kdy tohle píšu (konec května), právě láme rekordy v USA. Vypráví o hodném duchovi jménem Casper, který žije v opuštěném domě (nebo spíš zámečku) se třemi dalšími (a o poznání méně hodnými) duchy. Pořád touží s někým se skamarádit a dostane svou šanci, když se do domu nastěhuje malá Kat (Christina Ricciová z Addamsovy rodiny) a její otec, který má za úkol všechny duchy vyhnat. A všechno se ještě komplikuje díky ukryté laboratoři a pokladu, po kterém touží nová majitelka domu...

Hlavní devizou filmu ale není scénář (i když je v něm pár dobrých vtipů) ani herecké obsazení (i když potěší vidět znovu na plátně Erica Idleho z Monty Python), ale triky. Titulní hrdina filmu totiž neexistuje, ani nikdy neexistoval - všichni duchové byli vytvořeni na počítačích a dodatečně vloženi do záběrů. A záběrů s duchy je v Casperovi přes 40 minut - a v mnoha z nich strašidla nejen mluví s lidmi, ale také se s nimi perou, házejí po nich věci, vaří, jedí (a jídlo propadáva skrz ně) a hrají na elektrické kytary. Jenom pro ilustraci - natáčení s živými herci skončilo už v létě 1994 a od té doby pracovali šílenci v Industrial Light and Magic na počítačových strašidlech. A je to vidět.

Pokud jsem tvrdil, že Mizerové žádného Oscara nedostanou, odvážím se také tvrdit, že Oscara za triky dostane Casper. Takže, pokud ve vás zůstal kus dítěte a chcete vidět strašidla živější, než kdy předtím, nenechte si tenhle film ujít.

František Fuka

Foto Falcon (Mizerové) a Lucernafilm Alfa (Casper)



Duch svým zjevem lehce připomíná vyrenderované lidičky z intra hry THEME PARK...

SCORE 19 v obrazech

Herní sucho dosahuje vrcholu a nám nezbývá než pokorně doufat, že příští číslo spatří některý z dlouho očekávaných projektů, mezi něž rozhodně **NEBUDE** patřit **DM II**, jehož vydání je posunuto nakonec sprna. Z adventure her pravděpodobně uvidíme hlavně **ORION CONSPIRACY** od Domarku, **STAR TREK - THE NEXT GENERATION** od Spectrum Holobyte, **THE SCROLL** od Millenia a když náhoda dá, tak i **SPACE QUEST VI** od Sierry. Z bojových her to vypadá pouze na **WARRIORS** od Mindscape.

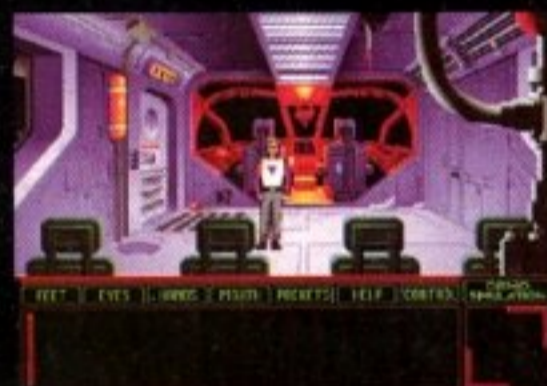
Půjde-li všechno dobře, dokončí Adventure Soft dlouho očekávaného **SIMONA SORCERERA II** a Virgin možná dopiluje **I ITH HOUR** a simulátor **FLIGHT UNLIMITED**. Microprose už velmi, velmi dlouho slibuje strategii/simulátor tankových bitev **ACCROSS THE RHINE** a jedno z posledních dat vydání je zrovna červen 95, takže možná, ale opravdu jen možná, uvidíme i tuto hru. Jak vidíte, bezmála vše jsou pouhé spekulace, ale čas nás naučil neslibovat něco, co není stopro jisté. A v současném období, kdy hráče sužuje táhnoucí se herní hladomor si dáme pozor dvakrát tak.



COMMAND & CONQUER



ACCROSS THE RINE



SPACE QUEST VI



DUNGEON MASTER II



ORION CONSPIRACY



STAR TREK - THE NEXT GENERATION



SIMON SORCERER II



WARRIORS

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 Fuka
Vladimír Henzl
Bob Koutský
Tomáš Vápeník

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel.: (02) 32 29 60
fax: (02) 32 28 74

Grafická úprava a sazba:
electro genefix

Jakub Červinka
Jan Hanousek
Lukáš Hoyer
Maxim Krušina
Lukáš Ladra

Jazyková úprava:
Andrea Pavelková

Osvit:
AMOS

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce a inzerce:
Pavel Šinagl
tel.: (02) 311 88 52
fax.: (02) 32 28 74

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: (095) 62 28 435

Cena výtisku:
36 Kč; 45 Sk

Předplatné:
Roční předplatné SCORE činí 432 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.

ISSN 1210-7522

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvem pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994

Podávání novinových zásilek povoleno Východoslovenským riaditeľstvom pošt Košice, č. j. 518-OPC-1995 zo dňa 14. 2. 1995 pre firmu KON TIKI Košice

BRAVE[®] COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod

486 SX - 40 MHz / VL BUS 24.800,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 25.950,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI 256 cache . 31.750,-
PENTIUM - 66 MHz / PCI 8 MB RAM.. 40.500,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. 45.300,-



Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.

2 letá záruka

15" monitor + 3.990,-
HD 540 MB + 980,-
HD 850 MB + 2.320,-
HD 1,2 GB + 6.590,-

CD-ROM UMAX double speed + 3.400,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed + 5.500,-
zvuková karta 16-bit + 1.990,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 + 1.990,-

**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME 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 25, Fax: 02/76 94 10

PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel: 02/24 21 95 81

BRNO: PROSEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel / Fax : 05/57 63 50 **BRNO:** TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1 723

BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 373, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41

HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY s.r.o., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613

KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70

LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87

OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21

PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PŘEROV:** Till Consult, Kratochvilova 41, Tel: 0641/202 776, 663 07

TEPLICE: 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

ZLÍN: Till Consult, Tř. Tomáše Bati 289, Tel: 067/601 299, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRACI DALŠÍM PRODEJČŮM

MĚSÍC AMIGY

Jistě víte, že Amiga byla zachráněna od svého zániku firmou Escom...

Na oslavu této události SCORE a VISION věnovali měsíc červenec Amize. Celý měsíc budou všechny tituly pro Amigu prodávány s šílenými slevami 30 - 40 % a předem připomínáme, že tato nabídka nebude nikdy opakována. Kdokoli si během měsíce Amigy koupí Amiga hru, bude zařazen do soutěže o úžasné ceny: na konci měsíce získají tři šťastní výherci pět her pro Amigu absolutně ZDARMA!

AMIGA A500/600

A-TRAIN	399
AMNIOS	149
APOCALYPSE	649
AWESOME	149
BANE OF THE COSMIC FORGE	899
BARBARIAN 2	149
BATMAN RETURNS	249
BEAST II	249
BEAST III	299
BENEFACITOR	199
BILL'S TOMATO GAME	199
BOB'S BAD DAY	149
BRIAN THE LION	199
CHAOS ENGINE	499
CIVILIZATION	499
CYTRON	149
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	799
DOGFIGHT	399
ELITE II - FRONTIER	499
F-117A STEALTH FIGHTER	799
FIELDS OF GLORY	399
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	899
GLOBULE	199
GOAL	499
GRAND PRIX	399
GUNSHIP 2000	399
IMPOSSIBLE MISSION 2025	799
INNOCENT	899

ISHAR 2	399
ISHAR 3	649
JET STRIKE	749
JUNGLE STRIKE	599
JURASSIC PARK	399
KGB	199
KINGMAKER	299
KINGPIN	499
LEGEND OF KYRANDIA	849
LEMMINGS	299
LEMMINGS 2	299
LOST VIKINGS	799
LUCAS ARTS - CLASSIC COLLECTION	799
OH NO MORE LEMMINGS	199
OVERLORD	699
POWERDRIVE	599
PUGGSY	199
REACH FOR THE SKIES	399
ROBINSON'S REQUIEM	599
SECOND SAMURAI	199
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	699
SHAQ FU	599
SPACE HULK	399
THE CLUE	699
THEATRE OF DEATH	199
THEME PARK	899
TOWER ASSAULT	499
WALKER	199
WILD CUP SOCCER	399
WINTER OLYMPICS	399

WINTER SUPERSPORTS	299
WIZ AND LIZ	199
X-IT	399
ZOOL 2	499

AMIGA A1200

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	699
BANSHEE	799
DREAMWEB	799
FIELDS OF GLORY	799
GENESIA	399
IMPOSSIBLE MISSION 2025	849
ISHAR 1	399
ISHAR 3	649
JETSTRIKE	799
ON THE BALL	549
PINBALL ILLUSIONS	799
RISE OF THE ROBOTS	999
ROBINSON'S REQUIEM	649
SKELETON KREW	899
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	799
STRIP POT	649
SUBWAR 2050	799
THE CLUE	699
THEME PARK	899
TRANSARCTICA	649
UFO: ENEMY UNKNOWN	799

Pokud si chcete zakoupit některou z těchto zlevněných her, zastavte se ještě dnes v prodejnách SCORE v Praze či Brně, nebo zašlete objednávku na známou adresu VISION (Krupkovo nám. 3, 169 00 Praha 6). V obou případech budete zařazeni do soutěže.

Zásoby těchto her nejsou nekonečné, proto si vybrané tituly objednejte co nejdříve.

SCORE MEGASTORE

Skořepka 6
Praha 1

PO-SO: 10.00-18.00

SCORE BRNO

ElektroDům, Jánská ul.
Brno

PO-PÁ: 8.45-17.45, SO: 8.45-11.45

Zašlete mi, prosím, následující Amiga hry na dobírku:

TITUL

POČET

SUPER CENA

Jméno a Příjmení:

Adresa:

MEZISOUČET:

POŠTOVNÉ:

CELKEM:

POŠTOVNÉ ZDARMA!!! (Pro objednávky nad 1000 Kč)
Pro objednávky pod 1000 Kč účtujeme jednotný příspěvek na poštovné a balné 100 Kč.
www.oldgames.sk