

číslo 10 ■ říjen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč ■ 38 Sk

score

magazín počítačových her

recenze

návody

tipy&triky

novinky

poster

hra měsíce

TIE Fighter

recenze

AEGIS
Urban Strike
IMPOSSIBLE MISSION 2025



AMIGA CD 32



Multimediální 32 bitový systém založený na procesoru Motorola 68EC020 s taktrem 14 MHz, grafika na bázi AGA čipů (24 bitová paleta barev), kompatibilita s Amigou 1200. Operační paměť 2MB zajišťuje chod i nejnáročnějších her. Systémová podpora přehrávání běžných audio CD, CD+G znamená 100% využití zabudované CD mechaniky.

Speciální modul pro dekomprezí dat MPEG-I umožňuje plynulé přehrávání video disků v kvalitě S-VHS. Díky kompatibilitě s nižším modely počítačů Amiga je dnes na trhu široká paleta software včetně disků pro předchůdce CD32 (CDTV). CD 32 lze připojit na běžný televizor anténním nebo video vstupem, samozřejmostí je stereo výstup toužící po spojení s vaši Hi-Fi věží. Expanzní slot umožňuje přestavbu CD 32 na plnohodnotnou Amigu 1200. V ceně CD 32 je jedna hra na CD-ROM, ovladač, video kabel, zdroj.

7990,-

jedna hra v ceně

ŠIROKÁ NABÍDKA HERNÍCH TITULŮ

7 Gates of Iambala
Alfred Chicken
Alien Breed
Beavers
Brutal Football
Bubba's Stick
Burning Rubber
Cannon Fodder
Castles 2
Chambers of Shaolin
Chaos Engine
Chuck Rock 2
Chuck Rock 1

D-Generation
Dangerous Streets
Dennis
Deep Core
Disposable Hero
Diggers, Dracula
First Fortse
Genesis
Elite II - Frontier
Gunship 2000
Humans I & II
James Pond 2 Robocod
James Pond 3-Oper

Labyrinth of Time
Liberation
Lotus Turbo Trilogy
Mean Areas
Microcosm
Morph
Nick Faldo
Nigel Mansell's World
Champ
Overkill
Pinball Phantasties
Pirates Gold
Psycho Killer

Reach Out for Gold
Seek and Destroy
Sensible Soccer
Sleep Walker
Summer Olympics
Surf Ninjas
Town With No Name
Treasure in the
Silver Lake.
Trivial Pursuit
Trolls
Whales Voyage
Zool 2

V PRODEJNÁCH

PRESTO CS

Polská 15 (metro A nám. J.P.)
120 00 Praha 2
Tel.: 02/6275250, 02/8257484
prodej i na dobírkou

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640
na dobríku neprodáváme

JRC ®

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258
prodej i na dobríku

Score

magazín počítačových her

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

Séf redaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce séf redaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Dr. Vladimír Henzl (CPT), VLADAI
Martin Dvořák (JUVAL)
Tomáš Vápeník (TVI)
Petr Buřil (PETER LEED)

Externí spolupracovníci:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Maxim Krušina (MAXIM)
František Fukla (FFUKO)
Tomáš Adamec (TADI)
Jiří Frkal (JF)
Irena Formáneková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (ČERVI)

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

Grafická úprava:


Sazba-Itto:


Tisk: CTK-REPRO, Praha
REAL TISK, Praha

Distribuce:
Ham Bohatá
tel.: 02 / 87 92 53
fax: 02 / 87 97 25

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

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč, 38,- Sk

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

Do zprávy pro přijemce na druhé straně složenky uvedte, o kterém čísle chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li 6 týdny předem vypovězeno dle směrnice.

Podávání novinových zásilek povoleno Redakčním poště Praha pod č. J. 1386 ze dne 20. 6. 1994

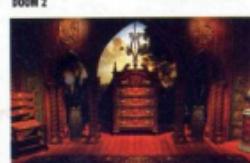
ISSN 1210-7522



EDEN



DOOM 2



HELL CAB

rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, komentář k hitparádě	5
interview: Jak to vidí Nick Pendrell	6
preview: Dragonstone	7
novinky softwarového trhu	8
čtenářská soutěž	31
klasika: Nether Earth	32
pafanský zájysník	48
techbox	49
hardware: The Tokyo Toy Show	50
lidová tvorivost: Hlava Kasandry	51
úvaha: Doom byl, je a bude	58
CD-ROM: Blyšťivé placky	60
poslední soud	62
dopisy čtenářů	64
kultura: Kinologie	66



TIE FIGHTER



HELL CAB

recenze

10

hra měsíce: Tie Fighter	12
Impossible Mission 2025	14
Alien Legacy	16
Dark Legions	18
The Ultimate Pinball Quest	19
Valhalla and the Lord of Infinity	20
Zool 2	21
Hocus Pocus	22
Ishar 3 The Seven Gates of Infinity	23
FIFA International Soccer	24
Elfmania	25
European Champions	26
AEGIS Guardian of the Fleet	28
Hellcab	29
CD5	30



AL-QADIM



VIRTUA RACING

poster

34

Legacy of Sorasil, Gremlin	34 - 35
----------------------------	---------

návody

37

Dark Half - I. část	37
The Elder Scrolls: Arena - dokončení	38
Lands of Lore - I. část	42
Al-Qadim - The Genie's Curse - II. část	44
Ultima Underworld - I. část	46

sega

52

Preview: Urban Strike	52
Virtua Racing	53
Super Street Fighter 2	54
Aero the Acro-bat	55
Tipy & triky	56

ÚVODNÍK

Vážení čtenáři

Gratuluje vám. Právě držíte v ruce zatím nejlepší číslo časopisu SCORE, které doposud vyšlo (s výjimkou těch devíti předchozích, ty byly taky super - red.). Skutečně, sami se o tom záhy přesvědčíte.

Roztrhal bychom se pro vás. Uděláme všechno, co vám na očích vidíme. Je to naše práce. Nojen si to vezměte od začátku - nelibilo se vám voliné místo ve SCORE ? Zaplili jsme je. Nelibilo se vám množství reklam na firmu VISION? Odstranili jsme je. Chtěli jste více stránek? Přidali jsme je. Chtěli jste kvalitní plakaty? Vylepšili jsme je. Chtěli jste soutěž? Vymysleli jsme ji. Chtěli jste komentovaný hitparádu?

Komentujeme ji. Chtěli jste recenze a návody na starší hry? Napsali jsme je. Chtěli jste mrimilovnější zrůdy na obálkách? Zminimilovnější jsme je (pro náročné anti-satanisty - dnešní obálka ze hry TIE FIGHTER má v pozadí postavu DARTH VADERA a ne satana či dokonce čertika Bertika) a už na příští obálce bude zcela obyčejný ĽOĽKEK, hrdina hry REUNION.

Jistě, může se stát, že vám něco na našem časopise vadí. Třeba problémy s jeho vycházením. Ach ano... vypadá to, jako by se v naší zemi stávalo železnou tradici, že všechny počítačové měsíčníky mají problémy právě okolo letních prázdnin. Jistě bychom mohli vše vysvětlovat dopodrobna a vy byste to zcela jistě pochopili. Neuděláme to ale a uvídíme, jestli nám budete nakloněni i nadále.

Jedno je jisté - SCORE, tak jak je znáte nikdy vycházet neprestane, tim si můžete být jisti. Považujte tohle všechno prostě za jednu z dětských nemocí mladého časopisu. Takové spalničky nebo neštovice. Plané...

Proč je tedy tohle SCORE konec konců vlastně nejlepší? I když k vám příšlo

v jiném

termínu, než jsme původně plánovali, je tady všechno, po čem pařanovo srdce touží, co si přeje a cílí žije.

Nebudem nikaj výrazně sumarizovat naší dosavadní práci, protože si šetříme dech na číslo dvanácté, které bude tak fantastické, že pravděpodobně nevyjdete z údivu.

Přesto si ale řekněme, že jsme již do desátého čísla napalmi všechno (většinu z toho), co jste si kdy přáli (většina z vás, pro pořádeklí - báječný úvodník, nejaktuálnější hitparádu, rozhovor, preview na bombu DRAGONSTONE, která vytíže zrak všem rádoby-objeviteli DARKMERE (SCORE 9, 79%), vyčerpávající novinky plné báječných obrázků, ze kterých oči přecházejí a co teprve ty hry pane! TIE FIGHTER, pokračování slavného X-WINGU, ve kterém Lucasarts vraci úder rebelům a jiným destabilizujícím živlům (ale nebojte se, Lucasarts připravuje i hry X-WING II a DARK FORCE, ve kterých ty Impériu zase nádámel), IMPOSSIBLE MISSION 2025, ve které se na monitory AMIGY vrací osmibitová akční legenda ve strhujícím provedení, ALIEN LEGACY - totální futuristická strategická hra a naprostý výsměch nemastremně-neslaněmu REUNIONU (SCORE 8, 68%) a hromada dalších. Záplava titulů pro AMIGU - THE ULTIMATE PINBALL QUEST, VALHALLA, ELFMANIA i pro PC - ZOOL 2, AEGIS či HELL CAB. Nezapomněli jsme ani na klasiku, ve které si přiblížíme legendární hru NETHER EARTH na nezapomenutelném SPECTRUM.

Plakát LEGACY OF SORASIL se vám bude po našich simulátorové laděných (F-14, 1942 a OVERLORD) určitě extrémně hodit. Bezcíleně nejsou ostatně ani návody - DARK HALF, tolík požadovaný návod na jednu z nejprobílemovějších her LANDS OF LORE, stejně požadovaný návod na legendární hru ULTIMA UNDERWORLD i pokračování THE ELDER SCROLLS: ARENA a AL-QADIM. Co víc si můžete přát? Myslite že nic? Omyl!

Všechna další přání jsou splněna v následujícím záklynku a techboxu. Nечybí ani pohled do domácí kuchyně, tentokrát na ATARI ST/FALCON scénu a originální českou hru HLAVA KASANDRY. Bez zajímavosti není ani sekce SEGA, kterou jsme od tohoto čísla pojali poněkud odlišným způsobem, douchejme že k oboustranné spokojenosti.

Jak jsme si slibili, budeme do SCORE čas od času zaraďovat zajímavé prvky, úvahy a podobné kousky. Dnes máme hned dva takové - předné absolutní (skoro) rozbor hry DOOM, který si vzhledem k popularitě tohoto trháku o sebe vyloženě fikál a vyčerpávající výčet a komentáře k titulům, pro CD-ROM, perspektivní to zafízi budoucností. Nечybí ani přehled posledních her nazvaný velice výstižně a vtipně Poslední soud a oblibené dopisy a kultura.

A nefikejte, že se nelepšíme!

Rájen je měsíc, ve kterém dárme léto definitivní sborem a potom, co si pustíme pár dráuk a odfoukneme Babi léto, se vrátíme domů z pozdních mimosezónních dovolených. Dostatečně se připravíme na zimu - nakoupíme dostatečně zásoby trvanlivých potravin, zamkneme dveře, odpojíme telefony, přivážeme se k židlí a začneme hrát svoje oblíbené hry. Nutno přiznat, že jich je požehnanou. Současně množství her však není zdalek nic proti boomu, který nás čeká okolo vánoc, a tak nezapomeňte - nejen, že na přelomu letošního roku oslavíme jeden rok existence SCORE, ale hlavně se nezapomeňte před vánoci odvádat ze židle a sehnat si nové hry pod stromeček. I když nás čekají bomby jako INFERNAL, UNDER A KILLING MOON, THE 11TH HOUR, DUNGEON MASTER II nebo SYSTEM SHOCK, neměli bychom zapominat ani na ostatní neherní radovánky.

Ale proč to pořád připomínat - každý je strůjem svého osudu ne?

SCORE

PC

- ① TFX
- ② DOOM
- ③ PRINCE OF PERSIA 2
- ④ BATTLE ISLE II
- ⑤ ULTIMA VIII
- ⑥ FALCON 3.0
- ⑦ MORTAL KOMBAT
- ⑧ FRONTIER
- ⑨ LANDS OF LORE
- ⑩ CIVILIZATION

PC CD-ROM

- ① MEGARACE
 - ② BATTLE ISLE II
 - ③ TFX
 - ④ MAD DOG MCCREE
 - ⑤ MYST
 - ⑥ THE LAWNMOVER MAN
 - ⑦ THEME PARK
 - ⑧ WHO SHOT JOHNNY ROCK
 - ⑨ MICROCOM
 - ⑩ DRACULA UNLEASHED
- SOFTWARE TOOLWORKS
BLUE BYTE
OCEAN
AMERICAN LASER GAMES
BRODERBUND
SALES CURVE
BULLEROG
AMERICAN LASER GAMES
PSYGNOSIS
VIACOM

OCEAN
ID SOFTWARE
BRODERBUND
BLUE BYTE
ORIGIN
SPECTRUM HOLOBYTE
ACCLAIM
KONAMI
VIRGIN
MICROPROSE

hitparáda**SCORE**

- ① TIE FIGHTER
 - ② ALIEN LEGACY
 - ③ ISHAR III
 - ④ IMPOSSIBLE MISSION
 - ⑤ BATTLE ISLE 2
 - ⑥ XORNIS'S REQUIN
 - ⑦ DRAGONSTONE
 - ⑧ TFX
 - ⑨ ELFMANIA
 - ⑩ OUTPOST
- VIRGIN
SIERRA-ON-LINE
SILMARILLS
MICROPROSE
BLUE BYTE
SILMARILLS
CORE
OCEAN
RENEGADE
SIERRA-ON-LINE

- | | |
|-----------------------|------------|
| ① CANNON FODDER | VIRGIN |
| ② BENEATH A STEEL SKY | VIRGIN |
| ③ APOCALYPSE | VIRGIN |
| ④ HEIMDAL 2 | CORE |
| ⑤ THE SETTLERS | BIGUE BYTE |
| ⑥ ISHAR 2 | SILMARILLS |
| ⑦ HIRED GUNS | PSYGNOSIS |
| ⑧ HERO QUEST 2 | GREMLIN |
| ⑨ K 240 | GREMLIN |
| ⑩ BUBBA'N STIX | CORE |

AMIGA

- | | |
|--|------------|
| ① SUPER STREET FIGHTER 2 | VIRGIN |
| ② VIRTUA RACING | VIRGIN |
| ③ SENNA'S S. MONACO GP 2 | VIRGIN |
| ④ SONIC 3 | CORE |
| ⑤ ETERNAL CHAMPIONS | BIGUE BYTE |
| ⑥ MICKEY AND DONALD DUCK | SILMARILLS |
| ⑦ ALADDIN | GREMLIN |
| ⑧ WINTER OLYMPICS | GREMLIN |
| ⑨ SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER) | CORE |
| ⑩ ECHO THE DOLPHIN | CORE |

SEGA

- | | |
|--|------------|
| ① SUPER STREET FIGHTER 2 | VIRGIN |
| ② VIRTUA RACING | VIRGIN |
| ③ SENNA'S S. MONACO GP 2 | VIRGIN |
| ④ SONIC 3 | CORE |
| ⑤ ETERNAL CHAMPIONS | BIGUE BYTE |
| ⑥ MICKEY AND DONALD DUCK | SILMARILLS |
| ⑦ ALADDIN | GREMLIN |
| ⑧ WINTER OLYMPICS | GREMLIN |
| ⑨ SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER) | CORE |
| ⑩ ECHO THE DOLPHIN | CORE |

KOMENTÁŘ K HITPARÁDĚ**Vážení čtenáři,**

Hitparáda, hitparáda, hitparáda. Může být na světě něco krásnějšího než hitparáda? Těžko. Každý čtenář vás zde kolocoval, komu se náš časopis dostane do ruky či jiné konzervní má nezadatelné právo nařídit hitparádu změnit a upravit. Jak to funguje?

Máte-li chvíliku času, tužku, papír, obálku a známku nebo korespondenční listek, mohte využít.

A mimořadně - měli byste mít také podložku

a alespoň jednu hru. Na papír či listek pak jen napíšete druh vásleho podložce resp. hitparádu, do které chcete vstoupit (PC, PC CD-ROM či AMIGA) a jednu či více, maximálně však 10 váslech nejoblíbenějších her. Zasláním na adresu SCORE,

Krupková nám. 3, 160 00 Praha 6 pak svoje hry předáte k redakčnímu zpracování, když vysledky uvidíte pravě tady. Snadné ne? Dost byly chytří řeči, sladkých slováček a podobných láskařů, pusťme se do toho, co dnes říčí, co se píše, na čem se lámu životy a škáloví procesory.

Rebelové si myslí, že je síla s nimi. Phel TIE FIGHTER legendu o nepřemožitelnosti rebelů nelost-

ně využívá. Více se dočtete na dvoustraně 12-13, protože nový simulátor LUCASARTS pod když VIRON je nejen náš hrou měsíce, ale také všechno redakční hitparády SCORE.

Následuje fantastická strategie ALIEN LEGACY ve které všechny kolonizujeme vzdálené světy a třetí místo obsadila Fantasy pořadka ISHAR 3 - jediný dungeon na fantazii tabule a v současné době vůbec. Ach jo, dungeony jsou prostě dungeony.

Následují hitparády vycházející z vašich dobrých hlasů. Na první místo PC hitparády se vyšplhalo bojovým futuristickým simulátorem. Firmy OCEAN - neprirozeněji TIE FIGHTER 3, 85%! S touto výbavou můžeme jedně souhlasit a třetí číká, jaké pozorování využívá přicházející INFERNO od stejně skupiny Digital Image Design. Aš to bude peklo.

Nové úrovňě pro DOOM (SCORE 3, 85%), editor úrovní, nadcházející DOOM 2 a stále nedostížná hra po stří udržují brutální, krvavou, mutanty likvidující parbu na krásném drumlinu městě. Staršíky PRINCE OF PERSIA 2 dobyl třetí místo a spolu s klasikami v hitparádě (LANDS OF LORE, CIVILIZATION) dokazuje, že ne všechna se ženou za novinkami, a že mezi starými hrami je ještě obrovská zásoba kvalitních her.

Do čela hitparády pro PC CD-ROM se vyšplhala podivinská, futuristická automobilová soutěž MEGARACE (SCORE 7, 75%). Co naplat. Skoda jen, že osdujuje jednu z nejlepších strategických her současnosti a možná jednu z nejlepších her veřejnosti. Gerilní BATTLE ISLE 2 (SCORE 6, 91%) na druhé místo. Třetí místo obsadila kompaktnou verze TFX, která je pochopitelně stejně dobrá, jako její disketový bratríček. Leplí zvuky a hrdina návrat z TFX perlu ve sbírce všech majitelů CD-ROM mechaniky. Brutální a uchylně obtížný CANNON FODDER (SCORE 5, 78%) si s přes náš pacifické upomínky udržuje stále první místo. I další dva tituly v hitparádě svědčí o tom, že VIRGIN se má cíle do světa - bázízni futuristická a značně načernená adventura BENEATH A STEEL SKY (SCORE 7, 70%) obsadila druhé a apokaliptická APOCALYPSE (SCORE 6, 82%) třetí místo. Vivař VIRGIN, he?

To je pro tento měsíc všechno. Studujte hitparády, koumajte počítač nikdy nehráte hry, které vý zbožňujete a naopak. Až vás to nastane, napíšte nám. Příští hitparáda už může být podle vás.

SCORE

INTERVIEW

JAK TO VIDÍ... NICK PENDRELL

Spolumajitel firmy VISION

Když se řekne A, mělo by se taky říct B. To je jasné. Když jsme ve SCORE 6 představovali p. Hejmánka, neřekli jsme ono podstatné B. Ohlasny na rozhovor týkajici se firmy VISION a žádostí o blízší seznámení s její činností nás vedou k představení dalšího důležitého člověka v oblasti interaktivní zábavy u nás. Tímto mužem je Nick Pendrell, 50%-ní spolumajitel firmy VISION, kterého najdeme na stejném místě jako p. Hejmánka s jedním rozdílem - sedí na opačné straně stolu. Tedy - na židlí na opačné straně stolu.

Pro pochopení toho, jaká je činnost, struktura a záměry cíle VISION tak musíme vyslechnout ono důležité B - druhou polovinu firmy VISION. Nick sedí tisez za svým stolem, popijí colu, poslouchá cyberpunkovou hudbu a hraje EMPIRE DE LUXE, svoji oblíbenou strategickou hru, do které mu však nemůžeme zasáhnout ani nijak poradit - nerozumíme jí ani zbla.

Na rozdíl od

p. Hejmánka, neřekuli od ANDREWa se však dá poměrně snadno od svého počítače odtrhnout, a tak nám začátek rozhovoru neční žádné zvláštní problémy...

Redakce SCORE: Čau.

Nick Pendrell: Čau, jak se máte?

SCORE: Dobrě, díky, jdeme udělat ten rozhovor do SCORE máš chvílik?

Nick: Jasné.

SCORE: Takže - uvedeme musíme vysvětlit, jak ses k nám vůbec dostal, a co te přimělo k tomu, abys opustil rodinu Anglie.

Nick: Čechy, tedy tenkrát ještě Česko-slovensko, jsem začal navštěvovat už v roce 1992 jako marketingový ředitel pro Evropu firmy Guild Home Video. Od konce roku 1992 tady už zde bylo stálo. V Guildu jsem pak pořídil Oldu...

SCORE: Není ti tady smutno?

Nick: Ne, Čechy jsou krásná země a Praha je perfektní město. Je to tady bezvadný - člověk má spoustu příležitosti a možnosti najít si, co ho baví a zajímá. Jenom českina je pekelně těžká. Naucit se jí pořádně zabere spoustu času.

SCORE: No, pro nás tase také těžká nem. Vrátme se ale k VISION. Rekní nam, že k vlastně všechno začalo.

Nick: VISION byl vlastně Oldův nápad, já vymyslel protože jsem firmy Koncernu komu 92 jsem se rozhodl začít nějakou firmu a rozejít se od obchodu. Pamatuji se, když nám zavolal první člověk a objednal si hru. Tak jsem se na to těsil, že jsme skočili do auta a osobně jsem mu jeho hru dovezl až domů. Casem se ale záslíkova služba začala rozbalit a v létě 93 jsme začali prodávat hry prvním dealerům.

Je to šílený nápad, začali jsme objednáváním titulu Electronic Arts a SS.

SCORE: To určitě musela být odvaha a sazka do loterie.

Nick: Zpočátku moc ne. Pamatuji se, když nám zavolal první člověk a objednal si hru. Tak jsem se na to těsil, že jsme skočili do auta a osobně jsem mu jeho hru dovezl až domů. Casem se ale záslíkova služba začala rozbalit a v létě 93 jsme začali prodávat hry prvním dealerům.

SCORE: A co otevření obchodu? To muselo být ještě nebezpečnější, vzhledem k tomu, že tady nic takového nikdy netbylo?

Nick: Očividně byl otevřen v létě 93 a riziko bylo obrovské. První měsíce byly slabé, ale když se obchod dostal do povědomí hráčů, začal vykovat zisk.

SCORE: Blíží se nám tedy první výročí existence prodejny. CO s tím?

Nick: Pokud půjde všechno podle plánu, bude do vánoc v Praze otevřen nový obchod, něco co SCORE Mega Store, kde se kromě her bude prodávat i hardware a zboží s počítači a hraním související. Předpokládáme, že bude v centru



Nick Pendrell - Jen maléko si v dílen ve své interaktivní zábavě víc nelze.

Prahy a ne v hezkých, ale vzdálených Dejvicích.

SCORE: A jaké jsou plány VISION do budoucna?

Nick: Našim cílem je využívat sítí prodejen po celé republice, podobně, jako máteba firma 576 když v Mladásku.

SCORE: Jejich sít už funguje poměrně dlouho, a prosperuje. Proč ne sít VISION?

Nick: Protože VISION začínala s nulovým kapitálem na neprozoumaně a nezmapované půdě. Rozvíjíme se tak rychle, jak jen můžeme.

SCORE: Jaký bude první krok k vytvoření sítě?

Nick: Naše první oficiální prodejna bude otevřena v Brně do konce tohoto roku.

SCORE: Co si od jejich otevření sítě?

Nick: No, Brno je jasná volba - se svými 400 000 obyvateli je to druhé největší město u nás a kupní síla je na Moravě obrovská - spoustu našich zakázníků je právě z Moravy. Také bychom chtěli vzkázat našim českým čtenářům, že VISION příde v nejbližší době i k nim.

SCORE: A dál?

Nick: Chceme bydlením základ z francisem genem po celé republice - pomocí začínajícího podnikatelství se zřízením prodejny počítačových her kdekoliv v Čechách, která by však patřila jim - my bychom dostavali pouze podél naší zkušej a samozřejmě bychom tyto prodejny zásobovali hrami. Má někdo zájem otevřít si vlastní obchod?

SCORE: Ne, díky, zatím máme dost práce i bez toho. Radší nám řekni něco z činnosti VISION v současnosti, jak to funguje a tak.

Nick: VISION je vlastně velmi demokratická organizace - oboz. tedy já i Olda máme 50% firmy a v záseďce se nenejdáme. Já se staram o to, aby hry dorazily ze zahraničí a Olda, Olda má spíš stará o to, aby se dostaly do nás a zákazníkům. Funguje to docela dobře. Zajímavé také je, že v Anglii spousty lidí přesád z Video průmyslu přímo do oblasti počítačových her - díky svému působení v Guildu tak většinu z těchto lidí osobně znám, což pomáhá k dobrým vztahům mezi VISION a softwarovými domy.

SCORE: Jaké firmy v současné době zastupujete?

Nick: Máme exkluzivitu pro ECA, MICROSOFT, VIRGIN INTERACTIVE, PSYGNOSIS, MILLENIUM, CORE DESIGN, US GOLD, OCEAN, SIERRA-ON-LINE a GAME-TEK.

SCORE: Jako člověk, který ví o trendech ve využívání her a firem opravidu hodně - na koňku bývám si měl dát pozor?

Nick: Virgin Interactive je rozhodně firma, kterou bývám měl sledovat - v nedávné době přebrala LucasArts od US GOLD, tedy pod hrou TIE FIGHTER je už logo VIRGIN - spoustu našich zakázníků je právě z Moravy. Také bychom chtěli vzkázat našim českým čtenářům, že VISION příde v nejbližší době i k nim.

SCORE: A dál?

Nick: Chceme bydlením základ z francisem genem po celé republice - pomocí začínajícího podnikatelství se zřízením prodejny počítačových her kdekoliv v Čechách, která by však patřila jim - my bychom dostavali pouze podél naší zkušej a samozřejmě bychom tyto prodejny zásobovali hrami. Má někdo zájem otevřít si vlastní obchod?

SCORE: Myslíme, že jsme toho dohoda firmy opravidu hodně a dékújeme za vysvětlení. Doufáme, že naši čtenáři budou s tímto vysvětlením spokojení.

Nakonec podl. přiblížných otázek. Takže - co tě v poslední době nejvíce pobavilo?

Nick: Zavření PC-Klubu Dundy. I když tamější organizace byla od začátku ilegální a nekonkr. její existence pro nás byla neplýtvající.

SCORE: A co tě zamrzelo?

Nick: Mírzi mé, že pořád nedokážu úspěšně nahrat jedinou hru. Ačkoli o hrah vím pravděpodobně všechno, nejsou instalovány do počítače nejméně zhloda nic.

SCORE: Děkujeme za rozhovor.

**Pokud v září
vydá CORE
Design
všechny
tituly, jež na
tentou měsíc
ohlásil,
budou mít
počítačoví
hráči na
celém světě
o zábavu
postarano
celý
podzim...**

Jednou z nejzhávějších her od této známé anglické firmy se zcela jistě stane DRAGONSTONE pro Amiga. Jedná se o další projekt tvůrců hry DARKMERE, který, jak jste víte, nedopadla ve Score příliš dobré (SCORE 9, 79%). Darkmere je typickým příkladem dokonale zpracované hry s velmi malou hráteckostí. Jeho tvůrci se však výrazně podílejí, neboť DRAGONSTONE bude mít vše, co hře Darkmere tak žádostně chybělo: rychlou práci s inventárem, více levelů a hraného propracovanější zápletku. O tě si povídme nyní, v úvodu.

Nejprve uvidíte zábělek. Poté jej sluch zachytí jakýsi tichý seplot. Roznechtejte jediné slovo: Dragonstone... Astrální tělo hřivní hrdinky lano, hrdinky! Je přeneseno na Zemi, kde ziskává lidskou podobu a musí nalézt odpověď na mnoho otázek: Co se se mnou stalo? Kde jsem? Kde jsem se ocitla? Co je to? Nejdříve uvidíte zábělek,

poté jej sluch zachytí jakýsi tichý seplot. Roznechtejte jediné slovo: Dragonstone... Vzpomínáte podoba a Darkmere je již na první pohled patrná, nejenže grafický rukopis autorů je dost čitelný (podobná partie barev, propracovaný dithering, jednoduchá, ale přesvědčivá ani-

Dragonstone

PREVIEW

magazín počítačových her



Chal hnedké nikdo.



Stál zdrod! Máme mož recumí? Asi ne...



Stonehenge, temný les a hluboký výstup. Už abychom dostali plouč verzi.



Mou...hamen. Obliuda. Zelená a tudíž zlá.

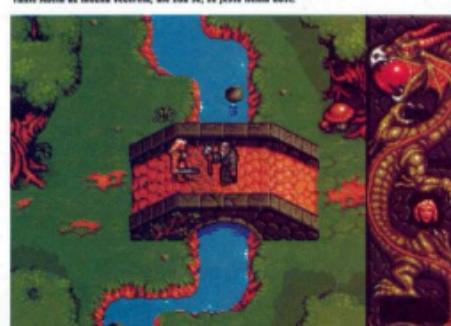


Svět zl a tudíž zelená (mělo to bylo napak?) obliuda.
mace), ale též způsob boje a interakce s ostatními charaktery zůstaly víceméně nezměněny.

Postava se pohybuje po zemi, kterou hrač vidí před sebou shora (podobně jako ve hře Cannon Fodder). Cibra plnoule scrolluje, což umožňuje rychlý polyb po celém prostředí hry a jednotlivé levejly jsou z diskuť hraňávány bez nadměrného čekání. Zkrátka to znínamo, že technické zpracování je na velmi vysoké úrovni. Jak se Dragonstone hraje? K ovládání



Tahle Adela už možná večeřela, ale zlíd se, že ještě nemá dost.



Ten chlapák na mostě vypadá jako čaroděj s ideálky nepochopenitelný pro normální smrtelníky. Onyly. Jde mu o pesize.



Skráta grafika, spousta levejly, co víc si přát...

postavíčky slouží joystick - stisknutím tlačítka pro střeblo aktivujete boj sice, bud a podobně a jeji-li totéž tlačítko drženo delší dobu, máte k dispozici fireball který je však limitovaně množstvím. Po vývolení menu (klávesou SPACE), či druhým tlačítkem na joysticku se objeví výběr akcí nezbytných pro komunikaci s okolním světem ve hře (používání předmětu, prozkoumávání okolí a rozhovory s NPC).

Zvuky přesně vystihují atmosféru jednotlivých míst (přestože demoverze, kterou nám Core poskytl je údajně o zvuku dost ochuzená - jít z dálky je slyšet sum vody v potocích, zpěv ptactva v lesech...). Ke grafi-

ce mají jen málo vlivrad, na první pohled je pěkná a přehledná, ale animaci postav uškodila jejich malá velikost - konkrétně hlavní postava (nebo spíš postavička) zřejmě připomíná Ebryna z Darkmere, ale přitom jede o postavu dvakrát...

Podle sdělení odpovědného člena programátorského tímu bude v kviděn sedm obrovských levelů, desítky postav, hradů a pastí. Nechme se překapat.

DRAGONSTONE se říká, že měl objevit na putech prodejen pohledně v září, či říjnu.

Jak reagovali ostatní členové redakce, kteří měli možnost demo vidět a hrát?

ICE: „Jako DARKMERE, ale je to mnohem hratelnější. Super, bude to super!“

MADMAX: „Hmmm. Tamhle na pravo, to jsou spojeny spráty...“

TV: „Dost dobrý. Ale už jsem to někde viděl.“

LUKE

NOVINKY

Lucas Arts poprvé oficiálně ohlásily své tři hry pro tuto zimní sezónu. Všechny tři tituly, což je tak trochu překvapení, vydou pouze na CD. Za prvé je to jíž několikrát zmínovaná vesmírná adventura *The Dig*, myší poprvé představovaná na letním CES v Chicagu. Pod vedením Seana Clarka spolupracují Lucas Arts na tomto trháku se svou sesterskou společností Industrial Light and Magic (ILM) na speciálních efektech. V tomto vesmírném eposu budete hrdinou Bostonem Lowem, který se svým týmem při průzkumu odlehých končin vzdálenosti ztrouštila na neznámé planetě, kde nalezněte ruiny zaniklé civilizace. Příběh je převzatý z nerealizovaného scénáře Spielbergova seriálu *Amazing Stories*.

Druhou novinkou je adventura z dílny týmu Tima Schaefera, který nedávno slavil úspěchy s *Maniac Mansion II*. Budou to akční-detectivní adventury *Full Throttle* z prostředí motorkářských gangů ve světě po nukleární válce, něco na způsob *Mad Max*. Budete hrát mladého vůdce gangu Bená, který je kvůli obvinění z vratnosti a vydávat se patřit po pravém vránovi. Koncem zadné komedie a parodie, Lucasové ukazují, že to jde i važné. Držme palce.

Třetím a pro někoho z vás možná nejzajímavějším projektem bude akční fešba *Dark Forces* ve stylu a hlavně v kvalitě *DOOM*. Hra se ovšem neodráží v pekle, ale na korabíci Impéria. Aho, Hvězdné Války jsou opět tady. Jako rebelský špion musíte infiltrovat Star Destroyer a prostřílet se k tajným informacím o Hvězdě Smrti. To je ovšem jen první mise z mnoha. Jsou zde i možnosti divat



Mezi ohry ve hře *CREATURE SHOCK* bude i zachránění této elegantní astronautky.



Lucasarts se zúčastnilo fanduků Rebellovej po jejich likvidaci TIE FIGHTEREM, a tak jim to můžeme vrátit v jejich hře *DARK FORCES*.



Úroveň detailu je v *DARK FORCES* na výši. Bude mit DOOM konečně konkurenčta? Čas ukáže.

nOVINKY SOFTWAROVÉHO

Ne, tak ne. Rozsvíte mi, prosím, v hale, ať vidím, kdo to vyrušuje. Vy dva mladíci, tam vzadu, dávejte pozor, co vykládám nebo nebudeste vědět, co vyjde od Bethesda a od Lucas Arts, copak vás závěrečné zkoušky vážně nezájmají? Můžete mi zhasnout, asistente. Děkuji.

se doloù, nahoru, skokat a plazit se plus spousty laserových zbraní. Zná to zajímavé, že? A nákonc perlička: Lucas Arts se odtrhlí od svého dosavadního distributora US Goldu a přesídlí k Virgin Interactive, což je v hemžím byzynysu bezesporu velká událost.

Snad nejlepší demo, které máme k dispozici je ukážka adventury *Dreamweaver* od týmu Creative Reality pracujícího pro distributora Empire. Odmítne se v kůži profesionálního vrahů a likviduje osoby ohrožující stí sní, která od nad výzvědnost světa. Hra je viděna shora, klasicky sbírat a používat předměty a snížit se, aby vše vraždy byly co nejlepše provedeny. Výborná prezentace, hlavně hudba a zvuky nás nafoula na něco velkého.

Virgin, co vše to zase kutil? Předně to bude se všem pokračování *DUNE* již nazvané *Command and Conquer*. To asi některé z vás složilo na zem, takže si můžeme dát chvíli pauzu na kašicko... (pažíza). Na tomto titulu pracuje stejný tým jako na *DUNE* II (Westwood Studios). Dále se odchází v blízké budoucnosti, kdy dočkáme k všeobecnému konfliktu. Můžete si zvítit, zda bude být výdáván anti-teroristický organizační CDI a zahráníte své netby, dať svět napadn zničit, aby povstačkou organizace NOH. Hra bude využívat stejněho principu bitevního pole a strategie

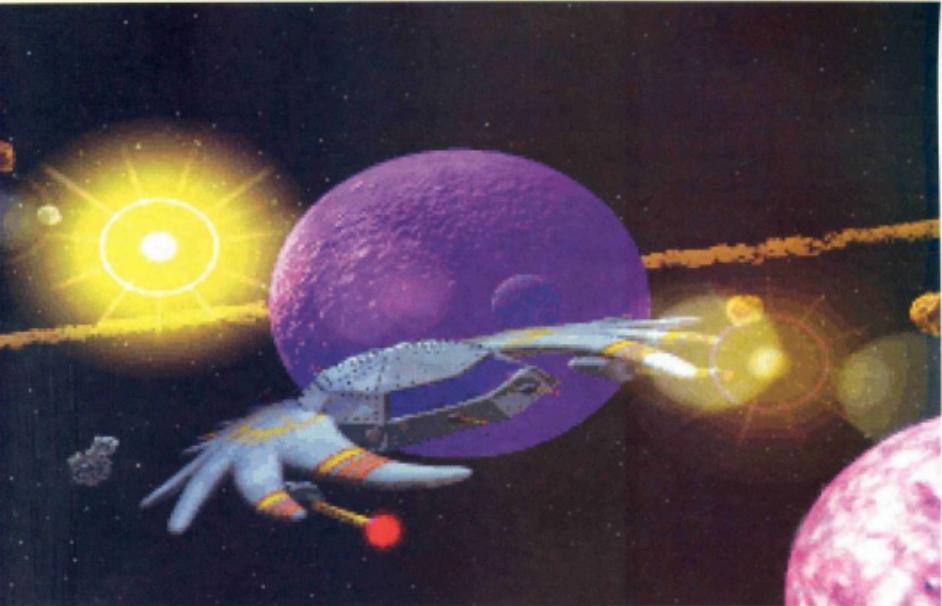
jako *DUNE* II a bude sestlávat z patnácti kampaní. Vážně se mluví o možnosti hrát po modernu a po staro. Tuto strategii můžeme očekávat už v září a to na CD ROM.

Predstavte si, že Rowan Software, tvůrci světlého Overlorda II dodávají další simulaci Dawn Patrol, která tentokrát bude situována do první světové války. Maximální dozrav je kláden na historickou přesnost. V leteckém Sopwith Camel, Spad a Fokker Dr. I budete létat mezi známými piloty, jako byly Mick Mannock, A.B.R. Fodke či Manfred Richtofen. Další Virginovou akcí je zakoupení licence na disneyovské hity *Aladdin* (o tom už vite u minulých novinek a cestovat také na *The Jungle Book*, kde budete hrát lvyho krále Simbu) v čestní akčních úrovnicích. Disneyové studio podporuje projekt vytvářeným profesionálními animatrici, pro Jungle Book už připravili okolo 2000 framů.

Virgin, tým pracující již déle dobou pod křídly Virgin nás po datadiscích ke svému vynikajícímu simulátoru INDYCAR RACING (SCORE 5, 85%) brzy říkají novým projektem *Nascar racing*, jehož pouhé SVGA 640x480 obrázky slíbido k ledáčkům, zrealizovali ale ne o zdravém rozumu autorů - představit si takovýto automobilový simulátor prostě nedokážeme. Tentokrát pojde o simulátory sportovních vozů na skutečných Nascar tratích. SVGA grafika bude jen u CD-ROM verze, majitelé disketových mechanik se budou muset smířit, že jen s VGA grafikou.

Po delší odmlice, kdy si autista daval šlofku po velkém úspěchu Wizardry VII se Sir Tech vráti a to hned s několika projekty najednou. Nejdříve asi zavíme *Wizardry Light*, neplíme pokračování série *Wizardry*, jehož detaily se příše tají. Hrad druhá v pořadí je akční strategie na způsob UFO Jagged Alliance, kde pojde o boj o ostrov na způsob Jurkého Parku, ale zourále vše bude tentokrát chráněno téměř doby organizovaných teroristů. Pohyb jednotky vojáků nebude rozdělen na tahy, ale bude probíhat kontinuálně s ritem, že ho budete modit kdykoliv pteruši, vydát nové rozkazy a akci opět spustit. Istejným systémem bude zpracován i *Beach II* od Impressions. Za použití možky a myši budete muset cestovat kousek po kousku dobyt, obrázky z dema vypadají zajímavě. Mál v pořadí vlastně nic toho zatím vime o soři dungeonovém *Star Trail*, možná něco na způsob Wizardry - možná ne.

Výborný vypadají obrázky ze sci-fi simulátora *Iron Angel* z dílny Modis-Mode pracujícího pro Ocean. Na hře se pracuje již tři roky! Díky je studován do blízké budoucnosti, když je stabilita míru na Zemi ohrožena využitím leteckých vzdutí-vakuum, které jsou schopny odstartovat z normálních letět, uposlat gravitační pole Země a útočit na kosmické stanice. Vašim úkolem rozdělením tradičně do mnoha, až 150+ tisíci měsíci bude chránit integritu mimořadních stanovišť. Létat se podílí bude i na Měsíci, půjde o ochranu tamníchších bází před teroristy. Krajinu vypadají velice detailně, na ulicích měst uvidíme dokonce automobily a lidé! Autoři se nedopře vydávají o současných simulacích a rádi by do hry vnesli trochu výšku akčního ducha. Program vydje do předvánočního varu a je počítáním za vážného konkurenca *Inferno*. Když už se zmířujeme s *Inferno*, myži autoři DID právě dokončují extra mise pro TFX pojmenované *TFXtra*. Bude se létat v bitvách v Severním Atlantiku a v Koreji plus nové zbraně, možnost hrát na sibi a přes modern. Niclo se proslýchá i o možnosti přepnout do SVGA módu.



TRHU

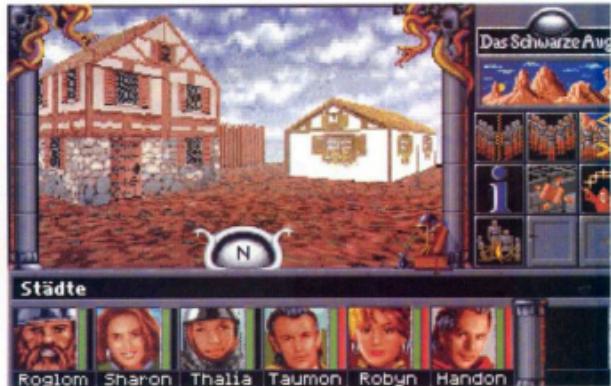
Zde bychom se chtěli
omluvit za více než
ostudnou černou
šmouhu, která nám
vznikla na tomto místě
místo téhož nadpisu v
minulém čísle
SCORE. Naš sotek opět
zapracoval a zase se
mu něco povedlo ...



DAS SCHWARZE AUGE - systém bojuje se opětivému dilu nezmění, bude jen graficky číslo propracován. Očividné.

Core DESIGN označí, že všem neřetězově očekávanou adventure Universe vydá už v srpnu nebo září. Tym, jenž hru stvořil se v minulosti prosadil hruse Curse of Enchanta a myslíme, že sám tento fakt je dostatečnou zárukou kvality. Co pádne? Hrdina Boris Verne je přenesen z tichého anglického města do parnáckého vesmíru v jiné dimenzi, kde muži cestou nastráhnili krutého čísaře. Klasická adventura je kombinována s akčními předchozími sekvencemi. Grafika, na níž se valnou měrou podílí sci-fi malíř Rolf Mohr, vypadá více než úžasná a atmosféra dotváří jemně ambientní hru. Demoverze, kterou měla naše redakce možnost otestovat, vypadala skvěle. Snad CORE dodrží slovo a nepozdrží koncem října vydání tu hru pro systémy PC, PC CD-ROM, Amiga 500 a 1200 a CD-32.

Majitele Armgy 1200 či CD-52 budou jistě potěšeni klasickou akní stříleckou Boussem. V letadle vloženém hráčem shora budou moci projektil devíti rozdílných levelů a vychutnat si vynikající grafiku (napadně připomínající hrnu Chas Enginel), perfektní hudbu a stylové zvukové efekty. Nemluvíme jen tak o výtahu, neboť jsme hrali demo a to nás, všechno ne, vysluchať nedocházelo. Verze pro CD-52 bude



DAS SCHWARZE AUGE - první díl (BLADE OF DESTINY v anglické verzi) má své chyby, druhý vypadá opravdu sexy - plynulý scrolling je zřejmě dnes již standardem.

obchacená o množství FMV animací. Posledním projektem firmy Core Design, o němž se v dnešních novinkách zmínim, je *Skeleton Krew*. V této akční hře s isometrickou grafikou přuje o likvidaci nebezpečného vůdce vesmírných průti Kadavera, který nedlouho po svém vzniku zničil planetu Psycho Machine, pro svou hrozivou zbraň zbraní Psycho Machine, s níž hodlá ovládnout celý planetární systém.

Po úspěchu s Elite II se Gametek dočká rozšíření a čekáme od něj několik titulů: **11 Quarantine** bude simulace potíží taxikáře v dalekém budoucnosti, kdy dovedou zákazníkům živého z jednoho konce města na druhý byly pořádně kumště idem vypadat a docela dobré). **21 Frontier - First Encounters** je ukázka toho, že David Braben nezůstává nevyužitý a pracuje na dalším pokračování Elite. **Star Crusader** bude vesmírnou akční hrou na způsob Tie Fightera. Máme k dispozici deno verzi s třemi ukázkovými mísami, které se nevypadají najak přepracová, ale uvidíme. **31 Politicrash** thrillerem bude Bureau, ale i 41 a tři alky hravou hru. Hlavně si měřit.

sice hezky zní, ale nevím, co to bude, snad adventura z budoucnosti (že by simulátor mučení? Mmm).

10 Soft, za nějco připomíná... ato **Doom III - Hell on Earth** Obrázky z nového Dooma už malé a vše, že jeho definitivní verze se má objevit v týdnu od 10. do 17. října a nebude to shareware. Informace jsou trochu překvapující, protože Doom II bude využívat stejný základu, jako Doom I, najdete v něm i staré příšery plus (samozřejmě) několik nových, to vše v 3D-ti až 5D-ti úrovnicích. Běží informace najdete v obsahém článku Doom II, je a bude v tomto čísle. Pozdejší kdo konzumuje hráče pládu 3D akce **Quiske**, o které se toho zatím mnoho nevyslovovalo.

Po dokončení rozporuplného Theme Parku se Buliforg plně věnuje dalšímu projektu a je to (zcela nečekané) Itácká - střílečka Magic Carpet - simulace letání na koberec! Už tento večer, v polovině vývoje, vypadá hra skvěle a je jasné, že využívá nadřazení u všech, kdo mají přístup k siti. V 5D totiž létat nad perskou krajinou a létat s mráčností

NOVINKY

nicíte své oponenty. Máte k dispozici spoustu kouzel a radar. Strategický boj bude asi dležitou součástí hry, protože zletíte-li např. do údolíka mezi dvěma kopci, ztratíte se neprátelem jak z dohledu, tak z radaru. Můžete si je obětovat zdejším a ukrást jím jejich zásoby mrahy (když si s pece svou manu schovává a brání si ji). V celkovu zásobu mamy můžete pod neprátele třeba vyslat sopku nebo se udat neviditelným nebo se magicky „připět“ na neprátele a letet za ním v závěsu nebo... Je toho tolik, že na Magic Carpet asi brzy napišeme preview. Hra má výtah až ke konci roku. O podrobnější strategii Creation se stále ještě nekonkrétně neproslycha.

Trochu více toho už víme o BioForge od Originu. Půjde o 3D interaktivní video na způsob Alone in the Dark ovšem s mnohem lepší grafikou a s úžasnou animací hlavního hrdiny. Pro realistické animace má Origin využit složitý oběk SALSA, který převádí pohyb člověka do polohy postavy na obrazovce. Vzbudíte se jako položmuž, polokyborp Lex na nemocniční lůžku umístěném na orbitální kosmické stanici obohající v daleké budoucnosti plynného obra v neznámé sluneční soustavě. Jste oběť pokusu zrůzných vědců Monditů a musíte se za každou cenu z laboratoře dostat. Zvláště dobré budou procedury 3D boje, při kterých kamery skáčou z jednoho ohlu na druhý. Hra už je ve vývoji dlouho přes rok a má výtah na vlncech jak z diasků, tak na CD. Co se Bethesda týče, trochu překvapivě je skutečnost, že další díl Arleny The Elder Scrolls II - Dagger Fall bude pouze na CD-ROM. Budete mít možnost použít uloženou postavu z minulého dílu a hra bude mít opět otevřeny konec.

Dale Origin pokračuje ve své tradici skvěle vypadajících letectek simulátorů. Wings of Glory bude simuloval stráve první světové války a vše bez slova vám tutto hru přiblíží obrazky z připravované PC CD-ROM verze. Po nedávno vydité stovce verzí Wing Commander W.C. Armada se Chris Roberts, tvůrce celé série, vrhá po hlavě do tvorby svého zatím největšího díla: Wing Commander 3: The Heart of the Tiger. Grafika v SVGA 1640x1020, 256 barev a velké množství digitálnizovaných filmových sekvencí, v nichž se objeví mimo jiné i Mark Hamill (zvaný Luke Skywalker) z Hvězdných válek a Malcolm McDowell. Potěší vás budoucí majitelé PC CD-ROM a peníza 00.

TEAM 17 je znám především amigistům. To však v blízké době hodlá napravit svou známou akci Project X nyní vydávanou ve verzích pro PC. Doufajme, že tato hra bude převedena lépe, nežli Alien Breed. Dále TEAM 17 připravuje akční zpracování letních olympiád inéeeeeee - red. a jakousi 3D vesmírnou strategii. Bohužel, nejsou k dispozici obrázky. Milá zůstává i okolo jeho dalších projektů Tower Assault a Overdrive očekávaných ke konci roku. Mělo by vás překvapit, že Pinball Dreams a Pinball Fantasies nedokáží (prozatím, nebez 21-st century pracuje společně s týmem, který stvořil známou akci Nebulus na hře Marvin's Marvelous Adventures). Podle mluvčího firmy 21-st century příčka o něco opravdu jedinečného, myž zůstáváme chladní, nebo arádka, v níž odstělujete, že se tyfloid hamburgery a běháte s roznaříčením pizza po růzovomořských plášťových nám zatím příliš nevóní. Nechme se však překvapit. Připravuje se zatím jen verze pro CD-32.

Vice už toho víme o Simonu the Sorcererovi 2. Adventure Soft ohlásil tuhú hrú už na zaří a to zároveň na disketách a na CD. Postupně totiž pokračování bude The Lion, the Wizard and the Wardrobe. Systém ovládání je změněn, ikony jsou jinak rozmiřitější a jejich používání má být jednodušší. Simonův odpůrce, černoměřík Sordid se vraci ze země mrtvých jako duch s jasným cílem Simonovi se pomstít. Opět ale použijete kouzlenice Calisse. Stejně jako dříve my i toto pokračování nadito humorém a bude mimořadně mimořadně obtížné. Grafika je ještě o něco blazinivější a její styl trochu připomíná Mariac Mansion 2.

V nejbližší době se dočkáme velkého boomu okolo simulace obranných bojových robotů inspi-



DOOM byl, je a bude, jak se dozvete na jiném místě tobeto SCORE. Trolež bude třeba peklo. Na zemi.



Grafika v **SIMON THE SORCERER 2** je hotová, ale hodně podobná. Takož, jakou SIMONOVY přízavici milují.

rovánou původně stolní FASA hrou BattleMech. Zaprvé to bude dlouho odkládaný Mechwarrior II od Activision, práce na něm se blíží ke konci. Trochu dlejší si asi počkáme na Mech Commander od Virgin. V říjnu má výtah asi neslonného Metatech, AirStrike od Sierra/Dynamix. Jeho příběh se odehrává v roce 2341, kdy zbytky lidí po nuklearní válce bojují proti vzbuřeným robotům na způsob Terminatora. Boj bude o složitější, že vývoj schopných bojových robotů bude záviset na „obřími mřsní“ padlích vzbuřených strojů. Poznáte z jejich technologie pak oválné konstrukce robotů vašich. Dynamics zároveň pracuje na Incredibile Machine II se 150-ti novými úrovněmi a na nové verzi původně 8-mibitového „botarmy“ Lode Runner s podtitulem The Legend Returns s deseti světy po 15-ti levech a s možností hrát ve dvou hradcích. U Sierra ještě zůstáváme a povídáme si o CD adventure Phantasmagoria, která by se na trhu měla objevit co nedvěd. Bude se jednat o hru v SVGA. Grafika bude připravena na Silicon Graphics a má se podobat 7-th Guestovi. Nikoli však například ihly dokoly! Na renderované pozadí budou nasnímány opravdoví herci. Roberta Williams prohlásila, že se zdaleka nejdána o klasickou „myšlenkovou“ adventurou, ale něco upíná nového. Vice informací zatím nemáme. Z dálších věcí je to King's Quest VII pojmenovaný The Princess Bride a bude v SVGA na 2 CD a pouze pod Windows, hráčům Nebudu v něm už vůbec žádne ikony, vše se bude dít pouhým klikáním myši v obrázku, z „normálních“ věcí zůstane jen inventář. Otec Larryho Al Low zrovna vyrábal akční CD hru Capitol Punishment, kde Bill a Hillary cestují během dne a hrají shrnulou ražatou na byrokatky opravdu originální napadí.

Cocet Vision pracuje na Goblinech 4, které se budou odehrávat v budoucnosti a na sci-fi adventuře Velotron.

Activision pracuje na CD ROMovém pokračování klasickej adventury Planet Fall, které bude mít podobný design jako Return to Zork. Využije spoluřík s byvalým šéfem CIA Williamem Colbym vznikající třídimeniové spinální adventura Through the Eyes of a Spy. O Sově Shanghai III - Great Moments jsme se zmlítili už minule. Superem vezmeme také SS, pro které bude skupina DreamForge 3D RPG Menzoberanzzan (tobě neni překlep) ve stylu Ravenloftu, blížší detaily neznámé. Na rok 1995 se plánuje Ravenloft II. Dark Sun II bude mít podtitul Wake of the Ravager. Ve stylu X-Wingu bude nová vesmírná simulace Renegade - The Battle for Jacob's Star.



Právě DOOM 2 přijde na PC ve vašem okně zatraceně brzy a razantně.



Cesta do pravéka. Nebo do pekla? Do ráje? Omyl. Do EDENU!



SIMON THE SORCERER 2 - stejně roztomilý a možná o něco zábavnější než jeho předchůdce. Doufajme.



THE HIDDEN - uvidíme. Aspoň co je za těmito dveřmi.



Do Dejte? Jasné pane, Jenom si nesmím zapomenout plamenosmet. To vše, v QUARANTINE to taxikář nemá sradě.



Podivná perspektiva na adventuru hru, podivný charakter, zato ale skvělá zábava a určitě výborná hrátkovost. To bude DREAMER.



PC-čáří se konečně dočkal. Po sead-vlček-formátové verzi se DESERT STRIKE dostává i na jejich místačky.

novinky



Parallelni vesmir v UNIVERSE je bizarni. A dost modry.



Hestia ...
Then play the game!

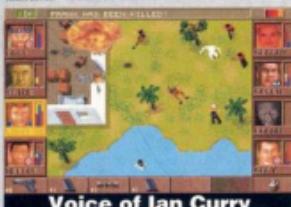
Klasický japonský bojovník.



Klasický japonský bojovník.



HARVESTER - to bude ale úrodu!



Voice of Ian Curry

JAGGED ALLIANCE - bude UFO překonáno?



FORTRESS OF DR. RADIKAI - bude to opravdu vypadat takto?



Prášek: COMMAND AND CONQUER!



COMMAND AND CONQUER je volně pokračování hry DUNE II.



BATTLE ISLE II nasadil svým renderovanými obrázky jednotek latku vysoko. Překonať ji COMMAND AND CONQUER.



NASCAR RACING - pokračování INDYCAR RACING od týmu Papaya's vysadí v SVGA opravdu klásické.

Legend Entertainment pod rouskou Accolade pracuje na Mission Critical, což bude sci-fi logická hra z vesmírné lodi ve stylu 7-th Guesta. O adventuře Heroes of Hoboken stále nic nevímme, i když už mělo dříve vystát. napoprvé jsme se dozvídali, že se pracuje na pokračování Companions of Xanth jménem The Death Gate. O Psygnosis jsme se detailně zmíchovali již minule, dnes je to pouze záhlaví názvu - Scavenger 4 se bude jmenovat Novastorm.

Merit Software kutil dungeon Psychotron a akčně-logickou hru Fortress of Dr. Radikai pojednávající o zešilenném vědci Radikalem, když už mělo dříve vystát, napoprvé jsme se dozvídali, že ve své pevnosti opevnil před světem a vyrábí zbraň hromadného ničení - neuvalitelně chráněné téma na nápad, copak lidé už upíně ztráci představivost? O podivně znejlepším projektu Cyber Judas zatím nic nevíme.

Sid Meier neusnul na vavřinech po velice úspěšné strategii Civilization a nechal se od Microsoftu vyplakat k dalšímu podobnému projektu jménem Colonization. Tema kolonizace světa zůstává, ale časové období se zubuje na leta plné 1500 - 1800. Budete si moci zvolit národnost, jejíž osud vezmete do svých rukou. Pustíte se do vojenství, ekonomiky, politiky a rozhodnete se, jak vycházet se svými sousedy - zda se nich postupně pěstmi po cínsku nebo taktožovat po klausovsku či zvítit naprostou apati. Své kolonisty budete moci tré-

novat ve dvaceti různých feneslech jako je těžba mineralů, chov dobytka, tkalcovství, atd. Colonization je ohlášena na konec tohoto roku. Druhou věc je dobývací fantasy strategie také značky Civilization jménem Master of Magic.

Crystral Dynamics pracují po Hordě na sci-fi simulátoru Off World Interceptor, který budou moci hrát dva hráči současně. Druhým projektem je akční hopsáčka Jump and Run podobná Super Frogu.

Simulátoroví maschí Digital Integration se zabývají novou simulací helikoptéry Apache AH-64 založenou na známém Gunshipu. Obraz bude v SVGA, textur-mapování, Coraud-stinování krajiny budou generovány podle reálných geografických oblastí, nechybí digitalizované efekty a hudba. To všechno je akční potvrz a vyledek uvidíme až na jaře 1995, samozřejmě pouze na CD.

A teď tu máme jednu opravdovou perličku. Segá se potichoučku polehoučku odhodala k respektérské věci: bude představovat několik svět hry z různých formatů na PC či na Jejdřive to bude akční interaktivní filmek pro dospele Night Trap a jeho pokračování Double Switch a potom přide střílečka Sliphead. To jsou vše, Japoni se sklonili, k zemi" a objevily PC-čka, pche, jesti ale mezi PC-čkáře chtěj proniknout, budou se muset naučit vydávat hry, u kterých se musí kromě joysticku používat také mozek.

Interplay, který už našťal tisíce pařanů nekořenčím cídičkám Dungeon Mastera II investoval do cartoonu se podobajícímu Kingdom: The Far Reaches. obrázky z této sklenky adventure se podobají nechvalně proslavenému Dragon's Lairu. Douráme, že potoba je pouze relativní. CD-čko bude až po okraj napěchované animaci a digitalizovanou hudbou. Cíl je to Descent, příběh zcela jiného ždežebního robota, kterému se musí udat měsíčními doly ve stylu akční adventure se 3D-levely, než všechno vyletně do povětrí.

Maxis - až proto, že první adventura tohoto sim-piganta jménem Wrath of the Gods byla přijata poněkud vzdále, pracuje už jen na simulacích a na neúspěšně rychle zapomínané. Nejdříve je to simulace pro děti SimTown na způsob zjednodušeného Sim City 2000, a s větším důrazem na detaily městečka jako jsou prodejny hamburgerů, kina, pizzerie, atd. Obrázky je určena simulace mramodrapu nazvanou Crystal Tower. Z malé, jednopatrové budovy budeť mit za úkol vystavět obří výkrov budovou. Strategie je založena na rozhadnutých typu „Kam přijde výhoda?“, „Kam s těmi požáry, aby nám to cíle neshořely?“ nebo „Kanceláře ČKD přijdou v lete konec prvního patra“. Zn to zajímavé, grafika v hi-resu, tradičně britanští provedení, vidíme.

Německý tým ESO tvorí pokračování úspěšného armádického sci-fi dungeonu Whale's Voyage II a německou adventuru Der Clan. Další Němců Starbyte vytvářají pokračování svého dungeonu Rings of Medusa Gold, na jehož anglickou verzi si, stejně jako u Schwarze Auge II, budeme muset číhat počkat.

Známá automata The Crystal Maze se dočká prvního počítačového zpracování prostřednictvím novopečené firmy Sherston Software. Tento sbor logických hříbek slaví před jistou dobou úspěchy na počítači Archimedes a byl využíván jako televizní soutěž. Grafika na určení má doprovázenou hromadou logických hádanek.

Multimedia mání se nemecky jen v hlavách herlich producentů, evidentně zásluhou i představovat populární zpíváčků, protože po Peterovi Gabrielovi vydává CD-čkovou autobiografii i Prince. Je to soubor písniček a jeho vizuál od začátku kariéry, celá věc má nadmíru ultíte jméno Thining Interactive.

SCORE

hra měsíce

Laserové paprsky jsou všude, vylétávají z děl vašeho korábu, mihají se v různobarevné zrněti okolím vesmírem. Pak jeden z nich seškváří vás navigační systém a než se stačíte

katapultovat, poše vás další blýstivý paprsek s celou lodí, analogovým

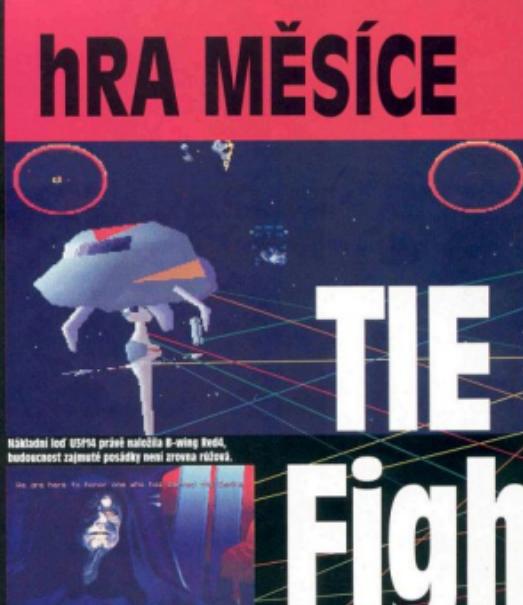
joystickem i s upoceným kapesníkem do plamenného pekla. Ani spánek vás neosvobodí, budete se probouzet s vidičinou laserů škvářich vaše oči.

Jednotce Tie Advanced Omega: Korál Horrak opustil platformu a najízdí na hyperprostorový skok, nenechte ho uniknout!

„OK, T-A dvěkilo, trojko a čtyřko, vzmězte si Y-Wing, skupina Tie Bomberů Delta musí zneškodnit náložní kontejnery fady XJ-5012, já si beru Horrak.“

„Beam paprsek aktivován, ionové kanony připraveny.“

Prostě to člověku nedá spát, hukot proletěvajících interceptorů a A-wingů znovu naplní potemněly pokoj, atž se digi-budík mračí, že jsou tři hodiny ráno, atž si mamečka svolává k obědu, tedy ráda na patou misí blízy o čest, že to obtíž pro Imperium. Ano, slyšte dobré, tentokrát nejdí o záchrnu boj za pravdu a svobodu, ale této se s imperiálními koraby Tie Bomber, Tie Fighter, Tie Advanced, atd. proti rebelům, zoulaje se pokoušejícím škodit Imperiu ve svých X, Y a A - Wing strojích. Jména korábů jsou pro všechny příznivce Hvezdných Válk notoriickou nášoblikou, takže není třeba je opakovat. Po dlouhém, predlouhém celení jsme se od Lucas Arts konečně dokázali pokracování X-Wingu jménem TIE FIGHTER. Jeho predpokládaná velkolepost se užádala v celé své kráse. Skvělá atmosféra hvezdných bojů odehrávajících se „Kdes dálno a daleko v galaxii“ je zpátky a i když by se na první pohled zdalo, že máme tu čest s dalšími misemi pro X-Wing, neměchme se unět prvním dojmem, protože TIE FIGHTER nová a nová, se



Náklaďák lodí Upsilon přiváží náloží A-wing fadu, budoucnost zajistuje posádky mení zrovna rozlož.

See also here: Tie Fighter: One who Has Seen One... Has Seen One

Tatíček Imperátor chvíli vaří antirebelskou čínsost. Za odmluňka dostanete TIE - Defendera a rázového silnu.

svou specifickou atmosférou a s úžasnou hrátebností. Nežli si ji půjdete, vlastně požebíte koupit, zásobte se trvanlivými potravinami na pár dní a sdělte přibuzným, že se chystáte odjet na výlet do centrální části galaxie. Moje babička už to vzala s profesionálním klidem a zabalila mi na „cestu“ nejakej ten rohlik.

„Koráb Horrak Deaktivován, začíná nákladní subjektu. Těžky nosic KFA opustil hangar.“

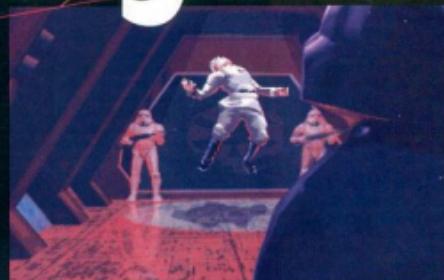
„Těžky nosic KFA, stíny s korábem Horrak dokončen, vracím se na krzník Protektor.“

„Koráb Horrak zabezpečen, Lord Vader bude využíván vzhěn.“

„Výborná práce, Omega 1, primární úkoly splněny.“

Hned při úvodních titulkách zjistí příznivci hvezdných válek, že se strany dobrá a zájmu prohodily, známky v dálce mizí oznamují, Rebellišt terroristé vedení Šperky a zrádci zasídli zábyleží über novému symbolu modci a spravedlosti Imperia: Hvezdě Smrti. Po přečtení tohoto prvního odstavce je rychle jasné, kolik uhubilo. Příběh, jeho vyprávění a celková informovanost o průběhu událostí snad nemíří být lepež prezentována. Člověk je neustále připevněn na monitor, zajímá se o to, jak to všechno bude pokračovat, co řekne Imperátor, vísí na trechu Darth Vaderovi a očekává každé slovko, které je mu zároveň rozkazem. Nejraději by namakal svou hlavu na obrazovku a zvrhne po ni přejedeť obličeje, aby byl správně IN, aby mu my neunkuo. V jednu z pokročilých misí jsem měl tu čest letet s Darth Vaderem. Jeho výstřely si prála sledovat průběh důležité bitvy a letěla jako Alpha 6 v mé jednotce. Veličit na základni mi radil, abych tentokrát raději nevy rádovat rozkazy své skupiny, protože Lord Vader nemá rád, když se mu poroučí, tato poznámka však byla upíně zbytečná, protože jak film, tak hra ve mne pro nejvýssi imperiální osobnosti vytváraly takový respekt, že bych si ani NEDOVOLIL podívat na Lodovi

TIE Fighter



Darth Vader teď nelesí, provozuje mužení.

Vaderovo do očí, natož mu něco přikazovat! Jenoduché hečeno, úplně mě to zabilo, zatracené Lucas, kolik nás zblížejich rádoby-rebelů a rádoby-vaderů má asi na svědomí! Así hodně, redakci SCORE zde zcela určitě - nachytal jsem například ICE, jak si hraje s modifikací Tie Fighteru, naráží s nimi do zdi a říká „Bum“... (To je pochopitelně sprosta lež. Něco takového se nikdy nestalo. Rikal jsem jasné „PRÁSK“ - ICE)

„A-Wing dvě zničen.“
„B-Wing šest přistál v doku krizi-ku Destroyer.“

„Vylepšená výbušná torpéda nastave-

na, zamířena mina typu Leech 2.“

„Cíl zničen, sekundární úkoly splněny, imperátor bude potesen, Alpha 1, vrát se na základnu.“

„Alpha 1, co tam jestě vopružíš, už se jenom uklidí, vrát se na základnu!“

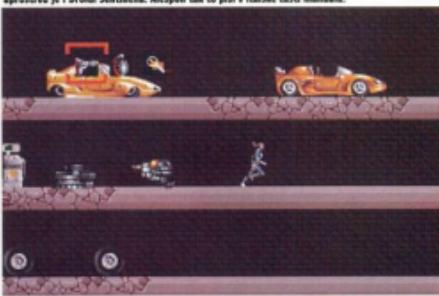
Grafika je podstatně lepší nežli v X-Wingu, všechny 3D objekty je více, jsou detailnější a lepež stínované. Meziurovohová dema jsou na úrovni - postavy miluvi, anž by potřebovaly CD, futuristické obrazy jsou poctive makresními přes celou obrazovku, všechno je svěží a bezpochyby, instalace nedílní potíže, hra nikdy nepadá a zná skoro všechny zvukové karty - profíkům práce

jedna radost. Můžete dělat spoustu věci - historické mise, letát na tréninkových trenažerech, studovat technická data lodí a promítat si filmy. Každá loď má svou sadu historických misí, ve kterých se v jejich ověřování můžete trénovat. S koráby můžete trénovat dokud nezískáte zlatý certifikát označující vás jako experta na daný typ letounu, jakýsi řidičák na výbornou. Těžko na čvíčit, lehko v ostré parbě a proto kdo má vše natřenováno, vede si v reálných bojích jako porážky borec. X-Wing využívá jako burské orby a medaili se jen syrop. Nič nadarmo ještě v X-WINGU nadáváli na to, že Imperátor lodě jsou lepší. Oni opravdu lepší jsou, jsou rychlejší a hůře se nepřihlíží. Proto se vám s rebely bude bojovat poholodí, ale dobré jim tak, měli si vynimout lepší lodě. Ale nebojte se, že všechno bude velká pohoda, protože občas se stane, že poletíte jako spěch lodí rebelského nebo budete zdrobat nepráctice „ve vlastních radách“, takze www.oldgames.sk

RECENZE

Natasha s Jet Packem na zádech. Fíka...

Váš postava neustále pronásleduje podivnou roboti. Takevá ta zvláštní hromádka plecha vlevo aprotiště je i Droidi Sentinelii. Alespoň tak to příši v italské části manská.



Jako závoje rani myši pádu nostalgie na celý svět počítačových her. Znudil hračky vzpomínali na zlaté časy, když na svých osmibitových miláčkách hráli jednoduché, ale velmi originální a zábavné hry. Zbožnou ucty jsme chovali k první verzi Tetrisu a Asteroids, se zatajeným dechem jsme hrávali Knight Lore, Tir Na Nog, Laser Squad, či R-Type. Aho, tyto doby jsou již pryč. Snad právě proto tvarují počítačových her všechny životy dřívějšího stylu.

Projektový manažer firmy Pygmalion (Pygmalion vydá zdejmé ještě tento rok "remaky" Damocles a Tir Na Nog na PC CD-ROM), Nik

IMPOSSIBLE MISSION 2025 Nové XX bitové konzole, CD-ROM, virtuální realita... a také nová vlna starých her. ... NOSTALGIE

IMPOSSIBLE

HRDINOVÉ, KTERÍ JSOU
PRIPRAVENI UDĚLAT NEMOŽNÉ:
zleva doprava: robot Sonu RAM
2, Natasha Tambor a Felix Fly.

FELIX FLY, dvouleticelety, bývalý velitel jednotky Riot Rangers. Nedisciplinovaná, výbušná povaha. Vyloučen z armády pro časté porušování předpisů.
TASHA (celým jménem Natasha Tambor). Po studiích v Moskvě nastoupila kariéru všeobecné pracovnice. Známá svou výškou ke gymnastice. Na rozdíl od většiny světových atletů nemá kovové implantaty zaslepící svaly.

Větší rychlé reakce díky elektronické kontrole nervového systému. Věk 21 let.
RAM 2 (celé jméno SORIUM), v provozu 2 roky. Tento typ všeobecných robotů byl vytvořen pouze ve dvou exemplářích (první byl zničen oddíly Elvin).

Atombenderai. Revoluční technologie dovoluje systémům RAM měnit skupenství z pevného do tekutého a naopak.



Plošinka. To jediné, na co se v této hře můžete spolehnout.

Grafika ujde, co fikáte?



výbav., co dodat...

www.scoregames.cz

wild, má na vše trochu jiný ráz: V rozhovoru pro CTW uvedl, že problém však pouze v dosavadní neexistenci starých kvalitních her na nové systémy lzeřů myslíte. Je jedna z oznámení her na Atari Jaguar je nová verze Tempesta - staré gameovy s osmibitkovou grafikou? Ať je to jakkoliv, at na jedny přichází nostalgie a druhou touží po starých, mnohdy opředených otužích, můžeme si cítit totální trendu, začínat dnes, v roce 1994, reedici IMPOSSIBLE MISSION, jedné z nejvlastnějších osmibitkových her vůbec...

NEMOŽNÉ, ZKRÁTKA NEMOŽNÉ...

„Je nutné proniknout do podzemních krytů šíleného Evrina Atombermunda, dostat se do počítačových systémů, kde jsou skryta tajná hesla a ta zadat v řídícím středisku do computeru. Jedná tak zamezinací katastrofou. Jedná tak budou zastaveny atomové raketý! „Alo, je téměř nemožné pane,“ řekl pochublý mladík doposud skrytý

v trávě rohu místnosti. Vykročil různě ke stolu a ukazovkovým satem se přenesl pravmo k plukovníkovi X. Stálky robotů, kteří jsou v podzemí, stavky různých nástrah a hranivé spousta logických hádánek - to se nedá zdádat pan! X se podíval mladíkovi zpět a od zde prozradil: „Logické hádánky, to byla přeče vzdívky vaše parketa agenta ke kostci. Krom toho nemáš ani na vybranou - vše plete, že od řestaurantu nemá tajna služba vic mužů než... než vše...“ To je nespravedlivé pane, budu si spásat u prezidenta,“ řekl mimr. nesupesné agentu a uderil pěsti do stolu. „To pochrouš. „Za práh hodiny nelobu existoval ani já, vy nebo prezident,“ zavřal X a omluvil se podíval na obraz nad svou křeslem. V místnosti zavádilo na chvíli těžce echo. Kostci po chvíli vydali revolver, zkontroloval zásobník, očím slíbil po obrazu prezidenta a pomalu vynikl z místnosti... Pak vystoupil na první pláštěnku.

LÚK ZASE SKÁLU PO PLÁŠTĚNKACH

Klasický námet členitý silněm chystajícího se zabit vše žvýti se opakoval ve většině her té doby, je to jako všechny ohlasy žert s banánovou slupkou. Člověk jde, ukouzne, upadne. Smějete se. A znova. Člověk jde ukouzne a zase upadne. Už se moc nedávate. Přidej nový komik s jiným provede-

ním těhotu vtipu - a už se zase smějete. Všechni jistě dobře znají tyto zákonitosti - dobrý a osvědčený námet, dobré medvídi, když se mi dostala do rukou krabice s povídáním názvem Impossible Mission 2025 - The Special Edition. Vice jsem byl překvapen, když jsem hrnu poprvé spatřil. Námet zůstal až na pravoboku stejný (velmi není tento krát ukryty v bunkru, ale ve věži a jednou haviče bily nahrazeny valčíckými roboty). Atmosféra osmibitkového hry zůstala, ale vše ostatní jde s dřobou.

ROZDÍL, KTERÝ...

První věc, která potěší, je nejlepší nahrnání celé hry. (To vždy potěší. Každého to potěší. Koho to nepotěší, není normální.) Od chvíle, kdy spatříte hranivé menu a uslyšíte úvodní hudbu, budete tuhle hru zdrobávat. Nedá pokud nejdete něcoří odpůrských akcí her. V menю zvolíte hudbu, která vám bude velmi povídovat - ale o tom az podíží, dalek následuje volba obtížnosti a druh hry (klasická verze a nová, Impossible Mission 2025). Nasleduje výběr mezi START a CONTINUE. Zpracování nutně musí chrómout i konvičně na čaj - animace postav je tak plynulá a dokonalá, že nám to nedá a vytvoří jste již grafický rozbor. Představte si postavu pomalu, ihle běž. Stisknete fire - odlepi se od

země, lepe fečeno od pláštěnky, a ladně skočí sato. Elegantní způsob, jak se vyhnout neplatištěm. Každý z tří nabízených charakterů se pochybuji specifickým způsobem. Navíc jeden z nich bonusů promítnou postavu v nezřetelného robota, jiný jí umozní vznášet se v prostoru, atd. Podížíme, sečteno - v impossible Mission 2025 je každý jedna z nejlepší provedení animací postav dosud viděních ve všech alchymických hrách. Jednou vadou na krátké grafiky v této hře je titani scrolling. Na Amaze. Rozumíte tomu? Jak něko může udlat na Amaze titani scrollingu? Zvuk a hudební deň skutečný ciborium. Alister Brimble. Neříká vám to něco? Ano je to Brimble z Team 17, člověk, který ozvučil Alien Breed, Project X... A zdaleka to není jediné eso v týmu, jenž vytvořil tuhru. Zdá se, že nejen hrači, ale i spousta tvůrců počítačových her prospělo nostalgii. A to je dobré. Všem všechny doporučuj!

AAMAACH...

Impossible Mission 2025 je nejen přijemným zapomínáním pro starší hráče, ale též docela slunnou podívanou pro novou generaci, která nemá ani potuchy, co to znamená, když se řekne Asteroids, či Lord of Midnight. Navíc se hra ani nesnaží být prezentovanou ukázkou nesporné profesionality jejich tvůrců. Napack. Vše je stylivé a vlněné, namísto realistické, maximální. Míne osobně Impossible Mission 2025 velmi potěšila. A vás? Nabízí jste si ji ještě nepospíchal? To je chybou. Všem všechny doporučuj!

LUKE

◀ Hra ve hře. Tabule se jmenuje Space Patrol: Alien Menace. Docela výdej. Score: 88%.

Score	89%
Název hry:	IMPOSSIBLE MISSION 2025
Výrobce:	Microprose
Záhn:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítáč:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	80%
Grafika:	94%
Zvuk:	94%

► Vydej. Vy dole. Klasika...

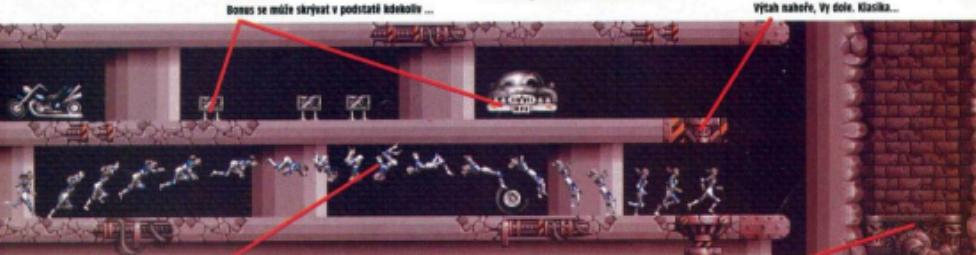
MISSION 2025



Výzvy, posávají pláštěny a... lanovky. Či to vlastně je.

Bonus se může skrývat v podstatě idekolu...

Klasická Commodore C 64 verze. I na dnešní poměry dost rade opravdu DOST - ICE! dobrá hra.



Animace postav je náskakáskáskáskáher...

Po splnění všech úkolů vás tato závěr odváže do dalšího levelu.

RECENZE

Dochází mi minerály na Calypsu, zařídím tedy dvě lodě, které je budou vozit z Jánského Vršku. Energii na Rhei II doprovim z filtrovací stanice Plyn 1, ale kde vezmu roboty? Možná nějací zbyli na Space Portu...



Borůvkový koláč nebo vesmírná stanice, toť otázka.

The boron-epoxy is generated by the boron-meteor annihilation. Boron-meteor is generated by the meteor-meteor fusion and stored in the storage tanks. When the two tanks are full, the opposite kind of meteor annihilate each other with 100 percent efficiency, making the rule the most effective in terms of

electronics

INVENT LEAVE

K výrobníku potřebujete dostatek mozků, kavener, kalikulaček, vajec namísto, i když, vlastně, ne tak spud.



Tiskom napsal Atridec, ale vždycky v oboru cizích ras, zpravidla řeší diplomatské vztahy s medžovci.

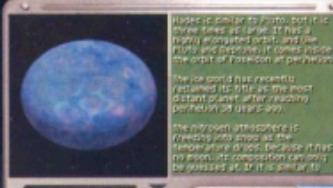
Borůvkový koláč nám trpce narosil, stanici jsem posypal cukrem a aktivovat... →



...a pak se můžeme vydat ke hýzlení!



Stavíme, stavíme - továrny, elektrárny, obecný bloky, laboratoře...



Po přistání sondy vím o planetě Hades skoro všechno, ta, co zůstala skryta, se musí „dobjevit“ ranně.

Nej jsem tomu meteor stálí prohozmat, radevní kotvy a odložit prý. Na kus kamene neobvyklý výkon, nemá v tom prsy, chci fikt prsty James Bond?



Rozšíření medžovci jsou horší než písenka z chemie (o třikrát malší).

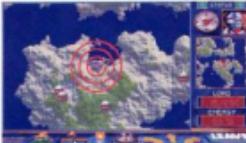


Dohýjevání v plném proudu, každý sektor může něco skrývat.



ALIEN LEGACY

LEGACY



Přednosti na neap nejsou rostoucí hamburgy, ale

minerály, které můžete nalezeni a odvet na základě.

Mohutný koráb

Calyso na chvíli zastínil slunce, jak dokončoval poslední oběh koplující trajektorii Marsu. Pak se rozzařily jeho čtyři hlavní motory, jejichž záblesk stunce nejen oslnil, ale zároveň pokročil. Ilidto poprvé opustilo kolébku světelné soustavy. Lod se vydala na pouť, která potřív desítky let a jejím cílem je dosud neskončené vzdálení bod na hvězdném nebi. Vysle ještě lodi velitelom a nesešte odpovědnost za stoky lidi snicnic tichy hibernaci sen. I vy smite, zda se vám o první lidské kolonii na neznámé planéte, o budování nového světa. Pak ale příchází čas velkého zkázmání: rádio stroje hlasí, že na Zemi byly vynoveny koráby mnohem rychlejší a mohutnější, než je vaše kosmická bárka. Byly vyslány ke hvězdám, aby zaseyly semínka iliskovské rodů v hublích vesmíru. Jeden takový maximákorab byl vyslan vašim směrem, takže vy se s údětem dozvídáte, že na misto doletěte až dvacet let po maxi-korabu a stanete se pouhym zástupcem gubernérky kvečtou kolonie. Po této sérii horlivých informací se stane poslední nepredviditelná věc: odmíci se Země zmítaná nečekanou vlnou. Po dlouhé hibernaci se konečně probudití na prahu nového světa, sedíme kolonie měla být plná Gaea, ale z ní, ani ze Země se nikdo nevrátil. Navedete Calysou na obětní ohraň a spusťte první výkumní kruh. Kvetoucí kolonie nikde. Místo ní naleznete ztrátu zničené zbytky budov, robotů a lodí. Po lidech ani vidu ani slechu. Dáváte příkaz operátorům, aby tamní nikož nebudili z ledového spánku, nasedíte do lodí a letejte se na trošky podivat. Vlidste hrůzu nelhostného konce, známky paniky, kanibalismu i šílenství. Tepřeji pořídej na záhušnaté děti vam patřící dochází, že osidlování nového světa neobdrží žádný med.

Nechci vzbuzovat zbytečnou paniku, ale myslím si, že zavili strategové, zvláště pak

tou věci je energie, kterou vyrábí elektrárny bud z minerálů nebo pořadí z plynů iohlah-jíl některou z obloží plynných planet. Poslední, patou garanti správného vývoje kolonií jsou roboti. Tady může být těžit mineraly, vyrábět roboty, stavět kosmické lodě nebo může poslat do zbrojení (jenž je možno kdyžkoli změnit, hlavně v případě, že se vytří všechna ruda v koloniích a továrně hromadně přejdu do využití). Je třeba se snádat, aby ani jedna z pěti dvojicových polohlek na žádné kolonii nikdy nechyběla, protože pak se postupně zastaví chod všech budov.

Kromě výjmenovaných věcí můžete stavět i další budovy - generátory silového pole a laboratoře. Laboratoře a výzkum věbec jsou velmi silnou stránkou této hry. Vyzámkali určitých vědců si význam v různé druhé výzkumu, jedna se celkem o sedm lvic obrazu a odvetlivé, když z nich můžete libovolnou laboratoř zaměnit. V pozitivní fazi hry bude nutno využinout složité mechanismy využívající přes sto jednotek práce každého vědeckého oboru. Casto se tedy stane, že ve vědecké vědě zdroje budete „utápět“ ve výzkumu. Kromě jednoznačných projektů jako uvcení lodí nebo vylepšení budov budete moci zkoumat i čisté teoretické studie navrhnuté vědci, kteří teprve později v několika generaci výzkumu přinesou první praktické výsledky. Výsledky vědy silně ovlivňují výstavbu kolonií, protože vědci každou chvíli vymyslí lepší verzi stavěných budov. Např. výmálejek velkopacifických obytných bloků způsobí stavební hned několik věc, věbec nechápu, kde ještě je možný minout.

Hra je přimo napříčná speciálními úkoly, které často chtějí vatí gubernérský mozek. Několik poradců v hlavních oborech vám bude vždy k dispozici. Práce je plno: tu musíte postavit přes laboratoři pro speciální výzkumy nového pohoru lodí, tam deset obytných bloků k výběhu slunce. A zájdi, že některé hodiny vylásku a odpůrce je tak mocný, že může založit i výběhu slunce. A za zájdi, že některé hodiny vylásku a veseli si životice skrz všechny cohromy, když ho utírá. Něco vám to připomíná, že? Ano, je to pak trochu na způsob Pohlovky Brány (Gates), ve které roboti Assassin systematicky likvidují každou znamku života ve známé části vesmíru. Odvém stejně jako je to v Brání s Heecheji, i kde narazíte na pratecké náklonění civilizace. Nebude však lehké je najít a sfrádat si je. Přiběh je velmi zajímavý a čížen promýšlený. Časem vám budou připadat, jako byste cestí soři knihu, od které není možné se odtrhnout.

V takto sleditelných podmíinkách bez styku s jakoukoli externí pomocí můžete bojovat s přetíží, čímž se dostanete k hlavní věci a to je strategie: vlastním ukolem je budování nezávislých kolonií vzdálené. Jde jsem k tomu jen trochu výrodné podmínky. Navíc Časem vás vědou přijdu na způsob, jak stavit kosmická města obhlížejí okolo planety, což je způsob, jak založit stoky kolonii, které ovšem nejsou samostatné, protože netěží žádnou rудu. Kolonie může mít jen mezenecový počet budov, takže zpravidla vznikají kolonie na neap nezávislé kolonie - kolonie energetické, výzkumné, obyvatel-

né, atd. Aby se situace zbytědlo nezlepšovala, celý kolonizační systém je závisl pouze na pěti zdrojích. Zapřivé jsou to lidi, kteří se množí uměrně tomu, kolik dobytných sekt vystavuje. Za druhé je to pomyslná jednotka životní podpory (Life Support), kterou také vytváří obyvatelé sekvice v závislosti na energii a na mineralech. Třetí nezbytností jsou zmlíněné minerály, které můžete těžit pouze na planetách. Čtvrtá

sektoru (jejichž počet překročí na některých planetách několik set), na každém z nichž je možno individuálně přivádat a zkoumat ho. Zde je dobré vědět, s jak maniackou laskou se autoři s Alien Legacy plápalí, ve věštění sektronu totiž něco naleznete. Ať jenom geologickou či astronomickou zajímavostí či rovinou trosky neznámých měst nebo lodí, tisíce rádů textu, které nemusíte číst, ale někdo je s věkem pečlivý a napsal. Abych ale dokončil téma lodí, lod může zkoumat, transportovat, využívat kosmickou kolonii, nest jadernou hlavici nebo, a to je nejdůležitější, může být naprogramována jako pravidelná linka. Pravidelná linka např. vozí minerály a několik robotů na Calysou a z něj se na Gatu vrádí s nákladem energie a letí, jak prostě... navolit pář liniek a do věci se vztahy mezi zájemnými koloniami nemusí věbec statat (v Reunionu se ručně převážení materiálů brzy stalo pěkněm).

Alien Legacy skvěl ještě tolik možností a funkci, že je na jejich popis dvojstránka příliš malá. Hra mi vydělala něco přes tyden a po několika zájemcům zaústří. A euforicki jsem dojat k zádernému konci. Bezvadné že, že po gratulacích můžete hrat dal, protože si jen tak „dobjedl“ ještě několik dní, než vychladne. K objednání jste přimo provokováni statistikami k once hry, kde se dozvete, kolik z možného maxima jesti objevili, vyrabili, apod. Imitař například cimbělo hned několik věc, věbec nechápu, kde ještě je možný minout.

Dynamika se ukazuje jako jedna z nejstřídelnějších současných filmů, po velkolepém Kronudu příházel, trochu nečekaně, se strategií že je primní pohled vědět, že autor, až nezmalí obrov, se rychle orientovali a odvedli prioritní přátku. Grafika je na úrovni, neosízni se na primní pohled, ale svůj pravý potenciál odkáže až později. Nejlepší obrazy a animované scény uvidíte až konci hry, což je právě opak současněho trendu ukázt skvělé interiér jinak chudulekho programu za účelem nalákaticeho obecnosti. To nejlepší ze všeho uvidíte až čípne na závěr a při gratulacích, kterou spolu s euforii z dohromady hry člověka doslova vynohdí z křesla. Pozor na to, Alien Legacy je maniák záležitostí. Zapalte a uvidíte.

ANDREW

Score

86%

Název hry: ALIEN LEGACY

Výrobce: Sierra-on-Line /Dynamix

Září: Sci-Fi

Styl: Strategie

Počítací: PC

Oblastnost: Voleltína

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 90%

Grafika: 75%

Zvuk: 75%

RECENZE

Dark Legions

Síly dobra a zla opět povstaly, aby spolu se utkaly ve standardní bitvě na život a na smrt.

Pamatujete si

ARCHON? Byla to dojala zábavná kombinace - hrdů a akční střílečky. DARK LEGIONS DOJ je velký rozšíření nové verze, která byla dícou toužení občákového bohužel. OJ je především... (toto je slavný čáspis - red.)

Když se podíváte na obrázky, fiktivně si zmemě, že DL hezky vypadá. A může pravda, SS země zaměstnávají schopné výtvarníky a čtihl se tím pochubit. Prakticky jsou figurky patřičně velké. Jsou dokonce tak velké, že na obrazovce vidíte jenom čtyři polohy. Tz. zanechtebarelnej kousek hradišť. Pokud chciš vidět víc, můžeš si zobrazenou celou plachou - pak je sice všechno krásně přehledné, ale mimo programovaných postavou vidíte jenom malíků barevné čtvrtce. Hmmp.

No, pokud tedy NECHCETE vidět která figura kdo stojí, nechte si přepnutou na velké, krásné postavíky a skutek s nimi pochybuji. Nejdříve uvidíte, že jsou celkem hezky animované ino, jsou animované lepež než meba JETRAC, ale zase ne lepež než BATTLECHESS. Navíc autori vzdali čestu nejménitšemu odporu a nechali postavky chodit jenom nahoru, dolů a do stran. Ještě se tedy chciš přesunout, o dveře políčka říkno dolů, vás trapí, když se totiž doleva, udělá krok, otod se dolů, udělá krok, otod se doleva, udělá krok, otod se dolů a udělá krok. Trvá to přibližně 20 vteřin, a vypadá přitom jak má klividu nebo rájekou, jinou pohánějí chorobu. (toto je slavný čáspis - red.)

ICo že na pohánějích chorobách neskládáš! A když stejně není poháněj chorobu, to vyploj i Aha. Ha ha ha - red.) U některých figurek hodně, zombie si to autoři jednodušši tím, že při pohybu zanechou do země a vynoří se až na člověkovo políčko. Vzrusují. Jsem vás ani moje začnou nudit (poté, co jste je třikrát viděli), můžeš je nazářet přeskootk stisknutím pravého tlačítka myši. Globálně vynutit je nemůžeš, taďže brzy začneš miní šlet z neustálého zoufláku buferu do myši (sly, "At už se ten %!!%" pro-

boha hnejj!" (tedy, vlastně nelikujte „procento vykřičník myši dolar hvezdička), ale musíš jsem to napsat také - tohle je slavný čáspis.)

Dl. mi velice propracovanou a komplikovanou strategii. Každá postava má svou energie, rychlost, dopřívání energie, speciální schopnosti atd. Například čarodějka může pivozit jinou postavu. To je opět doprovázeno ucházející animací (kterou, až vezme zadružit la la la ona vás vedle brzo nudit zájem lžíz, až se počí minutách hry - zajímavé, poprvé se mi povedlo mit troje závorky v sobě), můžeš také přeskootk právinným tlačítkem myši, během které se obtěve teleportační okno a z něj se vynoří zcela nový příšer. Příšer se vynořuje vždycky tváří k vám a počík patří prostráč, zůstane tak. Pokud patří vám, otod se k vám po vymoření zády to je taky jediný způsob, jak rozmetat své figurky od protivníkových, protože všechny vypadají stejně. Jak to měl se programátorem učít trézit se zombiem, který se otocit, nemůžeš přečítat nemá příslušnou animaci a pochybuje se počí zemi - viz výše? Rešení je prosté, myli Watson! Pokud přivoleš zombioha, vyleze z okna telem k vám, pak zaleze do země a na stejném místě okamžitě vyleze, očičný zády k vám. Bud je zombi rozumu chabého, nebo vlasta spolupráce programátorů s animátory. Hmmpmmmm.

Jak úžab je toho čeleno, strategie je velice složitá, takže jsem se již zpěv příliš nezabýval. A nezabýval jsem se ani posílek, protože jsem zistil, že na něj stejně vůbec nezlepší. Všechno se totiž rozhodne při akčních sekvenzech. Když vstoupí jedna figurka na políčko iné, objeví se počí svrchu iné, ne, tentokrát žldne, ale něco jako hodně stará hra z Amigy a hráš si to mezi sebou výhři pomod joystickem a by nějak zalezlo na tom, kdo udělal kdo se brání. Každá z postav má i při akčních sekvenzech speciální schopnosti, které mají předepsaným významem, že brzy zjistíš, že nezkrát z postavou jsi zcela na níc, zatímco jen to mají „pař“. Například upír může být podle autorů silnou figurou, protože umí hezky vyslat krev Bohubel, upír se pochybuje ve vzdachu a to neoplíš rychle. Stačí se tedy s tím nejdříjem vojáčkem držet neustál pod ním (tedy byl jsem zasyp a upír si ani „nesesne“, protože sous pouze před sebe). Takže si těšte v klate pod upírem chodit a pomalu až jistí ho zespoda upichaté k smrti upichaté ve smyslu „upichaté“, nikoliv „upichaté“ - tohle je slavný čáspis.

Na druhou stranu ohňávk (inkolví pták a už vůbec ne pták činávka) - tohle je slavný čáspis je zdaleka nejzajímavější, protože se s ním můžeš proti držet v pozadí, odtud střílet k vám v případě blízko se nebezpečí rychle odskočit do protějšího rohu obrazovky. Vylejdlo toho všechno byl ten, že jsem hned s pří druhé hře naprostro rozdrž armádu podčáče, nastaveného na nejvyšší možnost, pouze pomoci svých ohňávky, anž bych se nějak zabylou trošně propracovanou strategii immochodem, přim hru sem výhrále třetí taky a chtvouč už jsem nehrál. Hmmpmmmm.

DARK LEGIONS je hra, která se vyznačí nepodařenou. Ma plnou grafiku, animaci, kterou určitě očísl tým výtvarníků plnou doby, ucházející zvuky... ale chybí jí akýkoliv náznak napádu nebo hráteckosti - je to jenom hezky deku, který brzy zmizí. A nejmírnější je, že zároveň cílového ARCHON měl mož do 30 kba. Dl. mají 30 MEGA!!! S timto systém nemí nébo v pořadku. Jdu si zahrát REVENGE OF THE MUTANT CAMELS a na všechno se... (toto je slavný čáspis, sakrat!! - red.)

Score**60%**Název hry: **DARK LEGIONS**Výrobce: **SSI**Zář: **Fantasy**Styl: **Strategie**Počítač: **PC**Obtížnost: **Dětsky snadná****Hodnocení:**Originalita: **50%**Atmosféra: **60%**Grafika: **80%**Zvuk: **70%**

„Tři z vašich bojovníků: obr, čarodějka a klerik.“



„Tento je mi trochu podobný.“

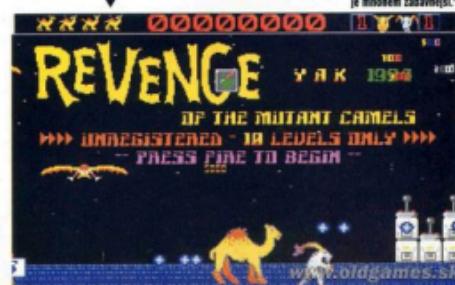


„Takže si vyberete armádu, pečlivě ji rozestavíte, strategicky rozdělite kouzlené prosteny...“



„...a všechno se stejně rozhodne při boji mazat proti mazi (tedy upír proti ohňávkom).“

„A tohle je hra REVENGE OF THE MUTANT CAMELS, která nemá s DARK LEGIONS nic společného, ale je mnohem zábavnější.“



FFUK

První, co nás na téhle hře zaujme, je její název. Nepochopíme jej. Pak nás zaujme herní systém. Zmate nás. Zaujme nás její mluvené slovo. Neporozumíme mu. Zaujmou nás i logické hádanky a problémy. Nevyřešíme je...

Takhle bychom

pravděpodobně mohli pokračovat až do tvaru alejí, ale protože dnes už nikdo neví, kdy takové alejí vlastně je, necháme toho a zájemce od začátku. **VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY** je název hry. Podíváme. Dnes jí každej může dečko v, že valhána je mytická směs vikingovských bájí ve které sídlí bohové. Tahle hra nemá s bohem nic společného - Valhalla tady totiž znamená zemi/zemí/kradci/bůhvívocí/ještě. Stejně tak „infinity“ anglicky nekonečno, tady vystupuje zcela prozaicky - je to jméno hlavního padoucha. Mohl by se stejně tak jmenovat Polojasno, Oblačno či Zátaženo, ale to ne, jmenuje se prostě Nekonečno a my je to zde obvykle člověk. Tenhle člověk infinity se jednou zrání probudí, vyskočí z postele, podívá se o okna, řekne si „to je dnes krásný den“ a začal valku proti svému bratu.



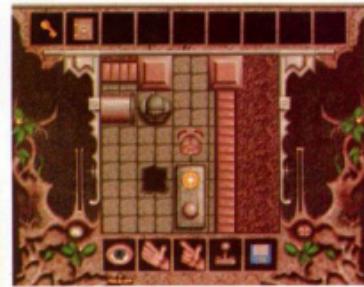
Kdybyste se někdy náhodou dostali k tomu, že budete muset psát popisky k obrázkům na totálně sudoucí hru...



...vymyslete si nejdříve nějakou shodnos zápletku, o které budete chtít mluvit...



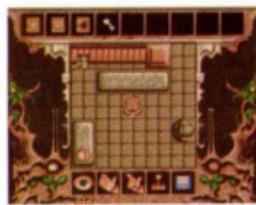
...jako třeba naprostý úpadek hrácelnosti v některých rádioboy inovativních brách...



...pak zaplňte taškovou úvalovou tří, čtyři obrázky...



2007-08-20



mehr für dich

Score	40%
Název hry:	VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY
Výrobce:	Vulcan Software
Záhn:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítací:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	40%
Grafika:	40%
Zvuk:	30%

milá grafika, která ač rozmíla, není zase tak vynikající příspěvek, že by se mohlo o ní říct, že je skvělá. Grafika je statiční a jediným animováním prvek je tady postavička Prince. Dnes už nikoho neomrzí ani zvuky, které slouží nezvysokému spátku, ale zase jich moc není. Miluvněho slova zase je až moc, není možné ho vypnout a v některých chvílích napadne připomínky program *WAY* po Workbench, ale to by pravděpodobně zájemr.

Jestliže jstež hali po nějaké dobré adventurě na počítací AMIGA (nejdří tvůrce Bože, aby tam byla) hra byla předložena ještě na PC, nemělste se základ sympatickým názvem, který s Vikingy ani něčím společného, nemělste se základ muževnou a nemělste se základ němým, protože VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY je totálně mimo misu. Patříte-li ale mezi masochisty, kteří nevedli jak načet s penězi, volným časem a zároveň rozumem, není pro vás nic lepšího než VALHALLA - hra, která vám předchází polodoksy zježdějící na dřívouku dole výzera. Rozhodnutí je vás. At vás pro vše slaví!

VALHALLA **and the Lord of Infinity**

Garamondovi, králi Valhalla. Jako každý správný padouch válku vyhrál, krále zabil, jeho rodinu vyvraždil, hrad obsadil atd. atd.

Státná národní IT, zvlášť záměr programátorského výskumu roz-
hodla o tom, že Caramondovu
synu unikl a skryl se v horách Tam,
pobírá kořinky, žibalky a červíčky,
které nezletilé synek plány na
pomstu. Jazkou dospívající do světa
mladého teatralera, vydá se na
cestu do zamku aby pomstil
smrt svého otce, matky, odeček-
ků, babičky, strýčků, tetek,
sestřenek, bratranců, všech pad-
lých bojovníků, jejichž žen a děti,
jejich rodin, jejich přítomných,
rodin jejich přibuzných a dalších
přibuzných rodin jejich přibuzných.
Uznejte, že takové
pomsta bude dojazdit soudkou.

VALHALLA je dozajista hrou proklatě originální. Jedná se totiž o, davejte dobrý pozor, „Vůbec první Mluvici adventure na Amaze“. Hvězd, zjádou, sláva, paráda, hurá. Dobře - co je to ta

„Miloví adventure?“ Nic moc. Vlastně to je taková úplně normální kategorie, ve které se rádou říká až na knihy vůbec nenarazíme na psaný text. Všechno, všecko nám bude polapitě odkrývá a odskočivat postavěkům prince, se kterou každý taťka násťetí nebudeme muset zototožnit. Dívoud je prostý. V této adventure vidíš čidlo shora se totiž nedostaneme do role prince a následníka trůnu, ale - gigantické fanfáry pro totalní originalitu - jeho rádce a učitele, který něastřného výrovnáka provází po bludiště pastí, místrah. Přesněj řečeno, po ctyřech urovnicích tohoto typu. Krajné nesympatický, uchýlení animovaly a totálně deblíny princi bude komentovat, ve které rádu snáší slavu „Mám strach!“ když kohli přečte nějakou knihu či otevře dveře, „Mám to“, když kolikokrát sebere. „To nasedí“ v 99% případů, kdy se budeme naivně snažit odemknout dveře vypadající shodou okolností, jak nepovedený sledu vložit co kam.

Jednou z okrajových položek her je i hraťnost, které však my neopředvídatelnou shodou okolnosti, příkladně značný význam. Tato položka je, bohužel, totálně nepoužitelná pro VALHALLU hru, totiž rád někdo podobného není. Celou hru totiž strávime blouděním po relativně prázdných místnostech, sbírání



Hoc mě nesvádí, visej, že je v tobě plesnivý faraon.



Pane řidi, támhle se zatočte dole a pak doleva...

Zool 2

Hopsá, hopsá, šmík sem - housenka mrtvá, šmík tam, sardinka to má za sebou.

Bylo-nebylo.

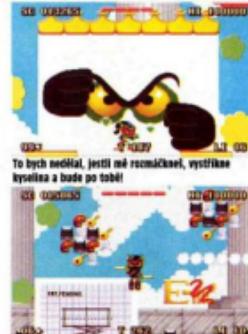
ale asi bylo. Jedenho jarního dne, za devatero horami a devatero lekárnami, pod vysokým ořechem ve velkém mravenčíství, přiblížně v osmém chodbičce naprava od vchodu, zrovna když cohout potřetí zakokral, vydral se z vaječek na své dva mravenčíky. Každý z nich držel půlku nuncáku a hned se spolu začali prát. Když to uviděla moudrá královna, rozhodla se, že se bude dva mravenčíci stanou bojovníky. A jakmile jim tykala přeshlá prvň milimetr a příšla mravenčí puberta, začalo se cítit. Nebylo to nic jednoduchého. Po několika frakturních kusadél a pař kousaných do zadék, když se přeče jen povídala první pirueta a salto. Nezůstalo však jen u toho, mravenčí se rozehdli, že budou nindzové a naučili se také různé bojové skoky, salta dopředu i dozadu, plívání kulíků z mravenčí.



kyseliny, splňání po zdi a hlavně stehání okolo sebe nebezpečnými nuncáky. A pak, bylo nebylo, první mravenčísteň své dva syny. Dále už to některí znali, putovalo se do N-té dimenze, tam se hodně bojovalo a teď, o dva roky později se znovu na poplach znovu, kopák to asi bude?

Je to v podstatě to samé jako dříve, ale na lepší technické zpracování. Hru však posobí trochu přepřášené. Je příliš mimořádně vět v pozadí i v popredí a hrajíc je všechno stejně králikově barevné, což nejenže způsobuje tmáří obrazovky při scrollu, ale také příliš velký zmatek v hračkové orientaci a kolikrát chudák ani neví co dělat.

Zmatek je možno trochu zmírnit využitím pozadí, ale pak hra vypadá docela chudé. V tomto díle z Zool 2 (počeštěné jméno je krátký) přibyla ještě silná mravenčí žula a ninja pes Zún. Naopak zase ubyla možnost vypnout nepříjemnou setravnost, která mravence doprovází při každém skoku a pochybuje o vzd. Díky ní se ani nedajete a fup, jste z plošinky dolé, přiblížně asi tam, kde jste před několika minutami zádilni. A to ani nemluvím o klouzavých kopecích, které vše jeste zhoršují.



To bych nedělal, jestli mě rozmáchnet, vystříkne kyselina a bude po tobě!



Další reklamy, další Chupa Chups, jaká by toho už nebyla dost.

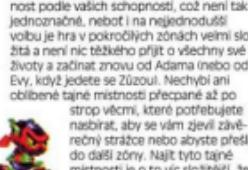
Score	79%
Název hry:	ZOOL 2
Výrobce:	Gremillia
Záhn:	Pohádky
Styl:	Akční
Počítač:	PC, Amiga
Oblastí:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	85%

RECENZE

Nemyslete si, že budete jen chodit po zónách, skákat z plošin na plošinu, střílet chlupaté potvýrky, sbírat předměty, očlat sápy a piruťky. To je jenom vaše hlavní činnost, ale díky budete provozovat i jiné speciální věci jako např. rozbití vajíček, stán, podstán, střílení do vloček, aby se vám objevily kostky ledu, po kterých vydáte výšku výšku. Použijete také letadlo hada, které vás dopraví tam, kam potřebujete. Myslím, že se u nás tento služebník tam, tento malý doplněk hry spolu s lyžováním, kterého si také užijete dost, je velice výstřílný a hráči ho rázem.

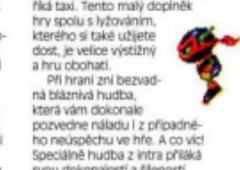
Při hraní zde zavídat, bláznit a vymýšlet nové akce, která vám dokonalé požadována náladu i z připadnouho neúspěchu ve hře. A co víc! Speciální hra s intráří příkážkou s využitím dokonalosti snad i hlučného. Bohužel, není možné, abyste se ve hře vychutnávali postehu hrdyně a zároveň slyšeli i zvuky, což mi připadá povídání. Vzhledem k množství animací a paralelní grafiky v paměti se budou majetek pomálečských počítaců potýkat s trháním obrázkov. Pro jeho zmírnění je zde kromě vypnutí pozadí také možnost modifikovat velikost obrázků.

Až na malé nedostatky, které nějak neomezí vás zážitek, se mi hra líbila. Sice vypadá trochu jednoduchá, ale rozhodně je zábavná a to je hlavní. **IRENA**



z mistrovství přecpané až po pravé věci, které potřebujete nasbírat, aby se vám zjevil závěrečný strážce hada abyste přešli do další zóny. Najít tyto taří mistnosti je o to víc složitéj, že se k lidem mohou naházet uprostřed zdi, kam jede by mohl nechat.

Samožejmě se nezapomnělo na spoustu neviditelných plošinek a skrytých bonusů. Nejdřívejším bonusem je například „Rozdívání“. Po získání tohoto bonusu se vše postavíkova rozdíl na dvě a nastane tak nemožný zmatek, že už ani nepoznáte, kde je kdo. Při tom všem musíte mit neustálou na paměti, že malé velice malo času, protože časové mezení této hry je až příliš krátké. Krutí jsou k vám i nepřátele, kteří se po zabití drží objeví zpátky na svém mistě a někdy dokonce přímo v samotném Zoolovi, což mu okamžitě přivede potíže, protože před něčím, co se objeví přímo ve vás, se težko uskakuje.



www.oldgames.cz



RECENZE

score **51%**

Název hry:	HOCUSPOCUS
Výrobce:	Apogee
Záhr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Oblastnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	35%
Atmosféra:	40%
Grafika:	45%
Zvuk:	65%

Hocus Pocus



Jak to bylo. Letí dva metopiffi a najednou jeden z nich povídá... uši si to negamatuši. Škoda.



Hoprá...

Všechna síla

Mříž má svůj původ v magických krystalech, drahokamech, které rezonují, když jsou pochomámané. „Musí poznatky krystaly každém těle velkou protivníkem, aby jim sebral jejich magickou silu.“ řekl Terezin. „A když se někomu z neptáče, řekneme, „něco přihodilo“, nikdo se nebude stěžovat, jesti vš, co tim myslím.“

CESTOVÁNÍ ČASEM - PRVNÍ ZKOUŠKA

Rada fikanty využívala takové zkoušky, aby se zbavila trápnych protivníků, kteří ji znehozívali kontrolu jejich území. Nejprejmennější byl Blázen mlinič s Mellenwahu. Tito mniči strážili jejich Čest Magických Cest, rozsáhlých zkratek s jejichž pomocí mohl cestovat do jiných částí na jiných dobi Země Mříž. Chetil vybrat mytné od těch, kteří cestovali po jejich cestách, a ty patřily k nejzkušenějším cestám v zemi ihlavně cesta k Náherným Amazonským kmenům před Časem Satu. To radu samozřejmě obdrželo, takže četla mničky „odstranit“, aby mohla pokračovat ve svých amazonáckých bádáních.

ROZTRÍSTĚNÉ SVĚTY - DRUHÁ ZKOUŠKA

Když dávno v cestech Opravdu Verkovo Oříšáře, části Země Mříž vypadaly na jiné místo a do jiného času, spojeny pouze Česarami. Ve fruktujících magických energiích se vytvořily podivně kreatury a některé z nich byly velmi milé. Neméně mili z těchto mutantů byl



Není nad malá a rozmotaře stvorem. Ale počká - kde je vlastně hrátelek?

Stromoví Démoni. Lidé užívají tyto stromy k věštění oprátků, staví na nich pevnůstky a uřezávají jejich části, aby jim nepotkodí střechu a tak. Stovky let v sobě stromy držely své „stromový hniv“ až jim mág umoznil ziskat vědomí. „Protože vypadáš jako spouta těch mladých jinochů, kteří po nich žíhali po sládce.“ řekl Terezin, „můžeš se dostat do potíží.“

ZBORCENÝ A VYČERPANÝ - TŘETÍ ZKOUŠKA

Nejnešťastnejší a temná území podél cest obývali Odpužujíci Sedí Draci z Higgendronu. Tito draci byli velmi frustrovaní a hladovi, protože mili problémy prolezet skrz Menší Cesty, které vedly ke krásným průzemíům. Nikdy se jim nepodařilo žádnou najít, až k tomu i často museli velet na ústup. Tato frustrace se přenesla na každého návštěvníka jejich území, většinou ve formě tebožatých ohavných koulí.

„Ukradni jejich krystaly,“ řekl Terezin, „nebo tež oddrakujeme domů v kabici. Iha ha ha, takové kouzelnické vtip, znáš to?“

CÍL DOMOV - ČTVRTÁ ZKOUŠKA

Dlouholetí odpovídají rady je Trolodon, dlivejší Hlava rády, my je to ještí zapříštější neptitel. Co začalo jako bezvýznamná pře nad tim, jaké rádoby nakoupit do jidly, vystřílo ve vásnivě nepřestávající hroznici dokonce zmínených samotních Magických Cest. To je bolestné sdělení pro tebe, pro kterého jsou Magické Cesty jediná možnost, jak se dostat domů. „Trolodon chce sám zničit Zemi Mříž,“ řekl Terezin. „Naokopni mu ten jeho smradlavý magický zádek.“



Když dávno Země Mříž byla v Zemi Mříž kouzelnický účel Hokus Pokus. Stavovali sbílek a ferli, aby se mohli statis opravdu a možnou Carrotijem a moli s hrbitoví usednut do kresta v Carrotijedné radě. Kada vzdále Čest Země a být jejm Česem je nejvyšší čest. Říkali to pomáhat dozvánat opravdu dobré stoly v restauracích?

Hlava rády, Terezin, nikdy nevíří, že by se Hokus chtl naplnit věnován studia tvětane predvedení knollík bezsouzenou malívek v jeho kouzelnické knize, a tak má připraví Fada skály, kteří z nich nebezpečnější než předešlo.

A aby bylo ještě hůře od rohu k rohu pakla podlaha - redakci. Hokus se nemohl sázet se svou obrovskou lásku, ukázkou krásou a dobré prokreslenou Popgapa, dokud se nestane členem rady.



Na to, co Hokusovi zbyvalo, Rastoučké s řadou, Slemow a Plegnowa Pokusovými, a vydal se splitit skoky zdeho Terezina jenom s jeho odhadováním a náhodně učiněným ochraněním kouzelnickým olejem. Vzal si seba také netkenně kapesi Ozafají kožuš, který by se mu také mohl hodit.

Abychom věděli, jak si veděj, Terezin obvykle promítne svůj obraz na místě kole buděj, a když bude mít dobrou náladu, bude k tomu mluvit ochotně a poradí i v dřívicím se nebezpečí. Nebo, což je pravdopodobnější, bude k tomu velmi hrubý. „Hodně štěsti mädy carodži!“

Tak, to bychom měli. Hokus se vydal na cestu, a protože Terezin mu není přál, přišel nákloněn, nebdaje mu moc od noci do noci pomocí nikdo jiné než právě vý.

Aš tak je uvedena nová hra firmu Apogee: Hokus Pokus. Co si budeme vyráprávě, grafika opravdu není nikak výška. Na jednom inkldky dvou pozadí se pochybuje určitě označení podél sprátku, z nichž jeden je právě Hokus. Hokus může chodit, skákat (padat) a stylit kouzlenice styl. Ale to neni všechno. Protože Hokus je chyták, na kterého si jen tak něko neplije iprobrit myšle, že si čmáral ty obrazky do kouzelnické kniny, dokáže se snadno vysporáchat i s leteckou pádkou či knoflíkem (prospíte, samozřejmě dlečkem). To ale není všechno. Hokus je také velký slata, protože ty všechny diamanty a všechny další významné hranáčky, které v každém levelu postírá, by jen tak někdo neunesl. Hokus je zkrátka chlapík. A to je správný chlapík, protože i když je s ním nedělámečk, tak on nikdy k necestnostem neukoukne. Vzdyž na něk téžek sládká odměna ve formě dobré vykreslené Popgapa. To už je opravdu motivace, která musí alespoň na těch 36 levelů vydřet.

„Kdo nevěří, at tam běží!“ říká jedno staré

UVULU

Netrvalo dluhou a ságou o tajemných kryštalech zemí Arborera, o boji dobrá proti zlu, o hrdinství a statečnosti pokračovala další hraou stejněho žánru (tedy Fantasy dungeon). Vznikla hra ISHAR - THE LEGEND OF THE FORTRESS a v svou dobou znamenala mění revoluční. Naostatními dungeony vynikaly především dokonalou grafikou, realistickými zvuky, propacovaným příběhem a použitím atmosféry. Další hra v řadě byl ISHAR 2 - MESSENGERS OF DOOM. ISHAR 2 zaznamenal oproti svým předchůdciomnoha vylepšení, byl mnohem rozšířenější, propacovanější a hubil. Přesto ale styl hry a její atmosféra zůstala zachována, a tak i s ISHAR ziskal obrovské množství příznivců právě díky svému nezaměnitelnému rázu. ISHAR 3 - THE

Bylo, nebylo, před davnými a davnými časy v dobách zahalených mihou všešlou z prvních integrovaných obvodů pod plástikem tmy bližajících monochromatických monitorů v frekvenci děrovacích pásek vznikla hra CRYSTALS OF ARBORERA francouzské firmy SILMARILLS...

ishar3

The Seven Gates Of Infinity



Interakce s postavami je na úroveň. Hlavně ale je vůbec nějaká, a to je důležité.



Dnes již legendární hra ISHAR. Jak je to dluhou, co jsme ji dobývali z rukou Krogha v prvním dílu? (druho - red.)

SEVEN GATES OF INFINITY je v současné době „spíškou ledovce“, že to poslední díl dnes již kultovní hry a i přes některá vylepšení a změny je to pořád starý dobrý ISHAR - takový, jaký milujeme.

Arborera zde již dluhou dobu v mlhu a pokoj zly kouzlení Shandar bylo dávno poražen a v zemi panuje klid a mr. Blíž se však doba Velké Konjunkce planet a s ní nové nebezpečí, nová zloba. V době Konjunkce se otevří brány Času za nimiž leží nové země a tajemná místa, v době Konjunkce podle starobylého Proorací objeví mocný kouzleník a vezme sebe podobu něčeho strašného a hrůzného, v době Konjunkce přijde skupina vyvolených dobrodruhů a postaví se zlou na opěr, v době Konjunkce se podehrává ISHAR 3.

Na první pohled je všechno při starém. ISHAR 3 je tak opět fantazie dungeonem plným elfů, hobitů, skřétů i lidí, dungeonem kouzleníků, bojovníků, kleriků a lúďníků, dungeonem starobylých měst, zasmězených plání, hubotních hvozdů i podzemních kobek. Pohádková atmosféra čísi ze všech zákoutí hry a vyzívá každého z tro-

chou fantazie k cestě za dobrodružstvím, slávou i většinou dobrá nad zlem.

Už druhý pohled skýtá pozornemu hráči a znalcům ISHARU mnohá příjemná překvapení. Tím prvním je grafika. ISHAR 3 zadílna, na rozdíl od předešlých dílů, rovnou ve městě Koren-Bahrnu a umožňuje tomu hráči odi už od samého počátku. Jistěže byla grafika předešlých dílů skvelá, je tady fantastická. Kromě dokonalé propracovaného pozadí jsou všechna stavěná kreslená s neuveritelným smyslem pro detail. Chudinské čtvrti města s dřevěnými domky a zapadlými hospodkami oštěje konstrukci s výstavbou a vysokou zdí obecnou obojoj čtvrti a bohatých s divadlem, knihovnou, bankou a palácem. Ani grafika dalších částí hry nerušitá pozadu - byly-li hory na

JON'S LAND v ISHAR 2 něčím vyměněná, jak bychom potom měli nazvat tyhle? A jak označme obzvungi, podzemní bludiště, lesy? Kromě perfektní prostředí jsou tady i perfektní postavy. Při pohledu na pociťte a pečlivě vykreslené postavy chodců, fermesníků, stráží, jezdci na koních, mužů se psy i nastrykovými dam a lehčích žen ve městě poznamená, že SILMARILLS usil pékný kus cesty.

Systém hry zůstává nadále stejný - pět postav různých rass a povolání, systém kouzlení na zkušenosnost a povolání, rozestavování postav ve skupiny, měchání kouzel z klasických lektvarů, automapping. I tady jsou ale jistá překvapení ilespoň proti, kteří znají ISHAR 2 - poprvé v historii ISHARU je tady totiž možné vytvořit a pojmenovat si vlastní postavy, na mapě se objevují štípy označující dôležitá místa a profle lokace (krámy, obchody). Interakce s jinými postavami je rozšířena o možnost odpovídat na různé akce a reagovat na situace (většinou anony), interiéry jednotlivých hospod se tříš a lší se i jejich názvy, je tady



Grafika ve městě je něco ve stylu „žáka“, je TOHLETO všechno možné?



Kouzlo a magie je hra plná. I v lese.



I automapping dlej! Ještě zmrá - na mapu se už zakreslily i důležité lokace.



Soutěží jsou všechny. Tentokrát dostaly i rozechvělé lucernicky k zálibinám.

pár nových a skvělých zbraní a brnění, v bance je tentokrát i sejf na uschovení cenných předmětů a rozložitelné peněženky ve skupině je vylepšeno. Navíc se kromě cestování v prostoru dočkáme i cest v čase, takže se na jedno místo podíváme i několikrát v jiných obdobích. Dobrý nápad, ne?

ISHAR 3 je samozřejmě i rozšířenější než jeho předchůdci - několikrát bran veda do zemí ne menších než jeden ostrov v ISHARU. 2 icou je hodně velký kus země, pro ty, kdo ISHAR 2 neznají. Všechny díly je tady konečně kláden i na interakci s postavami, takže to vypadá, jakoby SILMARILLS soutažně a cílevědomě dodávali svoje produkty k dokonalosti. ISHAR 3 k tomu totiž nemá vůbec daleko.

Je to trapné, ale blížíme se k závěru našeho mírně nostalgického, trochu retrospektivního a zčásti optimistického povídání o nové hře ISHAR 3, která jde zaslákat všechny milovníky dungeonů v širokém okolí. ISHAR 3 je super a soší a k jeho úspěchu dozajista přispěly i fakt, že na poli dungeonů panuje již po dlouhou dobou nedváděnou suštu. Patří-li tak alespoň části mezi příznivce pochlebek, Fantazie a dobrodružství, nebojte-li se dráku a chciče-li se zase jednou ponocit do nějakého opravdu dobrého dungeonu, nenechte si ISHAR 3 ujít. Na druhou stranu - pokud vám předešlý díl někdy neplatil, nechte, že to nemá cenu se s ISHAREM 3 zdržovat, protože tady, buďtež, iore nás ostatní však samozřejmě náštěsti zůstala podstatná a kličová část systému hry nezměněna.

ISHAR 3 je zkrátka pokračováním slavné legendy a díkem o tom, že ještě pořád existuje série her, ježich pokračování můžou mít všechnou kvalitu na rozdíl od některých odrazujících případů išeré série LOTUS, EYE OF THE BEHOLDER a další. ISHAR 3 totiž nejen splní všechna vytoužená přání a očekávání, ale fadu z nich i překonal a to je přesné to, jak má pokračování slavného předchůdce vypadat. Ale kdo věd, třeba až budeme jaký stáří kmeti hrát hru ISHAR 123 - THE TWO HUNDRED DOORS OF HELL, nekonečně si, že kvalita posledních 100 dílů se přece jen mírně dolu.

ICE

Score 88%
Název hry: ISHAR 3 - THE SEVEN GATES OF INFINITY

Výrobce:	Silmariis
Zán:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítací:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Totální hit z konsoli udeřil plnou silou i na ostatní počítače, konkrétně na stroje řady PC. Notorickým nečtenářům nadpisů článků připomínám, že tento fotbal má název FIFA INTERNATIONAL SOCCER.

Nevím jak pořádně začít, protože myslím na hodně věcí. Třeba na to, že MS v kopané už skončilo, že je venku hezky, kam a s kým počtu večer a myslím také na to, že FIFA je běžná hra. Chci být upřímný, že nemusíte mít FIFA, obliběnýlo jenma pětadvaceti mlatých psíků, FIFA je smysl života, chci se ozvat s FIFA. Notorickým nečtenářům, rubriky věnované konsolím ale musím připomenout, že hru FIFA INTERNATIONAL SOCCER jsem recenzoval již v čísle 8, a to ve verzi pro SEGA MEGA DRIVE. Myšlenky se o tom co chciše já moc dobré vím, co si temperamentně vás pomysl, ale na MEGA DRIVE, EA FIFA lepsi. Díky tomu, že systém hry je velice dobrý a propracovaný není rodiči příliš markantní, ale přece jen je postihnutelný. To je, co?

FIFA INTERNATIONAL SOCCER patří do obrovské vlny fotbalových simulací, které se vyrábí okolo letosního MS světa. Patří ovšem také do vellce úspěšné série EA SPORTS, kterou si firmy ELECTRONIC ARTS dobývají těžce udržitelné pozice na herním trhu. Notorickým zapomnělcůvem připomínám, že do této série patří i veleúspěšný sportovní hra NHL HOCKEY, která stejně jako FIFA má svůj původ na konsolích, ze kterých byla převedena na PC.

Notorickým odpůrcům sportovních simulací a sportu vůbec bychom rádi chtěli



Braní dokáže mechny zachránit leccos. Možnosti...

naznádají, že se tady nemají ani v nejméně čeho bát. FIFA je totíž pro každého.

Něco stručného o systému hry - z fotbalových simulací jsme zvyklí na rozsáhlé předvýběry jako volba druhu zápasu (I. liga, exhibice, turnaj, play-off), výběr tímu, volba povrchu hřiště, počasí, nastavení způsobu hry (pliskání ofsařů a faulů), hromadka statistik a další serepetičky. Nemusí smýšl zdržovat, že nic z toho tedy nedochyb. FIFA má však něco více, než ostatní fotbaly - možnost hry dvou hráčů proti počítači, širokou paletu ovádání (při ovádání z klávesnice) a především běžnou možnost ukládat zářezu vybraných akcí na disk a možnost jejich libovolného přehrávání.

No rozdíl třeba od slavného SENSIBLE SOCCER, který se v současné době znovu vraci v podobě reedice s upravenými týmy podle MS 94, nepracuje s realistickými sestavami světových mužstev, ale vytváří neexistující jména hráčů na základě povahy země. Nicméně národní týmy disponují svými kvalitami a zápojí, které se projevují i ve hře. Nic z toho by i přes nepochybnu propracovanost a výpěstkovost nestavilo FIFA INTERNATIONAL SOCCER tak vysoko. Pojdíme ale dál.

Některé lidé tráví svůj život hraním nejrůznějších fotbalových manažerů, kde sledují statistiky, volí strategie týmu, nakupují hráče a provádějí další skoříňky bez ohledu na grafiku hry. Téměř v křížku patříte do této skupiny budeš asi úplně jedno, že FIFA je technicky naprostě dokonalé zpracování. My ostatní ale budeme chvíli tuhé zírat, posléze skočíme po joysticku a dáme se do toho!

FIFA patří graficky mezi nejlepší fotbalo-



Bohové když nejsou tak seadnou záležitostí, jak by se na první pohled mohlo zdát.



0:0? Tak tohle završené diousne nevýdrž...

vě simulace viděné na monitorech domácích počítačů. Nejen, že je grafika perfektní - isometrický 3D pohled na hřiště, velké postavy hráčů, dokonalé, tedy DOUKUJÁK animace a neuvěřitelná šíla pohybů hráčů s mlžem vzbudí na rtech většiny hráčů mimr. „ááááááá“ Ovládání je poměrně komplexní a rozsáhlé a chvíli trvá, než člověk přejde do kroku - tím větší radost bude mít ale z doble zvukidutnosti techniky a efektivních kousků, které si hbitě nahraje na disk a při nejlepší příležitosti předvede chtivým kolegům.

Pokud jde o práci s mlžem a animaci hráčů, je neuvěřitelně rozmanitá - ke zvýšení autentичnosti přidali autofi a i jasající a pohybující se tribuny plné fanoušků s nejrůznějšími rekvizáty (lžepice, transparenty, vlajky, balónky atd.) a hlavně fantastický a atmosférický zvuk jako jasání tribun, plískání při Faulach, stvorový zpěv, povzbuzování. Po stránce atmosféry je FIFA opravdu neprekonatelným kusem software.

Buňohu, mi na světě není dokonale, a tak má i FIFA svou nedostatků. Prvním markantním nedostatkem je nedostatek kontroly nad hráči. Přepínání ovádávaných hráčů je problematické a počítáním ovádávaní hráči vyvijí takovou aktivitu, že doylev občas neví, jestli hraje na nebo počítá. Chvíli možnost procvíčování jednotlivých legracíků, protože počítáním kontrolovali hráči svůj vliv v mili a mili a hra pro dva hráče není velkým pomocníkem. Ovládání na PC je trochu problematické - chvílemi to

Zelená je tráva...

Score	83%
Název hry:	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Výrobce:	Electronic Arts
Zámr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosfera:	90%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

vypadá, jako by postavy klouzaly po ledě a jejich běh vypadá daňově nevhodně. Nejhorší ale je, že po opravidovém požátku ze hry budete potřebovat hodně rychlý počítač. Hra si cenu neklade příliš vysoké hardwarové požadavky, ale pomalý procesor se rychle projeví - pomalejší počítač (386/40MHz) nestád totíž udržovat scrolling tak rychlý, aby byl mít neustálou uprostřed pole, a občas i v kouličkách z obrazu, chvílemi i do branky, když se rychle pojede.

Tvoje drobnosti ale nemění nic na tom, že FIFA je perfektní. Rozhodně patří mezi nejlepší produkty z letošního fotbalového silného a dost možná i mezi nejlepší fotbalové simulace vůbec. Nemusíte být ani zafanatizovanými fanoušky, vaši hymnou nemusí být „Zelená je tráva“ a nemusíte si vás žítovat na stadionech, abys si vás hrá podmanila. Ale společně nás si podmanila i bez toho.

ICE



Jste přešli v pirátském přístavu. Vidíte nádherné lodi, dokonale pojedoucí a nejlepší prkenou Sarvátka v popředu. A hodej měci, taky.



Polyklini moží patřit do jednotky ke standardním dovednostem každého správného elfa. Nebo...

*„A Elbereth Gilthoniel,
sillivren penna miriel
a menel aglar elenath!
Na-chaered palan-diriel
a galadhremmin enorath,
Fanuios, le linnathon
nef aear, si nef aaron!“*

Tam, kdeši daleko

v temných hvozdích a ztichlých silných dřavích předků, žije národ jehož sláva již dávno pomínila. Národ moudrých mužů a žen, národ mnoha slavných bojovníků. Ale dnes, kdy člověk zažívá většinu především bojů a vzývá jen toho jediného, ztrácí lidový hrdý Elf. Na své slabosti a bojovnosti. A tak poslední z etnických králů může jen nedůlně přihlížet k zkroušené očekávání zákruh svého lidu.

Vratme se však do dálno minulých časů rozkvětu elfské říše

a nechme se unášet sadykm hlasem vypravěčovým do hloubí temerného, avšak krásného přírodu.

Býlo to tehdy, kdy král elfů Gil-Galad vlast moudrce a spravedlivé, v dobách, kdy „Píseň“ byla ještě živá a všincí se hrdějím hlesem. Tenkrát bylo zvykem etnických bojovníků pořádat četné zápasy a souboje. Nebyly to však boje na život a na smrt, neboť národ elfů byl myrmilovný a k násilí se uchýloval jen v dobách ohrožení vlastní země. Velcí bojovníci s při této utkání den dokázovali vysplít v bojových uměních a chrabrostí svých rodů. A tak po-

ELFMANIA

každý rok bylo v období slunovratu vybráno vždy po jednom bojovníku z každé země elfů, kteří zastupovali při údržbách svých rodů a svou marku. Setkali se tak vždy bojovníci ze zemí Sevuru, Jiru, ze zemí u Moře i Střední marky. Zanechme však nyní vyprávějeno příběh a vzhleme se do doku státech etnických bojovníků, bojujících za čest svých rodů.

Jste-li alešpon trochu bystří, jistě jste z předešlých pochopili. Při pohledu na toto dílo si jistě vzpomenez na klasiku tohoto žánru - Body Blows či Mortal Kombat (SCORE 5, 80%, se kterými má ELFMANIA velké množství shodných rysů). Podobnost je značná především s programem Body Blows, od firmy Team 17, ze které si aši programátoři a grafici Elfmania vzali příklad. Jiné to totiž spis vypadá, že jej do průměru obecně, než je ale v podstatě upřímo jedno. Ted alesyž zpárky ke hré samotné.

Hned na úvod se objeví mapa celého království s jednotlivými lokality a jmény bojovníků, zastupujících tu určitou zemi. Není tedy nic jednoduše, než si vybrat hrdinu a jít vstří litým soubojům. Asi by se smíšlo porozprávat něco více o bojovnících samotných, ale budete si jist, že je to neudělam. Ona totiž ta particka, že které si můžete vybrat je jakýmsi spojením Romského náro-



„Elf“ král přešel šířeti se „elfi“ same zápasila. Dobrý Bože!



Exhibitivní zápas v severních vesnicích, všimněte si potěšujících mincí. Jste daleké?

DRUHA STRANA MINCE

Ne, že bych chtěl kazit někomu dojem z cituplného líčení etní komunity, ale ELFMANIA nemí zase tak dokonalé SUPER Jakysi „innovativní“ systém sbírání mincí a nakupu postav, nesneseťme špatně speciální pohyby, prkenné ovládání postav v letu, pomalé reakce a trapecné pomále otáčení tahoucí tuhle graficky jistě péknou postavenou hluboko, přehluboko k zemi.

LULE



To ve vzdálence je elfi Arab, co se skále na zemi je OPRAVDOU mat.



„A takže jsem mu ukládá kočku...“

Score	70%
Název hry:	ELFMANIA
Výrobce:	Terramarque
Záhn:	Fantasy
Styl:	Bojová
Počítač:	Amiga
Oblastnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%

a v budoucnu pravděpodobně objevěných, hudebních stylů. Můžete tak narazit na brutalní „revoluční“ rytmus ve spojení s potiskovými pavuzky faktoričkou římeny, či bohatou scénickou hudbu smíchanou s duchapříjemnými hlasami podřezávacích prasat. To všechno nemá zdaleka všechno. Každý z bojovníků zvládá hadu specifických výkroků, kterých hojně využívá na začátku každé úrovni i v jejich průběhu.

V tomto ohledu je velmi sympatické vidět dokonalou podobnost jednoho bojovníka s clemem naší redakce - Petrem Lee. Nejdřív se však jen o podobu hlasu, ale i grafické ztvárnění a animací postavy, že k nerozpoznání od našeho většího bratra! No tak, red. i spolupracovník. Schválil, jestli ho počte. Voditorem vám budeť jediný fotografie ve Score 28. Tak už dost! Ryche pryč. Na všechno Pet Lee je ... Taže asi také.

V mnoha ohledech je Elfmania skutečně velmi kvalitní hra. Jedinou chybou je aši skutečně její pomalost při některých náročnějších operacích, ale i to se dívkou v pohodě přežije. Jenom z výrazných kládů je především to, že si po dohrání určitě úromně můžete za peníze vyměnitě z vásich protivníků, dokud koupit nějakou další (z českých možností postavu, která vám bude vše využívat okly svým větším schopnostem). Jinak je ale Elfmania docela složitá a budete se muset velmi dlouho snažit a ohnout všechny svými údy, abyste ji dohráli. Ale moc to nepřehnáte, protože je žalí a před páry dní začala ta ... skola. A! Elbereth Gilthoniel!

TV

score?

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

Stejně jako život či voda je SCORE vzácné, vyhledávané a žádané. Nikdo z vás by pravděpodobně nechtěl úsměv s chybějicimi zuby či ruku s chybějicimi prsty. Pokud vám chybí některé ze starých čísel SCORE, neváhejte a starší čísla si objednejte dříve, než to udělají ostatní. Postup je däbelsky jednoduchý - cena jednoho výtisku SCORE činí 30 Kč. Tuto částku vynásobte počtem starých čísel, o která máte zájem a připočtěte částku 12 Kč na poštovnou. Výslednou částku poukážte složenkou typu C na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupskovo náměstí 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu složenky, do zprávy pro příjemce čítelně napište, o která čísla máte zájem.

Historia Magistra Vitae, tedy - dějiny jsou učitelkou života a ze starých čísel SCORE se jistě dozvite spoustu zajímavého. K čemu by ale byla minulost bez budounosti? Nabízíme vám budoucnost v podobě dalších výtisků SCORE, které se ve vašich rukou objeví ve stejné době, kdy se dostanou na pulty prodejen s jediným rozdílem - za doručení až domů nezaplatíte ani o halír více než za shánění a boje s dalšími kupci SCORE. Chcete-li se stát jednotlivcem SCORE, obdržet navíc tři kupony v hodnotě 120 Kč, které můžete jednotlivě použít na slevu při nákupu her od firmy VISION a mít tak SCORE v podstatě **ZADARMO**, vypíšte složenku typu C, poukážte ji 360 Kč na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupskovo náměstí 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu, do zprávy pro příjemce nezapomeňte napsat, od kterého čísla chcete SCORE dostávat.

1 SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD

2 FROM THE DARK, RED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF DREAMS... plakát: SUBWAVE 2050

3 GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITL DIVIL

4 SIMCITY 2000, LITL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST

5 THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY

6 BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER

RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N' STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST

PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDAL 2, MR.NUTZ, LAWNMOWER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR

OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD



8

REZENCE
závod
tipy&triky
novinky
postava

REZENCE
závod
tipy&triky
novinky

PODZIM V ISHARU

Chcete si na podzim udělat prázdniny? Tak zapomeňte na Chorvatsko či Kanárské ostrovy.

- nejlákavější místo tohoto roku bude Ishar, kde každý den nabízí něco nového.

Bude stát tváři v tvář smrti, ve chvíli kdy to budete nejméně očekávat (OK, tak to tedy má nejakou podobnost s Chorvatskem), bojovat s mystickými monstry, prozkoumávat douporná i maznáma místa nebo jen hledat dřívno ztracené poklady - vyber záležit jen na vás!

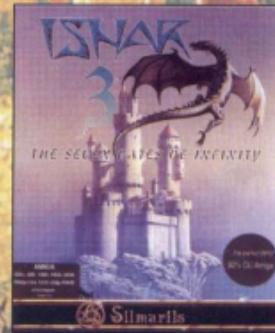
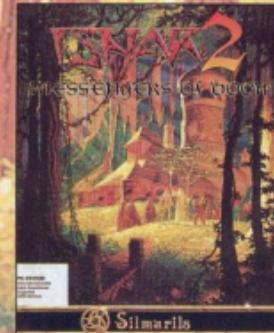
Ted jsou tady tři části Ishar trifilogie, ze kterých si můžete vybrat, včetně dlouho očekávaného ISHARU 3. Všechny tři části jsou dostupné pro počítače PC.

AMIGA / AMIGA verze Isharu 3 vyzaduje 1 MB CHIP RAMI, jestli vám jde jen o krátkou prázdninovou vycházku, máme speciální nabídku na ISHAR 1 & 2, kde můžete získat levoučkovou část na jakýkoliv formát za pouhých 599,- Kč. Jestli jste v těchto místech už byli, určitě se budete chtít podívat do upře nového ISHARU 3 za pouhých 1149,- Kč pro PC a 999,- Kč pro AMIGU.

AMIGA 599,-
A 1200 599,-
PC 599,-
CD ROM 599,-

AMIGA 599,-Kč
A 1200 599,-Kč
PC 599,-Kč
CD ROM 599,-Kč

AMIGA 999,-Kč
A 1200 999,-Kč
PC 1149,-Kč



Prosím, zašlete mi

ISHAR 1

AMIGA (599,-Kč)
A1200 (599,-Kč)
PC (599,-Kč)
CD-ROM (599,-Kč)

ISHAR 2

AMIGA (599,-Kč)
A1200 (599,-Kč)
PC (599,-Kč)
CD-ROM (599,-Kč)

ISHAR 3

AMIGA (999,-Kč)
A1200 (999,-Kč)
PC (1149,-Kč)

KOMPLET ISHAR 1,2&3

AMIGA (1899,-Kč)
A1200 (1899,-Kč)
PC (1999,-Kč)

Jméno:

poštovnéKč

Adresa:

CELKEMKč

PSC: MĚSTO:

Objednávku zasílejte na adresu **VISION**, Ve Střešovičkách 1, 169 00, Praha 6.

Poštovné a balné čini při objednávce

1 kusu Kč 50,-

2 ks Kč 75,-

a 3-5 ks Kč 100.

www.oldgames.sk

RECENZE

Score **84%**

Název hry:	AEGIS DEFENDER OF THE FLEET
Výrobce:	Software Sorcery
Zánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC CD-ROM
Oblastnost:	Voltitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%



Křížník třídy Ticonderoga - náhled hrdiny číslo 1.



Jedna z radarových stanic na palubě.



Dokonalé přehledné taktycké polohy umožňuje maximální orientaci.



Aktivované zbraňové systémy je kreslo mimořádně slova ohlašovacím i digitálnězpracovaným animovaným sekvencemi.

nasazení všech jednotek.

Nepřáti mezi lidi, kteří námořní bitvy nemají rádi, a proto vám snad už ted konečně něco prozradím o hře AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET.

Na poměrně neznámé firmy Software Sorcery je založena na nedavno odatných informacích o výzbroji US NAVY a jako první tak dává možnost proniknout do tajemství současné výzbroje amerického válečného námořnictva. Na rozdíl od hry HARPOON nedává AEGIS možnost ovládání celých bitev ze strategického pohledu a fizesi různých jednotek - AEGIS je simulátorem jediné lodi - amerického raketového křížníku třídy Ticonderoga, vybaveného nejdernovější systémovou i zbraňovou technikou. Na palubě křížníku nalezneme kromě senzorových systémů, pasivních i aktivních sonarů a radaru i raketovou silu s raketami TOMAHAWK, SSM, HARPON, SM-2MR. A/s ASROC, 120 m paraburnový kanóny a torpédy Mk32 a Mk36. Ne, ne, ne, hráč vás nechce, abyste měli dokonala přehled o výzbroji současné US NAVY a já vás už nezahájil proto, že bys si snad myslíš, že tak detailní přehled mate. AEGIS je totíž hra maximálně otevřenou a přítelkou.

Pomínáme-li dětský snadné ovládání všech palubních systémů, které jsou uspořádány s účelem přehlednosti a pořádkem, až riky kapacity CD-ROM nabízí mimo jiné i obrovské množství informací připustných v kterékoli části hry. Nejen, že databáze obsahuje presýp manuál, bibliografii, vysvětlivky originálního značení jednotek, nadherné fotografie válečných lodí v akci, ale najdete v ní i několik set dalších položek - informací o všech třídách lodí, letadlech a dokonce raket, jsou k dispozici spolu s nákresem daného plavidla, jeho specifikacemi a popisem všech zbraňových systémů.

AEGIS je zasazen do válečných konfliktů od roku 1982 do roku 1993 a zahrnuje operace námořnictva v Falklandských ostrovech, v Libyi, Perském zálivu, Černém a Adriatickém moři. Mise jsou plánovány tak, aby měl hráč možnost proniknout do jejich scény, naučit se různým taktilním a využívat obrovské možnosti současné námořní strategie. AEGIS je primárně zaměřen na obranu spojeneckých konvojů, nicméně pod tímto termínenem

se skrytá obrana před vzdutými, námořními, podmořskými i pozemními cíli, útoky na pobřežní pozice, hledíkovní, pronásledování nepřátelských svazů atd.

Celá hra je nesmírně přijemná na ovládání a co víc, divácky velice přitažlivá. Běží jak ve VGA tak SVGA módu a na rozdíl od ostatních "starých" multimedialních projektů nepotřebuje Windows. I tak se však můžeme těšit na nadherne filmové sekvence vystřelených raket či střely palubních kanónů, nechybí samozřejmě ani miluvené slovo komentující průběh operaci, samozřejmosti jsou i animované sekvence mezi jednotlivými misemi, ve kterých vidíme ukázky z filmových archivů US NAVY, stejně jako poctivé nákresele nebo obrazy televizních hlasatelů či vlnníků představujících komentující průběh operaci.

AEGIS je simulátor jediné lodi, na které si autoři dosud dostatečně zaleptěli na to, aby hráči neplapadla hra příliš složitá a náročná. Na rozdíl od ostatních simulací obsahuje jedno perfektní vylepštění, kromě standardních stanovení jako můstek, rizen, palby, komunikace, navigace a radary obsahuje hra i tzv. taktycký point, že je dokonalý 3D model současné situace, že si hráč může nejen prohlédnout 3D modely lodí a orientovat se na bojisti, ale také z tohoto stanoviště ovládat zbraňové systémy lodí, případně závit na pomoc k titku linie jednotky. Složitá změť znácek a císel odrážející některé hráče od strategických her se tak mění v perfektní a náročnou (i když mírně nerealistickou) podívanou.

Závěrem bych chtěl vyzvednout to, co podle mého názoru staví AEGIS vysoko mezi strategickými hrami současnosti. Kromě divácky přitažlivé prezentace, která přiláká všechny, je totíž i dokonala hratelnost a zábava, která zaručuje snadné proniknutí do deje, rychlé ovládání palubních systémů a díky nastavitelné obtížnosti i rychlé posílání přes nepřátelských lodí do hublin oceanů. Nemáte chut si UŽ KONEČNĚ na svém počítači zkoušet něco takového?

AEGIS Guardian Of The Fleet

Jsou lidé, kteří se domnívají, že nejlepší způsob, jak využít potenciálu CD-ROMu je napcat do něj co nejvíce animovaných sekvencí s přípitomělymi či podprůměrnými herci a nechat hráče rozhodnout se o jedné ze dvou možností, aby se mohl na „film“ podívat do konce.

Nepatrím mezi

takové lidé. Zkušenosť ukazuje, že nejlepší tituly pro CD-ROM jsou takové, kteří by v podstatě mohly mít svou disketovou verzi, ke které je díky CD-ROM přidáno par digitálnězpracovaných animovaných sekvencí. Příklad BATTLE ISLE 2 (SCORE 6, 91%) je natožití výmluvný, že se tímto problémem nebudu dál zabývat. Berete to jako fakt.

Existují i takoví lidé, kteří nemají rádi válečné strategické hry a simulátory, kteří „toho není moc vidět“. To znamená, že veškerá akce se odehrává na symbolických mapách s několika obrazky bojových techniky.

Nepatrám mezi takové lidé. Zkušenosť ukazuje, že nejlepší strategické hry jsou takové, které by v podstatě nepotřebovaly nikak výraznou grafiku, protože jádro této hry spočívá v hratelnosti a ne v krátkém vybarvených, ale v podstatě zbytečných obrazích. Příklad HARPOON 2 (SCORE 9, 75%) je natožití výmluvný, že se tímto problémem nebudu dál zabývat. Berte to jako fakt.

Existují lidé, kteří nemají rádi námořní bitvy, notnou barevnou současnou námořní bitvu. Je pravdu, že simulátory moderních námořních bitev je na světě zdaleka málo - nepodílejte samozřejmě TASK FORCE 1942 a 2. světové války WOLFPACK, ACES OF THE DEEP ani SEAWOLF, což se jsem modré simulátory, nikoli však simulátory povrchových plavidel, a tak zbyvá jen jíz zminěný HARPOON 1 a 2 a hry, ve kterých jsou námořní bitvy jen součástí

Po New Yorku se hemží tisíce žlutých taxiků. Všechny vás odvezou, kam jen si budete přát. Když nezaplatíte, odvezou vás na policii nebo vám řidič namláti hubu. Ovšem jeden z nich je vyjimečný, je to Hell Cab, taxík z pekla. Chlápkovi za volantem nevadí, že nemáte peníze, máte přece něco mnohem cennějšího - svou duši.

A právě o vaší duši se v Hell Cabu bude hrát. Už se bojíte, jaké hružny na vas tahle hra přivádí? Chystáte perunu, pod kterou budete moci schovat hlavu, až pojde do tuhého? Hlavní poplach. Fouká tu. Na hrozného se dít nebude, máme totiž co do činnosti s dalším nepovedeným horrem, u ktereho se spíš zasmějeme. První věc, kterou po spuštění hry spatříte, je automobil na peníze. Pomoći své karty sí k němu musíte vybrat co nejvíce doláru, abyste měli na taxiku (pochopitelně) to nebuděte státi. Při vybrání peněz jste přijemným způsobem vedeni za ručidlo, rápisy vám říkají: „Mož kartu do otvoru a napří trojmístný kod“ nebo „výber si peníze a stiskni Cancel“. Neprjemně to začne byt, až zjistíte, že totéž není počáteční rozjezd, ale že také budete vedeni teměř celou hrou. Až autozí ucela systematicky odstraňuje hratelnost, asi to chlápi nemají v hlavě úplně v pořadku.

RECENZE

ZOOL

Na hře ZOOL je na první pohled zase jasná jedna věc - vůbec nic tady není jasné. Zool je jiný druh zvláště z N-té dimenze. Na jednom pravidelném hřištičkovém letu v N-té dimenzi byl zachtecen podivným virem a jeho raketa havarovala do moře sladkostí. Před smrtí přesleněním Zool z potápějícího lodí v poslední chvíli unikl do úchylného světa sladkosti, hraček, hudebních nahrávek a hraček, jen aby zjistil, že už dávno není ve své milované N-té dimenzi, ale v úplně jiné a velice hrusné dimenzi. Jedinečnou možností je zmobilizovat všechny svoje Zoolovské schopnosti a porazit Krolova armádu, protože Krolo je nejhlavňavějším sladouchem, který padouchem.

Zool patří ve své době k naprosté spíce na poli akčních plášťových her. Zool byl odpověď na slavné plášťovky konsolu SNES a SUPER MARIO 64 a kromě toho patří své propracovanosti, zábavnosti a roztomilosti mezi nejlepší hry na AMIGU. Ide se také poprvé objeví. Verze pro PC je stejná jako AMIGA verze, ostatně - co se dá na konverzi udělat jiného? 2001 je pořád rychlá, zábavná a perfektně hráteľná akční plášťovka. Zool, tedy podivná zvířata, které nedokáží pojmenovat ani programátoři Gremlin opravdovodobně je to kříženec mravence a ninži se potýká s hromadami nepřátel v jízdně zmíněných a značně úchylných úrovniach. Kromě několika kopů, úderů a sekání mečem má k dispozici páru speciálních kouzел a vylepšení, které tradičně patří akčním hram přeměně tohoto typu.

A proč je této hra vlastně tak dobrá? Těžko říct? Snad, že se dobře hraje, že není příliš obtížná, že je neskomale roztomilá a že je akční - tedy taková, jakých je na PC ještě pořád neskonale mítá.

ICE

CD3

Už jste někdy v životě zabili dvě mouchy jednou ranou? Ano? A co takhle tři?

Pořádné, tučné masátky, co? Že ne? Vida - Firma Gremlin vám v tom zcela Jistě pomůže. Ted hned.



Nina z N-té dimenze je tady. A je to hit. Byl to hit.



Tablet hra sponzoruje firma Chupa Chups, tak jsou tady všechny Chupa Chups. Chupa Chups jsou výrobci žvýkaček, a hned první svět je jich plný. Těch Chupa Chups máte, které vyrábí firma Chupa Chups, která hru 2001 sponzoruje. Nezapomnějte se zmínit ještě o Chupa Chups?



Autofí NMWC se nás snáší přesvědčit, že na Zemi nedílajího, než závodní okruhy F1.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Ačkoli je více než pravidelně, že většina majitelů nečte rubriky SCORE vlněvané do nedavna konsolím SEGA a NINTENDO, je více než jisté, že hra NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (dále už ale opravdu jen NMWC) byla pro SNES recenzována již ve SCORE 3. NMWC kromě verze pro SNES existuje i verze pro SEGA MEGA DRIVE, AMIGU, PC CD-ROM a tedy konečně i PC.

Stručně - NMWC je automobilovou závodní hrou založenou do prostředí vozů F1. Zatímco v serepredech okolo si hráč může nastavit standardní hodiny jako druh závodu - sezona, trénink, cyklu jízda se samotným Nigellem, jízda na kterémkoliv z okruhů a samozřejmě druh pneumatik, spojlerů, motoru, hra samotná je klasickým simulátorem - hráč skáče přmo do kok-

Firma Gremlin Graphics je vůbec milomladné číta. I když se jim některá dílka ne zcela podařila a na některá vzpomínáme s ne zrovna nejlepšími pocity, některé jejich výtvory se dnes již radí mezi klasické tituly. Do povědomí většiny hráčů se firma zapsala především hrami SUPER CARS 1 a 2, a také slavnou sérií LOTUS ETC. Pořád jejich působnost je však mnohem širší - vzpomeňme na fantasy HERO QUEST 1 a 2, a nezapomeneme-li na nezpopomenevnou hru DESERT STRIKE a JUNGLE STRIKE, které se konečně chystají i v verzi pro PC a LITTLE DIVIL a pro CD32 - co víc můžeme o činorodosti Gremlina dodat?

Ačkoli jde využit hr neustále kupředu, je někdy dobré zastavit se a ohlednout se zpět. Ohlednout se a zabít tři mouchy jednou ranou. Gremlin udělali obojí. Těm třem mouchám jsou pochopitelně tři ze jejich slavných titulů, které nahustili na jednu jedinou blávskovou placíku a hodili ji do světa. Všichni majitelé CD-ROMU pro PC se tak můžou kochat třemi legendami z dílny Gremlin Graphics za cenu jediné. Co nás tedy čeká?



Lotus je první auto. Hezký zelený.



Hra pro dva hráče číta z LOTUS bezpečnou zábavu.



NMW: Přejďte nebo nepřejte. Toc otázka...

pitu formule, ze kterého kromě svých rukou vidí také většinu ostatní dění. Na rozdíl od klasických vektorových simulátorů F1 GRAND PRIX, INDYCAR RACING tady nejsou externí ariji pohledy, ale jen a jen pohled z kabiny.

Jízda samotná je dostatečně rychlá a plynulá na to, aby přitáhla dostatečně mimožitvou fanoušků závodní hry her tohoto typu. Je pochopitelně, že odpůrce této her nepřitáhne ani když se stavěla na hvězdu, nebo spíš, ale to se nedá nic dělat, i tak totiž patří NMWC mezi standardní kvalitní závodní hry, i když pochopitelně nemůže konkurovat třeba již zmíněnlou INDYCAR RACING (SCORE 5, 85%), musíme si uvědomit, že jako konverze ze slabších strojů to není vůbec špatné.

LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE

O posledním dílu série LOTUS se díváme nejdřív neviděvané spory. Spory mezi majitelem počítače AMIGA, pro pořádání. Jené třídy, že poslední LOTUS je tím nejlepším simulátorem autíček, který za peníze koupíte. Druži, mezi něž jsem se řadil a radil i já, tvrdí, že LOTUS nestojí v porovnání s předešlými díly za nic. LOTUS je sam o sobě velice kvalitním kusem software - závody automobilů pro jednoho či dva hráče jsou velice populární, ale má to své ALE. Předešlým je LOTUS II výtěžkem nápadů z předešlých dvou dílů a také zahrnuje několik nových nápadů, které hráce těsně.

Předešlým těch pár dobrých věcí - LOTUS II je prvním ze sérií, který je na PC, takže jeho majitelům nemusí ani zbla vadit, že není originální. Za druhé je LOTUS II dočasné dobré hraje - na okvídání není náročný a je klasický akční - hráč sleduje své sportovní autíčko (na výběr jsou tři automobily ze stáje LOTUS) v pořadí zezadu a prohání je po rozložených trádách zahrnujících dohromady metr metru, skálanou úbočí vysokých hor, zaměřené lesy, polní cesty... Vše pro dva hráče se navíc obrazovka rozplní a umožníme tak společně, nervy-drásající zapolení obou hráčů najednou. Hra obsahuje také RECS - generátor trati, ale to už patří spíše mezi záporu.

RECS je náhodný generátor trati, který v mžiku vygeneruje trať. Je sice potížlivé, že dokáže vygenerovat až 5 trillary trati, takže každý člověk narozený v roce 2000 let by mohl mit jinou trať, ale v praxi to znamená, že vlastně není možné trať vytvořit v pravém slova smyslu, ale lze jen zadat její parametry jako zastoupení zátáček, silu protivníků, stoupání

na druhou stranu ale někomu třeba nemusí být totální neoriģinalita hry a neustálé se měníci trati. Pokud totiž hledáte akční hru s autíčky v pořadí zezadu, zjistíte, že na PC je těchto her neskonale málo. Potom bude vale rozhodující o kvalitách LOTUSA III o něco komplikovanější.

Score 60%

Název hry: **LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE**

Výrobce: Gremlin Graphics

Žánr: Sport

Styl: Akční

Počítač: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 40%

Atmosféra: 50%

Grafika: 80%

Zvuk: 80%

Score 80%

Název hry: **ZOOL**

Výrobce: Gremlin Graphics

Žánr: Sci-Fi

Styl: Akční

Počítač: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 80%

Grafika: 75%

Zvuk: 70%

ICE

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

PRINGTON

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



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

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

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

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2251066

ČTENÁŘSKÁ SOUTĚŽ

Je tohleto vůbec možné?

Dali SCORE a zase další báječnou soutěž? A kdo jen že, kdo bude soutěž přihlásit. Redakce SCORE? No to je zajímavé. To jsou už hodně i Slovenskí chlapci, co likáte.

No, to bychom měli. Další kolo soutěže je před námi, stejně jako losování výherce kola predcházejícího spolu se stávajícím odhadem případových odpovědí na minulé otázky. Dnes si mimořádně nebudeme růžit, občasné vysvětlovat, že tuhle soutěž pro vás připravuje redakce SCORE, hrdé redakce toho Caspicio, který tak miluje, a který se jmeneře SCORE a který je... idiot, neruďal a se firmou, která by chtěla mít svoje jméno vycházel v směrném způsobu, budeme s touží trápenou záležitostí pokračovat až do upíněno zeleného. Jen máme hodně - redi!

Takže jakpak jeme si až představovali, že na naše jednoduchoucké otázky z čela 8 odpovíte.

1. Na LURE OF THE TEMPTRESS si vzpomenuj každý, Jak by ne.

2. Pět her firmy BULLFROG? POWERMONGER, POPULOUS, POPULOUS 2, SYNDICATE a THEME PARK. Jako odpověď se nepočítá v srpuň neexistující MAGIC CARPET ani datadisk k jednotlivým titulům.

3. Stydět by se měl ti, kdo neznamí George Washingtona, prvního prezidenta USA.

Vítězem třetího kola se stává a tričko a lízátká THEME PARK získává Karel Kolman z Prahy 6. Blahopřejeme a přejeme stále pochvalu!

Další kolo náš soutěže se ponese ve znamení N-té dimenze, podivných multidimensionálních bytostí a firmy

Gremíl. Dnes jeme pro vás připravili speciální a velice chutnou kompozici. Onehdy budeme hradit:

- exkluzivní CD-ROM GS (recenze na protější straně) obsahující 5 her - ZOOLE, LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE a NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
- podložku pod hrnčík s nadherným ZOOLEM
- tri sery odznámků s nadherným ZOOLEM
- časťku lízátek Chupa Chups - Fimmy, která séril zool sponzoruje.

Pravidla jsou dětský prostá - stačí naslat odpověď na korespondenční listek (v zájmě určeném), ne jako soutěž.



dopisem, na kterém uvedem předložím musíte vyplňovat z této stránky a poslat tohle všechno na adresu SCORE, Krupskovo nám. 5, Praha 6. Vítejte se můžete přihlásit za majetní věcích těch báječných předmětů. Nestejno to za trochu rebezpěv při práci s ručkami a klávesami!

OTÁZKY JSOU PROSTÉ:

1. Hry ZOOL a LOTUS 2 umozňují obě hry bud pro jednoho, nebo pro dva hráče. Napíšte nám, jaký je základní rozdíl v těchto hrách ve variantě pro jednoho hráče (zajma nás velikost herního pole).

2. Stupnidl snažná otázka číslo 2 spocívá ve výjmenování 10 her firmy GREMÍL. Trapné.

3. Hrdina hry ZOOL pochází z N-té dimenze, to je jasné. Napíšte nám svým slovy, kde N-tá dimenze je.

Na závěr příjemněme, že vítěz tohoto kola nebudeme losovat - stane se jím ten, kdo správně odpoví na závěr dvě otázky a napíše NEVTPNĚS! odpověď na otázku třetí. Hej!

SCORE

SOUTĚŽ SCORE KUPON 5

www.oldgames.sk

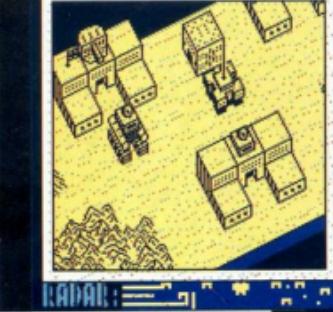
KLASIKA

Nether Earth

Každá práce má své hady a zápor. Například při plání článku do časopisu si člověk dvakrát nemůže vybrat o čem že to bude izvážit, když je pouze externí redaktor a tak mu nezbývá, než psát o tom, co po přenech zákonem zbraně. Jak ale pak popsat moje nesmírné leknutí, které jsem zažil, když se mi Andrew zeptal, jestli nechci napsat recenzii o hře Nether Earth. To bylo jako kdyby se pana N. Armstronga zeptali, jestli by jim neléčil něco z Měsíci, nebo Romeoa jestli náhodou nezná nějakou Juli, nebo loho jestli už čet Score, protože... protože, no prototope Nether Earth je prostě nejlepší hra všechn do této samotně mlávoun pouze za seba a za pár znaměň, ale myslím to vzhledem.

Tak a teď počítačák. V roce 1989 až kolmo dubna přišel Andrew do školy (gymnázium) Jana Nerudy až po střední nepraktikovi s uplyněním červenýma odma a výroknem: „Nejlepší hra je Nether Earth.“ S témoto slovy mi podalav kasetu z hrou. Jenkol jsem měl vždy Andrewa, co se tyká hraní za kapacitu imré Spectrumanu rok dřív jí, byla to první hra, kterou jsem si tentýž den na své ZX nahral. A taky poslední.

Co je ten Nether Earth vlastně zač? Vlastně je to kombinace strategie s akční hrou. Hráč má na račku jednu ze čtyř základ-



Celá hra je žlutá.



To ale neznamená, že hruťa je žpatřá.

Co s tímhle robotem?
Aha, zabijet nepřátelské roboty. A tohohle pošleme přímo obsadit cizí základnu. Ale já mám vlastně něco napsat, ... jó, recenzi!

dni. Další tři ovládá pochoptitelně počítací jakožto protíhrátku. Po celém území je rozmištěno až osa dvacet neutrálních tvorů, které mohou vyrábět mnoho různých druhů robotů. A to podvozky, tři typy zbraní plus neutronovou bombu, a také elektroniku. Co s tím? Ted se dostaváme k jádru hry. Na své základně si můžete samořídit s chledem na materiál který vlastně vyrábíte roboty. A to opravdu hodně kombinací. Pokud žertíte, pak doporučítejte nejhorší podvozky plus oblo. Taky robot. Ten totiž sice nezdává moc, ale na něco stačí. Treba oboznamit neutrální tvorům. A už jsme u nejvýšeřídího kladu této hry. Všichni roboti se totiž dají velmi jednoduše programovat. Jako treba oboznamit neutrální tvorům, ale i tvorům jíž patří neprátele. Dálím úkolem, jímž velmi často povídáte robota je hledat a něčí což robo. Tímže ale doporučujete používat vykonné stroje s rychlejším podvozkem, lepšími zbraněmi a elektronikou. Jen že nejlepší roboty, navic využívají jedomu pumou, bych rádi povídovat úkoly vlastními se destrukce tvorům i základnám. Tim ale programování robotů ani zdaleka nekončí. Jejich dalšími možnostmi je ochrana dležitých nebo uplně nedležitých - záleží na hráči objektu nebo postupu na danou cestu a její bránilení. A konečně dálím, pro hráče nejdéležitějším, bodem je možnost přiměti ovládání kterokoli vlastního robota. Hra kond obtíživým modelem zbrinutím všech základen. A ani potřebu pařanovat se to ze začátku hned tak nepodaří.

Zvláště je i ověřitelná, protože hráč samotný ovládá pouze malého bezúdržbového letadlového robotického, kterým se pochýbáte po celej hře plášti. To je vlastně široká sorciulující silnice - viz. obrázek. Po výhledově a přesném dosoudení se napojíte přímo na svého dýčkovitého robota. A stejným způsobem i na vlastní základnu. Přiměte okolí můžete kontrolovat vešmi přehled-

DOD: 19
TIME: 21:59STATUS
ENG: HOMM

2 GARRISSES	2
2 ELECTRA	8
2 GOLIATH	6
1 PHONERS	1
1 TERRILENT	1
1 CHASSIS	1
06 GROOTS	62

RESOURCES

GENERAL	0
ELECTRIC	0
GOLIATH	0
PHONERS	0
TERRILENT	0
CHASSIS	0
CORRODE	0

DOD: 11
TIME: 11:15STATUS
ENG: HOMM

2 GARRISSES	2
2 ELECTRA	8
2 GOLIATH	6
1 PHONERS	1
1 TERRILENT	1
1 CHASSIS	1
07 GROOTS	62

RESOURCES

GENERAL	15
ELECTRIC	15
GOLIATH	15
PHONERS	15
TERRILENT	15
CHASSIS	15
CORRODE	15

DOD: 12
TIME: 09:15STATUS
ENG: HOMM

2 GARRISSES	2
2 ELECTRA	8
2 GOLIATH	6
1 PHONERS	1
1 TERRILENT	1
1 CHASSIS	1
07 GROOTS	62

RESOURCES

GENERAL	20
ELECTRIC	18
GOLIATH	18
PHONERS	18
TERRILENT	18
CHASSIS	18
CORRODE	18

DOD: 13
TIME: 08:15STATUS
ENG: HOMM

2 GARRISSES	2
2 ELECTRA	8
2 GOLIATH	6
1 PHONERS	1
1 TERRILENT	1
1 CHASSIS	1
07 GROOTS	62

RESOURCES

GENERAL	20
ELECTRIC	18
GOLIATH	18
PHONERS	18
TERRILENT	18
CHASSIS	18
CORRODE	18

Score 90%

Název hry: NETHER EARTH

Výrobce: Activision

Žánr: Sci-Fi

Styl: Strategie

Počítač: Amiga
Emulátor ZX

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 95%

Atmosféra: 95%

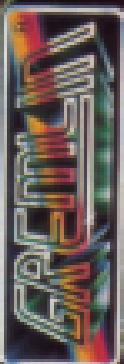
Grafika: 55%

Zvuk: 30%

HEROQUEST

MASTERS

III Legacy of -GORDON-



Score

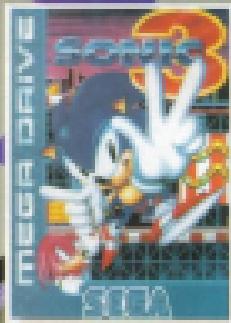
popron

DISTRIBUCE

MEGA-CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



MEGA-CD



MK - 4201



MK - 4205



MK - 4200

Zakoupíte v některé zdejších obchodů nebo
online na www.popron.cz nebo v megastoru Popron, Jungmannova 40, Praha 1.

popron
DISTRIBUCE

Oficiální distribuce produktů **SEGA**

Obchodníkův Jeneškářská 999, 110 00 Praha 1

Tel. +420 223 200 000 / fax +420 223 200 001

Dark Half

1.DEN - NOC

Začnáme na hřbitově. Přemluvíme hrobníka, aby odemkl kůru. Z ní vezmeme pouze 2 věci – prováz a baterku (ROPE, FLASHLIGHT). Mezitím na cestě až hřbitovu dojdeme k vrahům – oběti je reportér Homer Gamache. Prohledáme jeho tělo, nalezneme kamery. Tu otevřeme, věnitvějte film.

V městě jdeme nejdříve do taverny (je mož resaturaci a holicství). Z putu sebereme půlitr (STEIN) a od barmana se dozvime, že police hledá Homerovo auto (31). To parkuje před prodognou aut v pravé části města. Uvnitř auta sebereme láhev od whisky, tužku a spadky od cigaret (BOTTLE, PENCIL, CIGARETTE BUTTS). Doma za knihovnu (PUSH BOOKCASE) je tajná pracovna. Sebereme papír z koše za knihovnou (PUSH BOOKCASE, TAKE PAPER). V obyvacím pokoji sebereme knihu (BOOK) a rostlinu (PLANT). Pod ní je klíč ke skříni. V ložnici si vezmeme koště z prádelejníku a zhasneme světlo.

2.DEN - DEN

Policie se přijde zeptat na Homerovu vraždu. Aby nás nezajkali, musíme dát láhev od whisky do šatníku, oběct s čistou koště a správně odpovědět na její otázky (3,5,2,1). Klikem odemkneme skříň, vezmeme si pistoli, před domem ulomíme ze stromu suchou větev (PUSH TREE BRANCHES). Ve městě necháme vytvolet Film. V restauraci sebereme poňárek ze stolu. Pod matrací je zapalovací a drobné. Obojí si vezmeme. Sedneme si ke stolu, zapálíme řepku a začneme psát. Během psaní dojdou k dřáti vrahů. U holice se dozvime adresu Freda Clawsona (otakáza se) a rafinově objevítepevne na papírku napsání v restauraci, svířivě. Před Fredovým domem sebereme papír, před bytem pak ampulkou se slizným plymem. Uvnitř je zastřelený Fred Clawson. Sebereme poštří, otevřeme dveře do komory, papír uspíme slizným plymem. V komoře si posetíme baterkou. Kazetu otevřeme pomocí polštáře a pistole – uvnitř je sedl dolarů. Za peníze si koupíme nový film a dám jej do karmelu. Budky zavoláme Líz, dozvime se, že policie je u nás doma a chce se na něco zeptat. Před domem uschovalme pistoli ve schránce na dopisy. Správně odpovědi na otázky policejní jsou 1,1,5,1.

2.DEN - NOC

Jediné, co je třeba udělat, je sednout si v tajné pracovně a začít psát.

3.DEN - DEN

Vzbuď nás telefon, volá Miriam, ale než stačí cokoli říct, je zavražděna. Před jejím bytem na chodbě sebereme papír, uvnitř najdeme pořábač (POKE) a tkaninu (ISSUE). Tu otevřeme, uvnitř je lidské oko. Do výzy nosíme vodu z akvaria tak dlouho, dokud nevyplaví pštšalku. Při odchodu z místnosti se objeví George. Vytotíme ho a zaženeme prvc pořábačem. Ve městě vystráhneme holiči (3) a sebereme mu britvu. Vyzvedneme si



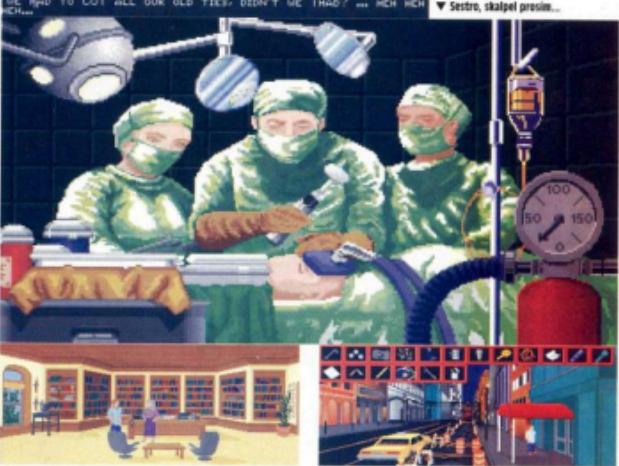
Miriam vypadá, jako že má problém s dýcháním. Má - má proříznuté hrdlo, což je velice oslnivá smrt.



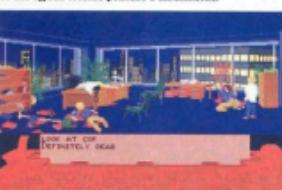
► I v této hororové hře se ale najdou sympatizanti...ale ne počkejte, těžké je přece...

Score	74%
Název hry:	DARK HALF
Výrobce:	Interactive
Září:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Oblastnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	55%
Zvuk:	45%

▼ Sestro, skalpel prosím...



Ve dne vypadá všechno poklidně a mírumilovně.

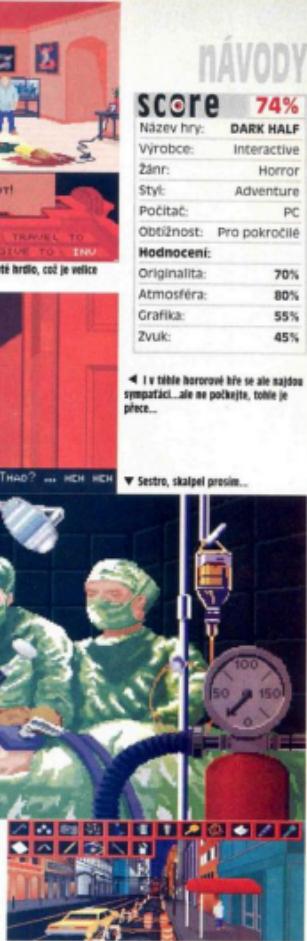


Co se Tady dělá...

vylouvaný film, místo peněz dárme prodači knihu. Podíváme se na fotografii, je na ní zachycen Homerův vrah. K Reggallu na univerzitu se dostaneme pouze oknem – přivážeme provaz ke stromu a vylípame se nahoru. Od Reggie se dozvime plno zajímavých informací. Před návratem domů se zastavíme v obchodě s náladním, čeká tam zpráva od George. Doma nás policie bude vyslychat v souvislosti s vraždou Miriam - odpovíme 2,2,2,2,1.

3.DEN - NOC

V ložnici sebereme vzkaz od Líz a ze šatníku peníze. Jdeme spát. Ve 4 ráno nás ale vzbuď telefon,



Ulice města jsou penurou a strašidelnou. Nedívajte se, je to horor.

vola George. Abychom se zbavili policijské ochrany, musíme dát suchou větrnou do myši a zapálit ji zapalovačem. Jakmile začne houkat siréná, rychle se schováme za skříň, kde byla pistole, a jakmile policie odjede do letadla, rychle utečeeme ven. V New Yorku v kanceláři firmy sebevraždy telefon, volá George a odkáže nás na Dr. Pritcharda. Nezapomeneme se podvat do knihy a sebrat papíry z rukou policisty.

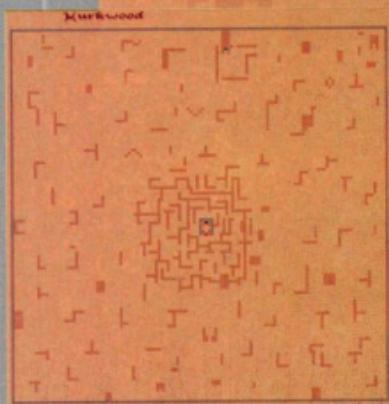
4.DEN - DEN

V nemocnici si promluvíme s doktorem. Po jeho odchodu sebereme z vozku skalpel a krabíčku první pomoci. Během toho ale dojdete k další vraždě. Zavoláme rychle domů a varujeme Líz. Ve městě si za 9 dolarů kupujeme páčidlo (CROWBAR). Na univerzitě vyzpovídáme Reggie, dám nám bryle a čepici. Při odchodu od ní si obojí nezapomene na nasadit. Doma za pomoc skalpelu osvobodíme Líz. V pracovně je zavení George, nechce nás tam pustit, musíme tedy otevřít krabíčku první pomoci, vynáši gázu, načpat ji do lávky, zapálit a hodit ke knihovně. George chce, abychom mu pomohli s psaním. Zádám 3,1, vyměníme obě břity a pokračujeme 2,3,3,2. Tak dospejeme ke zdárnému konci.

RADEK LUKÁŠ

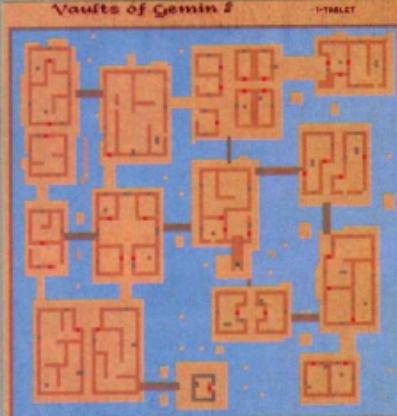
Murkwood 2

1-7 DIL HOLE



Vaults of Gemini 2

1-THLET



Black Gate 1

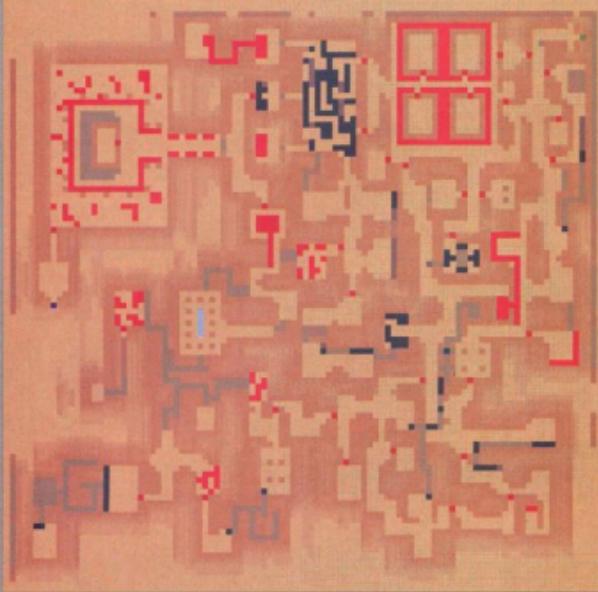


Black Gate 2

1-FIRE KEY
2-EMERALD KEY
3-HAMMER



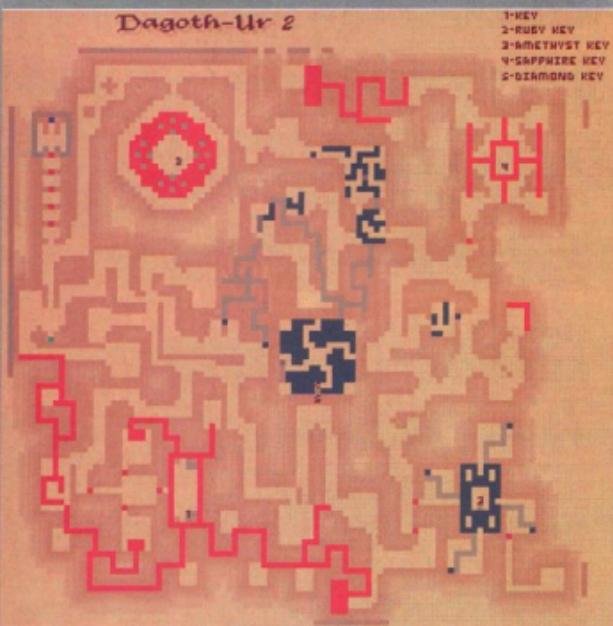
ARENA



ARENA

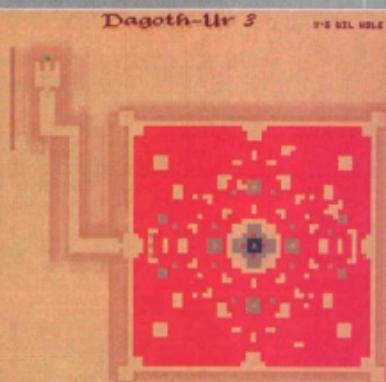
The Elder Scrolls:

Dagoth-Ur 2



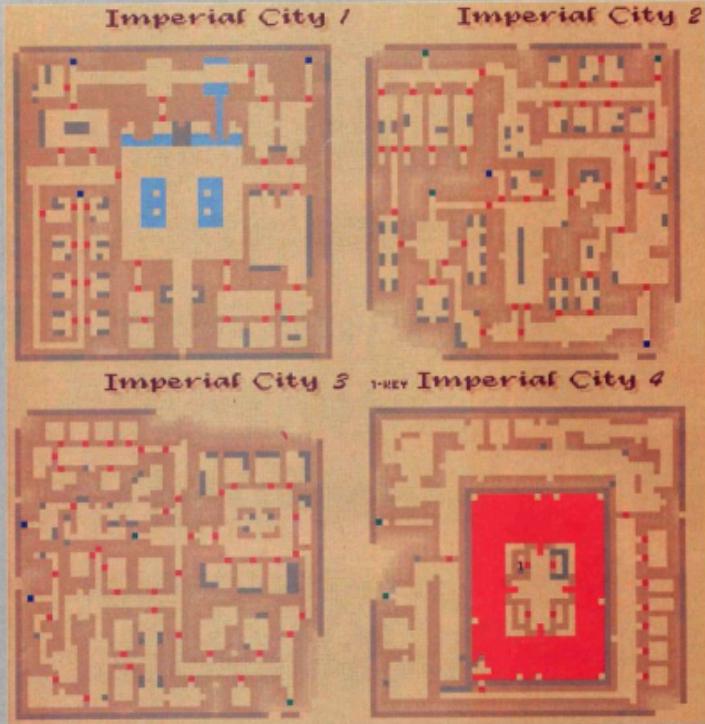
1-KEY
 2-RUBY KEY
 3-AMETHYST KEY
 4-SAPPHIRE KEY
 5-DIAMOND KEY

Dagoth-Ur 3



THE EIL HOLE

The Elder Scrolls: ARENA



VELKÉ SNÍŽENÍ CEN PRO ČTENÁŘE SCORE



Multimedia MPC2

Základní nabídka

CD-ROM mechanika

PANASONIC CR 526B

Disk speed 30KB/sec, double buffer 64kB, PhotoCD, IDE controller

6507,- Kč

Zvukové karty

Zoltrix Audio Plus (mono, 8-bit)

Sound Blaster 2.0 komp., 16-Hzny synthetizer, 4W výstup, mikrofonní a Line-in výstup, Full Duplex MIDI interface, Sound Wonder soft

1710,- Kč

Sound FX-16 (stereo, 16-bit)

Sound Blaster 2.0 komp. Windows Sound system komp., 48 kHz vzkrování, interfece pro CD-ROM Panasonic, Mitsumi, Sony

3678,- Kč

Sound Blas 16 Multi CD/ASP (stereo, 16-bit)

vzkrování 5 kHz-44.1 kHz, 20-Hzny stereo (stereo) 4W synthetizer s CPL3, mikrofonní a Line-in výstup, 10 kanálový mix výstup, MIDI interface, interfece pro CD-ROM Panasonic, Mitsumi, Sony

7860,- Kč

Sound Blas AWE 32 (stereo, 16-bit)

Podpora 16ASB, navíc 32-kanálové hudební syntéza a možnost Wave Table (možnost nařízení zvukových fontů do vlastní RAM paměti. Ziská se tím zvukový rozdíl srovnatelný od profesionálních nástrojů). Základní paměť 512kB, možnost rozšíření pomocí SIMM. Multi CD-ROM interface

12042,- Kč

Video Capture karty (pro spojení s videem)

Video Blaster, software Video for Windows

10824,- Kč

TV Coder (převod VGA na PAL-VHS)

6507,- Kč

Speciální nabídka

Systémové desky Green VESA Local Bus

Light Green VESA 386/486 UMC

3063,- Kč

Light Green 471 chipset, AM BIOS, cache 256 kB, bez GPU. Umisťuje pouze CPU Intel SL4 486SX/3DX/DX2/DX4 a Cyrix 486DX/4DX2, gro ostatní CPU použitelný jen jako Light Green, frekvence 20/25/33/40/50 MHz, RAM 1-12MB, SIMM 4x30 - 2x72pin, 6x16-bit ISA, 1x8-bit ISA, 3x32-bit VESA.

Deep Green VESA 486 SIS

3925,- Kč

Deep Green 471 chipset, AM BIOS, cache 256 kB, bez GPU. Umisťuje pouze CPU Intel i486 SX/3DX/DX2/DX4 a Cyrix 486DX/4DX2, gro ostatní CPU použitelný jen jako Light Green, frekvence 20/25/33/40/50 MHz, RAM 1-12MB, SIMM 4x30 - 2x72pin, 6x16-bit ISA, 1x8-bit ISA, 3x32-bit VESA.

CPU: CX 486DLC-33

1722,- Kč

kopro. 87DLC-40

1046,- Kč

CX 486DX-33

3321,- Kč

CX 486DX-40

5289,- Kč

CX 486DX2-50

6027,- Kč

Grafická karta VGA VESA s akcelerátorem

Cirrus Logic GD5428 1MB, 1024x768-256 barev

3309,- Kč

Fax-modemové karty Zoltrix

Zoltrix 9600/2400 interní, soft. WinFax, BitCom

1710,- Kč

Zoltrix 14400 interní, soft. WinFAX, BitCom, V42bis

4613,- Kč

Zoltrix 14400 VOICE FAX, soft. WinFAX Professional

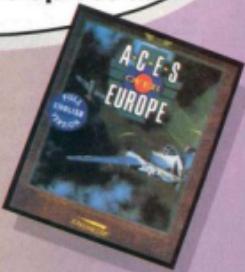
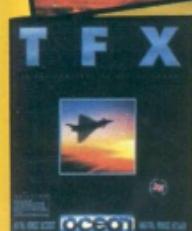
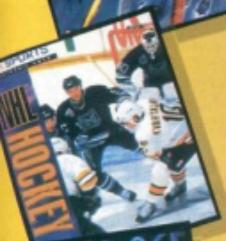
5475,- Kč

(zabavňník, fax, modem současně, V.42bis)

Ceny: orientační v Kč s DPH (23%) **Záruka:** 12 měsíců **Dodávka:** ze skladu v Praze po zaplacení, možnost zaslání na dobríku.

SPIN s. r. o. obchodní a technické středisko: Zakouřilova 3, 149 00 Praha 4 - Chodov, T/F: 792 72 46, 793 25 82, 793 21 04

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



**A ZASE MÁME
NOVINKY!**

NOVINKY

DOOM 2	PC 1999,-Kč CD 2249,-Kč
SYSTEM SHOCK	PC 1599,-Kč
FIFA INT. SOCCER	CD 1599,-Kč
ISHAR 3	PC 1299,-Kč
NHL HOCKEY '95	CD 1749,-Kč
DELTA V	PC 1699,-Kč
QUARANTINE	PC 1249,-Kč CD 1399,-Kč
ALIEN LEGACY	PC 1499,-Kč
WING COMM. ARMADA	PC 1549,-Kč CD 1749,-Kč
STAR CRUSADER	PC 1249,-Kč CD 1399,-Kč

TOP TWENTY PC

FIFA INTERNATIONAL	NHL HOCKEY 95	FALCON GOLD
SOCcer	1299,-Kč	1549,-Kč
OVERLORD	1499,-Kč	BATTLE ISLE 2
TIE FIGHTER	1649,-Kč	1799,-Kč
ISHAR 2	599,-Kč	COLONIZATION
SUPER CENA !!!!!	599,-Kč	OUTPOST
DOGFIGHT	599,-Kč	UFO: ENEMY UNKNOWN
NOVÁ CENA !!!!!	599,-Kč	1199,-Kč
THEME PARK	1499,-Kč	OVERKILL
UFO:ENEMY UNKNOWN	1599,-Kč	1599,-Kč
ALIEN LEGACY	1599,-Kč	GRAND PRIX
T.F.X.	1599,-Kč	NOVÁ CENA !!!!!
SIM CITY 2000	1499,-Kč	1599,-Kč
STAR CRUSADER	1499,-Kč	GUNSHIP 2000
ACES OVER EUROPE	1899,-Kč	NOVÁ CENA !!!!!
	1899,-Kč	NOVÁ CENA
	1099,-Kč	ISHAR 5
	999,-Kč	1099,-Kč

TOP FIVE CD-ROM

MORTAL KOMBAT	1099,-Kč
BATTLE ISLE 2	1899,-Kč
REBEL ASSAULT	1799,-Kč
OUTPOST	1199,-Kč
UFO: ENEMY UNKNOWN	1599,-Kč
PACIFIC STRIKE	1099,-Kč
SECRET WEAPONS OF	599,-Kč
LUFTWAFFE	699,-Kč
INDY RACING	599,-Kč
NOVA CENA	599,-Kč
ISHAR 2	999,-Kč
CANNON FODDER	1099,-Kč
DOGFIGHT	1099,-Kč
NOVA CENA	599,-Kč
ISHAR 5	999,-Kč

TOP FIVE AMIGA

NE, nemohu to již dálé vydržet. Pošlete mi urychleně na dobirku tuto senzační hru i-vi:

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMENO: poštovné:

ADRESA: CELKEM:

PSC: MĚSTO:

Objednávku zasílejte na adresu VISION, Ve Střešovickách 1, 169 00 Praha 6

Poštovné a balné činnosti objednávce 1 kus 50,-, 2 kus 65,-, a 3-5 ks 60,-

www.oldigames.cz

NÁVODY KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ

Dřívě než přistoupím k samotnému návodu, musim se ještě zmínit o tom, proč jsme se rozhodli vydat návod právě na hru LANDS OF LORE. Hlavní důvod je, že nám do redakce neustále chodí hromada dopisů s prosbou o radu v této hře. Odpovídání každému zvláště je únavné a přinejmenším zdluhavé, a tak je zde kompletní řešení, které snad pomůže všem zoufalcům, kteří tento dungeon nedohráli.



Lands Of Lore

Na úvod několik všeobecných rad do hry. Při výběru postavy zvolte Conrada. Je ze všech postav nejvyrovnanější a poměrně snadno se třenuje. Všechny schopnosti (Fighter, rogue, mage) třenujte současně. Hlavní schopnost rogue bude v záveru hry nutně potřebať. Cvič se žázením, střelbou z kuše nebo luku a cvičením truhel pakillem. Snažte se dřít v menu co nejvíce předmětů. Nikdy nevítajte kdy se vám bude hodit. Mnoho předmětů lze také výhodně provdat. Před každou lokací si uložte hru a nepřemávajte ji.

CLADSTONE KEEP

Po startu běž ihned ke králi. Zde se dozvěž, že máš od Rolandu přinést amulet Ruby of truth. Od krále ještě dostaneš klíč, který otevře knoflíkovou. V knoflíkové seber Magic Atlas pro automapping. Stav se ještě u kancíle pro listinu a běž do lesa.

NORHLAND FOREST

Proběhní les a postupně všechny věci. Až potkáš zločaje, zabí.

THUGS HIDEOUT

Do jeskyně vnikni příkazem sneak. V jeskyni najdeš lucernu. V jednom místě je kamenný zářez plaminy. Seber kámen a dvěma kameny zatíž protilehou plaminku. V tajné chodbě vyber truhlu a jdi do přístavu. Mariné ukáž gjejst kancíle.

SOUTHLAND FOREST

Okamžitě po přejedou jdi do hospody. Zde se k tobě připojí Timoty. Pokud kliknешь na dveře, dostaneš od chlapka kompas. Proběhní celý les a běž do Rolandova sídla.

ROLANDS MANOR

Stru Rolandu hildá velký Ork se sekurov. Vykostí. Otevři tajnou stenu a poslechni si Rolanda. Vezmí všechno z truhly. V krabu ještě můžeš najít listinu, ale jinak se můžeš vrátit do přístavu. Zaplat 200 peněz a přeplav se zpět. Běž do zámku a ke králi. Ještě než vstoupíš do hradu komnaty seber Timotymu všechny věci. Po dlouhé mezilehlé dostaneš místo Timotymu mutantu Baccattu, listinu pro zapisování kouzla a úkol dojít na dno Draraclový jeskyně a získat recept na uzdravení krále. Ještě

než odejdeš z hradu, navštív kováře. Zde můžeš prodat a nakoupit zbraně. Potom se vyděj k jeskyni, kterou ti Baccata otevře magickým zaklínadlem.

DRARACLE CAVE 1

Zabij krys a až dojdeš k díramu, stiskni tlačítka v pořadí zelená, červená, modrá. Okolo deješ prodíti na koncích chodby, kde z krys vypadne Emerald Eye. Vrat se zpět a výčisti prostor za dvermi. Nyní se propadni díramu dolů. Rychle zabij ještěrku a seber hornícké kládlo. Za tajnou stěnu csoverbod dívku ze zámku a dej ji do ruky kládlo. Nyní zpět do prvního patra. V místě, kde ještě našel Emerald Eye je naprásklá jedna stěna. Děz použij kládlo. Nyní běž až k další díře a dolů.

DRARACLE CAVE 2

V první truhle najdeš Saphir Eye. Dále dojdeš do místka kde jsou na stěnách vybarveny dva motýlli konici. Nyní můžeš jít dvěmacestami. Cesta A: Vlož do okna levého konika Saphir Eye. Dojdi až k truhle v pravé zadní části bludiště a seber kopou freeze a Silver goblet. Ze zadního výklenku seber Worm key. Dolů. Cesta B: Do okna konika před sebou vlož Emerald Eye. Do výklenku se zpravidla „Dagger in Dagger out“ vlož díky, kterou najdeš v tomto patře. Stiskni tlačítka na pravé stěně, zatahni za páku, stiskni tlačítka, otevři paklímek zámek, stiskni tlačítka a vlož zpátky pápu. V tajném vchodu získavíš horinky a z truhly vezmi kouzlo freeze a Jewelled dagger. Dolů.

DRARACLE CAVE 3

Cesta A: Zámek ve zdi otevři pomocí Worm key. Jednu truhlu na tomto patře (ze otevřit pomocí Iron key). Pokud ho nemáš, můžeš zámek otevřít pomocí pakilky. Uvnitř nalezněš Red key. Timto klíbem otevřeš červený zámek. Dolů. Cesta B: Přistup k jedné truhle blokuje díra. Díra je však pouze iluzorní. Jinak stád najít Red key a dolů.

DRARACLE CAVE 4

Nyní je postupu pro obě cesty stejný. Stád jen dojít ke schodům vedoucím k Draradovi. Pozor na fireball. Než vstoupíš k panovníkovi jeskyně vezmi dvice všechny věci. Drarad ti dá recept, pokud mu dás do jeho pokladnice nějaký vzácný předmět. Pokud jsi šel cestou A, dej mu Silver goblet, v opačném

případě Jewelled dagger. S receptem vylez ven z jeskyně. Cestou k hradu potkáš umírajícího Timothého. Dozvěž se, že hrad byl vypálen a královo tělo uneseno. Nyní je čas jít k jezeru a přeplavit se na druhou stranu.

OPINWOOD

V lese není v celku nic zajímavého. Zebrákoví dej almužtu. U polámaného vozu se zatím nic neděje, ale vrátí se sem později. Jinak získavíš co nejvíce orlik a výber všechny pafezy. V jednom fezu najdeš kouzlo lightning. Do dolu ještě nechod.

GORKHA SWAMP

V bažinách jdi ihned k ležér Gorkhů. Dostaneš za úkol donést příběhu chodícího pafezu. V bažinách jich je několik, ale pafez s helmou se potuluje okolo kováře. Získavíš ho a dones helmu náčelníkovi. Bažiny díny se dají na chvíli zmírat, takže se přes ně bez problémů dostaneš. Za helmu dostaneš Ruby of truth. Běž ke kováři a prodej se da na takup zbraně. Zajdí tě výkyni a dej ji výřešit riddle scroll čtyřklávky za sebou. Dozvěž se, že pro namíření nájopeje pro krále potřebuješ vodu z bažin, med, bloodstone a earth powder. Do láhvíky z Draraclové jeskyně naber bažinnou vodu. Pokud jí nemáš, musíš se sem vrátit později až nějakou najedeš. Bažiny opust východem do druhého lesa. V bažinách lze Ruby of truth získat i tím že zaučíte na strážce náčelníkovy chatrče. Náčelník vybělňuje a pokud ho zabilis, amulet je tvůj. Potom ovšem s tebou nikdo nebude občodovat a ostatní gorkhové na tebe budou utočit.

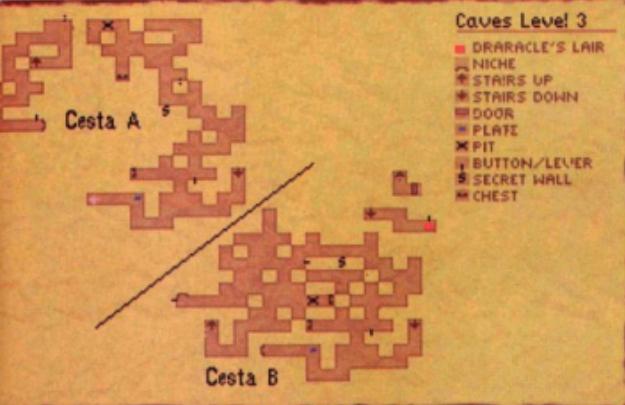
UPPER OPINWOOD

Zde tě čekají zdoluhané souboje s votasama. V jednom pafezu najdeš zelenou lebku, jež zodolá velmi snadnou záležitost. Stád vžit jsi a pravým tlačítkem myši kliknout na obličeji postavy. Toto musí udělat příběžně šestkrát a měs vyhráno.

URBISH MINES

Na začátku té čeká velmi tuhý červ. Pokud však máš zelenou lebku, jež zodolá velmi snadnou záležitost. Stád vžit jsi a pravým tlačítkem myši kliknout na obličeji postavy. Toto musí udělat příběžně šestkrát a měs vyhráno. Pokračování příběhu

PETER LEE



Caves Level 3

- DRARACLE'S LAIR
- NICHE
- ▲ STAIRS UP
- ▼ STAIRS DOWN
- DOOR
- PLATE
- ✖ PIT
- BUTTON/LEVER
- SECRET WALL
- CHEST

score**89%**

Název hry: LANDS OF LORE

Výrobce: Virgin/Weswood

Zánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Jednoduchá

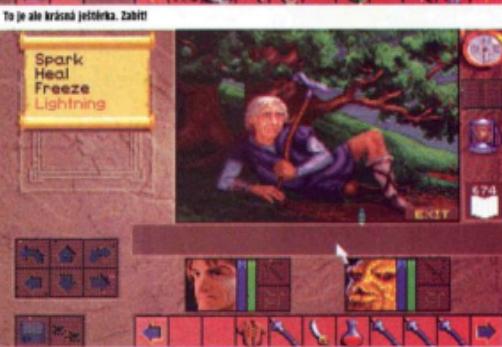
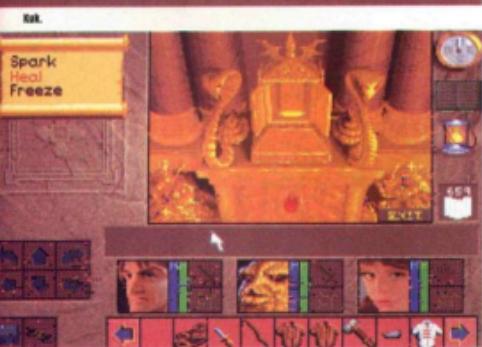
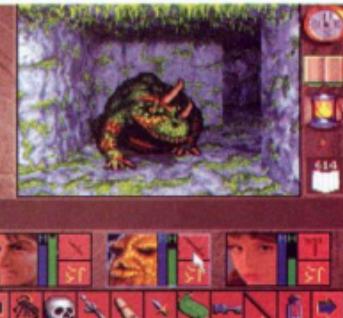
Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 85%

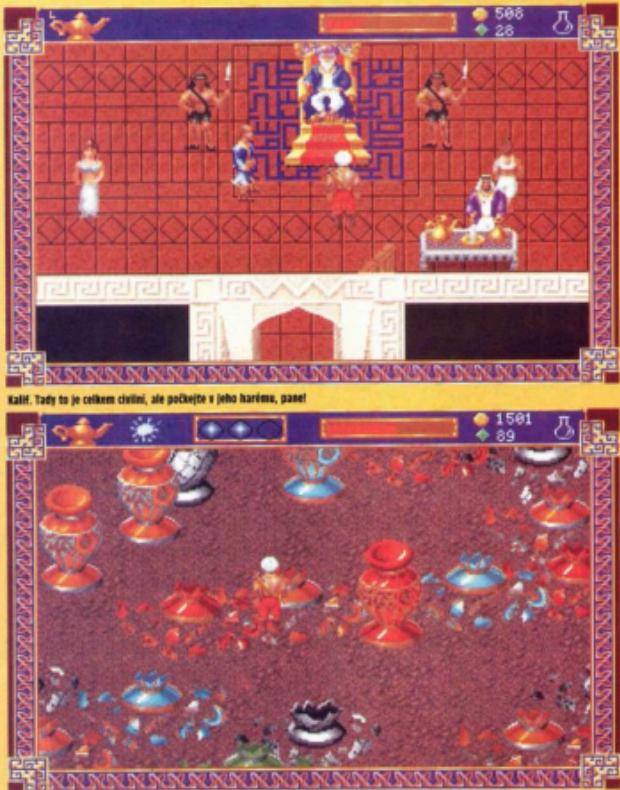
Grafika: 90%

Zvuk: 85%



NÁVODY

(2. část návodu)



Kalif. Tady to je celkem civilní, ale počkejte v jeho haremě, pane!



A když nemůžu nikoho trefit, prostě jdu a rozštípkám co nejvíce vzácných vázek!

Al se vydal do oázy západné od města vyhledával rádu Panah v jezíru. Vila mu prozradila, že na Utessu mirtvého muže ztrácela magický korál, který je možné opravit a použít k cestování. Kromě toho se Al dozvěděl kouzelnou formuli Azulah Batan pro otevření Carodýjevý věže a zaklínadlo k ovládání mozké želvy. Na její radu se tak vydal do jhozápidného clpu pouště, kde nauberním helem ohválal želvu, která jej vskutku dopravila na Utessu mirtvého muže.

Zdevastovaný, lidmi i bohem zapomenutý ústět byl plny kostivců, zbych mrtvot a jiných příšer, se kterými si Al překvapivě dobře poradil pomocí kouzleního praku. Kromě zlata a dráhotníků naštětaké malý a velký klíč, a z jednoho z Nemtrých vypadl také zelený klíč. Al se probuloval až na palubu zdevastované lodi a vstoupil do podpalubí, kde pobyl dva kostivce a v místnosti za posledními zámenými dveřmi jednou ranou svého meče ukončil život plné kouzlenice Sashany (podobnost se známou Savanou díste nahodná - red.). V její komnatě našel spoustu užitečných věcí včetně klíčů magických střeber, zlata, dráhotníků a uzdravovacích lektvar. Potom vstoupil do tajemné brány do jiného světa, která byla pro Sashanu užavřena a rozbila skořepku svrácající uzdravující kouzlo. Když se vrácel zpět do podpalubí, všiml si, že se lod mimoře pohupuje na vlnách a když vystoupil po schodech na palubu, jeho překvapený byl obrovský - lod byla zátržněm opravena a bezpečně držela směr na vlnách, kdežto kapitánem zaklýtem k podobě zlaté sochy. Al na níc neděkal a vydal rozkaz k plavbě na Bandar al-Sa'adat - siedmém městě říše, domov Kalífů a pravděpodobně místo uváženého ostrova rodiny Al-Hazrad.

Cesta hezky ubíhala, byla přijemně zpestřena pře-

padem pirátů, kteří proti Alovi meči a praku neměli nejenší šanci a zanechali už se země objevila na obozoru. Bandar al-Sa'adat ležel co by kamenem dohlídl od paluby lodí. Al skočil do dlanu a dopadaloval k poběži.

Ulice Bandaru byly široké a vystavné, všechno plno krámků, luktur, dokonce velejí tržiště a samozřejmě paláců. Al se pozorně rozhlédl po městě, prozkoumal všechna místa na hlavní ulici. Mezi chvílikou času, a tak si zahrál mistru hru s člky sedmadvaceti nálevo až vydolal trochu peněz, ale nutně to stejně netvrdí, protože hazard je hazard a Al prohrál většinu peněz. Za zbylé drobnosti si koupil pár uzdravovacích lektvarů u kouzelníka i druhé dveře napravil a protézou se v přechodích bojů dostatečně zotupil, vynádal světlo starému znaměřímu učitele. Semru lodyše napravil a naučil se nový pochyb mečem. Učilné na severu města přebal branou do prostorného Kalífových zahrad, kde se povídávalo pár mind, které všecky Al sebral a vysokou branou vstoupil do prostorného Kalífova sálu.

Vezir Zummerand byl v něm příbuzný kupodivu kladmo postavou, ažkolik to tak nezdalo. Al s ním hned u brány promluvil o rodinných záležitostech a požádal ho o sňetení u kalifa. Kalif souhlasil a Al byl doprovázen do komnaty pro hosty, kde cekal na uder gongu, který přiválek a audiencie severovýchodně od výkavatkových prostor. Kalifa pobáladá o náležitvě rodiny a když mu byla položena otázka o rodině Al-Hazrad, odpověděl po pravdě, že nezná žádné další informace o její věti či nevěti. Nato byla Alovi dovolena návštěva. Al sledoval sluhu, který jej vedl ke vstupu do věžnice. Stráži u vchodu fekl o povolení od kalifa a za 75 zářív mu byla cesta do podzemních kobek uvolněna.



Mimořádně brána otevřena, kdo do ní vejdé tanečni žádat.



Bordí, vložte samy bordí a rozštípkáme lodi. Kdo to má pořád rázit, sakra!



Zase židovská kachnička. Kdo je, sakra, zvědavý na defekt v kastě, když tady není JESENÍ kachnička!



I kyselina může mit toxik. A netradi se ani moc kysele, ne?

Otec vypadal velice špatně a unaveně, protože mu ve spinávání a špatně udržovaném západním bloku nevyhnovoval. Al mu ale spokojil s pokusem udržující lektvar (Potion of Extra Healing) a i přes vysokou Kalífův zakázku stál vylehdat matku a sestru v jiných věžovatých celách. Alespoň dostal až k jejich celam davající bedlivý pozor na mladici robotky - pokud by při přistání před celamy klyci se sestry, znamenalo by to vžeben. Jeho matka byla v naprostém polapku a sestra a smutná, že se nemůže učít letat mu vlnouvala kouzlem kouzlem do praku. Al se vrátil nazpět do paláce (Ring of Protection). Al se vydal nazpět do paláce a v uchodu jednou podplati stráž 400 stativ, aby byl otec přeložen do nejlepší východní celny. Rodina byla v profakdu, zbyvalo však ještě když nejdoležitější - odsotit a vracet se domůci se spravedlivostí. Nevedla, kam se obratit, vrátil se Al na lod a vzloup karsu směrem na Zaratán, doufaje v pomoc Fanda al-Mutana, mocného kouzleníka.

Jakmile Al doplul na břeh Carodýjevou ostrov, pobí pár příšer v cíaze a vyzkoušel si tak svůj nový potop. Před dveřmi do Carodýjevých věží odkázal formuli Azulah Batan naubernou od Pahari a vstoupil. K jeho velkemu překvapení však nestál před kouzleníkem, ale v jeho němrazech a hánakam přepňeném bludiště a nezhlivo než přistoupit na Faridovu hru a bludiště překonat. I když byly na různých místech různé problémy, jedno bylo jisté - tady se Al možná pořádhočit, a tak sebral na co příšel, rozbalil a prohledal výbavu, sundy a vše, co mohlo shrysnout poklady - množství peněz, dráhotníků a lektvarů skrytých v bludišti bylo skutečně nevidění.

V bludišti Al komunikoval s vytěsněními tvářemi v podlaží, které mu kladly nejrůznější otázky. První tvář řekla, že hledá Faridovu radu a že přijmá jeho výzvu k pokolení bludiště. Cesta pokračovala. První

THE GENIE'S CURSE

Al-Qadim

Kde jsem to skončil? Aha, už vim - neštastný Al zůstal po předchozím incidentu bez pomoci na Čarodějově ostrově a navíc mu byl zapovězen vstup do Zaratanu ne? Jak smutný osud. She-her-eze-da mi vyprávěla svůj příběh dál a dál. Pokračoval takhle...

NÁVODY

score 87%

Název hry: AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE

Výrobce: SSI

Zánr: Fantasy

Počítac: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

80%

Originalita: 95%

Atmosféra: 90%

Grafika: 90%

Zvuk: 90%



A takhle jsem po něm seklut, teu ale kříče!

hadžána byla jednoduchá - stálco postupně stoupat: na rozvíjené runy. Potom musel Al přehodiť páku nejprve v jih a potom severní větrní křízovatky, aby odstranil nebezpečné ostny na zemi. Další tváři v zemi odpověděl, že je Al-Harrad a za tačou zde v stejně místnosti nalezl spinát na zdi, který mu umřízl cestu dál. Následovaly tvarové odpověděl, že hledá čest sice rodiny. Na prvním rozcestí se vydal nejdříve na sever, kde za bodky nalezl Speciální lektvary a drachokamy, ve východním cestě pak sledoval modré barvené diažní dno na zemi, aby potom možná páku na zdi odházel, tam vchod vedoucí dál na sever. Další tvář na podzase mluvila o testu kyselin a Al se po chvíli skutečně očti uprostřed zeleného pole bublácející kyseliny. Test na východní byl i těžší - potom, co Al postupně stoupal na rozvíjené runy, vytěsná tvář mu položila tři otázky, na které odpověděl slovy „sever“ (North), „jih“ (South) a „nevm“; protiž význam runy mu opravdu nedyl jazy, vrátil se zpět a podstoupil snadší test na západě, spočívající v převezení pěti pák tak, aby prostřednictvím pák směrovná doprava a ostatní čtvrti doleva. Potom mohl Al přejít polem oštěp a náhle se objevily Pahari sfíkřat odpověď, že by jejich páni nikdy neudělali. Vrátil se zpět a po překlepání z tváře kyseliny, která se před ním objevila pokračoval v cestě dál.

Krátce běže se očti ve všech místnosti plné pohyblivých plášťů, jejž prekonání bylo překapavé snadné - stadio příjít na to, která plášťka se kam pohybujete a pamatovali na to, že některé se pohybují i do tří poloh. Během otázky kameněních ván byly zaměřeny na otázky věrnosti a nevěry, z deňho Al usoudil na Faidova traumu a nesmírnou žárlivosť. První odpovědi byly „He's a man without honor“. Následovaly proházení místností plné modrých a červených diažní - slápání na modré se Al dostal na sever, kde phenoři spínala a možná se pak stejným způsobem dostal na jih. Další otázky očividně kladila Pahari - Faidova manželka. Odovočeně bylo „He's a jealous man...“ a „It's beautiful and precious, the world should see it.“ Potom přišel poslední sál s přehozenoumlípnoucí a zdělou na pohyblivých diažních. Poslední tvář stál Al, že neponukl Pahari vyhledat a od tváře kyseliny se dozvěděl spoustu zajímavých věcí.

Potom, co byl teleportován zpět do východního končinu Fandia, zeptal se ho na další podrobnosti - žež další královi musí věst na ostrov Panu Džinu. Nejprve ale musí zjistit samotné jméno tohoto ostrova, a vydal se na Shibaž, kde v knihovně žije poustevník Rashidin, který jméno ostrova zná. Al dostal kouzlené zrcadlo a slibil Pahari zlatou holubici. S příslušenstvím obdrobnutým Al odesel zpět na lod a vydal se směrem na Shibaž ostrov poustevníků.

Ostrovy, na kterém v době jeho zadělání slavy stavala knihovna i vystavnil palác, leží v různých opačných, krásně zahrady jsou zarostlé plevelem a vše se prohná nebezpečnou vzdálenou vlny, obrovský divodák a divočinka. Nejprve proto žil, že byl všechny za uzavřený lektvary, které nazírali ve Fandinové bludiště. Už od samého počátku se na ostrově musel chránit medem na všechny strany. Když vešel do komplexu budov, vydal se hned od vchodu na jih, kde nalezl dležitý světek „Heart of Stone“, který přebral a sebral. Celý komplex pak prohnal, jeden par mírami a drachokamou a publik meky neplatí, jen pro pořadky - tady se opravdu vypáli výplati výplati. Jejich Oil of Elemental invulnerability konečně se probogoval do domku na jihozápadě ostrova a vtipnul. V jedné z místnosti narazil na neprekonevatelnou barvu ohně a dvě strážní sochy. Socha nalevo spolykala celkem 14 žlutých mincí, odkud příslušník a byla spokojena. Do ucha sochy napravo vložil Al svítek „Heart of Stone“ a cesta byla volna.

V další místnosti potkal Al intelligentní mláďata truhlu, která obsahovala Sharo of Moonstone při poslední sily meče. Al ji však řekl, že si do nich poklad VOL/07, a když se truhla otevřela, vymřínil 14 drachokamů za kouzlený kalmen. Potom, co nalezl ještě prázdný poklad Al očividně budovu a na ostrově základ Rashidina roztržil těho a osamělém jíž pololodnímu poustevníkovi. Ho počkal o radu ohledně ostrova Džinu a Rashidin se na svém letajícím koberec vydal do podzemní knihovny, kde ho naprodol následovalo.

Podzemní bludiště před knihovnou samotnou bylo plné ohavných pastí, nebezpečných bodáčků, pohyblivých mostů a dalších pastí, ale Al všechny našel.

Pohyblivé pasti před knihovnou samotnou bylo plné ohavných pastí, nebezpečných bodáčků, pohyblivých mostů a dalších pastí, ale Al všechny našel.

prekonal překvapivé snadno - byly totiž velice snadné. Skála měla a zhasnout své kouzlené runy na podlaží a otevřít tak vchod do jihozápadní části bludiště. Tady se Al po zmírení zelené brány vydal nejprve doprava a zhasnul další runu, aby potom v místnosti s několika runami poznal ty právě, které byly tedě už rozsvíceny. Pohyblivé sochy zastavil stisknutím páky a pakmí přes přes poslední runu, most z předním přesledil na rozsvícenou runu blízko schodů do nižšeho patra bludiště.

Knihovna byla majestátná a obrovská. Vytesaná ve skále obsahovala obrovské množství starobylých a vellci moudrých svátků, které si Al všechny pečlivě přečetl (po cravídlo-řečení). Kohrání hry je to zbytečné, ale výtěží mi, že na těch svátcích je opravdu hodně moudrých a zajímavých myšlenek. Po prohledání bludiště nalezl Al také tři kouzlené hlinky šard of Flame Arrow, jediné VELEDŮLEŽITOU Shard of Sundazzle a kouzlený přesleh Ring of Protection +2. Na jihovýchodě pobíl Al pák soupeřových pirátů a severně od jejich doupěte vložil do truhly Casket of Woddy Care's Faridovu zrcadlo. Po chvíli se objevil Rashidin a začal se hádat se svým vlastním odrážem. Ale po chvíli přerušil, aby se konečně dozvěděl jméno ostrova Džinu - Ja'zir Jazil (pro hrdopachy přezdívaný). Je druhým způsobem jak zjistit jméno ostrova je jít od schodů na západ a tajným průchodem na sever, kde je jméno ostrova napsáno na světlém Gushibuskově vlnkovitém plátně. Ale to opravdu jen pro hrdopachy!

Ted už stáčíme jen coupat knihovnu a vrátit se na led, vstří dalším obdrobnutvím s mocnými džny na jejich ostrovech. O tom, jak probíháte setkání s džny a jejich párem, efekty Mizrou Gushibuskovem, o tom, jaké nastrány Al čekaly v Kalifových sklepenech, ve věži na ostrově Al-Katraz a na ostrově Bezjemenných Pánů se dozvítí v příštím díle u dokončení našeho dlouhého příběhu. Prozatím si nedělejte zád, o překrásné She-her-eza-dél!

ICE

(Dokončení příště)

NÁVODY

Tak už je to tady. Po mnohých silných a odkladech jsem připraven vám nasenovatřit řešení Ultimy i s kompletními mapami. Nejdříve se s vám podělím o páte dílu pro začátek a potom se pustím do popisování, co se je v té kterej úrovni potřeba udělat. Nebudu psát pouze o hlavní linii ději, jako tomu bylo například v návodu na Arény, ale popíšu i všechno ostatní, na co jsem přišel.

Ultima i totíž kromě hlavní dívajové linky obsahuje ještě takovou spoustu postřanných úkolů a souvislostí, že mi jejich vysvetlování zabere skoro polku návodu. Už jsem samým návodováním tak obrostlý mechém, že vám ani nepocoupejstastou cestu, zádne zbytčné sentimenty jako „bez návodu si neuberte“ je pak nebudou, „dem na to.“

V této hře si musíte zvolit poňav, použitá, jméno a jiné znaky svého budoucího jde. Doporučuji co nejslásit bojovníci, která je dusevní i fyzicky slabá a sotva unese meč v levé ruce. Dále ji doporučuji pojmenovat „zradu“, aby vám co nejvíce ztěžoval prázdroj a tím vám o prád hodin produzila možnost hrát touto genialní hru. Až bude dítko na světě, bude vrženo do komplexu podzemních kobek jménem „Stygian Abyss“ z dívoduňa nařčenou o pokus o vraždu divky Aral. Údajná zavážalena je shodou okolnosti dcerou místního vladaře a nachází se živá a zdravá kousek od vás. Problém je v tom, že tenhle „kousek“ je myšlen směrem dolů, takže se budeš muset proskokat, proplavat, prokocat a probehlat sedm patry, než dvěma nadeznete. Pak jsi terpové budete moci osvojovat a dozvědět se další skutečnosti. Zásim progradímen jen tolík, že zahraničním divo a zabitím jejího věznitele, kouzelníka Tybala, hra nekončí, navštívíte totíž i patro osmé, určité tajné prostory v patrech ostatních a jednu extra levi na závěr. Kdo je obezřámen s pravidly ultimovské pálby z dlu druhou, bude mít minohrom méně práce, protože ovídání, kouzlení i spousta jiných věcí je až na malé výjimky zcela identické.

Nedležitějšími pravidly cestovatele „Podzemníka“ jsou světlo, spánek a jídlo. Hned na začátku najdete na zemi pořázeno par louči a braňu s mapou a s pytlíkem na runy. Nejdříve se naučte kouzlit jídlo a světlo. Záleží na vás, zdali se budete snažit vylepovat své kouzelnické schopnosti, ale myslím vám upozornit, že se bez určitých pokročilých kouzel v Jistých Částech podzemí objedete jen za cenu velkého úsilí. Zdokonalování své schopnosti můžete až od křídlávání manter itd. zahrádat, a běž praxi. Mantry se odříkávají u speciálních křížů, jež se nacházejí v každé úrovni, poznáte je tak, že po kliknutí na ně se vám v dolní části obrazovky objeví otazka na vyslovenou mantru. V mapách jsem je označil slovem K82. Na každé úrovni je jeden kříž s výjimkou patra 3., kde jsou kříži tři a patra 4., kde jsou kříži dva. Záříkavida nahlašuje naškrábaná na pořízených listinách, na zdech a podobom. Když je odříkávává v křížu, roste vám příslušná zkušenosť, ovšem pouze za předpokladu, že jste se sám kterým temeslem zabavili. Nejvíce mantr znaj zbrojní rydli v level 4. Shromázdil jsem tyto mantry (abecedně):

AAM -	Páčení zámku
AMO -	Boj s mečem
ANRA -	Obrana
FAL -	Acrobacie
FAHM -	Luky, praky, kuže
GAR -	Boj se sekourou
IMU -	Růst manry
KIH -	Boj s páciatrem,
kyjem -	
LAHN -	Vědomosti
LON -	Opravovaní předmětů
tú -	
LU -	Prihledávání
MUL -	Pížemi
OND -	Plavání
ORA -	Boj bez zbraní
RA -	Utoky
ROMM -	Detectování pastí
SOL -	Kouzlení
UN -	Šarm

Cílevaní před je jednoznačné, prostě naop. používat kavodlinu na poškozené části zbroje tak clouho, dokud z vašeho snášení nevyjdé pár kousků zezele, ale bezvadné brnění. To samé platí o všem



Legendarní sound fills the air.
The Sieghorn of Hevia is dragged from this world.

You are sucked through the moongate
Impossible, you are between worlds.

Hromy a blesky. Máme strach. Co jen se může budit?

ULTIMA



You see an excellent black sword of Great Accuracy.

A rending sound fills the air.
The Slasher of Nails is dragged from this world.

You are sucked through the moongate
Nothing to see.

Hele nášerný!

ostatním - u boje, u smírování a hlavně u kouzlení. Pokud nebudete nekteré kouzlo kouzlit častěji, můžete se stát, že v dležitěm okamžiku sežije imanu vám přitom uberej a budete mít po pláčích. Proto zvolte, těžko na výčitky a kouzlete Fireballs kdykoliv vám přibude mana, třeba do stěny, at kus dlahy koupíte i vy, vycvičte se tak i ve výdrži. Na zkušenosť závisí také rychlosť, se kterou se indikace prudkosti úderu „natahne“ do zelené barvy a rychlosť jakou budete plavat i běhat. Když už jsem u plavání, zmíním se o několika věcech: do určitých sektorů ve hře se dá pouze doplavit sektorům vody přímočarou dávění. To, že se dále poznáte tak, že okraj

obrazovky budou bilat modře. A poslední věc: okolo plavání - můžete vplavat jak za lehké vodopády, tak do několika malých zamířovaných kanálů, kam voda odtéká. Jak už jsem se zmínil v recenzi

v jednom z minulých čísel, ovídání této hry je naprostě genialní, takže byste s ním neměli mil potíže. Doporučuji ovídání hru jak z klávesnice, tak mysl. Některé prvky ovídání by vám možná zdaly zbytečné, například pohled náhoru a dolů vám odpadne jako zbytečná kuriozita, ale vězte, že ho budete potřebovat ažteby sebera vše ještě přímo v vašich nohou nebo abyste zabili červu plámlého na to, aby se objevil v normálním zorném úhlu.

Dávejte si velký pozor, abyste ve hře zbrkle nenapadali kolemjdoucí. I když některé z nich vypadají zuriž a nebo jinak nebezpečně, mějte na paměti, že dobrá polovina charakterů v této hře je vám přátelsky nakloněna a že mnoho z nich budete nutně potřebovat k dalšímu postupu. Proto nikoho neranujte, nebudete-li to nezbytně nutné.

Zabijete-li kladivo postavu, sníží se vám dokonce body zkušenosť! Pokud se vás, bez nedoporučením, stane, že napadení někoho, kdo bude v budoucnu potřebný nebo jen jeho kumpána v některých případech, napadení - jeho rodil., sesypou se na vás všechni z jeho rodil., díky se to jesté „vyleží“ a to tim, že na repulse kouzlo zlikviduje první kouzlo sedmého cyklu - runu IMR, tzv. „Spojenec“. Toto kouzlo vám neplňte udobjí, ale nespolehljte na něj

score	89%
Název hry: ULTIMA UNDERWORLD	
Výrobce:	Origin
Zářn:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	95%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%

návody

Tipy pro kouzelníky: bedlivě sledujte, jak vysoký kouzelnický kruh je schopní zvládnout, zpravidla vždy po dosažení dvou levelů zkušenosti, získaté přístup k novým kouzlením. Jakmile dosáhnete šestého cyklu, inned zakouzlete „Přenos Astrální Branou“ „Gate Travel“, budete přeneseni do tajné místnosti ve druhé úrovni, kde leží velmi praktický Měsíční kámen „Moonstone“. Jeho použití je jednoduché, u ho položete kamkoliv, kouzlo Gate Travel vás k němu přenesí. Uvedu příklad použití: všechno, že kouzelníkovi Gandalfovi máte donut koži střeva, položte si v jeho pokoji Měsíční kámen a jedeštěva hledat. Až je najdete, prosíte se přesunete přímo k němu do pokoje zmírněným kouzlem a střeva mu dát. Tato možnost se stane zvláště příhodnou, když si budete muset po něco „odskočit“ z festiválpo do oruha, zásavit se také čelec česty zpátky. Dlebytezným kouzlením je neviditelnost VSL ze sedmého cyklu, máte podobně účinky jako zastavení času AT cyklu osmnáctého. Když jste neviditelní, nikoho vás přítomnost nezvídáte (tak vás nevidí heba se nemůže hýbat). Coběto kouzla mohou být ke konci hry velmi prospěšné, protože vám dovolí proběhnout nebezpečné zóny piní nepráce čelec bez boje, ale pozor, některé byťosti vidi neviditelné OAG neboří Odhalení (Reveal), máte poškození sedmého cyklu, které se může zdát malo úzražné, ale přitom na několika místech ve hře ohlásí tajné dveře a zkratky, které nezdají se prozkoumaním stěn, blíže se zmínim až v popisu úrovní. Dle stož za povšimnutí, že existuj kouzla, která nejsou zahrnuta v manuálu, následuje jejich výčet:

Kouzla neobsažená v manuálu
truncové, abecedně:

AS -	Prokletí
UP -	Dlouhý skok (délcežitou kouzlo)
KM -	Přívlační monstra (bojuje s vám)
VOG -	Blyškavice (účel nepochopení)
ACM -	Zabit nemřív (kousi kouzla a smrtky)
IS -	Sítna kuže (štít)
YP -	Chodit po vodě (diležitě kouzlo)
VKC -	Armagedon (konec všeho, zajímavé)

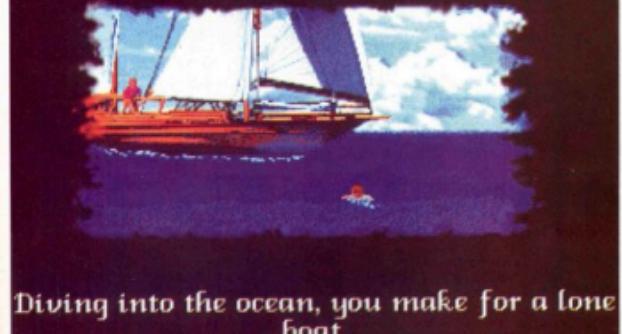
Tipy pro bojovníky - krotce svou vrozenou zufi-vost a touhou po kvíli, nikdo po vám zbytnelesváry nevyžehlí. Nenechte se zatížit do koutu, vždy mějte po ruce možnost úteků. Pokud už bude vaše brnění ve velmi špatném stavu iživzí sítna, snaze se sehnat nové nebo ho alespoň opravit. Nejdřízobrnu, ale zničenou zbraní, zbraní zbrnu je lepší používat horší předměty v lepším stavu. Dobrá výzbroj je sice majestátna, ale je velmi težká, musíte uvažovat strategicky, co si vzít a co ne, s poměrně malou hravostí (tohle dvakrát platí i pro papírkou kouzelníky).

Seznam zbraní pro bojovníky
i od nejslabšího po nejsilnější:

Moče :	dýka (dagger), krátký meč (short sword), dlouhý meč (long sword), říšský meč „Obouručák“ (broad sword)
Sekery :	sekera (hand axe), sekera (axe), dvousečná bojová sekera (battle axe)
Palice :	ky (cudgel), palice (flail mace), palcat (mace)
Střílené :	prak (slings), luk (bow), samostříl (crossbow)
Štíty :	malé štíty (buckler), small shield, říšský dřevěný štit (wooden shield) a velký říšský štit (tower shield)
Zbraní :	kožená (leather), kroužková (chain), celokovové pláště (leather in plate)
Kondice :	zdemolovaná-kritická (badly worn), obnošená (worn), použitelná (serviceable), výborná (ANDREW

Takže teď, po trochu vydávnatelském úvodu, se konečně dostavíme k části, která bude zajímat využití a zasekání paronym - řešení každé úrovně. Jak jsem se už zmínil, Ultima I má osm úrovní plus závěrečnou - bonus level jménem Astral Plane. Ke každé úrovni můžete k dispozici mapu s popisky a to aby se nadělal, takto zábavné batohy, utahněte přezky a podíkejte do příštího díla, kde najdete kompletní návod se všemi mapami a vším, co si budete pládat.

ANDREW



Diving into the ocean, you make for a lone boat.

Byla by chybou myslit si, že všechno, co ve hře vidíte se odehrává v pozadí.

Underworld

(kompletní řešení)



Potřebná fáze hry a krásné kráma.

začátku hry, protože sedmého kouzelnického cyklu dosáhnete až minphem později. Cítíte se vám stejně, že potřebujete odstranit jen jednoho nebo dva příslušníky některé kasty, například strážce pokladu. Postup je následující: po cestě posbírejte potraviny, když se dostanete do koupelny (spíše) a v okolí svého budoucího nekádém kouzlu (si napletejte menší místnost s jedním vchodem). Až nedaleko nikdo nabízí, na stráž zaútočte a utíkejte před ní do připravené místnosti. Až tam z vám vpadne, vybírejte ven a použijte na dveře kolik, kterým zabilujete a dokud je neuteče, stráž se nedostane ven a nevyloučí poplach.

K dokončení hry bude nutné poslati čem kádemanu, které původně vlastnil zemělou Cabrius, je to Pohár záchrany (Cup of Wonder), Světsk Obětování (Tape of Sacrifice) a Meč Spravedlosti (sword of Justice) z levelu 5, Prsten Potoku (Ring of Humility) z levelu 5, Vino Soudci (Wine of Compassion), Střit Udatnosti (Shield of Valor) a Krnha Podivnosti (Book of Honesty) z levelu 6. Plus několik dalších neodkladnitelných, které budeme probírat až v jednotlivých úrovních. Práce dílost, že?

Cas od času narazíte na fontánku. Zkoušejte pit z každé z nich, protože mají různé léčivé a drogující účinky, takový mali dopingu a úlevu pro hrdiny. Můžete se také ojetí pírem a vitem, ale možt a káde netze (jedna z mědě věcí, která v této hře není možná). Nemáte doporučeno dělat si velké zásoby jídla, protože jídlo hře je speciální maso. Pojďte si smíšit nějaký hudební nástrč, všechny ignorujete, nechte si u sebe pouze jedinu pítláku. Cyklu svou silu, její dvojnásobek se rovná objemu, který unesete a to je dležitý faktor - často vás zastav problém, že už tu čtu všechny. Velmi dležitou jsou letadla kouzla Fly (WIFI) a Levitate (HIFI). Dopravují se v nich cítili, protože ke konci hry bude letání samozřejmostí a tlačítka E a Q ovládají polohu nahoru a dolů

se stanou nezbytnou součástí cvičání. Kromě sbírání pohozených zvánco a požáraní mrtvol můžete k dispozici trvající prostředky, jak si zabezpečit potravu - 10 kouzla IMY, první kouzlo prvního cyklu, vás zásobi čerstvým jídlem, 20 pokud ale budete na stráži s mancou, zkuste použít hůl (pole) na pavoučí vlákno (spider thread) a vzniklý prutem lorty rývky a konečně 31 vůdce se vám plno kukulic, ze které můžete louži prázdní buršov. Dojdě-li louč, pojte libovolný kousek dřeva olejem a louč je na světě. Časem až vymřete louč z Lutecie, která se také dlejí olejem, ale svítí silněj a vyráží děle. Maximální dosažitelné množství maný a zkušenosť v daném oboru závisí na typu charakteru, který si zvolíte. Nejvýšší možná úroveň zkušenosť je level 16, až už budete vše vytvořiti, jak se tomu mezi parafy říká. Maximální zkušenosť (experience points) je 9600, jakmile tedy hraunce dosáhnete nebo ji po některém činu jednorázově překročíte, už dále neprosadíte.

Dalej diležitou věci je, že smrt nemusí neodkladně znamenat konec všeho. Už v prvň úrovni totž naděje Stříbrný Stromek života (Silver Sapling), z něhož se po sebrání uvozí semínko, které můžete kdekoliv zasadit. Tim si zasadí svůj strum životu a po zapojetí se u něj znovu objevíte. Vitanou pomůckou je, že si ho můžete zasadit kam chceš, tedy například v úrovni, kde právě bojujete. Navíc to vypadá, že zásoba zmrzivých hřiv je nekonečná, takže prok neumírá? Ja tento čitá jiné hůlky znovu-zrozenou používam jen velmi nerad, protože jenomomží příznivě Dungeon Master, ve kterém rein karance nebyla tak jednoduchá - znovuzrozenec zůstal opravidlo zombíkem, ale to příliš odcobují.

Davajte si také dobrý pozor na tajné dveře, dobrým způsobem, když je hledáte, je přepnut kurvor na protíkání, jest s ním systematicky po stěnách a tukat, mysl. Avatar často postřehne nápadnou nepravidelnost, která zpravidla obsahuje skryté dveře. Některé tajné dveře jsou pouze jednoduše zavřené a jiné zase nejsou pouhým okem skoro vůbec vidět. Skryté dveře můžou být dokonce také zamčené, pokud je nám nadejdou klic. Odjde na páčení. Malé žluté vědouky jménem Lockpick jsou páclida, která v těchto případech mnohdy zachrání situaci. Osvěrám a s velkou zlodičkou zkušenosťí toho v Ultimě moc nevypočítáte, protože většina dveří musí být odkrmita klíčem. Před páčením si uládejte hru, protože páclida se lámu. Na klíči si v batohu vyhradte speciální pytlík, jelikož jich najdete obrovskou spoustu.

ZÁKYSNÍK

Právě mám rozjetého ISHARA 2 a mám několik dotazů:

- Proč některé postavy při boji zraňují samy sebe a co s tím?
- Ve druhém čísle v návodu na ISHAR 2 psíte o stejně ulice v čtyři věci - probíjete se přes vojáky, čekáte jsem, ale nikdo se neobjeví...
- Odhodlala vše se mít stala, když jsem tel do obětní místnosti i vami očíslovaná 7) - nikde nic.
- Ve výzvě mi straka přinesl klíč, odemknutu, objeví se nějaká dívka postava, co s ní? Když se otevřou dveře, zabiju tu nepřjemnou osobu, vlezu do místnosti i nevím, jestli to není ta obětní místnost, ale žádny klíč neracoval.
- Nemohu se z blázněti cítit vězničských kobek a obětní místnosti dostat, podoba se to sice sedivěmu ušku cestý na vaší mapě, ale chybí mi východní direkte.
- Prosím o recept a popisy kouzel (anglicky neu- mím a myslím, že v rubrice tipy a triky by se tento problém dal vyřešit!)

TECHNOMAX

t. Vysvětlení viz SCORE 7, strana 51

2. a 3. Ano, ano, ano, v návodu byla chybka, kterou ze ohálal snadno, stejně snadno, jako jsi ji ty SKORO odhalil - na mapce SCORE 2 jsou opravidlo omylem prochýzeny čísla 6 a 7
4. Dívku postavu ve výzvě nechá žít, je silná.
5. Místnost (na mapě 6) je skutečně obětní místnost a k té vás v pasu jednou z mnoha nalevo. A mimo- chodem - pokud mají všechny členové party na sobě mnichovskou kutru ik prodej v obchodě na jihozápadě města, ona neobjevímeš osoby není nejméně někdy víc!
6. Na mapě není průcházka stěna nijak zvýrazněna, ale upozorní tě na ní jeden ze členů party takže - sup do zdi!
6. Ne, nedali - krom toho, že je seznam poměrně dlouhý a nudný k přečtení, když ho kopíroven nepotě- buješ ani spoustu znalosti angličtiny.

Nevim si rady s hrou DARK SUN. Nemůžu přejít na to, jak jist různé věci, a pak ve stokách nemůžu otevřít dveře, kde je schována krytý dceru, i když jsem vzal páku, jak je to napsáno ve vašem návodu.

JIRÍ K.

Jist věci je snadné, pokud jsou pifročené jedle, což v DARK SUN není nic. Lze jen POUŽÍVAT kouzelné plody, a to klasickým způsobem - klenutím pravou hadičkou myši na jejich obrazek a následněm aktivovalním kouzlením vložení plodu klenutném na symbol daného kouzla. Páku nestáh jen, musí jí také POUŽÍT na zlatý kruh nadevole otevři do cesty.

Už nějakou dobu parím FRONTIER na Amaze, ale mám pář problémů:

1. Jak mám získat náklad zničené lodí nebo minery vytěžené z asteroidů?
2. Na inzertu tabuli se očas objevuje inzerát, ze nekdo hledá informace o jiné osobě. Jak mám tyto informace získat?
3. Nastavím si autopilotu například na Londýn. Pokud čas nevyčerpám, tak hod z 95% narazu a exploduje. Pokud čas uychýlí, exploduje na 100%. Co s tím? Bořit se vez Jakoukoliv misi do systému, kde není žádána orbitální stanice.
4. K čemu je escape capsule? Když to použiju, tak lod exploduje a končím hru.
5. Má ECIM systém, ale at délam co délam, nikdy nefunguje.
6. Jak se dřít na planetách. Jak se používá MB4 MINING MACHINE?

Vzal jsem vratidlo na objednávku a ve stanovený čas jsem byl na daném místě. Čekal jsem peknou chvíli a nic. Žádna lod se neobjevila.

ALI

1. Chtělo by to FUEL SCOOP a CARGO SCOOP CONVERSIÓN.
2. Chtělo by to letět tam, kde byla ta osoba viděna naposled.
3. Chtělo by to ATMOSPHERIC SHIELDING
4. Chtělo by to vžít si trochu života a peněz - obojí ti



Náhled ke klasické AD&D počítačové příseškě některým čtenářům jistě problém.



Už vás emrzoval věžní umírání? Vyzkoušejte naše uskutečně triky pro table pekelnou hru!



Splňte se vaše maskové baubly? Uzdravte se s našimi když!



Problém s milionemosobnou civilizaci utíkají na Zemi? Vyřešte na pekáč!

- zústáte i po útoku záchrannou kapotí.
- 5. Chtělo by to použít ECM proti raketám.
- 6. Chtělo by to přistát na neobjevené planety/měsíci a vyložit MB4.
- 7. Chtělo by to být tam OPRAWDU přesně.

Nás vérrý čtenář - PARAN JONATHAN, který si nepřeje být jmenován a z nepochopitelných důvodů si nepřeje ani otištění svého dopisu má problémy s hrou UFO, stejně jako hromada dalších čtenářů písících o vysvětlení, zda UFO nemá nějakou chybku, na kterou bychom zapomněli.

Vážení milovníci ufoniku, je to skutečně tak - pokud jste hrál UFO z disketové verze, mohli jste na základních vteřinách na Zemi a v Cydonii na Marsu najít „rozhozené“ obrázky některých částí uzemí - chybá miskarák, ale intuici. Ve verze pro CD-ROM totiž chybá není a firma MICROPROSE samozřejmě vydala soubor, jehož příhraničí ke hře díle v díle do naprostého pořádku. Po tomto souboru se přejte tam, kde jste si hru UFO zakoupili, určitě vám bude k dispozici.

Kódy? Tady jsou. Některé.

FLY HARDER (A500)

- Level 2 - PHOTON
Level 3 - METACRAV
Level 4 - BLACKHOLE
Level 5 - SUPERNOVA
Level 6 - TRANSMITTER
Level 7 - QUANT
Level 8 - NEOCEOPOWER

Pařanský zákysník

STARDUST

Z legrace zkuste napsat, kód INTRODUCTION a uvidíte co dělá kromě toho když zmáčknete ESC a potom se vrátíte zpět do hry, budete moci přeskakovat úrovne. A když vám to nestojí, tady je pár dalších kódů:
B2Q2VRQWALQF
CPOQSOSAFAD
OFQZAAAMIL
EZ3Q0QXAFEN
BFZQJQQQXAVCN

LITL DIVIL

A následně několik zajímavostek pro tuhé pekelnou hru.
Divil EGO - použijte SHIFT+P můžete skákat přes pokoj.
Divil Nicole - pomocí SHIFT+P můžete skákat přes pokoj.
Divil MEANING - SHIFT doplní energii
Divil Donkey - Hlavou, 1. díl doplňuje treasure.
Divil Grumpy - klávesa JC díl kloče.

CLOCKWISER

Kódy da všechny úrovně:

- | | |
|---------------|----------------|
| 001 | 056.DRUPIDO |
| 002.QWERTYLI | 057.PLUGHOK |
| 003.HOTSSSS | 058.GREDELL |
| 004.MONINANU | 059.REMMELGK |
| 005.KREZJUEWE | 060.KROKKULUN |
| 006.STALOPRA | 061.ALLEMAPF |
| 007.ZWEETSKO | 062.KIKELSTO |
| 008.LARASMO | 063.PARAZAKS |
| 009.PORFEDIE | 064.BIBOBOTS |
| 010.DERFGENO | 065.PEPODRDL |
| 011.IELBEDI | 066.HATSICKO |
| 012.BRABEKL | 067.PERDORO |
| 013.PULIES | 068.ADRAPORI |
| 014.ATSEWENT | 069.RUSLBS |
| 015.CHACHOLU | 070.FIDELEDD |
| 016.PIROWARF | 071.FOPOFOPF |
| 017.JILASPOI | 072.PIELEMOS |
| 018.DRIBILL | 073.BIEBLEBO |
| 019.FLOSEPL | 074.BELLEBEE |
| 020.BLUBSALF | 075.FIDELEDOM |
| 021.MECABYTE | 076.ZWAZAZZ |
| 022.YABADABA | 077.BRAZMRAZ |
| 023.KRAKAMIK | 078.FLOGBEDDO |
| 024.KIKASTIK | 079.DIDELDNE |
| 025.OINDOKIH | 080.MALLABCO |
| 026.HATSEKIE | 081.JTNEFOJD |
| 027.OSSEFRS | 082.SNITNEDO |
| 028.GRATGOLP | 083.RUDOBORD |
| 029.HIUPERTU | 084.BOLIBULE |
| 030.DIKERPOLK | 085.REPKFELKEN |
| 031.HATSJIEH | 086.ZEBEDEBO |
| 032.GRUMPIER | 087.BOODJING |
| 033.AIAKJUKA | 088.KRIKEPJ |
| 034.BRUMBIE | 089.DIDODEKO |
| 035.KWEZELTA | 090.SCHEBEDO |
| 036.GRINOLDE | 091.NITNEJOJ |
| 037.RINHOLD | 092.FITTEDOB |
| 038.HUFIREZI | 093.LAUWMAUW |
| 039.CEPASDN | 094.VUUAUUM |
| 040.PEAHSOUP | 095.VCELBEL |
| 041.HASHNPJO | 096.DUBBELBI |
| 042.AKIRAJAN | 097.DRIBELDI |
| 043.BEBIBOLK | 098.CROLZWAK |
| 044.SPRITSOR | 099.KWIAKSAL |
| 045.FLUMPIJE | 100.FLADBORD |
| 046.GNEZULP | 101.BRLCRAB |
| 047.PLUPOLT | 102.PETSETER |
| 048.POLKAZAR | 103.EIKELDOB |
| 049.SNOZALAF | 104.ZEREVERE |
| 050.PRETOVYT | 105.KALAMPE |
| 051.BLAARZAK | 106.RHINOODO |
| 052.KWEENIET | 107.RUFTCERT |
| 053.WALDRILK | 108.RAMONKEY |
| 054.CHRIETIT | 109.METYBABY |
| 055.SLUSTOI | 110.ZEBEDEUS |

The Beverly Hillbillies

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: PC Speaker

AdLib
Sound Blaster

Roland MT-32 (LAPC-1)

Covox

4.5MB

570KB konvenční paměti

Kláv., myš, Joy: + + -

Hra je veskou rychlá i na dvacetimegahercovéch 286-kach a stád ji nebyvalo malo paměti. Její délkou je veskou ohromná, takže určitě potřebí přinejmenším majetec neplná vybavených dvěstěosmdesátek her.

FIFA International

Soccer

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib (Gold)

Sound Blaster (2.0, Pro 1-3, 16,

AWE 32)

Pro Audio Spectrum (16)

SFX Classic 3000

Wave Blaster

Roland LAPC-1 (SSC1)

7.5MB

570KB konvenční paměti

+ 5MB XMS nebo EMS

Bez komentáře.

Hocus Pocus

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib

Sound Blaster

General MIDI

Sound Canvas

Wave Blaster

Pro Audio Spectrum

Sound Man 16

Gravis UltraSound

Disney Sound Source

6.5 MB

580 KB konvenční paměti

Kláv., myš, Joy: + +

Ač se to zdá nemohlo, tato hra měla v dokumentaci opravidu uvedeno, že pracuje pouze na počítačích s mikroprocesorem 80386 a výším. Test však ukázal, že je 286-ka bohatě stál, dokonce i v rychlosti. Je sice možné, že některé verze hry opravidu na 286-kach nepracovaly, ale ta, kterou jsme mít k dispozici, jí neuvádza žádné problém. Nicméně jej dokumentace hovorila poněkud v „jiném“ jazyce.

Na druhou stranu však musíme pochválit velice podrobný help a vyčerpávající informace potřebné k nastavování a spuštění hry.

Ishar III - The Seven Gates Of Infinity

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: Sound Blaster

Délka:

5.5MB

Pamět: 3MB (Protected Mode)

Kláv., myš, Joy: + + +

Ve francouzské verzi, kterou jsme dostal k odstoupení, hra podporovala pouze Sound Blaster. Není však vyloučeno, že v budoucích verzích bude nabídka zvukových karet rozšířena alespoň o AdLib a Roland.

TECHBOX

Délka: 15MB

Pamět: 3.5MB (Protected Mode)

Kláv., myš, Joy: + + -

Doporučuj rychlejší počítač. Mikroprocesor 386DX/40MHz a výše je ideální.

TIE Fighter

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib

Sound Blaster (2.0, Pro, 16,

AWE32)

Pro Audio Spectrum

General MIDI

Roland

14MB

572KB konvenční paměti

+ 9000 EMS

Kláv., myš, Joy: + + +

Autofit hry doporučuj 2000kB EMS jako ideální pro běh hry. Maximálně může hra využít 2500kB EMS.

DOPISY

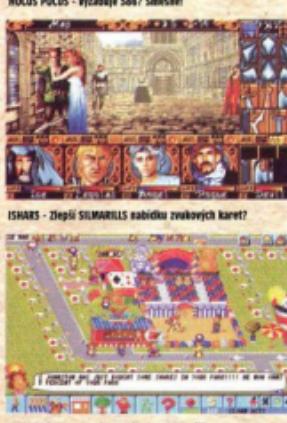
ve Score č.7 jsem vyzval čtenáře, aby k nám zaslali dopisy se všemi možnými otázkami týkajícími se hardwaru, softwaru, technických problémů, apod. Omlás, což mě velice těší, se brzy dostavil. Začala chodit spousta dopisů, která by se zhruba dala rozdělit na dva skupiny. Tu první zastupují dotazy, rekonkrétně osobního rázu, jak treba „fun-guje hra FIDO CX na Pentiu a kolik je třeba volné paměti“. Druhá část dotazů má význam ohledně počítače. Protote je dotazů opravdu hodně a některé jdují docela drahou cestou. Doplňme, že nejdůležitější dotazy jsou však zcela jednoduché. Na nejaktuálnější dotazy prvňatku svého budou odpovídát vždykž v konci každého TechBoxu a dotazy druhé skupiny si budu pečlivě uschoval. S jejich pomocí pak například sérii, který by měl začít vycházet od začátku roku 1995. Doufám, že přiváž vás otázek jen a jen poroste a bude opravdu o čem psát. Samozřejmě uvidíte i nazory na to, jakým způsobem by měl být seriál sestaven, co by mu nemělo chybět a co by mu naopak chybělo. Zatím je moje predstava asi taková, že každý díl seriálu bude věnován jednomu velkému tématu, jako třeba ROM, mikroprocesory, pevné disky, a formu plynulého textu se pokaždé postupně zodpovídět všechny příslušné dotazy.

MENŠÍ POTÍZE VE VELKÉ ARÉNĚ

Zdá se, že jsem mnohdy pařany odrazil do kupu hry Arena. Pan Adam Hasič z Tříňovic se ptá, zda se tato hra dle hrat na 386DX/40MHz, a zda-li rychlosť hrdinu vylepší 128MB cachovací paměti. Odpoledne znač: jak už jsem uvedl dřívěj. Arena je na 40-cestmegahercovéch 586-kach hráčatel a mohu vás ujistit, že znám spoustu lidí, kteří ji na tomto počítači悼í. Cachovací pamět zvyšuje rychlosť práce s pevným diskem a tím i rychlosť hry, nelze však čekat zázraky.

A na závěr tři omluvy. Za prve si chci omluvit, že jsem TechBox na Theme Park nezahrál i zůjmem článek. Uplněm přiznám, že jsem ho parametry zapomněl na místo, které jsem pak také zapomněl. Za druhé se chci omluvit, že nesprávné popisky k obrázkům v osmém čísle Score. Musím upřímně přiznat, že za to jsem opravdu nemohl. Nakonec se chci omluvit, že se pokusil udelet vše, abych se již nikdy omlouvat nemusel (a už toho nechte, nebo se rozeptuď).

UVŮLKA



THE FIGHTER - Začke si konečně ty odporné rebely!

Theme Park

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib (Gold)

Sound Blaster (Pro, 16, 16ASP)

Pro Audio Spectrum (16)

Sound Master II

Wave Blaster

Roland MT-32

General MIDI

HARDWARE

HARDWARE THE TOKYO TOY SHOW

The Tokyo Toy Show je vždy místo, kde se každým rokem objeví spousta nového herního hardwaru. Tento rok tato výstava dosvědčila příchod nové generace herních strojů. Reportáž odtud proto nemůže ve Score chybět.

Jedním z největších vystavovatelů nebyl nikdo jiný než Sega. Nejen, že tato firma představila svůj lehce přestavěný Saturn a jeho software, ale přivezla s sebou také Super32X rozšíření pro Mega Drive.

V sekci Saturnu byly pravděpodobně nejzajímavější uličky her jako Virtua Fighter,

Daytona USA a další.

Nejvíce pozornosti bylo věnováno především hře Virtua Fighter. Přestože prezentovaná verze hry byla mnohem ranná, se špatně nadeřifnovatelnou postavami a zatím zadýmným útočným či obranným pohybem ik disponovaly pouze dva pohyby paží - úder a blok, a dva druhý kouplnutí, byly kolem práve tohoto stánku velice chumily lidí.

Bruhá veliká prezentovaná hra pro Saturn byla Daytona USA, která však působila dojemně, jako by byla usítě horhou jejího pouze pro účely výstavy.

V sekci firmy Sony byste marně hledali nějakou pěknou hru hrů spuštěnou na nových herních masinách jako PS-X. Firma Sony pojala svou prezenci na výstavě trochu jiným způsobem. Jejich herní konzole ještě si mohli prohlédnout skrz skleněné boxy. Nechyběly ani množství reklamních letáků herních firem jako Konami či Namco a Human, s obrázky a popisy jejich nových her.

Právě nového hardwaru nebyl o nic méně než minuty rok. Jak se již očekávalo, firma SNK konečně vydala svůj nový systém. Nebyla to ale pouze jejich přestavěná, čtyři roky stará, avšak stále vynikající stanice Neo-Geo. Nové Neo-Geo CD se zabudovanou CD-ROM jednotkou a Neo-Geo konzole se stejnou specifikací má o sedm megaabitů zvýšenou DRAM paměť. Můžete se ptát, proč SNK nevydalo samostatnou CD-ROM jednotku pro všechny existující majitele Neo konzoli. SNK totiž rozšířilo Video RAM v nové malince z 82kB na 512kB, takže se zdá, že pripojení CD-ROM k jejich starším systémům prostě nebylo technicky proveditelné.

Až nejprekupavější hardware na Toy Show představila firma Bandai. Jejich vystředně vyhližicí BA-X konzole se objevila na veřejnosti poprvé. Specifikace tohoto 8-bitovitého CD systému vypadaly znacně zastarale: 8-mili-



Obrázkový stánok firmy Sega byl pro mnohé návštěvníky velkým lákadlem.



VIRTUA FIGHTER



VIRTUA FIGHTER



DAYTONA USA



NEO GEO CD



BA-X od firmy BANDAI

lidé přišli podívat. Hlavní mikroprocesor FX-u je V810-ka, vytvořená firmou NEC a běhající na frekvenci 21.5MHz. Podle panu Tetsuya Iguchihama z plánovacího oddělení firmy NEC, CPU nema příliš velkou kapacitu, avšak všechny další komponenty desky dají dohromady velmi silnou masinu. FX daleko obsahuje grafický procesor, správci procesor a tři video procesory. Velkou předností FX je využití DMA direct memory access - první přístup do paměti. Data, která přichází z CD nepoužívají sběrnici CPU. Místo toho jdou na video výstup, což umožňuje velmi rychlu animaci. FX by měl být určen především pro studenty středních škol a starší a měl by se prodávat v cenové relaci kolem 300 liber.

Byle to ale hlavně 32-bitové FX, na které se

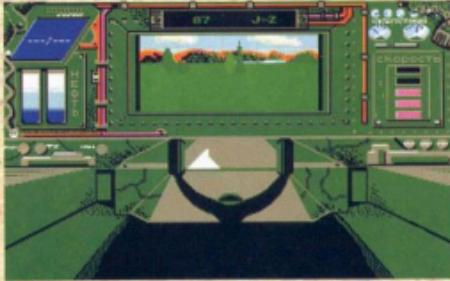
Nová vysoko nasazená lafka tvůrců her v Čechách Programátoři LetDisku se po své prvotině Manager Test na delší dobu odmlčeli. V každém případě, jak se zdá, nezaháli, ale jen tisíce pracovali na něčem velkém. Dva roky práce přinesly své ovoce... k dostání je nejrozsažlejší česká hra pro Atari - HLAVA KASANDRY.

HLOVÁ TVORIVOST HLAVA KASANDRY



ODKŘÍT ZEŘINU V OKOLÍ NEBML
ZDODU PROBLÉM...

odstraňování bláty, te je pane zábava, ne?



Vypadá stejně? Přes!



Co s tím, když je v brozru stav.

Grafika je pomírně sladká ne?



Vypadá zamířena. Co dál?



Ve hře procházíme různými scénami, kde je v 3D simulovaná život v transportérství, zdrojení v zapojeném blázkou podzemním bunkru, navštěvujeme různé letecké střely a další scény. Ovládání je řešeno především přes myš, a proto jsou na obrazovce všechno k dispozici grafické klávesy, pomocí kterých dostatečně jednoduše pochopíte, co dělat a co s nimi vůbec dělat. Hra se dodává na třech DS 00 disketách a to ji použít můžete iž disket. Na hard碟 se hra sama umí naopakovat pomocí dodaného instalacního programu, že je pěkné učitelný, až jak sami autoři psavate si při instalaci na kartu, kdy většinu, většinu, většinu.

Ve hře procházíme různými scénami, kde je v 3D simulovaná život v transportérství, zdrojení v zapojeném blázkou podzemním bunkru, navštěvujeme různé letecké střely a další scény. Ovládání je řešeno především přes myš, a proto jsou na obrazovce všechno k dispozici grafické klávesy, pomocí kterých dostatečně jednoduše pochopíte, co dělat a co s nimi vůbec dělat. Hra se dodává na třech DS 00 disketách a to ji použít můžete iž disket. Na hard碟 se hra sama umí naopakovat pomocí dodaného instalacního programu, že je pěkné učitelný, až jak sami autoři psavate si při instalaci na kartu, kdy většinu, většinu, většinu.

Po spuštění vás čeká neobjektivní Intro plné grafiky a hudby. Výpravné o tom, že k vám, Teodorovi Horlovci, přiletěl na letité scházku zvláště posel pozemské vlasti IS.U.O.V. Světové unie obdrží výsluhu za převzetí všem extra balíků. Pak už jen sledujete, jak očekává na obrazovce se objevuje jednou hra „Kasandra“ - dříž hrazeb je tak směrně zájemem Země. Co když má společně práve svá domána? No, to o přeje je. Toto ještě jeden z nejdůležitějších a nejneškrtitelnějších lidí, které z těch pár milionů zbylých lidí může všechno všechno. Jen na pomysly společnosti, elektronik a také známé ctné dobroruč. Zabýváte se totiž něčím jaderem novým, které zbyvá na Zemi po atomové válce a myni díky zářením poškádání automatického národního radaru a ohrozí lidstvo. Může už na kontinentu Nádu zničených a zabolíkováných. No, nekteré, kdeinde jinde má děvčat integrované olovody než veleš přepravených elektroniku, když teto technologii bude trhat dočasné roky, než se vzpamatuje a něco na úrovni opravé vyprodrukuje.

Ted ale ide o něco horšího. „SUV“ se podařilo uveřejnit, že dlech internetového počítacového sita a také se dostali do chodů významných archivů. Zkoumali textový a obrazový materiál na disku hrajného přístrojů a postupně ho rozložili, což poté, že tu někdo musí být jedna raka s takovým množstvím superšikán hlašic plných plutoniu, že při jejich aktivaci už skutečně z lidi nezbude někdo a celý povrch Země bude definitivně zničen.

S touto hrazebou se logicky lide smířit nedaří a tak je nás jako na nejlepším něčet, abyste ji ohráli a za každou cenu zneškodil. Můžete plnou podporu celé Země, taže o materiálu není nouze. Přesto ale můžete různý problém.

Nejprve se musí podařit rozdrobit geostacionální družice, se kterými by možno provést fotografování povrchu planety různými metodami. Takože zasípíblížnou polohu sil, kde mohou být střely. Vydáte je a můžete mapy čtvrtí části kontinentu, kde by měly být. My nyní je vhodné prozkoumat oficiální přednáha na Internetu. Vstoupíte na počítačovou sítě a běžnými příkazy se logujete. Nezapomeňte, že se pokoušíte dojít do vojenského serveru, který je chráněný hardwarovými kódůmi. Přesto to ale za několik spuštění odstrojovacích programů stojí, můžete se dostat k datům a dokonce k různěm hodně užitečným programům itd. Tedy možnou zároveň ústřílet trápení v atrium. Tím zkázkově kompletně přehrát o vtem, co se na Zemi jistě zkonstruovalo. A ted už např. do hry! Například transzportér všemi nezletostmi a výdaté se na dalšek cestu. V urče vzdálenosti od cíle už budete potrebovat intenzivní hamáček vlastní mozek, protože transpotery obvykle nemají autopilotu. Pak už se k tomu podaří přidat blízko, aniž byste přišli o všechnu hroti rusky transpoter, rusky náspěk na ukazatelském stavu pohromadě, můžete rázit výkrovem, pod kterou hromadou hily je silo skutečně kruté. Znovu vám budou intenzivně zneplňovat, když budete proti takovým, když využijete hranu a hravé proti takovým, když využijete. Pokud vše automaticky nenařídí, pak vše v oku.

Z Karlovarské Krávy, snad se ještě podaří znojmo, neboť to až tak snadné. Snad také najdete na správnou hromadu hily, odmítnete jí a obětíte silu. Pak už jen zabíjetkovali poklop, aby raka nemohla vystartovat a rychnout vrahod do podzemního bunkru kolem sil. Nyní ale musíte také zjistit stop když raka, protože poklop není zavřeny na výkrov a počítku chvíli zadne povokovat, kdežto taková instrukce o zablokování systému s nejvýš prioritou je v něčem číš. Pak už rychle do podzemních katakomb a v blázkou seni, chodob, průchodů a dveří najít sil s počítacem. Zde se pojedoucí.

v 3D prostoru, můžete se plynule otáct a chodit. Někde na vás čeká mistrost, kdežto jediným východem je cesta, kterou jsi právě nejdříve je ale hle. V silach byla obulka, ta kond konflikt hnil ne av a vás vidi nepřítel, takže vás zpoza rohu kopí dálkavým z kulometu a když jimi padnete do parádu, neri k záhadné legračnímu, nebo eventuálně tyndy trest: vykázání na povrch (jak maj vše, že už je na něm září a vý)

zprávuje?). Také jedovatý plyn může vašim plácm způsobit značnou úmrť. Při chození se čížejí různé zvuky, tekoucí voda, bouření všemi rozrůzněnými dveřmi, výbuchy výšek, že může pořádný kanon a ne hračky lehounký samopal. Na konci třetího patra snad nazeteleře řídí střelecku, raku zabilujete a pak jsi bylo ředito, desku mistřinu podaří trošku odlehčit o pořádné čipy. Pak už se jen ze sila rychle vyráběte a co nejdříve přejít, když využijete odtud domů. Nakonec gratulace „SUV“ a významně využítte další čist.

No, jestli jste už dali minomet, minomet horší, třetí minomet katastrofické možnosti. Raketa může zareagovat na aktivitu ve svém okolí a rázuj se prosto odbal, když vám ujeti a výz v nesoustředěnou svou strelou. Nejdříve neponávajte na tunle stranou možnost. Takéž vložte někdy ke vši smrdíte miliády krev a to je pro vás spánek. Toto vše je ale riziko povídání, které jede dobroviné zvoli.

No, jestli se mi MOC iliblo někdo věd, tří napad - bez komentáře, zosa původní a dokonale zárovaný 21. moje obrazku - nezástříl, že právě čortík a grafické efekty si cítili nevýk. ale tady se grafika musí libit. Celá hra je prodána kreslenými a skenovanými obrázky a nedý dokonce animacemi 3D polygonů na kresleném pozadí - jde někdy vidět Epic, a někde jeho intro. Ví, co myslí, protože tam je to běží technika často používaná, když budete hrat, nechte rázuj zapnuté animace, můžete se jinak připravit o mnichu pěšence.

51 zvuk - na naše poměry je poněkud zápor, že hra přehrává samolyk jak na ST, tak na ST+ zde skvěle přes DMX. Zvuky jsou dobře užádane, možno by jich stád byt víc a v něco lepší kvalitě, zářímej že nebasty diskety.

41 Intro - drahou a pěkné, 51 daní animace, například při všem smrdíte nebo jste raka, který vás všeobecně pořád myslím? Převedete se sami, stoz to za 16 hrá muži český, cesta, současnou zvláště prozradily pro všechny znaky, existují hádky a čárky. Týká se v tom dovezených programů, zase jednou přejmeme osvěření. Program je například fantastický během vše, co má 1 megabyte RAM, DS dráze a je ST nebo TT kompatibilní, je to jedna z mala skutečně malá her, které bez emulze běhnou na Falconovi. Dokonale je zde plynulejší rotace při pohybu díky vykonejšímu procesoru, u sadaš modelu se rotuje po většin skoček. Osobně si myslím, že tohle je skutečně program, za který stojí dle mého výpovídání s ostatními hrami, které dělají někdy celý výrob odstorní, si u mne Kasandra stále stojí vysky a vyleží jí všem pafném doporučení.

STEFAN KMENT

SEGA - PREVIEW

Urban Strike

Pamatujete na Generála Kilbabu v poušti? A co takhle jeho synek, mladičký Kilbaba uprostřed džungle. Že už si nepamatujete? A co takhle série fantastických her DESERT STRIKE a následný JUNGLE STRIKE. Že už vám svítá? Nejvyšší čas!



Takhle jsme bojovali proti generálu Kilbabovi...



...takhle proti jeho synovi...

URBAN STRIKE slibuje ale něco víc, než předchozí dva projekty. Předešlém bude o 50% rozsáhlější než jeho předchůdce, JUNGLE STRIKE. 10 akcí zasazených do nejrůznějších oblastí USA zahrnuje celých 60 dílčích mísí a úkolů. Akce jsou situované do nejrůznějších míst, mezi kterými nebude chybět World Trade Center v New Yorku, most Golden Gate v San Franciscu či dokonce vězení na ostrově Alcatraz. Mise budou jako obvykle velice rozmanité a nepochopitelně i značně napádající - od zachraňování troseků z potopené lodi po zneškodňování bomby na mostě Golden Gate.

Stejně jako JUNGLE STRIKE, nabídí URBAN STRIKE více než jedno vozidlo k ovládání. Tentokrát to tedy bude kromě hlavního bojového vrtulníku Mohican, se kterým strávime většinu akce a 20-ti mistrovským transportní vrtulníkem Blackhawk a GAV (Ground Assault Vehicle) po pozemní operace. URBAN STRIKE navíc obsahuje cedeniny provět - některé akce vyžadují přistání helikoptéry na určitých místech, vystoupení z kokpitů a akci v nitru budov (konkrétně na vrtulník plodin, umístěném Alcatraz a v kasinu v Las Vegas). Hra se v tu chvíli změní v 3D akční střílečku, ve které budeme nejenom střílet a likvidovat nepřátele, ale i řešit logické problémy a plánovat cestu, protože tyto akce budou, stejně jako některé ostatní, nezfidačit limitem casem. Na rozdíl od minulých dílů přibyla



...až se pořádáte vyzbrojene...



Budeme v novém URBAN STRIKE běhat a střílet...



...a samozřejmě i letat a střílet a střílet a střílet!

Nebude to trvat dlouho

a objeví se další díl STRIKE série, nazvaný URBAN STRIKE, který bude podle všeho ještě o něco lepší než jeho dva předchůdci. Nejvíc ale krátká rekapitulace. DESERT STRIKE byl zasazen do oblasti pouštního státu, napadeného jeho silněm sourodečným, kterýmž byla v době Irácké invaze do Kuvajtu. Hráč se v pouště utíkal před helikoptéry Apache vydával na 4 rozsáhlé úkoly složené z řady misí zahrnujících záchrannu rukojímí, několika nepřátelských zařízení a jednotek, likvidaci průmyslového potenciálu, hasení zapálených ropných polí a konečně i likvidaci konvoje.

Kilbabu, havy celého utoku.

JUNGLE STRIKE, se odělší o několik let později převážně v jihoafrické džungli, ale nechybí ani akce přímo ve Washingtonu, kde hráč čelí teroristickým útokům, či v zasměném polémě krajine. Příloha tady také tři další vozidla (vznamenálo, motocykl a bombardér F-117), bylo tady celkem 8 misí rozpoložených na desítky dílčích úkolů. JUNGLE STRIKE nabízel více akce, větší prostor a mnohem delší a zábavnější podivancu. K tomu, že se hra nestala stereotypní kopí příspěvek jednak nasazení nových strojů, které vyzádovaly jiné způsoby použití, zatímco vymykají napády a v nepo-

slední řadě i perfektní technické provedení. Obě hry byly zpracovány 3D isometrickým pohledem, když se vrtulníkům JUNGLE STRIKE pochoptejší i ostatní vozidla plynule otáčet na všechny strany a pomocí různých zbraňových systémů likvidovat vzdáleně i pozemní cíle. O úspěšnosti obou her svědčí v neposlední řadě i fakt, že se v dnešních dnech dočkaly konverze pro AMIGY i pro PC.

URBAN STRIKE je tedy zatím poslední ze série a je ve stadiu dokončení. Po generále Kilbabovi a jeho synovi - totální mrtvými, musel ELECTRONIC ARTS přijít s něčím novým. Vypadá to, že zvolí správnou cestu. URBAN STRIKE je zasazen do roku 2001, kdy na celém světě panuje mrí. Dokončení i na středním východě se usudily mírové holubice a celá země žije nadějí v teplém světě. Nad klidem a pořádkem bdi C.O.R.E. - vojenská síla při OSN. Na úsvitu nové doby však vystavá nový stín - H.R. Malone je tentokrát tím zimy zழumen, který využívá pro svět již nepotřebující vojenských vědců a techniků a uskutečňuje svého plánu. Svůj mocný vojenský potenciál chce podle posledních šílenostních průzkumů obrátit proti Spojeným Státem Ameriky a dosáhnout tak neomezené moci na jejich území. Úkol se neliší od těch předchozích - zničit padoucha!

navigací možnost manipulovat s předměty pomocí nákladního háku a naložit třeba i bomby způsobující destrukci širokého okolí.

Grafika hry bude, stejně jako u minulých dílů, velice slušně propracovaná. 3D isometrický přístup umožňuje zvýraznit velkého množství detailů a propracování krajiny do nejménších podrobností. Jednotlivé úrovni se zdají být velmi propracované a napádající - San Francisco zahalené v mlze, noční Las Vegas plné světel, výškové stavby New Yorku, rozměrné pláně uprostřed moře a další svědčí o vysoké propracovanosti programu. Uvidíme.

URBAN STRIKE bude poprvé uveden na konzole SEGA MECA DRIVE a perspektivní konverze pro NINTENDO SUPER NES a čárem možná i počítače AMIGA a PC, podobně jako u dvou předchozích dílů. Hra URBAN STRIKE byla ohlášena na měsíc září, to znamená, že je možné očekávat v nejbližší době. Rozhodně bychom jí ale měli očekávat pozorem, protože URBAN STRIKE slibuje zase něco nového. Jejen otázka, jestli třetí díl přivede nové překvapení, anebo zda bude jen následovat v jejich stopách perfektní hradostí a báječné zábavy. Všechno svědčí o tom, že se máme opravdu na co těšit.



VIRTUA RACING vypadá velice působivě. Bohužel, tohle je verze známá z hraček automatu.


SCORE **90%**

Nazev hry: VIRTUA RACING

Výrobce: Sega

Žánr: Sport

Styl: Akční

Počítací: Mega Drive

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:Originalita: **70%**

Atmosféra:

95%Grafika: **90%**Zvuk: **80%**

VIRTUA RACING



Použití kry se na MEGA DRIVE příliš něší od sítě automatického předělu.

Jednoho dne se herní průmysl přesune do světa virtuální reality. Všichni se budeme pohybovat po zdánlivém světě polygonů a prostorových obrazů, které nám vytvoří zdání skutečnosti...

světu automobilového dravíjí VIRTUA RACING je pochopitelně hrou o závodění rychlých kocourů Formule 1 a tak. Jdro hry bylo tímto vymodelováno a velice rázností okruhy F1. K dispozici je BIG FOREST s mramory závodami, ohromnými rovinami, lesy, travadoumi a střeši i Rusky koly a kolotoči kolem tratí. Následuje o něco obtížnější GATE BRIDGE, jehož trat vede po mostě ne nad podzemním Golden Gate v San Franciscu, v horských tunelech. Prudké zatáčky a úzká trať charakterizuje většinu cesty. Poslední THE ACROPOLIS je relativně nejdostupnější, když trať vedoucí zdejší jezeru po kilitavých ostrovčích, zvláště uzavřenými serpentinami v jádru skalního masivu. Přejede uzavřený horizontální kalemem ve 328 km/h patří díky obrovské rychlosti a plynulosti animace mezi nejdokonalejší a nejlesgutovější zátoky.

Mohlo by vypadat, že „pouhé“ čtyř okruhy jsou málo, v porovnání s desítkami okruhů našených jinými hrami. Opatří je pravdou! Čas strávený prozkoumáváním jednotlivých tratí, zkušením různých způsobů jízdy, sledováním identifikací cesty bohatí vydávají čas strávený u jiných závodních hří. Hra obsahuje v zásadě tři zdroje ohývající se od závodních tratí. V první fázi je to trénink, umožňující volné prázdné vlečky tratí libovolně dlečko a bez ostatních aut až do naprostého výkonu. Druhou fází je závodní závodník vlnatým jednotlivých okruhů. Následuje naprostě neopakovatelná hra pro dva hráče, když obrazovka rozdělí na dvě poloviny (spodobně jako třeba u hry STUNT STICK) a kde se ukáže obrovský potenciál SVP CHIP, protože animace se tady ani na okamžik nezpravidla.

Hraem iakadem hry je vlastní závod - ve třech obecnostech hrajíci startují proti 15-ti počítačem řízeným jedoucím, jejich schopnosti závisí na zvolené obtížnosti a v 5-6 kolech na každém okruhu s nimi mítí svou silu. Přejednávají perfektně vykreslené formy v obrovské rychlosti na pozadí dokonalé propracované a animované krajiny patří mezi zážitky, které se jen těžko dají popsat. Všechny výkony jsou výsledkem rychlosti a výkonnosti výpočetního stroje, respektive výkonného procesoru MEGA DRIVE. Vzpomínám na výkon procesoru MEGA DRIVE, SCORE 8,40%, ale ve spolupráci s SVP CHIPem ze této herní konzole stává možnou náširokou pro neuvěřitelnou rychlosť a plnou animaci obrovského množství polygonů v reálném čase.

Hra VIRTUA RACING je první ze série her, které SVP CHIP využívají. Spolu s připravovanou hrou VIRTUA FIGHTER (SD) obdrží bojových her typu STREET FIGHTER tvořiv novou generaci v průmystu konzol. Připomenejme jen, že obě výše zmíněné hry patří mezi „velkých“ hraček automach a jejich domácí konkurence ještě nedobudou o nic méně úspěšné. V případě VIRTUA RACING máte přinejmenším náš slovo. VIRTUA RACING je totiž něco nevšedního.

Programátorem SEGA je programátor převést vše dležité a podstatné, a tak je VIRTUA RACING rovnocenným partnerem



Právě skanujeme kalemem patří mezi nejlepší hry...

5. strana 61), pomocí kterého lze velice snadno jednotlivé pořadí překonat, náležně i majitelé středních třídákůvkových ovládačů nejsou o tuto volbu ochuzeni.

A jak se tohle celé vlastně hraje? Fantastické! Už dleto tady nebyla hra, která by takovým způsobem zajala a vzdala. Po několika hodinách hraní zjistíte, že jste stále na začátku a že ještě pokud nedokážete zdolat některé úskyne trap.

Neustále se o to že budete srazit, budete vymýlet rýny, jak překonat jednotlivé závody a problematická místa, budete navozovat takové rozehry závodů, ve kterých hned na startovním roště přejedete poloviční hru, se svými cíli strávíte hodiny v módě pro dva hráče, který je opravdu nějak fantastický a konečně se budete, ale opravdu budete srazit všechny závody, protižit potom vám přidušit možnost tří MIRROR MODE. Ale mižete všechny tratí projít zradové obráceně (pokud si ovšem nepláte trpký o parádní dale).

VIRTUA RACING je v každém případě nejlepší závodní hru pro SGP MEGA DRIVE v dnešním čase. Stejně tak je život. Že se radí mít nejlepší hry pro MEGA DRIVE všechny. Atmosféra využívající fantastickou rychlosť a plynulostí animace překoná snažený perfektní hratostvár a obrovskou množství možností, které hra obsahuje. A navíc - kdo z nás by se nechěl na chvíli podívat do budoucnosti, kterou VIRTUA RACING vše net pochvaluje.

ICE

SUPER Street Fighter 2

Kdyby se rodina příznivců bojových her dělila na menší větve, existovali by asi Streetfighterové druzí, Mortalkombatové a dost možná i Bodyblowsové. Časem by se pravděpodobně začali škorpit, hádat a možná by došlo i na menší potyčky ve stylu jejich šampiónů.

S každým novým titulem

v dané oblasti, který se objeví na scéně by se ta která větve rozrostla, stouplo by její sebevědomí a znovu by se vrhla do boje, se svými odpůrce. Tak mohlo narůst sebevědomí po vytvoření BODY BLOWS GALACTICAL FIRM TEAM 17 (Miluvimbo obecně, BODY BLOWS neexistuje ve verzích pro MEGA DRIVE. Zatím), loni to byl třeba STREET FIGHTER 2: SPECIAL CHAMPION EDITION a v budoucnu zvítí hladinu bojových her chystaný MORTAL KOMBAT 2. Ať už jsou ale jednotlivé větve rozřízené podle jakjakoli kritérií a mají jakkoli zástupce, všechni patří do rodiny příznivců bojových her. A příznivci bojových her se v bojových hrách vyznají. A ti, kdo se vyznají v bojových hrách, pojí dobrou hru na stot horn. A SUPER STREET FIGHTER 2 dobrou hru. Zatraceně dobrou hru!

CAPCOM pracuje na systém hry STREET FIGHTER 2 již čtyři roky. Před čtyřimi roky se totiž tento titul poprvé objevil, a to na herních automatích. Za tu dobu užel CAPCOM dlcouhnu cestu a současný vrchol jejich snášení, SUPER STREET FIGHTER 2, má k dokonalosti v oblasti bojových her skutečně jen krátké. STREET FIGHTER 2 využívá osvědčený princip boje mezi proti muži IOK, byla tam jedna žena, ale ne ten druh, který by dokázal z vás chtěl pozvat na sklenku nebo do kina spojeny s dokonalým provedením okouleným trochu krevi, obrovským množstvím rozličných úderů a především dokonalémi propracovanými systémy speciálních pohybů, které dodávají pouličním bojům mystický ráz nebo jak nazvat blusky, ohňové koule a kousání do loktu.

STREET FIGHTER 2 zahrnuje celosvětovou hrdinu, jejichž vzhled se měnila od skoro lidství vypadajících karatistů Ryu a Ken, přes podivně-potrebitidlské hrdiny jako Cuile (ivojenský veterán s neučitelně vyčesánými vlasy), Chun-Li (výše zmíněná dívka s télem, které byste vysí, aní já nerad viděl zblízka), zanger (perforovaný občan ruské národnosti s hrudníkem o velikosti vojenského transportéru a Honda) i Toyroyu Suno (zápasník až po ne-ťak-uplín lidské bojovníky Blanka ibyláv člověk ztracený v džungli, který od zvířat odkoupil a podle vzhledu i odkudkoliv všechno i Álanu (jogi s koncertními oblečkami a dle průměrného telegrafního sklopku). Tyto postavy skrývají netušené množství speciálních pohybů a navíc se ve hře pro jednotlivé hrdiny utkaly se čtyřmi dalšími postavami, které netbylo možné ovládat a které byly velice nebezpečné a zákerne. STREET FIGHTER 2 byl hodně dlcouho na spici bojových her a možná dokonce až do dnešní dny je v závislosti na rodině, ke které patříte - pro Bodyblows a Mortalkombaty nebude snadně překonout takového čtení. Dnešním dnem ale tohle končí. SUPER STREET FIGHTER 2 je totiž tady a je to všež. Zoela s přehledem recháza za sebou

nejen své předchůdce (SF2 a SF2 - SCE), ale rutinně překonalá dokonce i BODY BLOWS a MORTAL KOMBAT, mezníky v oblasti bojových her. Mohlo by se zdát, že tady už nemá nového vylepšení - SUPER STREET FIGHTER 2 je konverzí rozložené verze pokračování pokračování. Přestože je to ale nejlepší hra svého druhu, kterou lze za peníze na la MEGA DRIVE v současné době kupit.

Začneme u toho, co zůstalo. Grafika pořád stejná, jako byla. Znamená fantastiku. Celkem 16 prostředí propracovaných do nejménějších detailů - klasickej úrovni jako americká vojenská základna, přístav, čínské tržiště, ruská továrna, Indický chrám a další zástupy, příbyly však nové - anglický hrad, mexická vesnice, Jamaica a Hong-kong. Provedení pozadí je vynikající, netvoří jen nehybné kulisy ale zároveň poskytují pohybu a akce - jezdí tu lidé na kolech, tančí tanecnice, hrají hudbu, fanoušci povzbužují.

Animace všech postav je propracovaná a nejenméně silnou probrobností, na rozdíl od zpola digitalizovaných postav MORTAL KOMBATU jsou tu poctivé vykresleny hrdinové s obrovským množstvím animačních okén.

Pohyb je naprostro oplývav a živý až už ve hře pro jednoho z dva hrdinu. Hudba a zvukové efekty hovorí samy za sebe. Protože je ale nemůžete slyšet, musí být alespoň uvedeno, že SF2 obsahuje digitalizovanou řeč, záplavu zvuků vydávaných jednotlivými údery stejně jako charakteristické výkřiky při aktivaci speciálních pohybů. Hudba je o mnoho lepší než SF2, s různými motivy u každé úrovni a lepší kompozicí.

Zostalo dle 8 postav ze SF2 a že navic možné ovládat i finální bossy (Balrog, Vega, Sagat a M.Bison). SF2 však přichází se čtyřmi dalšími postavami, na jejichž vývoji pracovaly japonské i americké tímy, a které dodávají základu hře ještě další rozměr. Navíc je tady Fei Long (misstr Kung-Fu), Cammy (další dívka, se kterou by nikdo pravděpodobně nechtěl nic mít, tripli totální ztrátu paměti a sexy zeleným stejnokrojem), Thunder Hawk (imhotuemy mexický indián s několika bizarními pohybami a Dee Jay (kickboxer) posedy hrdinou a popisnými tepláky). Nejsou tedy však jen nové postavy, které hru rozšířily. Starší hrdinové netrvaly čas ve studiích CAPCOMU lenošením, ale cvičili se v nových bojových (pravidelně) a tak nás záka fada nových speciálních pohybů k procvičení a odkoupení.

Navíc je tady množství voleb, jak si hru zprjemnit. S oběma ovladači - kromě zakádané hry, kdy se hráč ukáže všem šampióny je tady hra pro dva hrdiny, turnaj až pro 8 hrdinů a hra na nejlepší díky scóre.

Obrázkovou výhodou hry je její snadná ovladatelnost díky tláčkům vyhřiveným pro dané funkce - tři druhů úderů rukou a tři druhů kopů jsou ideálním podhoubím pro 51x



SF2 nabízí nová prostředí i nové bojovníky.



Dee Jay (vpravo) má kuptisku fantastické tepláky.



Všimněte si hudebníka v pozadí. Skoda, že je nemůžete uvidět.



Jste rági, které byste v reálném životě OPRAVDO nechali?



Cammy (dole) trpí ztrátou paměti a dluhotáckým copy.

BUTTON CONTROL PAD, který je těto hry využíváte vice a efektivněji, než kde jinde (majetek tláčkových ovladačů budou muset přepínat mezi sadou úderů a kopů pomocí tlačítka START).

Speciální pohyby, které činí z jednotlivé bojové hry ještě lepší, jež tyto mnohem vše než SF2 a že je aktivovány různými a často náročnými způsoby. Komu tomu vylepšení jestě nestáčí prozradime, že hra navic umožňuje barevné rozložení identických soupeřů a speciální uvcrychly pohybu, o kterém se dozvete na jiném místě tohoto SCORE. Komu všechno nestáčí ke zdecmování prasatka a koupu SF2, tomu pravděpodobně nestáčí v životě nic.

SUPER STREET FIGHTER 2 je tím nejlepším, co lze v současné době na MEGA DRIVE vidět v oblasti bojových her. Několik let práce programátora a designérů vedlo k dokonalému sklonění myšle a dívákům atraktivní podívanou a maximální hranitelností srovnatelnou s hracími automaty v hernách. Můžeme jen spekulovat, jak bude vypadat chystaný MORTAL KOMBAT 2, ale jedno je jisté už dnes - aby byl lepší než SUPER STREET FIGHTER 2, musel by být genialní.

Score	90%
Název hry:	SUPER STREET FIGHTER 2
Výrobce:	Capcom
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počtač:	Mega Drive
Ovládání:	Voltilelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atnmosféra:	90%
Grafika:	95%
Zvuk:	80%



Jack Nicholson vypadá ve vídce o něco sympatičtěji, ne?



Též voda těčeck...



A pak jsem se vystřílel z kanónu skrz obrů...

Akropýr Aero. Aero Akronetopýr, Aero Netopýr, Aero Akronetopýrbot, Aero Akrobato-netopýr, Aero Vodochody... At si lámu hlavu jak chci, ne mě prostě nenašapád. Borte to prostě tak, že Aero je jméno tvora, povoláním akrobaty, původem netopýr. Název necháme stranou.

AERO THE ACRO-BAT je rozmáhou plníkovou akcí hrou. I když musíme připustit, že rozmáhou plníkových alibiček her je na MEGA DRIVE všechno hromadu, nemůžeme z této skupiny Aero vynedat. Sice se nevyrovná takovým titulům jako ALADDIN (SCORE 2, 75%), COOL SPOT (SCORE 2, 82%), ROCKET KNIGHT ADVENTURES (SCORE 2, 73%) SONIC 5 (SCORE 6, 80%) a HOKK (SCORE 7, 80%), ale na druhou stranu - není Aero ten, který by se zaříbil lidem všem inebó tak nájde.

Téměř v záv. kteří mají zloušťnosti s pradlem v cirkuse, asi nedbáte nějakou hru rikterák obléží výsvedčit. Jelikož ale z průznamu provedených nedavno agenturou Nečestný & Ušlýní, spol. s.r.o. vyplyví, že v cirkuse někdy pracovalo 0.000003 členů SCORE, budeme se muset hrou AERO THE ACROBAT zabavat, poněkud podrobneji, protože ofice nedochce, aby byl na výkazd nezrovnatelný.

Záhmení od Adama. Od Aero vlastně. Aero je jméno. Je trochu legráčem, protože jednak v námenu světu neexistuje a jednak z něj lze očividě. Ze se vám větší životu hostelec toho jména (ishodou ohnivého hlavňového hrdiny téhle hry) bude odenárat ve věžech. Akrobát je člověk, když vás pozorí, který se svým plánem podobná zvěřině-krokodilu tleskne výkonem jako proskakování obrů, letání přes překážky, chůzí po provaze či jezdění po provaze na jedinokole se zaváděním očima, zapínáním nosem, ústama a dálším obrovem, celou svou rodinou na zádech a propadající živeti pojskou v kapuci. ACRO-BAT je však něco zcela jiného. Je to kríženec totálně průměrného netopýra s jedním takovým akrobatem. Netopýr je malý letadlo savec. Zvířecí se hmyzem, který při troše fantazie vypadá jako myš s křídly, což mi mimochodem připomíná jedin věd. Když. It věd. It věd.

Aero the Acro-bat je ale také něco jiného. Je to zaměstnancem obývajného cirkusu, který je vždy zrovna těd oblézen a obosozen záhlími klávym, vrháni noži, polkají ohně, šálky a úchylními kouzelníky, kteří jednak protestují proti nešestreňné malému žájmu publiku o cirkusu v dnešní době a také jsou pod kontrolou maniakálního klauna Edgara Ektora a jeho poslouka Nuly Akrobata (zero the Acrobát pro hrdopachy). Všechno tohle bývá pozadí pro akční plníkovku využívající, která je, těká se to říká, celkem průměrná, i přes svou neoddiskutovatelnou rozmáhou a hromadu originálních nápadů.

Předneši se fiktivně, že nápad je

Zábavní park nabízí mnohé kráky a mnohá nebezpečí.



Nadechnout se, odrazit a hrozně krkít - to je bungee jumping.



Aero není akro-bot jen tak zbloudilma.



Ne každý klaun a cirkusáš je sympatická a hodný chlapec.



Tajemno, záhadky a sloupečkové sněn jsou impresivní. Ne?

celkem originální. Až na úchylní KRUSTY'S FUN HOUSE (SCORE 7, 50%) na světě nastětí není moc her, které by se zabyaly člověkovi protiobětí cirkusu, klaunu a podobně. Odej THE ACRO-BAT totiž dělá, a proto je originální. A nejen to. Kromě zajímavého celkového nápadu je tady i par dalších, řekl bychom cílům. Jíž bylo nekolikrát řešeno a posléze dosti doplněno opakováním, že jedná o hru akční. Hrdina hry, neodolatejmí Aero tak posklápuje po plníkovském cirkusu, zábavném parku, lesa i Muzeu Hruček (předchozí výkony obsahují kompletní seznam úrovní hry, překladač překážky o kterých si povídáme níže, likvidace nepřátel o kterých si povídáme tedy, aby rást了解 poradí Edgaru, o kterém jme si povídely výše. Nuže, likvidace nepřátel. Nepřáteli jsou tady všechni zaměstnanci cirkusu až na ředitelé, kteří ve hře nevystupují. Vešchny tyhle rozmáhou letáci, klauni, hrupající se akrobáti, kouzleníci a další hřívci tric osobního Aero likviduje způsobem věru neviditelným - vrtuším útokem. Je oblibeným koníčkem hrdinu akčních her, mit mylný ten speciální útok - Sonci má třeba Spin Attack, Aero vydává Drill Attack. Na rozdíl od eratikálního a účinného útoku světově známého jedná o však Aero vrtušní poněkud problematické. Útok spočívá ve vyskočení a následném vybrání směru, do kterého se Aero na čívě „zavrtá“. Pokud je směr zvolen správně (přiblíženě v 10% pokusů) a Aero ve výrtce zasáhne padoucha, je vyhráno. Pokud ne, nel. Misty lze také sebrat přes magických hřežďáček, kterými lze střílet, ovšem jejich poté je velice, ale opravdu velice riskantní.

Ted už konečně ke silováním překážek, které jsou, jak silovány, rozmáhají. Překážek tyto kromě jíž zmíněných padouchů i klasická cirkusová výbava složená z ostrožních bodáku, ohnivých obrů, jednosmrávě průchozích dveří, závěšených houpátek, a lahví a visutých padouchů. Uploni jednoduchých zón nelij, jak se nejdé moži zcela mylně domlavit, jelich pouhý probrehnutí či provrtání. Nikdy je nutné skočit na určitý počet plníšek, jindy osvobodit užívánou kolejnicu, proskokat daným počtem obrů anebo třeba podstoupit nebezpečný Bungee Jumping. Aero má alespoň k dispozici i pomocné nástroje a rekvizity, a tak jej brzy najdeme napadeného v hlavní karénou, houžejdalo se na houpátku, jedouchuo na kole a nebo skakající na trampolínu. Vešchny tyhle věci dávají dobrémotu slunnou, ale přes všechny snahy, bohužel, průměrnou hru.

Nesprávné dobré nápady sou na druhou stranu využívány problematickým a myslit ižitím včládků, neplíšti, neplíšti, povedenost dynamičkou pohybu, velkými hlučnými misty, která měla Aero procházet, dokola až do naprostého výčerpání či zelení a příjemném výkřiku, který je vytvořen mixem klasických cirkusových melodií dovedených do extrémní neposluhovatelnosti. Nicméně klasická hra by měla mit sve své nicméně, pokud jde zhruba o originální, cirkusové laděných her, které vám zcela jistě vystá v poměrně dlouhou dobu a u kterých se můstě stěně potvářit, AERO THE ACRO-BAT by pro vás nemusel být nejhorší volbou.

Ostatně, kdo říká, že takový netopýr nemá právo na slávu na plásku, který znamená svět?

SEGA

Ze všeho nejvíce mě náhle v hře AERO THE ACRO-BAT mrzí to, že její název je do českiny prakticky nepřeložitelný. Tedy - nepřeložitelný tak, aby ještě zněl vtipně, to je to.

AERO The Acro-Bat

SEGA

TIPY A ŽIVÍKA

MEGA DRIVE

ALADDIN

Jestli mezi vaše koníčky patří přeskakování úrovní, v ALADDINovi k tomu máte běžnou příležitost. Stačí jen doklopýt hru prerusit I PAUSE! a potom stisknout tlačidlo A, B, B, A, A, B, B, A. Když už nic jiného, dostanete se alespoň do další úrovni.

A jestli vám tohle nestád, zkuste něco jiného. V obrazovce options stiskněte A, potom 4 x C a nakonec 4 x B. Záhouč se ti deš nevidět, ale opravdu nevidět vás, nad kterými zůstává rozmaz. Tak do toho.

BOB

Pokud máte zájem o nekonečné střílivo a nekonečné životy, měli byste držet na začátku hry spí objevení nápisu Foley Presents všechna tlačítka na obou ovládačích. Pokud o nic takového zájem nemáte, nemusíte dělat nic podobného.

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

Vkládání jednotlivých kódů dá trochu práce, ale stejně dají jich pěspousty. Vy to zvládnete.

V každom případě si to trošku ulehčíme zkratka:

A - AXE (sekera)
O - ORB (magická koule)
S - SPEAR (kopí)
X - mula (ryc, prázdroj, vakuum, volné políčko, jak kdo chce)

Level 2 - Shrine of Atlantis

A-D-O-A
A-X-S-X
X-A-S
A-A-O-X

Level 3 - Tower of Pisa

X-S-X-X
O-X-S-X
D-S-A-X
A-X-O-X

Level 4 - German Steelworks

A-A-S-O
A-S-S-S
D-S-A-A
D-A-S-X

Level 5 - France

X-S-X-S
O-S-S-X
D-X-X-S
A-X-X-X

Level 6 - The Final Confrontation

A-X-X-O
A-X-X-A
A-O-X-A
X-A-O-X

COSMIC SPACEHEAD

Kódů do jednotlivých úrovní:

1. YGZ2 TEEA BEWI LZJA MS95
2. YQZQ2 XEEY LIWI LQJA MS66
3. YQZQ2 XEEA LWJI LQYI MSTK
4. DCWJ JEEA WWWL LSWB M76E
5. DCWF JEED WWWL LSWB MVTZ
6. MRHF JFEE WWWL LRWB MMIS
7. MRHF OFEE WWWL LRWB IM63
8. MRHF BREE WWWL LRWF ID01

ECCO THE DOLPHIN

Vstup do kterékoli části mapy v této klasické hře se vám otevře tehdy, napříště-li do hleda slovo SIX následované dvěma diaklami, naprostě zde totálně úplně maximálně libovolnými písmeny.

JURASSIC PARK

Zapsání kódu NYUONXUR a stisknutí tlačítka START má nejdřív následky - pokud spusťte hru stisknutím tlačítka A, budete moci pomoc stejněho tlačítka (A pro zapomítnutí) obnovovat energii a pomoc v obnovovat životy.

MICRO MACHINES

Nekonečné životy lze dosahovat snadno, ve hře. Ve hře MICRO MACHINES. Ne ve skutečném životě a ne ve hře. Ale sponěte na čimkoliv způsobem. Jakým? PAUSE! a potom B, dolů, C, dolů, nahoru, dolů, doleva a dolů. Snadné ne?

OTTIFANTS

Kódů do jednotlivých úrovní:

- LEVEL 2 - JHRE
- LEVEL 3 - GCFE
- LEVEL 4 - ZYAP
- LEVEL 5 - HMXT
- LEVEL 6 - WTYU

PRINCE OF PERSIA

Následující kompletní kódy do kompletních úrovní... teto kompletní... fantastické... hry. Na... kompletní... MEGA... DRIVE... pochopitelně.

- LEVEL 2 - MTUEZD
- LEVEL 3 - TYZIED
- LEVEL 4 - AEFIRTH
- LEVEL 5 - HURWYT
- LEVEL 6 - COPEOY
- LEVEL 7 - DFUNN
- LEVEL 8 - QYZOMS
- LEVEL 9 - QYZPWR
- LEVEL 10 - QYZQR
- LEVEL 11 - QYZRQ
- LEVEL 12 - QYZSAQ
- LEVEL 13 - QYZTLP
- LEVEL 14 - QYZUUD
- LEVEL 15 - QYZVQE
- LEVEL 16 - QYZWON

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Jste-li dostatečně rychlí, ohotoví, mazaní a hrané, jestli máte MEGA DRIVE a hru ROCKET KNIGHT ADVENTURES, můžete přeskakovat z úrovně do úrovně. Na obrazovce „komámi“ stiskněte rychlé nahoru, 5 x dolů, 2x doleva a 4 x doprava.

SUPER STREET FIGHTER 2

Na titulní obrazovce s logem CAPCOMU stiskněte dolů, Z, nahoru, X, A, Y, B, C. V obrazovce s volbami pak můžete nahoru rychlost hry, kterou již tak rychlou akci minohromadně urychlit. Jestli se na to ovšem cítíte, to je to.

VIRTUA RACING

Nemáte dost virtuálního světa, virtuálních závodů a virtuální reality. Vzletejte hru VIRTUA RACING bez nějakých problémů? A co takhle obrácení? Ano, MIRROR MODE odhalí bez nutnosti vytížit všechny trati. A je to navíc smrtelně prosté! Stačí na obrazovce s logem SEGA stisknout nahoru a A a potom stisknout B. S těmito tlačítky stále stisknutými potom stisknout START - na obrazovce s jednotlivými volbami se objeví hra VIRTUA RACING zrcadlově obrácená - volte ji a projedte si všechny trati znova, zrcadlově obrácené!

MASTER SYSTEM

KUSTY'S FUN HOUSE

Kódů do jednotlivých úrovní:

- LEVEL 2 - BARNEY
- LEVEL 3 - MARTIN
- LEVEL 4 - SQUISHY
- LEVEL 5 - ELFMAN

MICRO MACHINES

Chcete-li se pobavit, potěšit, zazávodit si a bůhvíco ještě, jediné co musíte udělat, je projekt první závod (BREAKFAST BENDS) obrácené (tzv. v protisměru). Ustříte-li sexu (nebo jakýkoliv jiný) zvukový efekt, potom trik funguje a vy vyhrájete každý závod. Hezké, ne?

GAME GEAR

ALIEN 3

Pokud se podepsujete jako CHEAT, odrhněnou vám bude hromada munice v přídi hře.

ECCO THE DOLPHIN

- Kody, kody, kody. Nesou nadherne?
- | | |
|----------------|----------|
| MEDUSA BAY | - ESBIB |
| UNDERCAVES | - UACFC |
| RIDGE WATER | - SFVYD |
| OPEN OCEAN 1 | - IESB |
| COLD WATER | - MOFSB |
| OPEN OCEAN 2 | - GSYRG |
| DEEP WATER | - EYHSR |
| FOREVER CITY 1 | - KOROI |
| ORIGIN BEACH | - SDYJY |
| DARK WATER | - ESKWF |
| FOREVER CITY 2 | - KWOKWM |
| THE TUBE | - IKOSS |
| THE MACHINE | - GWOIP |
| THE VORTEX | - AWGDW |

ADRESY PRODEJEN

SEGA

POPRON CLUB

SPÁLENÁ 25

110 00 PRAHA 1

ELEKTRO RADIO

J. PALACHA 15

ČESKÉ BUDĚJOVICE

PROTECHNIC

V ŠÍPCE 10

PLZEŇ

KOTVA

NÁM. REPUBLIKY 8

110 00 PRAHA 1

FIRMA ATLANTIC

PIVOVARSKÁ 77

385 01 VIMPERK

ELCENT

ŽELEZNÁ 12

LIBEREC

POPRON MEGASTORE

JUNGMANOVA 30

110 00 PRAHA 1

MERCURIA PRECO

VINOHRADSKÁ 8

PRAHA 2

K-MARKET BRNO

DORNÝCH 4

BRNO

PORST-RECORD MUSIC

PROSTŘEDNÍ 44

686 06 UHERSKÉ HRADIŠTĚ

FIRMA FIALA

SCHETHAVERŮV DŮM

UL. 28. ŘÍJNA, 741 00 NOVÝ JIČÍN



DOOM

DOOM byl, je a bude

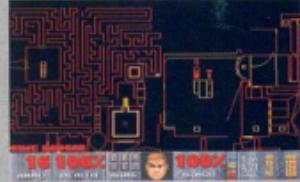
Proč jste nepsali o plné verzi Doomu, vždyť je to nejlepší hra na světě? Doom je božská hra, nenašel jsem desetistránkovou recenzi, jak to? Podobné požadavky a další dopisy, občas i zuřivé, nás přesvědčily, že další nedostatek článků o DOOMu by pro nás mohl mít hrozivé, možná i fatální následky ...



Všeobecný slet.



Trojka vlevo dole kaz. Pall



Nebezpečné mapy jsou také rozložité a nelze se z nich vymoštěte, díky tomu



Sarvářka skeříkání na stanici metra Moskevská si vyřídila zásah Vylejni bezpečnosti.

DOOM BYL

Možná tomu nebudeste věřit, ale byly doby, kdy Doom ještě netvl. Soustu lidi to stválo, ale nejvíce to stválo ID Soft, a protože je ho cizarskovo rozhodlo celou zlepšitnost převzít do vlastních rukou. Nejdříve nás drželi malířskými demíky, které se někdy spoustou nedostatků, úroveň zvuku byla nizká, až mizivá, vlastné žádání a silny se sbíraly. S každým novým demem se sbíraly čím cítím víc. Beta verze způsobila také slintání, až prašká pobídka Pasteurova ustavu pro sledování vztazků vylehlala pořádkovost. A pak přišel Doom, když je sharewareovou verzí, ale už ta zanechala na některých pokusných objektech tvr. Franta Fukla a jeho recenze na "simulator zabiják" ve Score 3 - 95%! dluhodobě následky. A pak konečně dorazila verze plná - tří epizody po devíti Gruovičích. Jaki měla totiž udílko dopad na české palany? Abichom vám možli na tu otázku kvällifikovaně odpovědět, vydali jsme se za známým psychologem Mudi. Nádeníkem. Z ordinace se linuly známé zvuky. Se zkušeným výrazem se otocil od monitoru, od kravat, prázdným výrazem v tváři. „Reakce!“ Sesidla seděla na zemi u stůl s nozem v hlavi, až rušila.

Většina hráčů, která párala nebo stále patří DOOM se po čase dostala zhruba na stejnou hračkovou hranici. To znamená, že ho jednou nebo nikolikrát dohrál a když konce-

na některou z výšších úrovní obtížnosti. Když se někomu takového zapře, jestli zná DOOM. Odpoví obvykle, „To sem dosudnil dvakrát, až do konca a jsem na Ultra violencia“ a myslí si přitom, že zná DOOM jako DOOMov

starší brácha. Pochopitelně se ptá. Plete se přimo nesmírně, protože největším kládem této super-megahry nejsou ani tak ty vlastnosti, o kterých se běžně vše, ale vlastnost Jína, o které se sice taky vše, ale která se běžně nedoporučuje. Ano, někdej i z vás jí tuží. Mluvím o možnosti hrát DOOM až na čtyřech protičlánků najednou, čtyři lidé proti sobě. Ti vás, kteří patří do výše jmenované skupiny, mohu ujistit, že jestliže si sednou a budou hrát proti někomu, kdo má dostatečný trenink v osobních soubojích, pak budou mit sanci na všechno, až jako houšenice proti T1000. Je až neuveritelné, kam až se dám hrát vytřevoval. Jen tak na okraji - všechny DOOMové, které znám při hraní vůbec nepouštějí tlačítko, pro větši rychlosť. Uhybnutí do stran před bozíkem je pouze nezákladný z návýků bez nějho. Je boj proti zloučenosti, v půdách cítrům páranou opravidlu smutnou a vysoké patinou zapestnosti. Polkud to vezmu zkrátka, tak kdo nehrál DOOM proti třem silencům, stejným jako je on samý, ale pořád patří hodně do téhož času, příležit k hodně. Smutnou stránskou takové sfotové pařby byvala prvně ta sil. Jenom makedo má totiž doma čtvrt propojené PC-čka, a tak se okruh míst pro spojelučnou palbu podstatně zúžuje na větši pravčovitost. Apo. Nicméně přes poměrnou nedostupnost všem všechny doporučují.

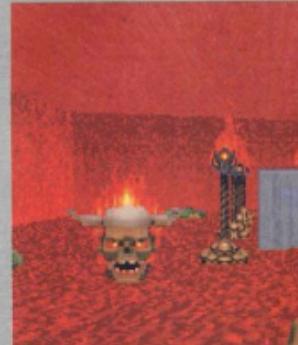
DOOM

Ano, DOOM také je a je ho

souposta. Stovky nových mísí jsou zdarma k nahráni na mnoha BBS-kách, takže majitelé moderní jsou bombardováni DOOMovrem jako nikdo jiný. Spustila se tak lavina budovatelů, kteří používají originální ID-sofťské DOOM editoru vytváří nové úrovně. Nejdříve to byly jen klasické variace na původní téma, ale teď už se běžně mění i zvuky, grafika a dokonce i animace postav. Vznikly také úrovně s vteřinci, mísí, odebírajíci se v soustavách jísekyní, v lese a v rodinných domcích se spouštají nábytku. Editor byl evidentně dobré připravený, protože i po několika změnách amaterské pokusy o budování nových DOOMů se nikdy neopakuju a neresteset počítat.

Souběžně s témito kladnými faktory vznikl samozřejmě i problém. Jak roznechat kvalitní

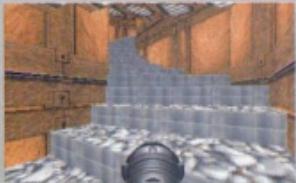
Na otáčce se vyzává fervar kitz, budeme to tu muset trochu



23 100%
AMMO
WADDER WADDER WADDER

doom

čich. Ovládání zvuku bylo užíváním hlasového kódu



Schody do nebe? Vraždění andělů?

úrovení od amatérského pokusu některého šíleného modemisty. Jediná jistější možnost je každou úrovní si zahrát, pak se podle vypracovaných detailů a celkové hratelnosti pozná, co má cenu smažat až do naprostého vyčerpání a co unchleně smazat. Ukázalo se také, jak se různý názor lidí na vydávaném - někdo hraje z klávesnice, kterou si většinou definuje podle své potřeby, jiný používá joystick a světe dív se, známe i experty hrající bez výjmky myší.

Přidlo nám mnoho dotazů týkajících se možnosti školního vlivu této bezesporu neobvyklejší nehumánní, a proto značně nevýhodné hry, na mládež. Nás osobní názor (protože Mudr. Nádeníček se opět nevyjdál) je souhlasný. DOOM může mít špatný vliv. Jenže tvůzdyky je nějaký jenžel, pokud vezmete v úvahu filmy, jimž nás filmové distribuční společnosti a to je jen v poslední době, zahrnují, pak nemusíme připadat DOOMu z nedílna výchovy ani ty nejméně vahu a vesele smažit.

Co nás nyní zajímá je možnost hrát DOOMu prostřednictvím virtuální reality. S litošti musíme oznamit cíhodnému čtenářstvu, že jsme ještě neměli tu čest. Jakmile se to stane, ta možnost je, bohužel, zatím v nedohledu, budeme vás o tomto nepochybně hlbokém zážitku podrobne informovat. DOOM bude mít prim v konverzích na virtuální přístroje, protože jeho podstata je sama o sobě virtuální. Je také první hrou testovanou na virtuální helmě VFX1. Ale hrát tuhle dabeškou hru coby druhou realitu, to si přímo říká o plenky, jednoho může zradit konečně, až na něco výběžné ze tmy. Co novejho nam současnost jestě může ukázat? Statistiky. DOOM byl vyhlášen nejlepší hrou roku, nejlepším programátorským kousek roku a získal tolik ocenění, že jen malo programů v poslední dekadě. Podle ID softu se jen do dnešního dne prodalo okolo 100.000 kopií a to je pékná pálka!

DOOM BUDE

Druhý díl DOOMa příznačně nazvaný HELL ON EARTH (Pecko na Zemi) už je na spadnutí, některé nedokávající jazyky každý týden tvrdí, že výde už za čtrnáct dní, ale to je nepravděpodobné. Datum 10. října videli jsme také 18. října je pravděpodobnější. Dvojka se kupodivu bude hodně podobat dílu prvnímu (viz obrázky), bude mít jen novou grafiku, příšerky a hudbu. Někdo by řekl, že to je vlastně vše zbrusu nové, ale sekce „DOOM“ je vás snad dostatečně přesvedčila o tom, že modifikované urovnu se od původních mísí i sli spoustou věcí a přitom jsou v postavení velmi podobné. Komu nebude stačit 30 úrovní, bude si brzy moci koupit CD-čko napadené extra úrovněmi, které se původně plánovaly i pro Doom I, ale jaksi z něj sešlo.

Mezi novými příslušníky najdete Hell Knightsa, což je slabší odvar Barona Kefa. Základní vojáci budou poříbat s rotacemi kilometry nebo s motorovými plázkami, které po smrti upustí na zem. Tuhéj aši bude Pain Elemental (byťost Bolesti), hnědo-šedý Cacodemon střílející umučené duše v podobě houčících hlav. Koží ho zabijete, z jeho siluzie se vylíhnou tři ztracené duše a půjdou po vás. Tlustoč Fatsko bude střílet rychle trojstřely velmi ničevného úlomku, ale bude dost pomáhavý, aždys ho mocně sejmout. Archivie vylíhavé ohře pod vásma nohamu a doveďte také ozívň nektére mrtvý démony!

Daleké potkáte speciální smrkty střílející samonásledné fireballs, déemony s plazmomety namisto rukou, atd. Nové úrovně mají být velmi, velmi obtížné a většina z nich se bude odehrávat venku. Budete chodit po městech, po hradních zdech a cimbuřích, po lesích, v bazilikách. Běžné budou soubory se závěrečnými potvory z prvního dílu, v jedné z místnosti například potkáte Spiderdemonu a Cyberdemona najednou. Asi se pěkně zapotí, i když zařoven vyděl i oficiální hintbook (knížka s napovědkou). To všechno ve zbrusu nové grafice s novou hudbou a s některými novými zvuky. Změny v herním kódě zajistí trochu výši rychlost scrollu, hlavně na pomalejších počí-

tařích. Sound Blastera AWES2, který se momentálně provádí ilépe nežli Gravis Ultrasound. Sharewareva verze bude obsahovat jen několik malo mísí a nebude podporovat externí WAD soubory, ty si budou moci vytvářet a spouštět pouze registraci zakázané (mluví se také o tvrdé antipirátské ochraně).

Další informace se budou tykat hromadné party - sitové a modemové. V setupe hry bude novinkou zapisovací telefonní seznam, odkud budete moci prímo vybrat své pařanské kolegy. Budete rovněž mohou vytádat si z mnoha druhů modemů a uložit konfiguraci do modemu.cfg. Ovládání modemů i sitové síťové mísí byly přepsány tak, aby využívaly i rychlejších main. Mise připravené pro sitové klání na body zvané Deathmatch budou extrémně tuhé, aby si hráči začali všímat i pobíhající potvor. Jíz nebude možné praktikovat takтиku „sebezabíbit“, při kterém zahyne i protivník, protože vám při něm bude ubrán jeden bod (nově bodování připojuje i zapomíne body). Přibude možnost navolit boj tak, že se všechny předměty kromě neviditelnosti a nedotknutelnosti po 30-ti sekundách znovu obnoví. O dalším vývoji Hell on Earth vás budeme průběžně informovat v novinkách. A to je zároveň všechno, co nám okolo DOOMu přišlo na myši, takže „bye“ u DOOMu dvojký.

SCORE



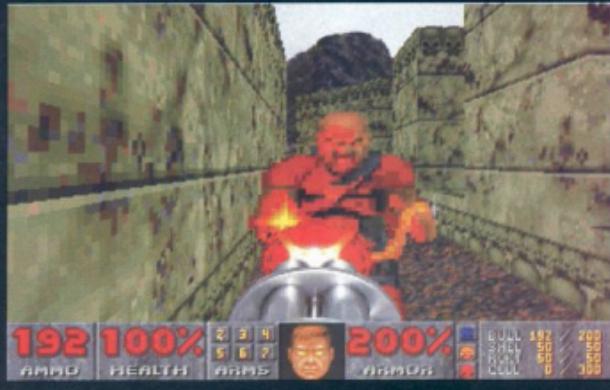
V novém DOOMu poznáte spoustu nových plátek...



...a sezamového města vzdá lehlík...



Líčka záčap.



Stoj až do střelby.



0%

BULL 35 400
SCHIZ 23 200
REZYL 56 500
CELU 40 500

192	100%	2 3 4	200%	BULL 152 200 SCHIZ 50 50 REZYL 50 50 CELU 0 300
AMMO	HEALTH	ARMS	VISIBILITY	

ÚVaha

blyšťivé placky

Průvodců už tu bylo požehnaně, abychom univerzálnímu chaosu vrazili další ránu pod pás, připravili jsme stručného průvodce světem originálních CD her.

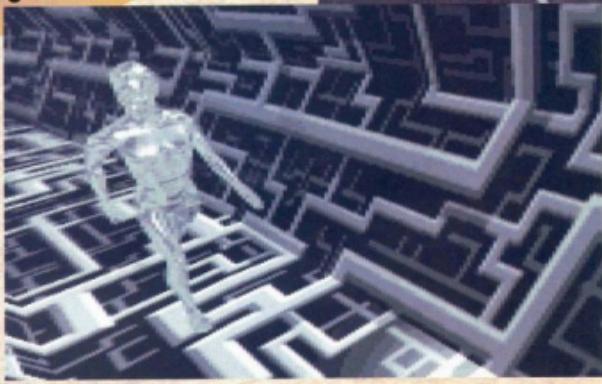


IRON HELIX - děláte si legraci?

Není tomu tak dávno, co jste mohli slyšet otázky „CD-disk hry? Jak to? A z kolik?“ Naše čísla je sama vyslovily a fantazie si kreslila obrazy bleskových a vekolépých CD her, které už nebudou limitovány místem jen na disketové. Vybavovaly se nám nádherné SVGA obrazy, animace podobné disneyovkám, nejkalvfornější digitální hudba a mnoho dalších palnáckých snů, které si každý představuje trochu jinak. A tedy už je pře rok, co na PC a na Amiga dorazily první pravodlné CD hry itd. neřík, které jsou představovány disketovými verzemi. Tedy se tedy konečně mužem kočat nabalykánym super extra hrami nové multimediální generace... ale co to? Tohle že má být dokonalost sama? Blahové, jak byla naše euforie předepsaná a zavádějící.

Nedělejme však zbytečný zmatek a vezměme to poporádku. Je to vlastně všechno začalo? Nejdříve si s blyšťivými placky mohli hrát Amigaři, dostali od Commodora lehké černý dárek jménem CDTV. Ti, kdož si ho kupují až dosud při výběru jen jména využívají nelibé apresviny zvuky, protože to by propadák první třídy a rychlé zmizel ve víru času. Byla na ně vynutena jen jediná původní hra Psycho Killer, která ani hrouti nebyla, jen jakýmsi labilním filmem bez hry a paty.

Projekt CDTV se stal ukázkovým příkladem okrajení euforického zákazníka. Na světových výstavách před několika lety byly i lidi makání nad CDTV verzemi Dragon's Lair a Space Ace. Čas ale nekdál, ze kádrem vylepšené třetíto her na CDTV nekdál, ostatní oznamenávané tituly prostě nikdy nevyslyly a obraní zákazníci mohli jen naprázdno klit. Dragon's Lair a Space Ace se dokázaly několika pokračování, ale všechno to byl téměř nenahratelný brak. Po tomto krátkém fiskusu nastal na chvíli klid. Pořádný povyk



THE LARNIMOVER MAN - první opravdu filmové dobrodružství? Žest možná.

začal až s přichodem PC CD-Romů ikerkrat ještě jednochystřího s prvňími hrami na něj - Sherlockem Holmesem inepilettu s i s bezvadnou disketovou adventurou The Lost Files of Sherlock Holmes od Electronic Arts i The 7th Guestem, nad kterými sice přiznivějí průkopnických projektu jásil jako nad prvními hvězdičkami CD-čkového nebe, ale ti střízlivější zjistili, že hry jako takové vlastně nejsou mi moci a začali v nich hrykat podezření.

Jak se kdy osudu roztažela, příhoda odychievá stříleka Mad Dog McCree. Byla docela zábavná a její autoři American Laser Games, vida slušný úspěch, už vytáčejí i Mad Dog II a v minulém čísle recenzovaný Who Shot Johnny Rock? (Score 9 - 75%). Jeden se o filmové sotny vlastně vlastníma očima, kde se cíle zaměřují kursem a systematicky se vráží lidé vyzáklid z dír (jednoduše fečení). Zábava je to většinou tak na hodinu za půl druhého tisice korun, ale budí, zabáva to je a dě se to převadět kamaramádom.

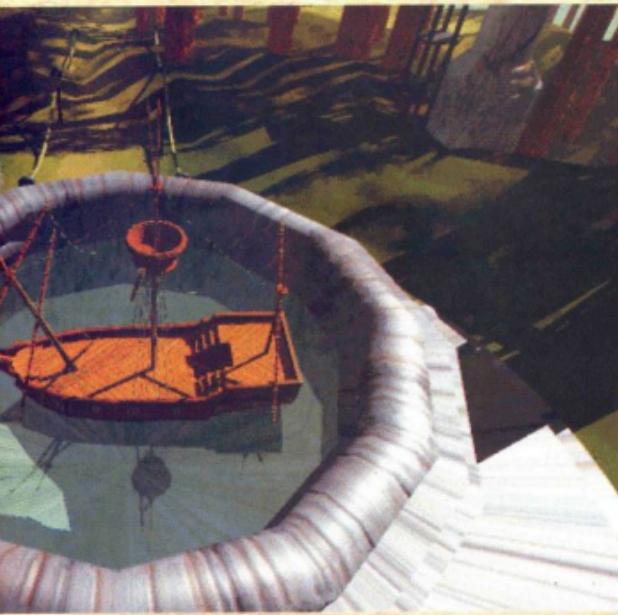
Amitácký nepovedenec Psycho Killer nedohromil odstartoval neuspokojivější sérni v herni histori, které se říká Multimedia interaction. Tento vznětové znicí termín v herní oblasti ve skutečnosti znamená malícké filmové sořty doprovázené komentářem a reálnými zvuky, v poslední době většinou v SVGA, a hlavě pod Windows silencem, jejíž nesmyslost-



souvisí s převodkou z Macintoshu. Neodpuštěn si cynickou poznamku, že jsem ze zkušenosti vypočítal, že Multimedia Projekty jsou vesmír zajetkovou jedincu věci. Ukažují paranci, že hra může být i tak bolestivou zkušenosí, že si začne vše vězt kvalitního softwaru. Multimedialní filmovky Sherlock Holmes I - II, Dracula Unleashed a Jack the Ripper jsou hroznými příklady toho, jak interakce s hrou může klesnat pod bod mrazu. „Hran“ je převážně omezeno na spouštění a zastavování filmu, ukázkový příklad úžasného nepochopení hranitosti. Jejich autorem i podezřelou firmy Media Toolworks, její tvorba na herním poli je zatím phénoménem průměrná. Zanedlouho však měly přijít ještě další rány osudu.

Jisti aměnci producenti se rozdrohli, že využijí nedostatu her na PC CD Rom a napadla je desivá myšlenka - rozdroh se, že budou převádět „hry“ z Macintoshe na PC za vzdálostí pomoci Windowského Real Time Playeru a Quick Time Playeru. První takovou hruza pod Windows nás zasáhla až před půl rokem a jmenovala se Iron Helix (Score 5 - 25%), ta sice nebyla primá macintoshová začátkem, ale hned poté se protří pýtel s podřadními B-představami, příslu Quantum Gate, Chaos Continuum (Score 9 - 68%) a Critical Path.

Vesměs spáne hodnocení snad všechn.



MYST - grafika jednotlivých obrázků je skvělá. Škoda, že chybí interakce a pohyb.



MAD DOG MC CREE - legratice a zábavná střílečka. Zádosa houška či myšlenka, ale bezky zahráne.

Evropských hermánských časopisech pramálo odradilo herní kupce a tak se tyto tituly prodávaly docela dobré. Není to tím, že by klonumenti neměli žádny vliv, je to z těch důvodů, že po svou investici do CD Rom druhu zjistili, že žádou pořádné CD hry na trhu nejsou, takže zaufalysti kouzlu alešpon dohoře. Z tohoto hlediska musím uznat, že představení her z „Macar“ byl dobrý komerční tah, ale predělané tituly jsou bláta sama, vynabízejte se jim velkým oblioukem a skočte naše varující recenze.

Máme podezření, že všechna Multimedia stádi zplodit ještě další úlety, než začnou vycházet první pořádné CD tituly od Westwoodu, od Sierry a jiných velikánů, budou proto cestražiti. Jíž o hodinu lepší je původní Macintoshská hrá Journeyman Project (Score 5 - 83%), decentní adventura zabírávající se přesuny v času. Zátin poslední nadílku je radiotelefonem Hell Cab z díly Time Warner interactive, recenzi na něj najdete v tomto čísle. Trochu hojnější je to z Lawmover Manhem (Score 8, 67%) od amerických začátečníků SCI, který je možno hrát i po délce dobu. A Petrovi Leemu se dokonce HBO! Odvém jeho zpracování zdaleka nespisilo očekávaní, protože ohlášená Hi-resovská verze se změnila v hranaté co s 16 - ti barvami, ale budí, hrat se to daříce dobré a autoři onu lepší verzi stále sbírají.

Abychom ale nezůstali u pouhé skepse, existují dobré příklady, jak obrovskou kapacitu CD-ka dobře využít. Je to Labyrinth of Time (Score 4, 86%) a Myst (Score 7 - 78%). Myšl zároveň ukládají, že i představka z Macintosha nemusí být v západě opotřebná, on sám je příkladem dobrého odvedeného tvrdého práce. Labyrinth of Time na druhou stranu ukazuje nesmytnost používání Windows jako platformy ke spouštění složitých SVGA her; obě tyto hry také předvídají bezvadné SVGA obrázky přes většinu obrazovky, čímž v podstatě zemšťují Multimedia projekty typu Iron Heel, jejichž herní okno má 5 x 7 cm.



MEGARACE - futuristická zábavná show? Legrace.

Také Lucas Arts vytáhli do boje a vydali relativně slušný Rebel Assault (Score 4, 50%), který ukazuje možnosti CD-ček z trochu jiné stránky. Disketový X-wing a Tie Fighter jsou vlasti o tolík legíni než Rebel Assault, že původně zamýšlený „velký“ projekt, zůstává jen jejich stínem. Francouzští Cryo již tradičně odvedli dobrou práci na Megarace (Score 7 - 75%), zajímavé je pro obyčejnou parádu spíše odrazemini, protože ve všechni hamruňoviny her výjimkou titulky a někdo vymýšlenou a samoplombovanou anglickou zvátili pořádné nerozum. Typickým příkladem je třeba představka KGB nově nazvaná Conspiracy nebo CD-koše Lands of Lore II Gabriel Knight.

Pak tu máme tzv. shlyky staršich věci neboli komplikc. To je dočasna dobrý nápad, jak využít kapacity CD-ka - například na jednu téba King's Quest nebo pod titulem World of Xeen vydát všechny dily Might and Magic. Také Lost Treasures of Infocom je pořádná komplikace. Pak jsou tu disté komerční seskupení her, které spolu nemají vůbec nic spočívající, vznikají jako výsledek budgetového marketingu a hodně společně na reklamu. Příkladem je Quest & Fun (Red Baron + Larri + 4 x KO St. Coloden 7, Spellcasting Triple Pack (Spellcasting I-III) nebo The Challenge Pack (asi dvacet starších titulů).

Jak vidno, příliš velká oruza to zase není, feli bych, že na to, že s CD-ky máme co dlehní už po roky, je to spíš oštýčavý rozjezd. Ale časy se mění a od tohoto počtužnu vypadá reálně vynikadlo, že se karta obráti v nepřesných deskách. Podrobnější přirohlíků připravovaných CD titulů můžete absolvovat v novinkách. Doufám tedy, že budoucnost bude různouší, déšim to sice nerad, ale chci-li shrnout dosavadní vývoj CD her, napadají mi samé černé myšlenky jako Multimedia, Full motion video, pomalost, chybost, a podobně. Ale všiv, to je jasné. Třeba takové Lands of Lore II nebo Inferno a Command & Conquer, mmmmm.

ANDREW



THE JOURNEYMAN PROJECT - velice pořádný projekt, řekla přehnaných náska na hardware.



LABYRINTH OF TIME - ztracen v čase? Hm, Škoda.



MICROCODH - pívejte se svého CD-ROM nebo brák? Brák!

Soud

MEGARACE

SOFTWARE TOOLWORKS, SCORE 7,

PC CD-ROM, 75%

Klasické prevedení možností technologie CD-ROM, které ještě dnesmír ovlivnilo grafickou propracovanost, což ale nemění na tom, že MEGARACE ješou pouhou automobilem závody zvýraznily v akci střílečku náročnou na paměť a nervy.

MICROSOFT

PSYGNOS, SCORE 8,

PC CD-ROM, 30%

Překrásnou, přesnou a přehnáně připomínající střílečku z utro lidového téma měly být někdy novinky. Není to neopovídají mix SPACE HARRIER a FANTASTIC VOYAGE.

MIE NUTZ

OCEAN, SCORE 8,

AMIGA, 70%

Veverský kloun nintendovské SUPER MARIO BROS. jenomže na AMIGE, o něco nudější a o něco menší hračky. Jinak průměrná akční houpavá plášťovková skádka roztomila vše.

MYST

BRODERBUND,

SCORE 7,

PC CD-ROM, 78%

Basti z CD-ROMových výšluk. Tentokrát jde o poliklidemku adventure převzedenou z počítače APPLE MACINTOSH. Například když chodí z jedné graficky stružkou předzehně do druhé a pak zdánlivě i skutečně naprostou nelegičností ukouší interakce s čímkoli, co je jen trochu živé.

ORIGAMINO

INTERLOGY SOFTWARE,

SCORE 8, PC, 73%

Průměrně frustrující, pod Windows běhající, Tetris napodobující, středně dlouho trvající logický hra.

OVERLORD

VIRGIN, SCORE 9,

PC, 90%

Nedávno kanditující na nejlepší simulátory všech dob. Rovnou software se vrátil do Dne-D, když na nám přinesl totální letovou simulaci britských letounů během i v VGA grafice!

1942 - PACIFIC AIR WAR

MICROPROSE,

SCORE 9, PC, 70%

Hudbačkové ne tak dobré, uživatelsky příjemné a dobré hraní letový simulátor 2 svítící výsky v Pacifiku.

PACIFIC STRIKE

ORIGIN, SCORE 8,

PC, 85%

Dlouho očekávaný, technicky vypínaný simulátor klasické originálky „hranice“ sice, i když je soupeřem vidět během očí, na počítačových portfóliích mezi 486-500 MHz není vždyž žoda nic, což je u tak dobré hry fukla.

PERILION

PSYGNOS,

SCORE 7,

AMIGA, 88%

První hra, kterou jsem hrál v roce 1990.

Obzvlášť cyberpunkový dungeonovský horor s přetiskem hračkového, přebytovkovaného, a známé představy budoucnosti je jednou z nejlepších her na AMIGE, které v posledních letech spíšliky ztratily svétořeštěného, aleto.

PINBALL DREAMS 2

21ST CENTURY ENTERTAINMENT,

SCORE 9, PC, 46%

Ne tak dobré, jak první dle, neboť jde jen o PINBALL FANTASIES a ne dobré vůbec. Přesto je to ale pinball, pro zapomnětí.

PINBALL FANTASIES

21ST CENTURY ENTERTAINMENT,

SCORE 6, PC, 81%

Pinball. Rychlé. Přívaly. Zábavný. Krátký. Hodně, ale coráduv hodně teplý.

RALLY

EUROPRESS SOFTWARE,

SCORE 6, PC,

Grátky na výš, technicky ucházející automobilový simulátor s jedinou chybou - významným počítadlem jako podmínek.

RAPTOR

APOGEE, SCORE 7,

PC, 75%

Rychlá a hráteľná, když zcela neoriginální a ohráň stričku, která má jedno títko - existuje pro PC, kde je takovýto her štítko minimum. Na závrati ovšem stíhl, protož možnosti odreskování nabízí víc než dost.

RAVENLOFT

SSI SCORE 7,

PC, 90%

Pinhole scrollky, graficky zhruba, osoanovaly neplýtvající, nicméně převídavý klasický a standardní fantasy dungeon od SSI se vším, co k nim patří. A je nevýbavou ponurou atmosférou, mino jiné. Perla ve stylu kartodruží rady 33.

RED HELL

VIRGIN, SCORE 8,

PC, 19%

Trapný pokus o změněnou budoucnost s Ruskem jako věžem 2. světové války, s nesymptomatickým havidrem hraček a totálně ideotským vydávaním číns z této dlouho cestilované a notně předčasně adventure totální výsměch.

REUNION

GRAND SLAM,

SCORE 8, PC,

Průměrná strategická hra v stylu kolonizujícího bojí-řeši-ubtík-hry-dobíječkového kuriozitu zasedající do budoucnosti, vzdělené parády, vzdělené slunečné soutaží a vzdělené hrdostnosti a zábavy.

ROBINSON'S REQUIEM

SILMARILLS, SCORE 9,

PC, 70%

Simulator přežití v extrémních podmínkách na neznámé planetě je vynikající hrou, za predpokladu, že se nenechá snadno rozbit komplikovaným vzdálením a řízením Vymodulovanou 3D krajinkou.

SECOND SAMURAI

PSYGNOS, SCORE 6,

AMIGA, 75%

FIRST SAMURAI s novými úrovněmi a možností hry dvou hráčů. Stale stejná a stejná:

dobrý skladec 2D akční bojová hra. Ve výtečné grafice s výjimečnými zvuky.

SHANGHAI 2

INTERWORLD, SCORE 9,

PC, 82%

Zájem o originální orientální logickou hru pod Windows, kterou využívají chytavé myši budež těžký po dešti zdrojů.

STUNTY ISLAND

INFOGRAPHICS,

SCORE 8, PC,

Přesněji, nedávno přejedoučený, obrovský a výkonný simulátor silniční kaskadérského řidiče, který využívá infotainment funkci a infotainment funkci silničního řidiče STUNTY PLANET. Smutnější množství kaskadérských soutěží a výkonného prostředí s upomínkou na legendární silniční rally (bez sloupu).

TETRIS PRO

LOGIC SYSTEMS, SCORE 6,

AMIGA, 75%

Pravděpodobně nejlepší Tetris všech dob - klasický systém je obohacen o sexy obrázky v pozadí, řešitelné obtížnosti a stále se mění akce řešení všestranné vice pro odemyt obrázek, různé zakládání rozestavených kostek a speciální kameny.

THEATRE OF DEATH

PSYGNOS, SCORE 6,

AMIGA, 65%

Nedobrý strategicko-akční hra - vzdálený

střílený výkon a vzdálený řešení vzhledem k výkonnému počítačovému řešení.

THEME PARK

BULLFROG,

SCORE 9,

PC,

Právě něco, ze které strategická hra určitě funkční a provoz zábavního parku je vlastně všechno, co by mohlo být obtížné a malo výkonné. Nejdřív výbava, potom řešení, aby to všechno fungovalo, až nakonec významnější dobrobyt výrobců řešení.

THE BLUE AND THE GRAY

IMPRESSIONS,

SCORE 7, AMIGA, 62%

Níjak izoznáměj nástrahné, nešlaná, nekyslá, nestád až strategická hra v žávě Severu proti Jiho, ve které však nejdřív ani sebe obléknou televizní senzové hrdiny, ani dobrou grafikou, ani dobrou zábavou, ani nic jiného.

THE HORDE

CRYSTAL DYNAMICS,

SCORE 7, PC, 74%

Grátky na výš, převídavý strategicko-akční hra v průvýhodě, což už tedy někdy bývá. Zpočátku zábavná a účinná, po čase ručná a stereotypní, nicméně pořád na výši.

THE LAWN-MOVER MAN

SALES CURVE,

SCORE 8,

PC CD-ROM,

Jeden z prvních skutečně interaktivních filmů na CD-ROM, kterýmu však k dokončení chybí bojová hra, trochu rozšířené pole interakce a možnost ukládat podílco - díváky pálitavou a hračkou intenzitou podívání.

THE LORD OF THE RINGS

INTERPLAY, SCORE 7,

PC CD-ROM,

Průměrná, nedávno vydávaná a minimálně užitková adventure na podkladě Tolkienvyprávění zkomplexní triologie Pán prstenů. Přesto nad touto hrou strávite více času, než nad celou Tolkienvou triologií.

V originále.

POSLEDNÍ SOUD

TUBULAR WORLDS

APOGEE, SCORE 8,

PC, 84%

Další z kvalitních akčních her, které úspěšně zaplatily meziřízenou v dobrých akčních hrách na PC. Co na tom je to, že je to 20. komodidlo v sérii? Ty sice přece neplatí, ne?

TURTICIAN 3

FACTORY 3, SCORE 6,

AMIGA, 65%

Oprášení starého rámuřtu neopracovaného říkají v kvalitě kreativního skafandru v 2D chodící/běhací/kucající se/hopiací a v třetího dílu /viac/ stříleček několika výjimečně. Je v podstatě úplně stejný, jako předchozí díly.

UFO ENEMY UNKNOWN

MICROPROSE, SCORE 6, PC,

90%

Cesta strategická hra rozdělená do více částí - ochrana Země před nálety UFO, jejich detektování, pozorování a vývoj nových technologií. Grandiozní velozrakost, brázdování počítače a závěr povídání o výrobu nového.

ULTIMA II

ORIGIN, SCORE 7,

PC, 90%

Grandiozna a animačně naprosto fascinující, způsobu a hudebního zážitku, následují a dívoučku. Po krátkém počítačovém výrobcovi a vývoji, když se přesunul do Británie, využívají všechny moderní 3D akční adventury, aby ho byl hraček všechny výhody. ULTIMA II je patrně mnohem potěšivější zábavou. I když vysoké nároky na hardware.

WHO SHOT JOHNNY ROCK

AMERICAN LASER GAMES,

SCORE 9,

PC CD-ROM, 75%

Filmová akční strička z počítače 90. let, tripli místy příjemně rozdílnými digitalizovanými scénami. Jaké akční hry však nemají úplně k zahození. Chtělo by to ale výčítlit počítačem na stylové rozdíly.

WOLFWACK

NOVADOGIC, SCORE 9,

PC CD-ROM, 70%

Nepříjemný zádatý simulátor ponorky ve výkonnéch operacích současně. Hezké animace, výkonné řešení s CD-ROMu neradují chybějící hradostnost a zábavu. Po skráni přiznivějícího se výkonu.

Poslední soud je shrnutí nášich názorů prezentovaných dosud. A to především ve formě recenzí. Na této dvoustránce se setkáte se všemi hrami, na které jsme kdy rádi a které s nimi z vás neměly v žádnej výhodě. V minulosti vás mohly všechny hry zde uvedeny všechny výhody, jeli existují na jiných platformách a score, která je dosta.

Iustrační obrázky by vám mohly orientaci v seznamu, jestě vše usnadnit?

Všechny hry jsou stručně popisy nejen obsovatou, ale vžitnou a hudební kvalitou. Ty nejlepší hry, které by nikomu z vás neměly v žádnej případě chybět jsou navíc oficiálně licencovány.

S dalšími Posledními Soudu se sedleží přibít, až se nám novější datové nové a krásné hry, o kterých stojí za to počítat.

SCORE

Takže vidiš, máš se ještě docela fajn. I když lho byl možlo, to jo - mit milion v bance, sedet si a pátit, kaříčko, nádhera...

POTŘEBOVAL BYCH PŮJČIT ASPOŇ 100.000

Zdravím Score, přejdejme k věci: Potřeboval bych půjčit rádi aspoň 100.000 Kč. Studio by i měl, ale rádi se vez meň (UFFFF - to nejhorský rám z kruku). Takže: třek 100.000 Kč bych potřeboval na hardware a software. Mám totiž jenom 286-ku, takže o super hračk si muž nechus leda zdat k rádi ani to ne - pro jistotu.

Na upgradování peníze nejsou, ale nebudu si stěžovat - jsem i horší rádi než je 286 - ka (třeba dvě 286-ky - pozv. Autor). Jená je vás mali, nel. Nemáte tam jenom knoflíkovou o čem? Dobrý, že jo? Jen tak dál dál! Zdraví Vás Váš

17/05/98

P.S. nebudu Vás pudit a proto nemáš „Dražbu, že to otištneš“ (něco jenž teď jsem to napsal - tak to nechte).

Ačelujeme na naše publikum, pájčujete někdo tomuhle zájufací na jeho upgrade nebo začne poslat vyhrušné dopisy. Vzdýt co je dnes za peníze pro ty býste mu je rovnou nedovrátil? Ale vlastně, peníze nejsou všechno - nestála by třeba psátko? A to o tom obtížení byl dobrý napad, tak jsme to rádi nechali.

MARTÍNEK RÍHÚ DISKETY NEVRÁTIL

Nazdar hemi maniaci, jestli ještě pamatujete na Mr. Zidu, kterému jste věnovali trochu města ve Score č. 6, tak vězte, že jsem to opět jí.

Začnu pro Vás zdrojatý zprávou. Ještěz Martínek Ríhú diskety nevrátil, nebuť ani návod na Maxpilot Island. To je volek jednoduchá rovnice. Tímto aktrem se zcela zhlížkam odpovědností za to, co Pumprukovi provedete.

Daleký Vás vše rádi poprosil, abyste rozložovali příslušníky naší populární skupiny a lid vyzvali k ústřednímu. Zdok, jak název příslušníka národa, se plete s velkým Z, zatímco žd se „Z“ znamená absolutní koninu. K měmu zármutku jste ale zkormili i jméno krále Salomonou na Salomonou! Existuje již něco za tříhlasnosti CD-ROM drive? Chci si koupit CD-ROM a nejdřív jízakovou stanici sunu. Prosím Vás, nezborte se na mne, ale já Vám ten rávol opravdu nepodstou. Velice Vám děkuji za odpověď a pochopení!

ORTODOXNÍ ŽID

Nazdar Zidu, vypadá to, že jsi pořád ještě okrajený. Takže Martínek Ríhú ti ty diskety ještě nevrátil? Dobrá, jsou chvíle, kdy i Score něco náštive...

Dnes toto otiskneme pouze jméno a přízeň to bude adresa. Ze ž-

K tomu CD-ROM: samozřejmě existuje, ale jen přes SCSI fadi. Takže pokud chci opravdu rychlé CD, pak utratíš asi 28.000,- peněz.

ZMATEK OKOLO „LIFE OF BRIAN“

Redakce Score, tak v první řadě: Nemusíte se snášet deťat ze čtenářů blbce, když ohlásíte v každé čísle že vydajete 15. toho měsíce možly bytce to dozvěd. Např. c. 7. tak mělo vyst. ale rozborov s Janem Eislerem jste možli neděle 20.6. Pochybuj, že pracujete i v neděli? Možno my tvrzíme že podobnou otázku redaktora co jeho nejvýše potěšilo - odpověď... bla, bla, film LIFE OF BRIAN. Bohužel, tento film díval 18.6 v sobotu. Takže si přestě opustíte kecy o datu vyst. Aby každý čtenář nemusel litat od 15. do 20. když měsíce do nejdilšího tačku?

Jako celek vás časopis docela ujde. Rozšířil bych tebox. Nemusím vědět detaily té které hry, která se libi vám a lejátku dali. S pozdravem

ONDRA K. PRANA

P.S. Pochybují že to otiskneta.

OK. Dostal jsi nás na kolena, odhalil jsi naše podvodné masinace a tizi, totiž jsi nás pokoril a zničil. Číkolidušna za sve nášvnu vyhrušné videokazu LIFE OF BRIAN, jejž existence ti asi do smrti zůstane záhadou.

NECHCI PO VÁS, ABY JSTE MĚNILI TABULKY

Nazdar Score, mám k vám pár přáníomínek a taky malý nějaký napady. Jsem amigista (A500) a dost mi vadí, že neplíšíte do tabulek na jaké podstavce hraje tu. KYDZY JSTE hry, které jste současné na Amigu tak na PC testovali občas i na Amige. Nechci po Vás, aby JSTE měnili tabulky hojněji. To není třeba. Mohli by JSTE to vyřešit tak, že BY JSTE u her, u kterých máte možnost testovat je i na PC i na Amige uvedli dle tabulky hodnocení. Jednu pro PC a jednu pro Amigu. Tato jednoznačně pochvaluji předešlém Amigu.

Myslím, že něco jako Techbox by se mohlo učít i pro Amigu. Amiga přece není spuštěn počítací. V mincha chciže je srovnatelná s PC a v některých PC dokonce přední.

V závěti radikale se mi nevídce zamířivo ICE, protože mě nejvíce vzdálují ICE, prohodil jsem ho, ale moc mě nenadchnul.

S pozdravem ALI

Ahoj Ali, Amigisto. Je to Syria tvých starostí okolo tabulek, tak o tom už jsem psal moc. Takže pouze současné konstatování. Tabulkám se jejich současná existence libi a nemínil svůj design nijak méně. Z tvořivého dílu nás zaujala spíše pozornáma k Doommovu. Je velice nepravidelnostem, že jsi ho rádi na opravdu rychlém PC, a je nemocné, že jsi ho rádi proti někomu na stří. Jistě jen nařík redakce (Cervi, zapadlý amigista, si pouze kvůli němu kupil PC486DX4/100MHz. Takže si ho rozprodne zkus zahrát, znova).

PREJÍ VÁM HODNÉ SKVĚLÝCH PAŘEB.

Čau Score, v sedmdesátém čísle jste mi uvedli radost článek o Atari ST. Ne snad kvůli tomu, že ho vlastním, ale ostatně co tu znamku haní, at už z neznalosti, si mohou přečíst pár pravidlivých řádků o tomto stroji.

Samořez je závidím hry itdy některé, především dungeoney a simulátory. PC-dřámkám ale to se nedá nic dělat. Měl ST využívat až si každý říka o chou.

Už si mě vás časopis a od té doby že jste oděsil od cenzoru si Vás koupil. Protože styl psaní některých autorů v cenzorech je na všecky úrovni. (Nějaký, když bych to svedl lápe, ale jsem čtenář a možu proto kritizovat).

Přej Vám hodně skvělých paréb a nápadů pro tento velejice „průbojní“ časopis.

S pozdravem GEORG

Ahoj Georgi, Jsem rádi, že tě zaujal článek o Atari ST. Is těmi dungeoney a simulátory ház to mrzi. Co dodat, díky.

SYNUHTE MLOKY!

Zdůrazňuj neboj važená redakce, prosím, aby jste iha, hal mi zaslali tyto hry na kazetách pro Sinclair ZX Spektrum. Arena, Battle Isle II, Powermonger. Mohu vám náležitnou. Gotcha, Pinball, Popempe, Dekuji!

Ha! Hal Bláha sranda, co? Takže trochu „vážné“. Vás časopis je: Super, Mega, ega, vga, gliga a ultra, ingra, hyper, super extra, extra, special, natural, narva, hi-tech, perfect, extraterrestrial, advanced d3d, absolut cool, but not fool. Až jsem se v něm nípal, chrastila a ročník dluho, nevázel jsem nějakou chybou. Skoda. Už mi, že nepláste jen recenze a návody, ale i techbox, kulturu etc.

A myni potlesk, nebo rádi co bych po vás chtěl. Nešlo by udělat představení V.I.P. F.Fuky a jiných extenzík?

Měte se skvěle, začněte vydávat SCORE PLUS a vyhübte mloky!

MARTIN H. ALA FLFKAM

PS: Madmaxovi se Lebris povíděl, je to skvělá parta...

PS5: Starej zlatý Sinclair...

Zdá paní Flfkam. Díky za forky - povídavý. Externího budovu představovat průběžně v dalších číslech Score.

add PS5: Jo to byly časy, kdy paní Sinclair chodil po zemi.

DOPISY ČLENĀŘU

TRNKY-BRNKY JSOU UBOHÝ

Ahoj rodák, když si tak říkáš vše v celém časopisu tak mě to přivede na brzduzenou myšlenku vám napadlo a to hned z nějakého důvodu:

1. Proto, že jsem holka a akupunktem jak kokákum tak žádnej dopis od nejaký hry nevidím.

Takhle to vypadá, že pláte jen pro kluky.

2. Chci vás pochlubit za to jak skvěle je tenhle časík.

3. Je sice skvělej, ale má to jedinou obrázkovou chybu - je tam malý stránek

4. Před tajdem mi tady přines nový počítací PC-Escrom a na CO nejáký hrá. Mezi jinými je i hra Star Wars. Má skvělou grafiku, ale je dole těká.

Přebíráku radu!

Na závěr snad jen to až se vám daří a ta vám vydří hruň, protože Trnky Brnky jsou někdy proti vám úplně ubohý.

Ahoj krásná nepodezívaná (Tedy jestli krásna s určitostí nevím, ale takto to hle tip - red.).

A teď něco k tám dívdom.

ad1: Holky moc neplou. Až to neumí, nebo co?

A ty sest prostě světla výjima, která nás v redakci moc potěší.

ad2: Děkan.

ad3: Stratřík mšloj!

ad4: Fakt, že měl nový počítací tridy PC-Escrom nás velice potěší a pokud máš s nejakou hrou problém, bud' prosím tě, konkretněji.

PS: Nechcete nám na chvíličku pojít svého žádoucího?

Treba by nám příkoupil pár počítaců...

TENTO LIST MI NEVYTLAČÍTE!

Cau, Score!

Ráž, když som ihel do Košic, tak som tam uvidel vela iných časopisov. Poprežeral som si ich a rozhorod som sa pre Score. Som zase prišiel domov, zabil som, že som sa rozhorod správne. Score je fakt super časopis, a neplámel vám preto, aby ste môj list uverenili, ale preto, že to je právda. Viem, že tento list mi nevytláčíte, ale to nevadí. Chciť by som vám položil zopár otázok:

1. Teraz nevysbucňujte smiechom. Nemohu býť aspoň po strane venovať osiemčasovemu Diabliketu?

2. Ku hrám Inqar, recenziam, byste mohli uvádzad ceny hier? (bez urážky).

3. Co si myslíte o hre Monkey Island I? (Mám aj PC 386).

Takže to boli všetky otázky a čakám (pokiaľ sa dokádam) odpovede. Viem, že plávi otázka ani nemá zmysel, ale všetko treba skúšať. Takže, ak mi odpoviete budeš rad!

INGEMAR SCHMIEDT, MEDZEV

Vite Ingemare! K věci!

Ad1: Chlá Chlá lepšejš!

Ad2: Bohužel, hry neprodávame, ale pokud se porozhlednete po reklamach a po obchodech, snad to pro tebe netuďe uplně nerešitelný problém. Přesněj je to neco okolo 1500,-Kč imalo to rozhodně není.

Ad3: Monkey Island I i II jsou super!

Děkujeme, za dopis asi desíti amigistů, kteří po Case změnili názor a myni se jim už libíme dajecko vice. Pro nedostatek místta uvedeme pouze jména:

MOJMA, PUMLA, PEPA, MILÓŠEK, NATHAN... (dále signatury nerozluštěny)

PS1: Dr. Beaste, dej si pochov.

PS2: Děkujeme firmám Kuňátko A.S. a B.B.E. Moždabíky za vyčerpávající dopis.

PS3: Drahy Yetti, přijte to zkus staroanglicky, uvidíme, co z toho bude.

SCORE

To není reklama na zubní pastu, ale dílo bývalého Jacka Nicholsona ve filmu VLK.



VLK

**(WOLF) REŽIE MIKE NICHOLS.
HRAJÍ: JACK NICHOLSON,
MICHELLE PFEIFFEROVÁ.**

Určitě jste nezůstali ušetřeni nejrůznějších vikendů, kvůli vikendům, vikendům v Londýně, Škotsku vikendům a podobně. Myslíte si, že už daleko podobným filmu nevýzváte? Nebože se „VLK“ je něco trochu jiného.

Nesmířitelný redaktor knižního vydavatelství Will Randall se jednou rodi (samozřejmě za úpěk) vráti svým autem domů, do New Yorku. Náhodou sráží velkou vlnu a když mu chce pomoci, obdrží kousanec od ruky. A začnou se dít věci...

Will se zadne mlátil k nepomání – zdejší se mu sluch, zrak i dých, vrátí se mu chut k jidlu i k sexu a začne se i jinak chovat - najednou už není nesmířitelný, ale tvrdý a nesmírovavý. Najeďou ho víc a začne se v životě dělat pořádka a „ztrácet si své území“ v přeneseném slova smyslu i doslova. Pak ovšem všechno zkomplicuje půvabná Laura, dcera jeho zaměstnance.

Ted se až ptáte „kolik litru kvete?“, „jak účastné triky?“, „Jak brutální sex?“ Kopák, nic takového. Vlk se vychází z klasických vikendových příběhů i když se v něm slovo „vilkodlak“ vůbec nedojeví, ale zpracování je originálnější a zajímavější než cbivky. Autori nám předkládají otázky: „Musí to nutně být proklet, byť jiný než ostatní?“ Není možné se s tím smířit a využít k tomu svého prospečku? A nemůžu já nám rádušku odpovědět – tu si musíte zformulovat sami, podle toho, jak na Vlk zapadnete.

Největším magnetem pro divaky je určitě Jack Nicholson v titulní roli – dícel z Čarodějů z Západu, Joker z Batmana, trochu Sílenec a hlavě generál herce. I když se v noci mění na vila, maskéř neměl moc práce. Dodal jenom zvuk, oči, par člupu a trochu ostříhlí nos – a zbytek dokázal Nicholson i když mu musel trizkoví odborníci trochu pomoci při běhání a skádání – nechte se překapati.

Režisér Mike Nichols je PAN režisér i možná znáte jeho Absolutnu, Hlavu 22 nebo Podnikavou dívku a postavil svůj film hlinivě na nezapomenutelném herectvu Jacka Nicholsona, kterému zdánlivě sekundoval Michelle Pfeifferová (neustále povídala a James Spader lopavým složkám). Sestava je opravdu originální (producent dokonce nafidil novinářům, aby neproznavovali poslední třetinu filmu), takže to neudělá a hudeba Enna Morrisoneho mohla není vynikající, ale je zajímavá.

Takže: Vlk je zajímavý film, ale trochu zavální tím, čemu se říká „umění“. Pokud vám to není proti smířit a vyzváte dvě hodiny sledovat plátno, nejist při tom a nevěřte se okolo sedicím divákům; nebudete návštěvy kina lítatou. **FFUK**

KINOLOGIE



Foto: FALCON FILM

Dva filmy, které by se měly objevit v našich kinech koncem září a jsou celkem dobré, i když je každý úplně jiný (to jste nečekali, co?)

(VLK z Absolomu: Ray Liotta (zleva) vpravo se setkává s kolegou, který nemírá stotří.)

ÚTĚK Z ABSOLOMU

**(ESCAPE FROM ABSOLOM) REŽIE MARTIN CAMPBELL.
HRAJÍ RAY LIOTTA, LANCE HENRIKSEN, MICHAEL LERNER.**

Píše se rok 2022 a konečně se objevilo řešení problému s nebezpečnými odsouzeními:

Absolom, utajený ostrov s hustou džunglí, kde jsou vězni ponecháváni svému osudu. Pro kapitána námořnictva Johna Robbise (Ray Liotta), nepráven odsouzeného za vraždu svého větitelce, to znamená konec na útek, na záchrannu a na přežití. A nebo ne?

Samoček, že ne, o čem by ten film ani jinak byl? Utěk z Absolomu je dílem stejných producentů (tedy nikoliv režiséra jako Veteři, Terminator 2 nebo Propast), a je to na něm vidět. Akce stříla ački, výprava je volejkop, strh je jako z MTV ištětací Terry Rawlings má na svém i Blade Runner a Veteřice i až k mrtvým je nepočítané. Je to science-fiction, ale není to pro příběh příliš důležité. Po čtvrtém filmu se totiž díl prakticky nehne ze zminěného ostrova, který se vyznačuje mimo jiné tím, že na něm není téměř žádná technika ani elektronika kromě té, kterou si odsouzení s montují z odpadků vylepavených moret. To ale není nijak na skoku filmu a vznikají díky tomu originální situace – například, když se společně elektronici zoufale snáší ulevit do chodu staršíku spalovací motor, který má poškození rozpadající kočkobal - jedinou řešení k zostření.

Jako kdyby neměl už tak dost problémů, jsou obyvatelé ostrova rozděleni na dvě tropy, které spolu

bouří. Brutální Outsidefi se dělají na několik odlišných „podtypů“ jako Veteřidi, Motorčáři, Kritzi a Cyberpunkovi (vizheidi k tomu, že se film odehrává v roce 2022, maté jedinečnou řešení uvidíte v něm Cyberpunk – důchodem). Všichni Outsidefi jsou správně brutálni a kdyžto se probudí v modu i Hlavního nádraží, ani byste jim korunu neupříliš měli sotva hodně hráčky půjčit. Na druhou stranu Insidefi jsou minimálně brutální, snadli se obědat poléva, pěstovat dobytk a bránit se ve svém středověkém opěvňení před Outsidefy – s promlýváním úspěchem. Robbins se setká s oběma skupinami a zároveň zakotví v Insidere, kterým se snaží vysvětlit. To se to nemají nechat libit a nejdřív se vysvětlí, že se to podával a nakonec dojde k velkánkův bitvě, která nedopadne tak, jak se očekávalo, protože... a neřeknu, neřeknu.

Robbise hraje Ray Liotta, který je jako tvrdý marinák stejně dobrý jako šílený polcišta ve zhoubné vásni nebo druh v hrsti srdc. Jenže zájemnější je my obzvlášť Lance Henriksen v roli Bishop z Veteříka nebo zlodej z Zeleného terče v řadě „Otce...“ řeše Insidere. Předvedl díky němu je pro útek z Absolomu o trochu i trošku lepší vic, než jeden vybraný aktuální podivana. To ale neznamená, že byste museli při jejím sledování používat mozek vic, než je nezbytně nutné – dobrou zábavu!

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

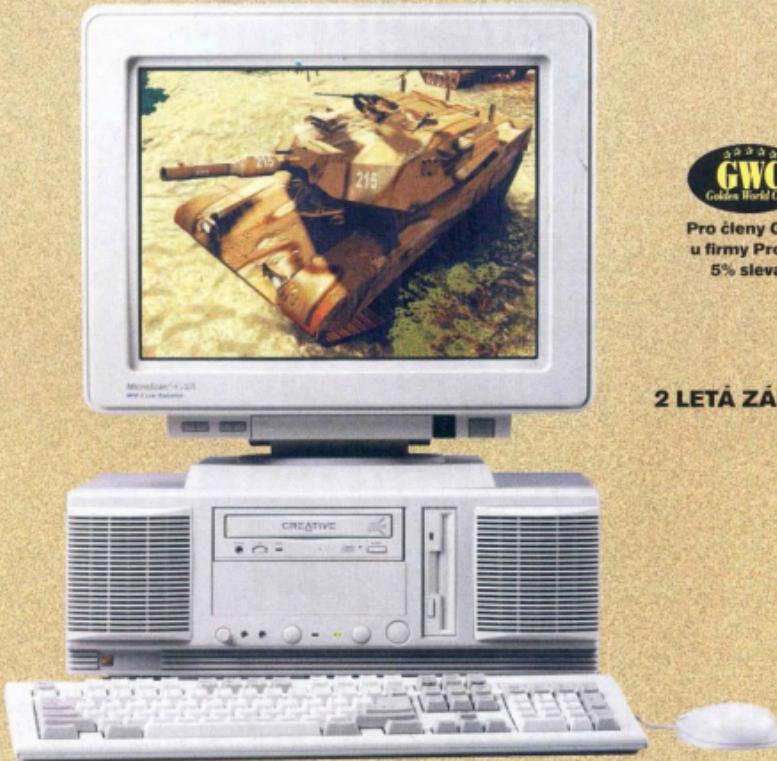


V příštím čísle vás toho čeká taková spojista, že vám snad ani nechceme kazit radost tím, že to vyzradíme. Muzeum alespoň hodně rousků, obrazce recenze, Recenze? SYSTEM SHOCK, DOOM3, SPACE SIMULATOR, BATTLE BUGS, OUTPOST a mnozí dalších, o kterých zrovna nevím, protože ještě nevysílá. Návody? Staníky ISHAR, strategie na BATTLE ISLE 2, dokončení AI-OADIMA a pokračování návodu na ULTIMA UNDERWORLD, další rubriky? Všechny na svém mistře všechny převratných a vyčerpávajících novinek, struhající součíté, kultury, nezapanutelných dopisů a všechno veselého, báječného a podzimního laděního.

BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod**

386 DX - 40 MHz	24.990,-
486 SX - 25 MHz / VL BUS	26.790,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	28.690,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS	28.990,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	30.890,-



Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

rozšíření z VL BUS na PCI + 2.500,-
VGA 1 MB VL BUS + 1.330,-
HD 340 MB + 1.400,-
HD 420 MB + 2.100,-

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s + 3.990,-
zvuková karta DEXTRA 8-bit + 1.600,-
zvuková karta DEXTRA 16-bit + 3.630,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1 + 2.170,-

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENIK. NA VAŠE PŘÁNI VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1782/55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

BRNO: Prosek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 DĚČÍN: DeCe Computer s.r.o., Žerotínská 378, Tel / Fax: 0412/221 13

JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhořská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910 LITOMĚŘICE: SNEJ v.o.s., Měkopejská 15, Tel / Fax: 0416/61 70

MЛАДА BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Zelezna 119, Tel / Fax: 0326/270 87 OSTRAVÁ: Now s.r.o., 28. listopadu 29, Tel / Fax: 059/61 16 124

PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 611 PÍSEK: KS-EFECT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037

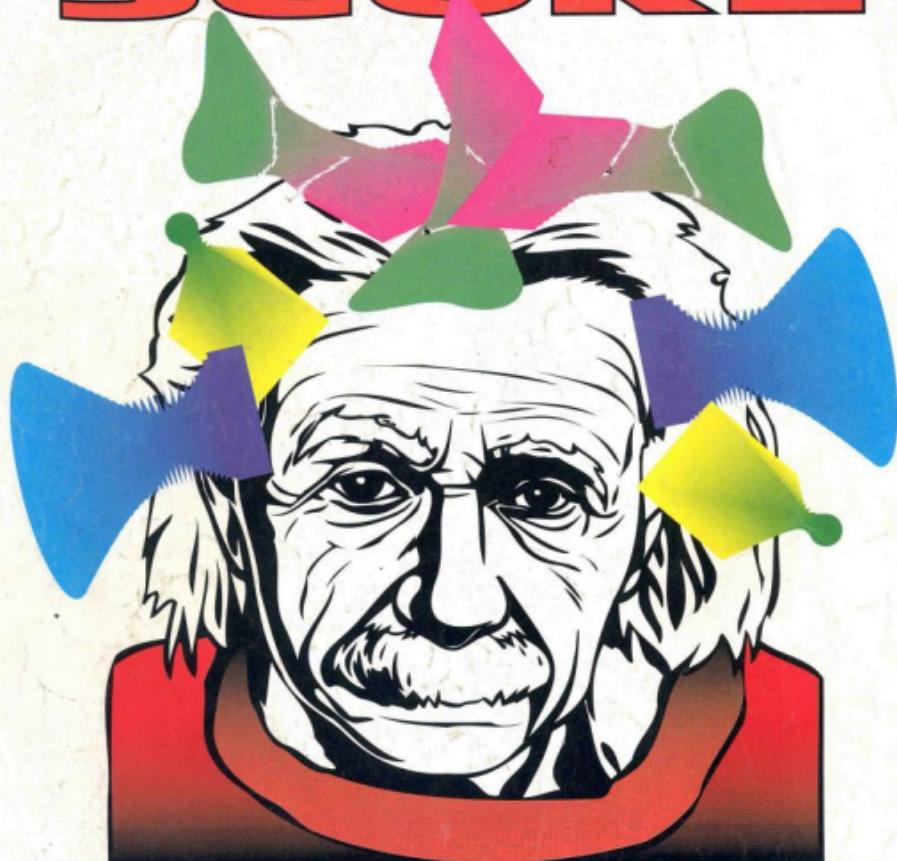
TEPLICE: CBS s.r.o., Děbácká 2404, Tel: 0417/293 93 USTÍ NAD LABEM: Protos elektronik s.r.o., Dvořáková 2, Tel / Fax: 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

www.oldgames.sk

PRODEJNA POČÍTAČOVÝCH HER

SCORE



SCORE není jen prodejna, to je životní styl.

V prodejně nenajdete užitkový software, najdete tam jenom největší výběr počítačových her v České republice.

A pokud byste tam snad vytoužený titul nenašli, není to žádný problém - objednáme ho pro Vás!

Nabízíme hry pro všechny hlavní počítačové systémy: PC, CD-ROM, AMIGA a Macintosh.

A pokud budete chtít při výběru poradit nebo hrnu predvést, stačí se jen zmínit jednomu z prodavačů - vásnivých hráčů.

Tak zapomeňte na všechno a zajedte se podívat do prodejny SCORE - ještě dnes!

Praha 6
Čkalova 7

Po
14:00 - 18:00

Út - Pá
10:00 - 18:00

Sob
10:00 - 14:00

ELEKTRODŮM Brno
Janská 9