

číslo 17 ■ květen 1995 ■ ročník II. ■ cena 36 Kč ■ 45 Sk

SCORE

magazín počítačových her

- **Stone Prophet**
- **Hidden Worlds**
- **First Encounters**
- **Sim Tower**
- **Clockwork Knight**

preview

Heart of Darkness

www.oldgames.sk

BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod**

486 SX - 40 MHz / VL BUS	24.990,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	25.990,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI	31.200,-
PENTIUM - 60 MHz / PCI	34.400,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI	44.600,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2letá záruka

15" monitor	+ 3.990,-
HD 540 MB	+ 1.100,-
HD 850 MB	+ 2.400,-
HD 1,2 GB	+ 6.000,-

CD-ROM Mitsumi double speed	+ 3.400,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed	+ 5.500,-
zvuková karta 16-bit	+ 1.990,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1	+ 1.990,-

**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - VISION prodejna Computer Megastore, Skořepka 1057 / 6, Tel: 02/24 21 95 81
BRNO: PROSEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel / Fax : 05/57 83 50 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0827/24 110 **DEČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Zerotínova 37B, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
BRATEC KRALOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁRSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedské 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mirové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MĚLNÍK:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Velchářská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PISEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 **ÚSTÍ NAŠ LABE:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SVOU VLASTNÍ PRODEJČŮM

www.oldgames.sk

Vážení čtenáři

Kdybychom byli ještě o něco více ješitní a pyšní než jsme teď, pravděpodobně bychom na obálku tohoto SCORE dali veliký nápis: ČTENÁŘI SOBĚ! Podoba SCORE 17 je totiž historicky vůbec nejsilněji ovlivněna připomínkami našich čtenářů. Ale vy už to stejně víte - roztrhali bychom se pro vás!

Díky anketě, kterou jsme uveřejnili ve SCORE 15 se nám podařilo utvořit si poměrně ucelený obraz o naší čtenářské obci. K dnešnímu dni nám došlo více než 3.000 vyplněných anketních lístků, přičemž stále dostáváme další. V tomto SCORE však naše soutěžní anketa končí, vyhodnocení těch nejzajímavějších otázek spolu se jmény výherců se můžete dočíst na straně 7. Anketu jsme samozřejmě nedělali samoučelně - chtěli jsme se podle jejich výsledků řídit. O tom, že tomu tak je se přesvědčíte právě v tomto SCORE.

První důkaz máte před sebou právě teď. Úvodník, rubrika která byla po 16 číslech na stejném místě se dnes přesouvá již na stranu 3 - to proto, aby byl tím skutečně prvním, na co vaše oči padnou. Ani to není samoučelné - pro řadu našich čtenářů je právě úvodník tou rubrikou, kterou čtou jako první z nového SCORE (alespoň s ohledem na otázku číslo 36 ankety). Beze změn nezůstal ani obsah a hitparáda - následující dvoustránka. Chtěli jsme, aby byl obsah zajímavější a přehlednější a hitparáda kterou sestavujeme na základě prodeje her potom skromnější i hezčí. Zavádíme také novou rubriku „VZKAZY“, jejíž význam je zřejmý - kontaktu se čtenáři není nikdy dost! Proto jsme také zavedli ještě speciálnější a originálnější rubriku IRENIN KOUTEK ZOUFALCŮ - podrobnosti se dozvíte na straně 76.

Nejvýznamnější změnou v tomto SCORE však není ani úvodník na novém místě, ani nové rubriky, ani přepracovaný obsah. V tomto SCORE jsme totiž porušili posvátné tabu našeho časopisu a změnili jsme neměnné. Od tohoto SCORE se mění tabulky hodnocení! Tato změna byla totiž bezkonkurenčně tou nejžádanější a nejvytvozenější - ať už čtenáři žádali Techbox pro všechny hry, anebo parametry přímo v tabulkách. Takovému nátlaku jsme nemohli odolat, a tak jsme přistoupili k radikální změně tabulek a celého systému hodnocení. Pokud jde o parametry, není myslím co dodávat. Od dnešního čísla bude v tabulkách uváděna vždy minimální konfigurace, na které hra funguje. Je asi zbytečné uvádět doporučenou konfiguraci u každé hry, protože onu „doporučenou“ konfiguraci stačí uvést teď, jednou a pro vždy: pro optimální výkon současných her budete potřebovat počítač, který bude standardem za jeden až dva roky!

Přidání minimální konfigurace však není tou jedinou a možná také není ani tou nejdůležitější změnou v hodnocení. Rozhodně jí alespoň nevěnujeme tolik místa, jak další změně. K jejímu vysvětlení ale budeme muset začít trochu zeširoka. Když jsme začínali připravovat první SCORE, měli jsme několik desítek nápadů, jak sestavit tabulku hodnocení. Tak, aby nejen zachycovala všechno potřebné, ale aby poskytovala ty nejdůležitější informace o té které hře. Myslíme, že se nám to tehdy podařilo a v podstatě i dařilo dodnes - žádné výraznější stížnosti ohledně našeho hodnocení jsme nezaznamenali. Jenomže dnes už nejde jen o to informovat

čtenáře o tom, jakou má hra grafiku, hudbu, atmosféru a jak je originální. Jde o to objektivně rozhodnout, zda hra je či není dobrá. A všichni víme že to vůbec nezáleží na zmíněných položkách (s výjimkou atmosféry samozřejmě). Při hodnocení hudby je také velice těžké rozhodovat jen z hlediska hry, bez ohledu na užitý hardware - když máte high-end zvukovou kartu, budete hudbu hodnotit jinak, než když budete mít AdLib. Orchestrální hudba přímo z kompaktu jistě je kvalitní, ale svědčí to o umění programátorů? SYSTEM SHOCK má vynikající grafiku, o tom není sporu. Ale viděli jste tuhle hru na počítači s procesorem Pentium 90, 16Mb paměti a 64 bitovou grafickou kartou v SVGA? Jak budete POTOM hodnotit grafiku. Totéž platí o hře MAGIC CARPET, US NAVY FIGHTERS a dalších. A jak hodnotit renderované obrazy, ručně kreslené malby a digitalizované scény. Třeba všechno vypadá krásně, ale zatímco kreslení grafiky do her je kus umění, digitalizace zabere jednu kameru, počítač a deset minut. Ale co je hezčí? Odlišovat v této fázi vývoje počítačových her tyto položky procenty je buďto nadlidský úkol nebo nutně počátek neobjektivního hodnocení. A k tomu nechceme nikdy sklouznout. To je také důvod, proč jsme se jednou provždy zbavili dalších položek v tabulkách. To nejdůležitější o hře najdete samozřejmě vždy v recenzi!

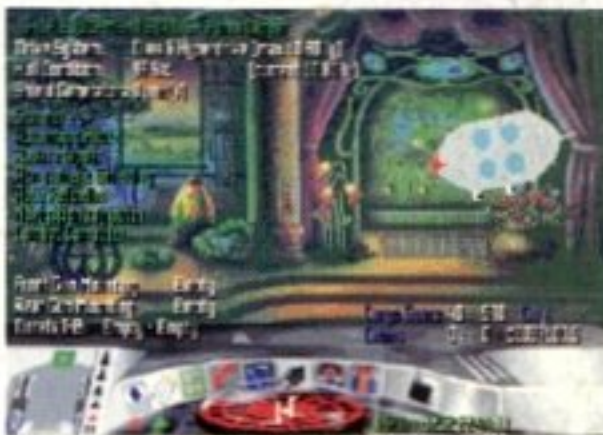
Další, neméně důležitou změnou je odstranění procentuálního hodnocení a jeho nahrazení podle nás přehlednějším a hlavně objektivnějším hodnocením ve stupnici deseti. Ty nejhorší hry tedy dostanou 1/10 (jedna z deseti), ty nejlepší potom 10/10 (deset z deseti). Domníváme se, že slovní shrnutí obsahu hry spolu s krátkým ohodnocením je výstižnější než rozsáhlé a komplikované tabulky. Navíc se chceme vyvarovat konfliktům typu „tahle hra dostala 86% a tahle 85% a přitom mně baví mnohem víc ta první!“. Ne snad, že bychom popírali naše dosavadní procentuální hodnocení a chtěli „přehodnocovat“ hry, aby se vešly do stupnice deseti, ale děláme jen další krok k přesnému a hlavně objektivnímu hodnocení. Handrkování o procenta objektivnímu hodnocení rozhodně nepřispívá.

Po tak rozsáhlém úvodu už jen v krátkosti k obsahu tohoto čísla. Tenhle měsíc byl z hlediska novinek velice chudý, možná až příliš pro náš vkus. Nebyť vypuštění vynikajícího RPG RAVENLOFT: STONE PROPHET, který se stal zaslouženě hrou měsíce a pokračování legendy FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS, nebylo by v tomto SCORE příliš kvalitních her k recenzování. Protože jsme ale takový nedostatek her čekali, připravili jsme pro vás tentokrát velice rozsáhlý pohled do několika softwarových dílen - přinášíme zatím největší a nejzajímavější soubor preview očekávaných her (pokud vám nenápadá COMMAND AND CONQUER zajímavý, není s vámi něco v pořádku) v historii SCORE. Kromě zajímavých návodů (mimo jiné na problematické hry DISCWORLD a BIOFORGE) najdete v tomto SCORE i jinou tvář TECHBOXU, jinou tvář rubriky TIPY A TRIKY a spoustu dalších, úplně jiných tvářů.

Jan Ašh



Nebyť vypuštění RAVENLOFT: STONE PROPHET (nahore) a FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS (dole), nebylo by v tomto SCORE příliš kvalitních her k recenzování.



Název hry: **MANIC MINER**

Výrobce: **Mathew Smith**
Distributor: **Software Projects**

Minimální konfigurace:
ZX Spectrum 16KB

SCORE VERDIKT:

Originální neprotřelá idea - jedna z prvních platformových her vůbec. Výborná hudba, skvělá grafika, výborně designované sluje obrovské množství rozmanitých bizarních nepřátel (včetně mutujících telefonu)...

8/10

TABULKY

Od dnešního čísla bude v tabulkách uváděna vždy **MINIMÁLNÍ KONFIGURACE**, na které hra funguje.

Grafika a zvuk - odlišovat v této fázi vývoje počítačových her tyto položky procenty je buďto nadlidský úkol nebo nutně počátek neobjektivního hodnocení. A k tomu nechceme nikdy sklouznout. To je také důvod, proč jsme se jednou provždy zbavili **DÍLČÍCH POLOŽEK** v tabulkách. To nejdůležitější o hře najdete samozřejmě vždy v recenzi!

Další, neméně důležitou změnou je odstranění **PROCENTUÁLNÍHO HODNOCENÍ** a jeho nahrazení podle nás přehlednějším a hlavně objektivnějším hodnocením ve stupnici deseti. Ty nejhorší hry tedy dostanou 1/10 (jedna z deseti), ty nejlepší potom 10/10 (deset z deseti). Domníváme se, že slovní shrnutí obsahu hry spolu s **KRÁTKÝM OHODNOCENÍM** je výstižnější než rozsáhlé a komplikované tabulky.

rubriky redakce

úvodník	3
obsah	4-5
hitparáda	5
úvaha:	Jak nás poznáte 6
téma:	Čtenářská anketa 7
novinky	8-9
preview:	Command & Conquer 10
	Terra Nova 10
	Shadow of the Comet II 11
	Phantasmagoria 11
	ThunderScape 12
	Orion Conspiracy 12
	Tears 13
	Albion 13
	Warriors 14
	Brutal Paws of Fury 14
klasika:	Cadaver 46
	Eye of the Beholder 47
techbox	62
hardware:	Thrustmaster 63
poslední soud	66-69
hobby hry:	AD&D 70
profil:	Bitmap Brothers 72
ms home:	Encarta '95 73
seriál:	Virtuální hrdinství 74
sci-fi:	Cabal 75
	J. R. R. T. 75
irenin koutek zoufalců	76
tipy a triky	77
dopisy čtenářů	78-79
kultura:	Oldfield 80
	Filmová scéna 81
vize	82

recenze

hra měsíce:	Stone Prophet 16-19
Frontier: First Encounters	20-21
Hidden Worlds	22-23
The Daedalus Encounter	24-25
Sim Tower	26
Flying Tigers	28
Death Mask	29
Clockwork Knight	30
Harpoon 2 - Battleset	32
Pinkie	33
Frontlines	36
Spectre VR	37
Stargate	38
The Flintstones	38
Kidclown	40
Super Punch Out	42
Need for Speed	43
The Legend of Zelda	44

návod

Discworld	50-52
Jagged Alliance	53-55
Bioforge	56-57
Bureau 13	58-59
Wizardry VII	60-61



Copyright 1992-1996 by AMAZING STUDIO



Velmi rozsáhlá rubrika preview vám představí velké množství nadějných titulů, které se na našem trhu objeví během tohoto roku. Velkým titulem jistě bude nová akční adventure **HEART OF DARKNESS** (nahore) viz. preview na str. 15.

Westwood pro Virgin právě dokončuje s napětím očekávaný **COMMAND & CONQUER** (dole) viz. str. 10.



Hrou měsíce se stal druhý díl AD&D **RAVEN-LOFT** s názvem **STONE PROPHET** (str. 16-19). Hororový dungeon z prostředí Egypta je hrou měsíce oprávněně. Úžasná atmosféra, grafika, hudba, zvuky, animace, scrolling... prostě klasický dungeon jak má být (vlevo).

VZKAZY

VŠEM MAJITELŮM MODEMU NEBO ALESPŮŇ DISKETOVÉ MECHANIKY

Nové vydání disketového časopisu Pařeniště je na světě a je ještě lepší, než si myslíte, že by mohlo být. Raději si ho sežeňte dříve, než to udělají ostatní!

Béla Nemeshegyi, šéfredaktor Pařeniště

JANU TOMÁNKOVI

Snažit se popřít, že reklama vydavatele a tedy „spolutvůrce“ Vašeho časopisu, uveřejněná ve Vašem dubnovém čísle na straně 30-31 není okopírovaná z reklamy firmy VISION uveřejňované ve SCORE přinejmenším od lednového čísla 13/95 by mohl jenom šílenec nebo lhář. Doufám, že se o něco takového nikdy nepokusíte.

Jan Eisler

VŠEM ŽADATELŮM

Ten telefon na Irenu nedostanete.

Andrej Anastasov

FIRMĚ INTERPLAY

Ještě další dva roky čekání na DUNGEON MASTER II a už opravdu ztratíme nervy!

Redakce SCORE

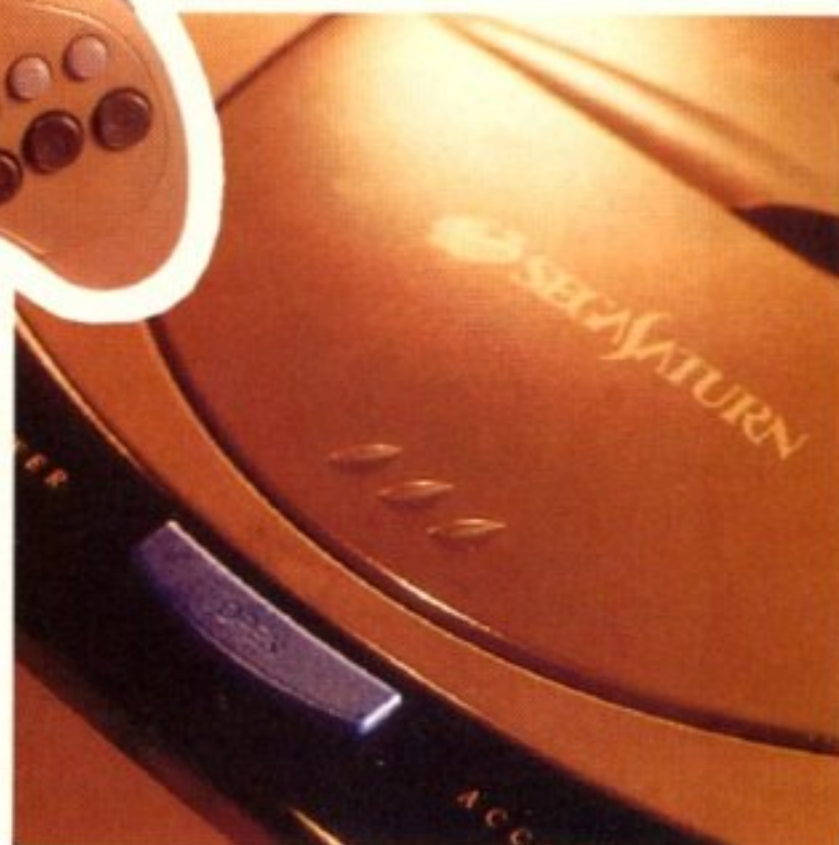
MARTINU KALIVODOVI

Jestli se rozzlobíme, budeme zlí!

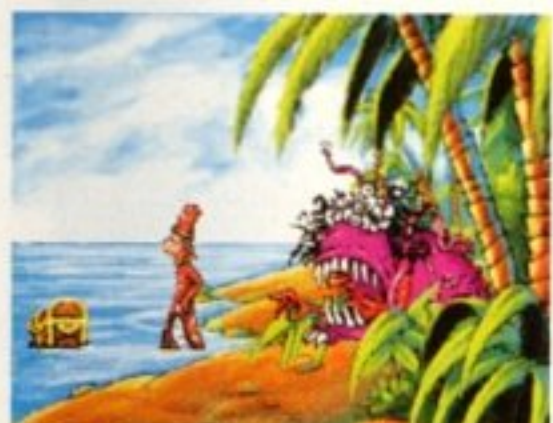
Červeňáček a jeho parta

PRODEJNĚ MCDONALD VE VODIČKOVĚ ULICI

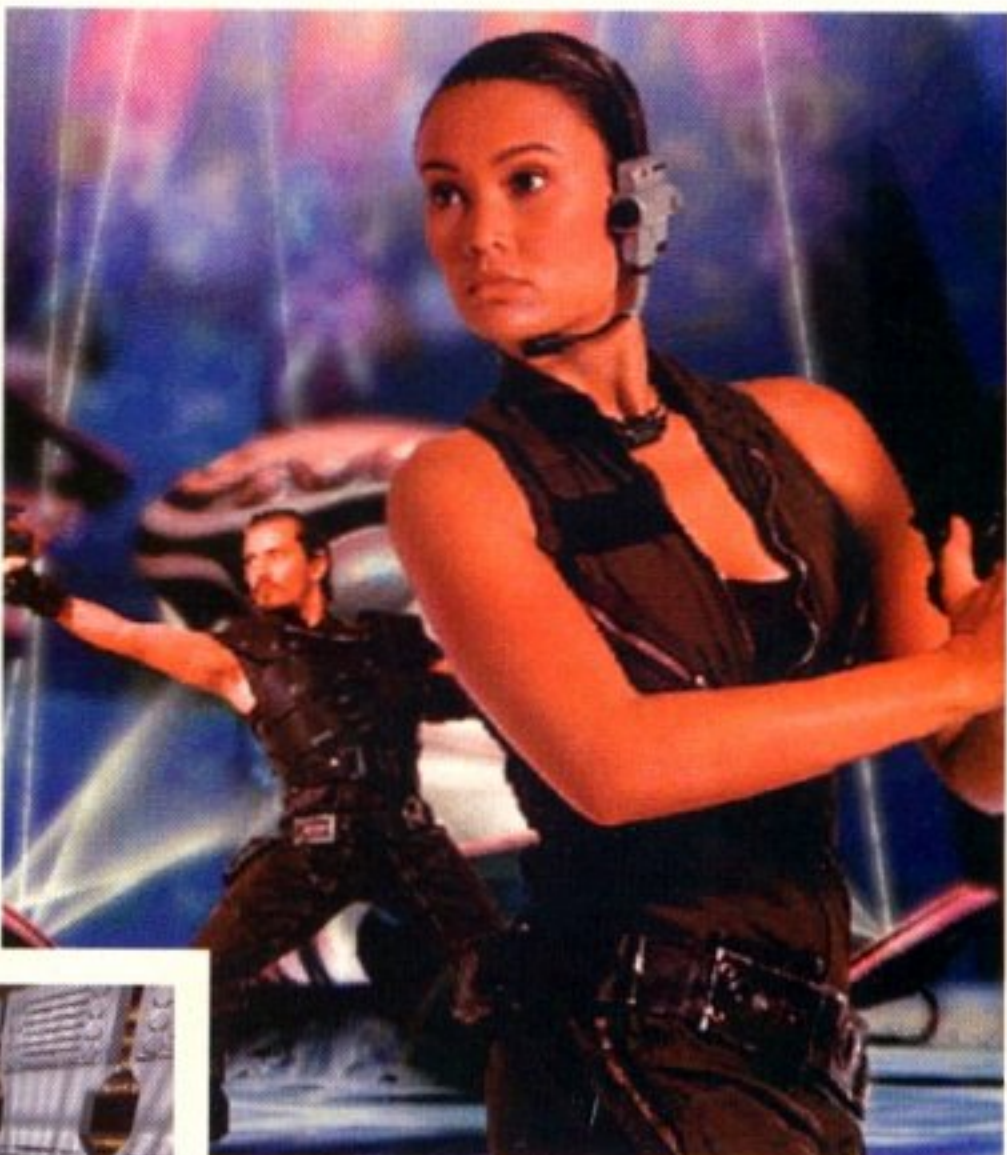
Koukejte dávat do menu nabídek i džus, vyškrti! Podívejte se na Harvey's, tam je to běžné a dokonce i jiné pražské McDonaldy to dělají. A mimochodem, banda



Nová vlajková konzole firmy Sega - **SATURN** má už také svou vlajkovou hru: **CLOCKWORK KNIGHT**. Hra je nejen důkazem skvělých možností konzole **SATURN**, ale též toho, že Sega je schopna vytvořit inteligentní a revoluční hru. Autoři použili zcela nových animačních metod (horizontální 3D scrolling) a výsledek skutečně stojí za to (viz. str. 30).



Nový interaktivní film **THE DAEDALUS ENCOUNTER** (str. 24-25) je zajímavou a příjemnou sci-fi podívanou. Největší zásluhu na této skutečnosti má nepochybně herečka Tia Carrere (dole)...



Očekávaná hra **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS** (str. 20-21) se původnímu **FRONTIERU** podobá možná až příliš. Grafika však doznala mnoha vylepšení... Mezi klasiku rozhodně patří úžasný dungeon **EYE OF BEHOLDER** (str. 47). Konec trápení se zbabělým Mrakoplašem v adventure **DISCWORLD** - na str. 50-52 najdete kompletní návod. Úžasné cyberpunkové dobrodružství **BIOFORGE** (str. 47) se již také dočkalo svého vyřešení... Viz. obrázky vlevo - shora dolů...

PC

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1. X-COM: TFTD | MICROPROSE |
| 2. ALLADIN | DISNEY/VIRGIN |
| 3. INDYDCAR RACING | PAPYRUS |
| 4. ACES OF THE DEEP | DYNAMIX |
| 5. COMMANCHE S. P. | NOVALOGIC |
| 6. TFX | OCEAN |
| 7. RALLY | EUROPRESS |
| 8. LIONKING | DISNEY |
| 9. FIRST ENCOUNTERS | GAMETEK |
| 10. DOOM2 | ID SOFT |

PC CD-ROM

- | | |
|----------------------|------------|
| 1. DARK FORCES | LUCASARTS |
| 2. X-COM: TFTD | MICROPROSE |
| 3. NBA'95 LIVE | EOA |
| 4. LOST EDEN | CRYO |
| 5. US NAVY FIGHTERS | ORIGIN |
| 6. WING COMMANDER 3 | ORIGIN |
| 7. SUPER KARTS | VIRGIN |
| 8. BATTLE ISLE 2 | BLUE BYTE |
| 9. NHL HOCKEY 95 | EOA |
| 10. FIRST ENCOUNTERS | GAMETEK |

AMIGA

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. UFO | MICROPROSE |
| 2. DUNE 2 | HIT SQUAD |
| 3. OVERLORD | ROWAN |
| 4. LIONKING | DISNEY |
| 5. SENS. W. OF SOCCER | RENEGADE |
| 6. ALADDIN | DISNEY |
| 7. FIFA SOCCER | EOA |
| 8. LOST VIKINGS | INTERPLAY |
| 9. THEME PARK | BULLFROG |
| 10. ISHAR 2 | SILMARILLS |

SEGA

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| 1. MICRO MACH. 2 | CODE MASTERS |
| 2. SHAQ-FU | DELPHINE |
| 3. FIFA SOCCER'95 | EOA |
| 4. SONIC AND KNUCKLES | SEGA |
| 5. VIRTUA R. DE LUXE (32-X) | SEGA |
| 6. THE JUNGLE BOOK | DISNEY |
| 7. DOOM (32-X) | ID SOFT |
| 8. ROAD RASH 2 | EOA |
| 9. URBAN STRIKE | EOA |

NINTENDO

- | | |
|--------------------------------|--------|
| 10. THE LION KING | DISNEY |
| 1. DONKEY KONG COUNTRY (SNES) | |
| 2. STAR GATE (GAME BOY) | |
| 3. SUPER RETURN OF JEDI (SNES) | |
| 4. MORTAL KOMBAT II (GAME BOY) | |
| 5. INDY JONES' GR. ADV. (SNES) | |
| 6. LION KING (SNES) | |
| 7. THE JUNGLE BOOK (SNES) | |
| 8. THE FLINSTONES (GAME BOY) | |
| 9. THE LEGEND OF ZELDA (SNES) | |
| 10. T. M. H. TURTLES (SNES) | |

SCORE

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. ZBĚSILOST Z ČEKÁNÍ DM II | FTL |
| 2. STONE PROPH. (PC CD) | SSI |
| 3. FIRST ENCOUNTERS | GAMETEK |
| 4. HIDDEN WORLDS (PC) | BULLFROG |
| 5. CLOCK. KNIGHT (SATURN) | SEGA |
| 6. SIM TOWER (PC) | MAXIS |
| 7. DEATH MASK (AMIGA) | APACHE |
| 8. NBA'95 LIVE (PC CD) | EOA |
| 9. DAED. EN. (PC CD) | MECHADELUS |
| 10. JAGGED ALL. (PC CD) | SIR-TECH |

lidojedů nahnaných za pult by byla příjemnější než někteří vaši zaměstnanci.
Redaktoři Score

PROFESORCE BARTÁČKOVÉ
Díky za pozdrav. Když čtete tohle SCORE, právě se potím před komisí. Doufám, že se zpotím úspěšně.

Béla Neméshegyi

PANU UHÉROVI
Pokud se vám snad nějakou nešťastnou náhodou dostalo do rukou tohle číslo SCORE a přežil jste další úlek, měla bych pro vás jeden vzkaz. Vážený pane, stal jste se bezkonkurenčně nejdiskutovanější osobou našeho časopisu a rozpoutal jste svým dopisem bouři mezi našimi čtenáři, kteří nás zasypali haldou dopisů s nejrůznějšími názory. Rádi bychom vám

alespoň část z nich předali, ale nevíme kam je máme zaslat. Pokud vás zajímá co si o vašem názoru na náš časopis myslí ostatní čtenáři, prosím, zašlete nám svou adresu (slibujeme, že jí nezveřejníme).
Irena Formánková

ÚCHYLNÝM ZVRHLÍKŮM
Myslím, že si budeme rozumět.
Mamoulia

KAROLÍNĚ
Nezapomeň, Karolínko, v těch 19.30 to pořád platí...
Lukáš Hoyer

KOMUKOLIV
Proboha, seberte někdo Lukášovi Ladrovi ty karty! A nám ostatním taky...
Electro Genetix

Jak nás poznáte?

Když někdy půjdete po ulici a proti vám půjde některý z redaktorů SCORE, určitě to nepoznáte. Jsme totiž, i když to některým našim čtenářům asi nikdy nevysvětlíme, obyčejní a zcela normální lidé z masa a kostí. Nenosíme u sebe motorové pily, nevykládáme kolemjdoucím o výhodách brutálních orgií ani se nevyžíváme v týrání zvířátek. Na ulici nás nepoznáte, a my jsme koneckonců rádi, že tomu tak je.

Chtěli bychom ale, a celá naše práce k tomu směřuje, abyste nás poznali ve chvíli, kdy budete číst naše články. Chtěli bychom, aby vás SCORE oslovilo každým příspěvkem, každou recenzí a abyste věděli, jaký časopis čtete. Protože je herních časopisů na našem trhu několik, o světovém trhu nemluvě, možná by nebylo od věci připomenout, čím chceme, aby se SCORE odlišovalo a jak chceme, abyste SCORE poznali. Možná vám v tom pomůže následující zamyšlení.

Když jsme začínali s prací v našem oboru, s časopisem EXCALIBUR a Martinem Ludvíkem, který měl jako jediný odvahu pustit se tehdy do tak riskantního projektu jakým bylo vydávání časopisu o počítačových hrách, už tehdy jsme se snažili o vytváření časopisu, který by nejen informoval o počítačových hrách formou recenzí a návodů, ale který by i vycházel vstříc hráčům s jejich problémy a otázkami a hlavně - který by byl zábavným čtením. Nebylo to snadné, uvážíme-li, že jsme se v této, zcela neprobádané oblasti navazovali na první generaci EXCALIBURu, která byla naprosto ojedinělá, a možná to bude znít z mých úst divně, ale dodnes námi ani nikým jiným nepřekonaná! První čísla EXCALIBURu, nad jejichž zrodem stáli kromě Martina Ludvíka i Lukáš Ladra, Tomáš Adamec, Jakub Červinka a další, dnes již legendární autoři (vlastně bych mohl napsat i Andrej Anastasov, ale on by mohl zpychnout, znáte ho) měla totiž v sobě něco, co se neobjevilo již v žádném dalším herním časopise. Co to bylo? Byla to atmosféra. Zcela vyjimečná a ojedinělá atmosféra časopisu, který nebyl čtením o revolučních technologiích, nejnovějších hrách a převratných projektech. Černobílý EXCALIBUR tenkrát ale každý z nás kupoval a četl z jednoduchého důvodu - byl to totiž „náš EXCALIBUR“, první, jediný a nejbáječnější!

Vývoj šel však kupředu a s ním se ztratil i černobílý EXCALIBUR, i jeho neopakovatelné a nenapodobitelné kouzlo. Přesto jsme se i nadále snažili udržet vysokou úroveň a obsah časopisu. Přinášeli jsme recenze, návody, rady zoufalým hráčům i dopisy čtenářů a další rubriky. Chtěli jsme udržet kontakt se čtenáři a zároveň přinášet ty nejčerstvější a nejlepší informace ze světa počítačových her. Stále jsme se snažili vytvářet atmosféru časopisu a udržet jeho humor a zábavnost. Vždy jsme se snažili dělat časopis především pro čtenáře - hráče počítačových her, ať už si říkají jakkoli.

Když jsme před více než rokem opouštěli EXCALIBUR a začali vytvářet SCORE, měli jsme již představu o tom, jaký časopis chceme dělat a pro koho by měl být určen. Od vzniku SCORE již světlo světa spatřilo sedmáct čísel a nemá smysl se tvářit, že SCORE zůstalo stejné jako na počátku. Přibyl

počet stran, změnilo se uspořádání a rozsah některých rubrik, dnešním číslem se mění tabulky hodnocení a design některých pravidelných rubrik. Jedno ale zůstalo stejné po celou tu dobu, po více než čtyři roky. Ptáte se co? My! My a naše odhodlání vytvářet časopis, který by byl nejen zábavným čtením o počítačových hrách, ale také časopisem pro hráče samotné. Časopisem, který chce mít svou atmosféru a svůj styl. Nechceme být neosobním čtením, které informuje o „multimediálním trhu“. Chceme být časopisem, který naše čtenáře osloví a který je jim blízký.

Tady také můžete najít kořeny toho, podle čeho nás poznáte - jsme časopisem pro hráče a proto v našem hodnocení her stojí na prvním místě právě hráč u svého počítače. Citíme odpovědnost za svoje recenze a názory, a proto ve SCORE jen málokdy najdete recenzi hry, kterou bychom před recenzováním sami nedohráli, abychom vás pak mohli informovat nejen o tom jak hra VYPADÁ, ale především o tom, jak se HRAJE! Všechny hry proto recenzujeme jen z kompletních, dokonečných verzí - nechceme se nechat strhnout k závodům o to, který časopis bude novou hru recenzovat jako první (kdo se trochu orientuje v zahraničních časopisech ví, o čem je řeč) - chceme podat vyčerpávající rozbor her a co nejpřesnější informace.

Při hodnocení her se nedáme strhnout lákavou prezentací a okázalou grafikou či hudbou. Dáme výhradně na to, jaká hra OPRAVDU je a ne jak se tváří. Z našich recenzí se obvykle nedozvíte znění příběhu, který je napsaný v manuálu ani vám nebudeme popisovat, jak probíhá úvodní intro hry. Nerozplýváme se nad tím, jak nádherné jsou animované/filmové sekvence a renderované obrazy. Ne, že bychom technické stránce nepřikládali význam - vždyť do počítačových her se čím dál tím více začíná dostávat skutečné umění, ale technické zpracování hry je u nás vždy až na druhém místě za hrátelností a celkovou zábavností hry jako takové.

K tvorbě na SCORE nepřistupujeme totiž jako k obyčejné práci - hraní her bylo a je naším koníčkem a my vynakládáme veškeré úsilí k tomu, aby tomu naše výsledky odpovídaly. Do každého čísla vkládáme kus sebe sama - nepíšeme tak úplně jenom o hrách - píšeme i o sobě! SCORE nebylo, není a nebude neosobním, chladným časopisem. SCORE je časopisem životního stylu. Časopisem od hráčů o hrách a pro hráče (ať už si říkáme, říkájí a říkáte jakkoli). Takovým zůstane bez ohledu na to, jak se jeho autoři podepisují a jaká slova používají. Zůstane tak proto, že přeže všechny změny, kterých náš časopis zůstalo jedno pořadí stejné: my. A nás, nás už přeže poznáte!

Jan Eisler



Vyhodnocení čtenářské ankety

Ohlas, se kterým se setkala naše anketa uveřejněná ve SCORE 15 byl vskutku nepředvídaný. První týden nás zaplavily stovky anketních lístků a přival nepolevil ani v následujících dnech. Ještě dnes dostáváme další a další vyplněné anketní lístky čtenářů, kterým není tvář SCORE lhostejná, a kteří obětovali svůj čas pro zodpovězení našich otázek. Otázek, na základě kterých chceme změnit, nebo spíše upravit tvář našeho časopisu.

Ještě předtím, než se podíváme, jak anketa dopadla v některých otázkách, plníme svůj slib a odměňujeme deset vylosovaných čtenářů. Všichni vylosovaní mají svoje hry již pravděpodobně nainstalovány, protože jsme je zaslali poštou dávno před tím, než toto SCORE vyšlo. Pro pořádek ale uvádíme jména šťastných výherců. Jsou jimi:

Oldřich Průcha, Klášterec
Petr Krejčířík, Kralupy nad Vltavou
Oskar Zemčík, Želešice
Josef Matoušek, Praha 4
Petr Zeman, Brno
Richard Novák, Vyšné Hágy
Pavel Kadleček, Zlín
Jan Michálek, Praha 7
Michal Boček, Kostelec nad Orlicí
Marcel Zachveja, Ostrava-Poruba

Gratulujeme!

A teď už k výsledkům samotným. Ze čtyřiceti otázek jsme pro vás vybrali ty nejdůležitější, kterými bychom se na tomto místě chtěli blíže zabývat a které budou ovlivňovat naši další práci. Nechceme vyhodnocovat jen strohá čísla - raději budeme jednotlivé odpovědi komentovat slovně a vysvětlovat některé problémy. Pro pořádek uvedme, že jsme vyhodnocovali anketní lístky od 2500 respondentů.

1. OSOBNÍ ÚDAJE

Pokud jde o věk našich respondentů, posudte sami:

1.4% pod 12 let
 28.3% mezi 12-15 lety
 30.8% mezi 16-18 lety
 29.5% mezi 19-25 lety
 8.2% mezi 26-40 lety
 1.3% mezi 41-50 lety
 0.5% starší 50 let

Tato položka ukazuje, v zásadě v souladu s našimi předpoklady. Výsledky jsou potěšitelné především proto, kolik starších čtenářů si náš časopis oblíbilo - ukazuje to, že hrát si může opravdu každý!

2. HARDWARE a SOFTWARE

Pokud jde o nejrozšířenější počítače, jednoznačně nejsilněji zastoupeny jsou počítače řady PC (69.8% dotázaných). Čtenářů - majitelů strojů AMIGA je

mnohem méně (10.6%), a zbylých 19.6% čtenářů se dělí o počítače Apple Macintosh, konsole a osmibity.

Pokud jde o konfigurace, 60% čtenářů vlastní PC 486, 35% PC 386 a pouhých 5% čtenářů vlastní počítač s procesorem Pentium, většinou však firemní. Je potěšitelné, že ze všech dotázaných 65% čtenářů vlastní či v nejbližší době plánuje zakoupení CD-ROM mechaniky.

3. HRY

Pokud jde o otázky týkající se her, zaujalo nás hned několik věcí. Především - téměř všichni dotázaní čtenáři se shodli na tom, že denně tráví u počítače a her 1 až 3 hodiny, pouhých 8% hráčů tráví u počítače denně 3-6 hodin. Je to zajímavé, ale v tomto bodě máme jisté pochybnosti o pravdomluvnosti. Ty ostatní položky bychom tam nedávali, kdybychom nevěděli, jak dlouho se dá u počítače sedět! Nicméně - bylo by jediné dobře, kdyby tomu tak bylo!

Pokud jde o týmové hry, jednoznačně kraluje DOOM, následován hrami DESCENT a WARCRAFT. Nicméně, ze všech dotázaných se hrám po modemu/po síti věnuje pouhých 5%.

4. ŽIVOTNÍ STYL

Vyhodnocovat otázky životního stylu je velice problematické, protože se jednalo o otázky bez přesně definovaného pole odpovědí - každý psal, co chtěl. Z pročitání odpovědí však vyplynulo jednak to, že všichni hráči jsou si velice podobní (nejoblíbenějším žánrem respondentů je jednoznačně sci-fi a fantasy) a také úplně jiní - paleta zájmů a koníčků našich čtenářů je tak široká, že ji zde nemůžeme nikdy postihnout celou - ty nejrůznější druhy sportu, hudba, film, programování, četba, modelářství - vše, na co si člověk vzpomene.

20% respondentů se zajímá i o jiné, než počítačové hry - 55% z nich hraje hru MAGIC: THE GATHERING, 25% Dračí Doupe a 20% ostatní hry (WARHAMMER, AD&D, GAMEBOOKS a jiné).

5. SCORE

Tato část nás pochopitelně zajímala nejvíce a má největší vliv na utváření našeho časopisu. Je potěšitelné, že z odpovědí vyplynulo, že každé naše číslo čte více lidí. Nejčastěji okolo tří lidí, ale našli jsme i případy, kdy jedno číslo SCORE čte lidí dvanáct.

Velice zajímavá byla také otázka týkající se toho, které SCORE bylo nejlepší a nejhorší. Drtivá většina čtenářů nebyla schopna na tuto otázku odpovědět! Za nejlepší číslo považují čtenáři obvykle poslední SCORE - tedy z hlediska otištění ankety SCORE 15, což je však vzhledem k tomu, že každý měsíc je jedno číslo „poslední“ trochu irelevantní.

Z čtenářsky nejslabších čísel rozhodně vede SCORE 14 z prostého důvodu - byly zde recenzovány nekvalitní hry. Na druhém místě se umístilo číslo 2,

převážně proto, že mělo špatnou grafickou úpravu, a také proto, že ho někteří čtenáři nesehnali.

91% čtenářů považuje hodnocení her ve SCORE za adekvátní - k tomu není co dodat. Snad jen to, že od tohoto čísla se hodnocení mění, abychom mohli být ještě přesnější a objektivnější a přesvědčit i těch posledních 9% čtenářů, že hry opravdu hrajeme o hodnotíme objektivně a nestranně.

Velice přínosná byla otázka číslo 36 - Jakou rubriku ve SCORE čtete jako první. Překvapivě velké množství čtenářů čte jako první Úvodník, a proto jsme se dnes rozhodli jej přesunout už na třetí stranu. Mezi další oblíbené rubriky patří rubrika DOPIŠY ČTENÁŘŮ, následována rubrikami TIPY a TRIKY, HITPARÁDA, OBSAH, HRA MĚSÍCE, případně INTERVIEW a KULTURA.

Co podle vás ve SCORE vyloženě chybí? Jednoznačně nejvýraznějším nedostatkem SCORE byla podle vás, do dnešního dne absence hardwarových parametrů v tabulkách hodnocení, resp. Techbox pro všechny hry. Po takové smrti odpovědí jsme vám nemohli nevyjít vstříc a výsledek - posudte sami! Někteří čtenáři rovněž chybí plakáty. Náš názor na plakáty jsme již několikrát prezentovali a nebudeme je opakovat, nicméně, abychom vyšli vstříc i esteticky založeným čtenářům slibujeme, že čas od času nějaký OPRAVDU HEZKÝ plakát zařadíme. Ale nespěchejte - kdybychom udělali z plakátů pravidlo, nemohli bychom zaručit vysokou kvalitu jejich obsahu - a to je to, co chceme!

Dalším nedostatkem SCORE, se kterým však zatím nebudeme nic dělat jsou vkládané diskety či CD-ROMy. I když, a o tom není sporu, je možné něco takového realizovat, cena časopisu s takovou přílohou se zákonitě vyšplhá velmi vysoko, což nechceme. Kvalita časopisu s přidaným CD-ROMem či disketou podle nás nestoupne - SCORE by zůstalo stejné tak jako tak. Je nám to líto, ale zatím se do takového projektu nebudeme pouštět. Pokud budeme do něčeho investovat, pak to rozhodně nebude takováto příloha, ale zvýšení počtu stránek!

Jedním z drobnějších požadavků je žádost a zveřejnění slovníčku často používaných pojmů, se kterými se můžete ve SCORE setkat. Takovýto slovníček, nazvaný LEXIKON POČÍTAČOVÉHO HRÁČE vyšel již ve SCORE 3, ale do příštího čísla se můžete těšit na nové, revidované a doplněné vydání tohoto slovníčku.

Podle 85% čtenářů je grafická úprava SCORE na velmi vysoké úrovni, což je více než potěšitelné. Některé návrhy čtenářů na změny jsme začlenili již do tohoto čísla a budeme v nich nadále pokračovat (jako třeba změna hitparády a obsahu, pro názornost).

Tolik k některým stěžejním částem čtenářské ankety. Vyhodnocovali jsme pochopitelně více kategorií, ale chtěli jsme vás seznámit jen s těmi nejdůležitějšími a nejzajímavějšími. Ještě jednou bychom chtěli vám všem poděkovat za projevenou účast a přízeň a slibujeme, že se budeme i nadále snažit přizpůsobovat náš časopis vašim požadavkům. Zatím si užijte toto SCORE, které by snad opravdu mělo nést nápis ČTENÁŘI SOBĚ!

Novinky

Softwarového trhu

Po velikonocích to vypadá, jako by softwarový trh byl mrtvý brouk. Po vydání velkých věcí už toho moc nezbyvá, a tak se naše pozornost v tomto čísle více než na současné novinky soustřeďuje spíše na přicházející a chystané tituly, které se objeví (doufejme) snad už v nejbližší době. Některým z nejžhavěji očekávaných titulů věnujeme dnes mimořádně obsáhlou rubriku PREVIEW. O těch ostatních a také o těch dalších žhavě očekávaných si v krátkosti povíme teď hned.

Mezi ty skutečně neočekávanější patří bezesporu COMMAND & CONQUER, další potencionální hit z dílen WESTWOOD STUDIOS, který je již opravdu na spadnutí. Je ohlášeno na červen a my vám z něj přinášíme senzační obrázky a kratičké preview. V minulém čísle jsme slibovali recenzi hry FULL THROTTLE a činili jsme tak s upřímným přesvědčením, že hra vyjde dříve, než půjde toto SCORE do tisku. Nevyšla. Již více než rok trvá také příprava LANDS OF LORE II. Jestliže první díl způsobil menší revoluci (i když nešlo o nic tak úplně nového, ale hra LOL lákala především svou perfektní grafikou a hrátelností), druhý díl vzbudí šílence - se svou SVGA grafikou, dvěma kompakty a pravděpodobně stejnou zábavou...uvidíme. Všichni milovníci dungeon her si ale mohou sundat studený hadr z čela - hra LOL II je ohlášena až na říjen, takže tak v listopadu, prosinci...roku 1998 by...bychom si o ní mohli přečíst další preview. Ale vážně - říjen snad je už posledním „odsunem“. U VIRGIN, firmy, která výše zmíněné hry distribuuje, ještě zůstaneme. Další reklamou nejnařeknutější, ale ve SCORE ne zase tak očekávaným titulem je THE 11TH HOUR, pokračování sice „úspěšného-nicméně-nám-se-zase-tak-nelíbá“ 7TH GUESTu. Autoři této multimediální (gurg) podívané slibují dva kompakty plné filmů v rozlišení 640x320, 18 herců (možná už KONEČNĚ herců) a celých 40 puzzlů. Necháme se překvapit, ale tušíme, že nás to až tak nepřekvapí...

FLIGHT UNLIMITED je název strhujícího letového simulátoru firmy LOOKIG GLASS TECHNOLOGIES (ULTIMA UNDERWORLD, SYSTEM SHOCK). Ažkoli nepůjde o sestřel-a-zapomeň simulátor, ale o čistě mírový simulátor sportovních letadel, slibuje fotorealistický plastický terén, reálné letové vlastnosti, opravdový požitek z letu a samozřejmě možnost síťového propojení. Ve většině britských časopisů již byla otištěna recenze, hra byla ohlášena na duben a dodnes (konec května) nevyšla. Jestli si myslíte to co my, máte pravdu!

ELECTRONIC ARTS, další gigant softwarového trhu, který zejména v poslední době exceloval tituly jako FIFA SOCCER, WC 3, MAGIC CARPET, BIO-FORGE připravuje další potencionální hity. K našemu překvapení byly již zahájeny práce na projektu WING



Datum vydání pokračování hry ARENA je protentokrát přesunuto (jak je „dobrým“ zvykem) na červenec tohoto roku (vlevo).



A opět tu máme obrázky z očekávaných her LAST DYNASTY (nahore) a FALCON 4.0 (vpravo)

COMMANDER 4 - k tomu se snad nedá nic dodat. Snad jen doufat, že v době vypuštění hry bude již na trhu P6, abychom si mohli trochu zahrát. CYBERMAGE vypadá jako průnik her DOOM, SYSTEM SHOCK a BIOFORGE - futuristická cyberpunková podívaná z vlastní pohledu, co více si přát? Snad jen trochu logických problémů a adventure částí. To samozřejmě CYBERMAGE slibuje. Milovníky rychlých automobilů jistě také potěší, že hit 3DO - NEED FOR SPEED vyjde i pro PC CD-ROM! O dalších ELECTRONIC ARTS titulech si můžete také přečíst v některých z našich preview. Nezapomeňte také, že ELECTRONIC ARTS má smlouvu s firmou Intel a že všechny její



produkty „Run even better on a Pentium processor“. A to můžeme potvrdit!

Dalším vytouženým titulem je hra THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL, pokračování legendární hry ARENA firmy BETHESDA, kterou tentokrát distribuuje US GOLD a která je, zatím naposled, přesunuta na červenec (i když pochybujeme, že někdo bude o prázdninách vůbec vydávat nějaké hry). A co by mělo být v tomto, ve SCORE netrpělivě očekávaném, pokračování legendy RPG her nového? Příběh nás zavede do světa Tamriel, kde nás Císař pověří úkolem urovnat potencionální nepokoje a povstání na královském dvoře. Stejně jako ve hře ARENA, ani tady se nebudeme muset věnovat hlavní linii příběhu, ale můžeme volně objevovat celý svět, stávat se členy cechů, plnit zvláštní úkoly a hledat nejrůznější artefakty. V tomto pokračování se můžeme těšit na plně trojrozměrné prostředí



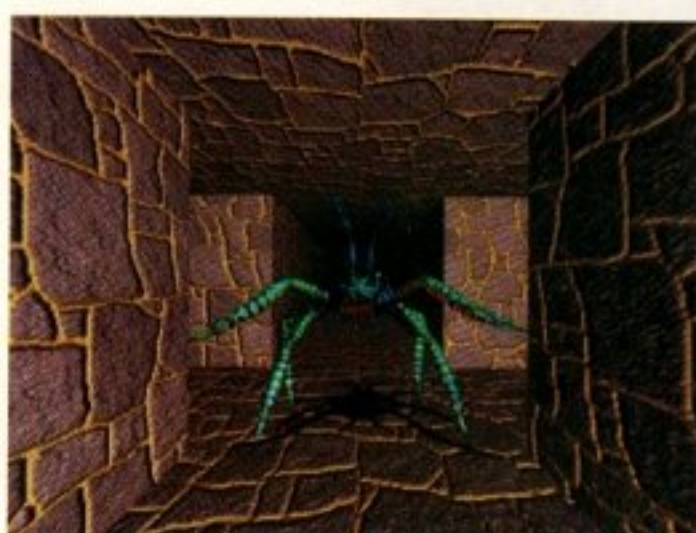


Robotické boje jsou zřejmě velmi populární. Obrázky z datadisku k EARTHSIEGE (vlevo a uprostřed nahoře) a hry MECHWARRIOR 2 (vlevo dole) vypadají velmi působivě. Na hru LANDS OF LORE už čekáme více než rok, úžasná SVGA grafika nás z preview screenshotů ohromuje také rok a je docela možné, že hru si „už za rok“ zahrajeme (vpravo)...

(tedy i na vyvýšeniny terénu!), rozehlejší prostor (jeskyně, hrady, vrchoviny, nížiny a dokonce podvodní říše a jiné dimenze!). Bude zde možné vlastnit majetek jako lodě a vozy, vytvářet více kouzel a dokonce i vlastní lektvary! A perlička na závěr - půjde importovat postavu z prvního dílu, takže máte do července co dělat, abyste se vrátili k prvnímu dílu a pořádně svou postavu vycvičili!

Další perličku, tentokrát pro milovníky letových simulátorů připravila firma MICROPROSE. Hru FALCON 4.0 jistě nebude třeba nikomu představovat - každý po ní skočil! Jistě potěší, že grafický systém vypadá již teď neuvěřitelně realisticky a stejně bude vypadat celá hra. Hra FALCON 4.0 slibující nejrealističtější požitek z bojového letu bude vypuštěna v lednu 1996 pro PC CD-ROM s WINDOWS 95.

Mnohem dříve snad MICROPROSE vydá další titul: STAR TREK: THE NEXT GENERATION - A FINAL



UNITY. Klasická vesmírná adventure podobná minulým PC verzím Star Treků. Opět se stanete jakýmiś fiktivním mozkiem korábu Enterprise „další generace“ a získáte kontrolu nad veškerou důležitou posádkou jeho můstku - nad kapitánem Jeanem Lucem Picardem, velitelem Rikerem, Dr. Beverley Crusherem, Worfem, Troiem, Laforegem a Datem. To už dá dohromadu pěknou kupu lidí, oproti čtyřem postavám z minulého počítačového zpracování. Kreslené postavičky už asi nestačí, takže tu máme hned celou kupu známých zdigitalizovaných tváří, jejichž hlasy hru skutečně doprovází. Jak dalece je to pro dobro věci je sporné, ale pokud se to dá dohromady správně, snad to neuškodí. „Inteligentní“ vetřelci z Next Generation i ze starých Star Treků jsou opět tady, kočkovat se budeme s Ferengy, Garidany, Vulcany i Romulany. Příběh jako takový nechce Spectrum Holobyte odhalovat, aby to neškodilo hotové hře. Autoři říkají jen tolik, že řešení problémů bude zcela nelineární a libovolně řešitelné, pevné body budou prý jen dva - začátek a konec hry. Hotovou verzi hry hry bude v Evropě publikovat Microprose a pokud všechno půjde jak má, bude to již na konci května.

Hra ACROSS THE RHINE byla ohlášena na léto minulého roku, k 50. výročí invaze. Nevyšla. Další termín vydání je ohlášeno na červen 1995, 50. výročí KONCE války je také dobrá příležitost, ale hoši - nic se nemá „uspěchat“ a 51. nebo 52. výročí také není k zahzení, ne? Na tuto strategicko/akční hru se nicméně velice těšíme. Od dob TEAM YANKEE bylo jen málo opravdu kvalitních tankových simulací tankových bitev!

SPACE QUEST 6 bude nepochybně přinejmenším stejně zábavný jako předchozí díly (vlevo). Hra THE SCROLL se až příliš podobá staré hře DAUGHTER OF THE SERPENTS (vlevo dole). Hororová vlkodlačí adventure z divokého západu - SILVERLOAD (vpravo).

Millenium publikující pod křídly PSYGNOSIS připravuje hned několik věcí. EXTRACTORS, akčně-logickou hru, která až nebezpečně připomíná starší DIGGERS. SILVERLOAD, adventure hru zasazenou do prostředí divokého západu s příměsí hororu a THE SCROLL, hru, která připomíná starší produkt firmy Millenium, DAUGHTER OF THE SERPENTS až tak moc, že se bojíme, aby nešlo o stejnou hru (podobně jako v případě KGB-CONSPIRACY firmy VIRGIN). Pokud by se skutečně jednalo o to samé, byla by to hra z Alexandrie plná tajemství, záhad a starobylých kultů. Pokud to není to samé, nahlédneme do tiskového prohlášení, ve kterém se říká, že to bude hra z Alexandrie plná tajemství, záhad a starobylých kultů.

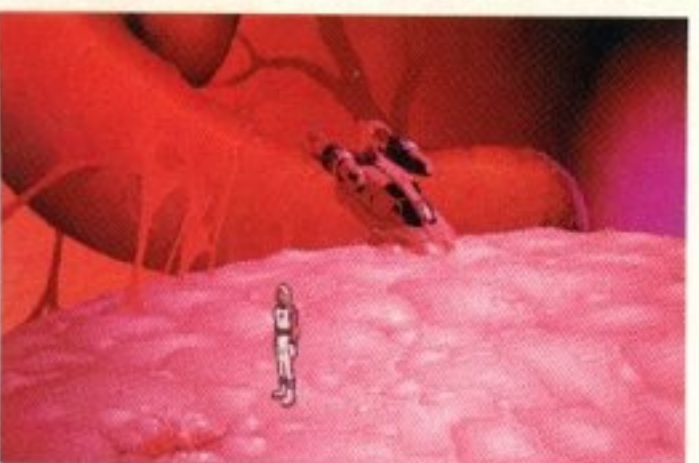
PSYGNOSIS dále vydává hry DARKER, což je futuristická sci-fi střílečka, LEMMINGS FOR WINDOWS, což jsou LEMMINGS pro WINDOWS a RING CYCLE, což je hra podle Wagnerovy opery.

SIERRA vydává hromadu věcí, o některých máme svoje pochybnosti, na jiné se těšíme a ne jiné ne. O jedné z těch věcí, na kterou se netěšíme si přečtete preview a o dalších si přečtete teď. THE LAST DYNASTY týmu COCTEL VISION vypadá skutečně nádherně - další interaktivní film v plné kráse. Bohužel jsme nebyli schopni zjistit, o jaký druh hry půjde. Tisková prohlášení se hemží skromnými termíny jako nejlepší, největší, nejmultimediálnější, nejinteraktivnější, nejzábavnější, nejprofesionálnější avšak obsah hry je v nich na posledních několika řádcích vzadu. S největší pravděpodobností to bude kosmický simulátor spojený s adventure hrou, ale necháme se překvapit. Nicméně, na pohled to vypadá úžasně!

SPACE QUEST 6 ve verzi pro DOS i WINDOWS přináší poprvé i mluvícího Rogera, spoustu skečů a parodií na jiné sci-fi filmy i hry - nic na co bychom nebyli zvyklí. Počkejme do července na kompletní hru a uvidíme!

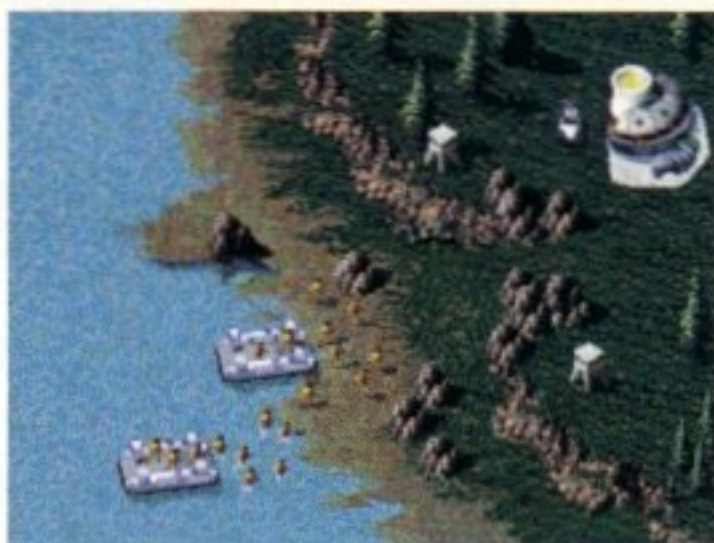
Rozhodně bychom neměli opominout datadisk k EARTHSIEGE, který vypadá na první pohled opravdu působivě! Pokud vás zaujal robotický souboj přetech-nizované a válkou zničené Země, nenechte si ujít datadisk s novými terény, propracovanější grafikou a většími a nebezpečnějšími roboty a zbraněmi!

Nakonec jsme si nechali skutečnou lahůdku. SIR-TECH připravuje pokračování vysoce úspěšné hry ROA:STAR TRAIL. Pokračování ponese název REALMS OF ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA a vypadá, že bude obsahovat ještě další vylepšení systému, který byl u ROA: SATR TRAIL doveden již téměř k naprosté dokonalosti. Nemyslíte, že se máme opravdu na co těšit?



Command and Conquer

Autorský tým DUNE 2, „strategická větev“ známých Westwood Studios pracuje už delší dobu na nové strategické hře pro Virgin, která má komerční úspěch už předem v podstatě zaručený. Není se čemu divit, pouhé podobenství této hry s DUNE 2 dohání některé „dunemaniaky“ do stavu nepřičetného vytržení. SCORE by rozhodně nemělo stát stranou, takže vám o COMMAND AND CONQUER přinášíme několik nových informací. Předně: datum vydání hry není zítra ani pozítří, na finální verzi si totiž počkáme až do července. Nová strategie nemá už s příběhem planety Dune nic společného (což je tak trochu škoda). Příběh je zasazen do blízké budoucnosti a pojednává o boji nadnárodní organizace Global Defence Initiative (něco jako současné OSN) se sdružením teroristů The Brotherhood of Nod. Na začátku hry si stejně jako u DUNE 2 můžete vybrat, za kterou z těchto stran budete bojovat. Namísto koření se bude bojovat o vzácný minerál Tiberium, který se bude v průběhu bojů v reálném čase těžit, z čehož potečou peníze na silnější stroje, atd., - DUNE 2 v novém kabátě.

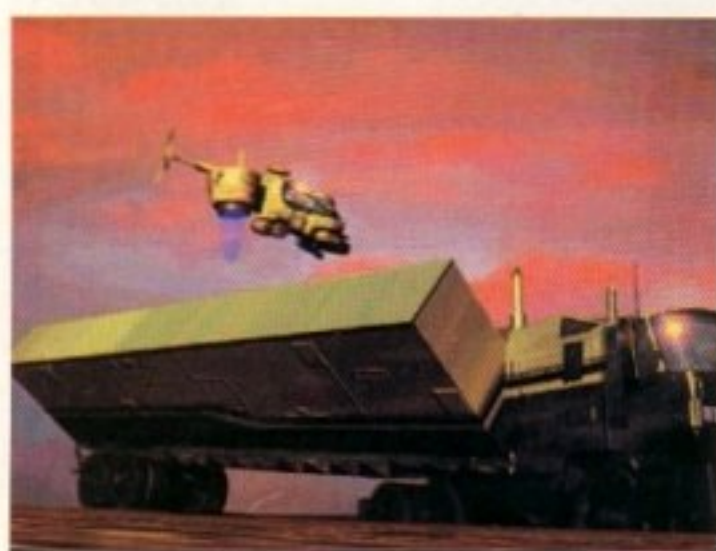


Zpočátku budete mít k dispozici jen pár obrněných tříkolek a hlavně pěchotu v ubohých skafandrech XO-power suit. Časem ale získáte nové zbraně těžšího kalibru, a to hlavně tanky, jejichž názvy jako Devil's Tongue Incinerator Tank nebo Mammoth Heavy Battle Tank mluví samy za sebe. Přibude plná letecká podpora a masivní hovercrafty, které budou převážet pěchotu z místa na místo. Bude tedy efektní přeletět do zálohy nepřátelského ležení a potichu vysadit celou armádu pěšáků přímo do týla nepřítele. Celkem bude hra mít 42 misí, jednadvacet za každou z nepřátelskou stranu, tzn. že celých 42 misí splníte pouze budete-li hru hrát znovu od začátku za stranu, kterou jste si původně nevybrali.



Hru bude doprovázet 1.2 Gigabytu renderovaných animovaných sekvencí, které s přehledem zaplní většinu místa na dvou CDčkách. Nejmenovaní profesionální herci se postarají o kompletní namluvení dialogů. Některé z vás jistě potěší, že COMMAND AND CONQUER bude podporovat jak hru po modernu

tak hru po síti. Hra po síti bude podporovat až čtyři hráče najednou a budou pro ni připraveny některé speciální Deathmatchové úrovně. Kompletní hra si vystačí se čtyřmi megy paměti, ale poběží pouze na strojích 486 DX a výše. Už se nemůžeme dočkat!

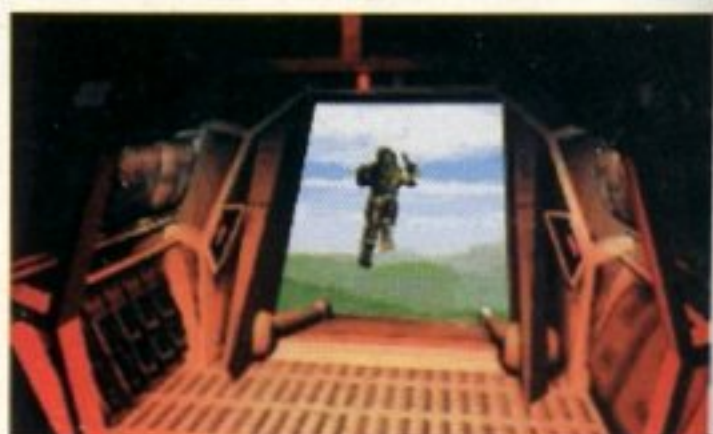


Terra Nova Strike Force Centauri

Origin pořád něco kutí. Hned po Wing Commandeovi IV jde v pořadí důležitosti Terra Nova (pro nás ve SCORE je to obráceně). A co to bude až to bude? Obrázky napovídají něco na způsob 3D RPG, ale tak to není. Půjde o strategický simulátor bojové čtyř budoucnosti. Vedoucí týmu Seamus Blackley, který zároveň velí vývoji převratného simulátoru Flight Unlimited, je uznávaný doktor fyziky nebo lépe řečeno člověk přímo fyzikou posedlý (na rozdíl od fyzikou nedotčených žáků některých pražských středních škol). Všechno ve hře se bude v 3D prostoru hýbat perfektně realisticky (nezní vám to trochu povědomě?). Jak vidíte na obrázcích, budete se pohybovat povětšinou v otevřeném prostoru, schovávat se za stromčky, poskakovat mačkáním tlačítek ve vašich speciálních skafandrech a jinak skotačit, dokud nenarazíte na nepřítele. Pak to začne. K dispozici

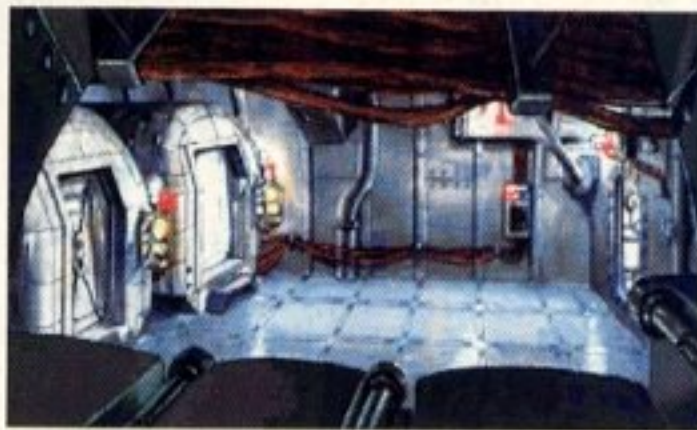
budete mít celý tým vojáků, z nichž si do každé mise budete moci vybrat čtyři nejvhodnější. Na tomto výběru bude záležet úspěch mise, každý voják má totiž své pole vědomostí, které v dané misi buď přijde vhod nebo ne. Výhledy vojáků si budete moci libovolně přepínat, popřípadě rozdělovat do okének po obrazovce. Podle situace budete rozdávat svým vojákům pokyny, oni si je ale přeberou po svém a podle své vlastní inteligence jdou do boje (v tento moment už ovládáte jen jednoho z nich). Autoři se snaží vytvořit perfektní umělou inteligenci vojáků a fyziku 3D prostoru. Až budou tyto dvě věci zcela vyřešeny, nabalí na ně programátoři hru samotnou. To je velice originální přístup k věci, který slibuje cosi extra. Hra bude velice rozlehlá a přesto poběží i na 486 DX se čtyřmi MB paměti, na trhu by se měla objevit v říjnu tohoto roku.

Grafika? Grafika je pouze v rané fázi vývoje. Ptáte se nás, proč vám prezentujeme hru v tak rané části vývoje? Děláme tak proto, že minulý projekt Looking Glass Technologies, nějaký SYSTEM SHOCK byl ve SCORE hrou roku 1994.



Shadow of the Comet II The Prisoner of Ice

Infogrames si dali opravdu dlhou, čtyřletou pauzu mezi známou adventure Shadow of the Comet a jejím pokračováním. SCORE má na tuto sérii zásluku, protože je založena na novele H.P. Lovecrafta „Mountain of Madness“, která se zabývá problematikou okultních aktů okolo zapovězeného Cthulhu a jinými černými praktikami. Druhý díl se odehrává v 30tých letech tohoto století, kdy fašisté v předválečných přípravách pátrali po ztracených artefaktech minulosti, jimiž by potvrdili své domnělé božství. Po neúspěšném dobývání ztracené archy (které překazil jakýsi dr. Jones) obrátili fašisté pozornost k prokletému kultu Cthulhu a vytvořili speciální tajnou divizi Ahnenerbe, která se měla tímto speciálním pátráním zabývat, měla studovat určité okultní postupy a magické praktiky. V roce 1937 tato suborganizace vyslala známého badatele Petera Hamsuna a jeho syna Bjorna na utajenou výpravu na jižní pól. Tam dojde k blízce nespecifikovaným tajným objevům, o kterých už vy nemáte ani páru, protože hrajete Bruce Ryana, amerického ONI agenta, který byl Americkým námořnictvím vyslán jako nezávislý pozorovatel, aby o situaci získal určitý přehled. Ponorka H.M.S. Victoria vás vysadí blízko fašistické báze na neutrální půdě Antarktidy. Brzy najdete místo katastrofy - podivnou hvězdicovou díru v ledu. V její blízkosti také lapíte hrůzou položeného syna badatele Hamsuna, který vypráví neuvěřitelný příběh o hrůzách z cizího světa a další zneklidňující příhody. O tom, do jaké míry jsou to výplody fantazie či pravdivé vyprávění, se budete dozvídat při svém putování po celé Zemi, kudy vás hra PRISONER OF ICE povede. Jakmile americká ponorka odrazí od ledových břehů jižního pólu, přiblíží se k hvězdicového otvoru



fašista a začne odříkávat zapovězené verše. Věc z hlubin vypluje na povrch.

Takto začíná rozsáhlá adventure, která vás povede přes jižní pól, Falklandovy ostrovy, Buenos Aires, Tihuanaco a nakonec zpátky na Britské ostrovy, do městečka Ilsmouth, kde se odehrával příběh prvního dílu a kde se odehraje drastické rozuzlení. Jak napovídají obrázky, grafika bude podstatně vylepšena, pracoval na ní francouzský malíř komiksů Joel Moucliner, který se podílel např. na tvorbě Alone in the Dark III. Máme tu co do činnosti s obrovskou hru - bude obsahovat přes 1500 animací a 150 lokací! Na rozdíl od SHADOW OF THE COMET bude vše ovládáno myší přes běžná



intuitivní menu. Na konci hry budete mít možnost volby mezi šťastným a tragickým koncem. Tohle vše by mělo být hotovo v červenci, držíme palce.



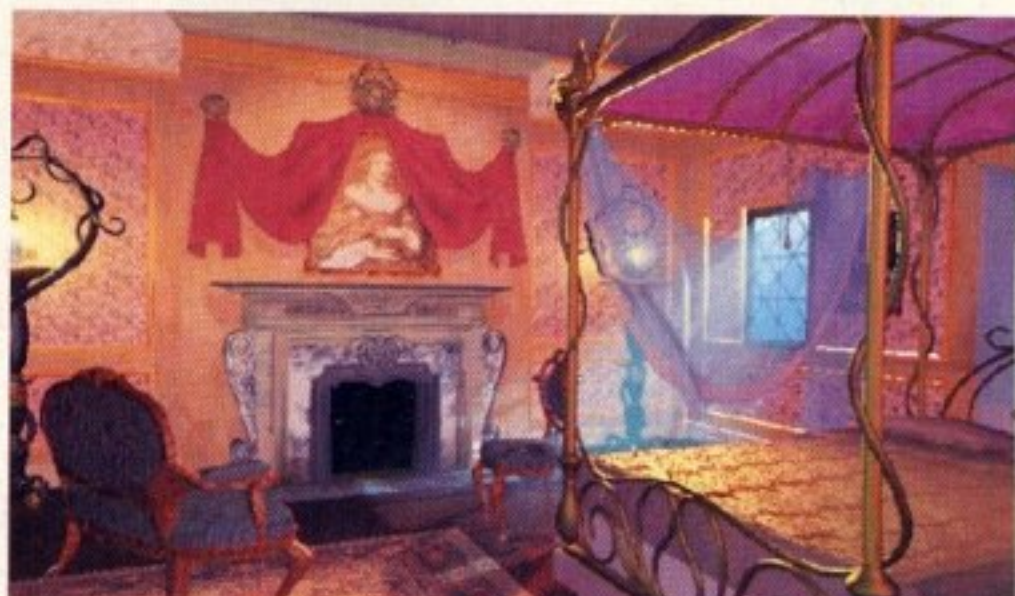
Phantasmagoria

Sierra jde ve své politice přes mrtvolu. Ať si zákazníci říkají, co chtějí, přesunula veškeré své projekty pod Windows, stále vydává nehotové projekty plné chyb, odmítá pokračovat v sérii Quest for Glory a nehodlá vložit (resp. vrátit) do svých her titulky. Jako by toho nebylo dost, její nové projekty Phantasmagoria a Gabriel Knight II - The Beast Within jsou kompletně hrané herci ve stylu multimediálních filmečků s „velkými“ herci, které nikdo nezná. Autorem psychologického thrilleru Phantasmagoria je Roberta Williams, matka King's Questu, Roberta Williams, která chce pravděpodobně světu dokázat, že kromě uplakaných princezen dokáže pracovat i s krví a čerstvě vyhrězlými vnitřnostmi. Důkaz by se měl odehrát hned na sedmi CDčkách a aby to stálo za to, veškeré nechutnosti jsou filmovány v novém Sierráckém filmovém studiu v Kalifornském Oakhurstu. Již asi pátý titul dokončení této hry je tentokrát červenec 95, kdy by tato pochoutka pro Sierra

maniaky (nebo spíš pro to stádečko zatvrzelců, co z nich zbylo) měla vyjít zároveň na PC i na Macintosh. Z tiskového prohlášení citujeme: „Síly zla povstaly právě proti vám. Zatněte zuby, podívejte se tváří v tvář hrůzám a nezapomeňte, že je to jenom hra“. Pro ty, kteří snad z minulé věty měli sklony k nevolnosti či povolení konečníku opakujeme, že Phantasmagoria bude skutečně JEN HRA! A nejen to. Bude to víc než hra, posuďte sami: „Phantasmagoria je zatím nejnákladnějším a nejambicióznějším projektem za celé období existence Sierry, který využívá sofistikovaných hollywoodských filmových technik a digitálních efektů“. Do rolí bylo obsazeno 25 herců, hlavní hrdinku hraje známá herečka (?) Adrienne Delaney, která hrdinně pracovala deset až dvanáct hodin po šest dní v týdnu, aby ztvárnila roli novopečené manželky, která se s mužem nastěhuje do bývalého domu ilusionisty, ve kterém straší. Húúúú. Děsivá bytost z minulého století se zmocní jejího muže Dona a posedne ho podobně jako ve filmu Amity Ville III. Produkce je řízena hollywoodským veteránem Pete-

rem Marisem. Nejmenovaný hollywoodský mistrovský zvukař pracoval na zvukových efektech za využití nejnovější audio techniky. Roberta Williams o projektu říká: „Pro tento titul jsem vyvinula nejobsáhlejší scénář, co jsem kdy napsala pro multimediální zábavu. Se 400 stranami scénáře, 25 herci, 500 filmovými scénami, 800 herními lokacemi a více než 100 stránkami příběhu by tato hra mohla určit nový mezník softwarového vývoje“. Režisér (ředitel, vůdce?) projektu Peter Maris se nechal slyšet, že filmovat Phantasmagorii bylo jako dávat dohromady čtyři velkofilmu.

Je na místě se strachovat, aby Sierra při vši své euforii nezapomněla na hru samotnou, na kterou se mezi všemožnými technickými bláboly a „skromnými“ výrazy jako nejdražší, nejdelší, nejprofesionálnější jaksi pozapomnělo. Ve jménu neutrality se k projektu zatím nevyjadřujeme, ale můžeme-li vám poradit, dejte si na tento nový multimediální výkřik Sierry pozor a kupte si ho až poté, co ve SCORE vyjde recenze. Opatrnosti není nikdy dost.



ThunderScape

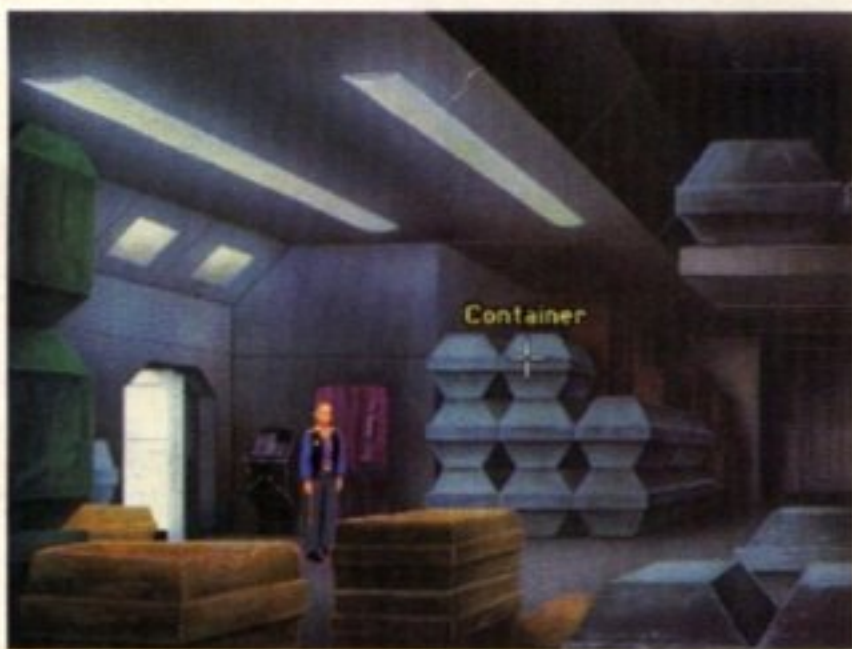
SSI dělá nový svět. Pár těch světů už má tahle proslulá americká firma za sebou, takže jeden další není na škodu. A máme takový pocit že to není jen pouhé zoufalství ze ztráty licence AD&D, chlápci v SSI jsou skutečně tvůrčí bytosti, stačí se jen podívat na originální RAVENLOFT II v tomto čísle. RAVENLOFT II je bohužel posledním titulem svého druhu, nová série odehrávající se ve fantasy zemi Aden už je založena (jak obrázky napovídají) na novém principu hry ne nepodobném 3D systému geniálních Ultim Underworld od Originu. Příběh se točí okolo země míru Northlands a země zla obydlené národem Nocturnals. Země jsou od sebe odděleny vysokými horami, průchod v nichž je možný pouze průsmykem, v jehož středu byla postavena mocná pevnost Radiant Castle, před níž je vztyčen masivní kouzelný štít bránící zlu v průniku do klidných zemí. Temný pán Anthrax (tohle jsme už také někde slyšeli) ale pevnost získá do své moci, štít odstraní a plánuje útok na severní země. Jak už jste asi uhádli, musíte mu v tom zabránit.

Thunderscape podporuje pohled nahoru a dolů, světlé efekty v závislosti na vzdálenosti od zdroje světla a podobné legrácky, všechno pochopitelně přes celou obrazovku. ALE bude hra skutečně tak dobrá jako Ultima I a II? Demo sice vypadalo impozantně plynulým výhledem přes celou obrazovku, ale herní prostředí nebylo zdaleka tak detailní jako ve starých dobrých Ultimách, žádné šikmé stěny a podobně, možná proto, že je to jen demo? Také nám vrtalo hlavou, jak autoři zajistí, aby finální produkt nebyl příliš podobný hře ARENA od Bethesda (jejíž druhý díl mu bude opravdu silným konkurentem) nebo dokonce Doomu? Podobnosti s výše jmenovanými však autoři brzké odstranili. Potkáte-li ve hře příšerku, přepne se 3D výhled na speciální obrazovku klasického tahového boje. Nejdříve zvolíte zbraň, pak kouzla, která budou v následujícím tahu užita, a pak předáte slovo počítači a jeho příšerám, které na vás útočí. Díky čtyřicetihodinovému demu jsme si udělali

poměrně dobrou představu o tom, jak to všechno bude držet pohromadě. Na první pohled to vypadá pěkně a originálně, ale máme strach, aby boje nenarušovaly plynulost hry, jako je tomu např. RPG Star Trail. Finální produkt bude obsahovat 15 nehráčských postav, se kterými se bude komunikovat, 28 monster, všechny texty budou plně namluveny, hra bude čítat 20 úrovní jako trpasličí doly, jeskyně, katakomby, tak nakonec finální mise v zámku Radiant Castle, kde ve finále opět nahodíte magickou bariéru a všechno bude OK... dungeonistův ráj, ale nejdříve v září tohoto roku.

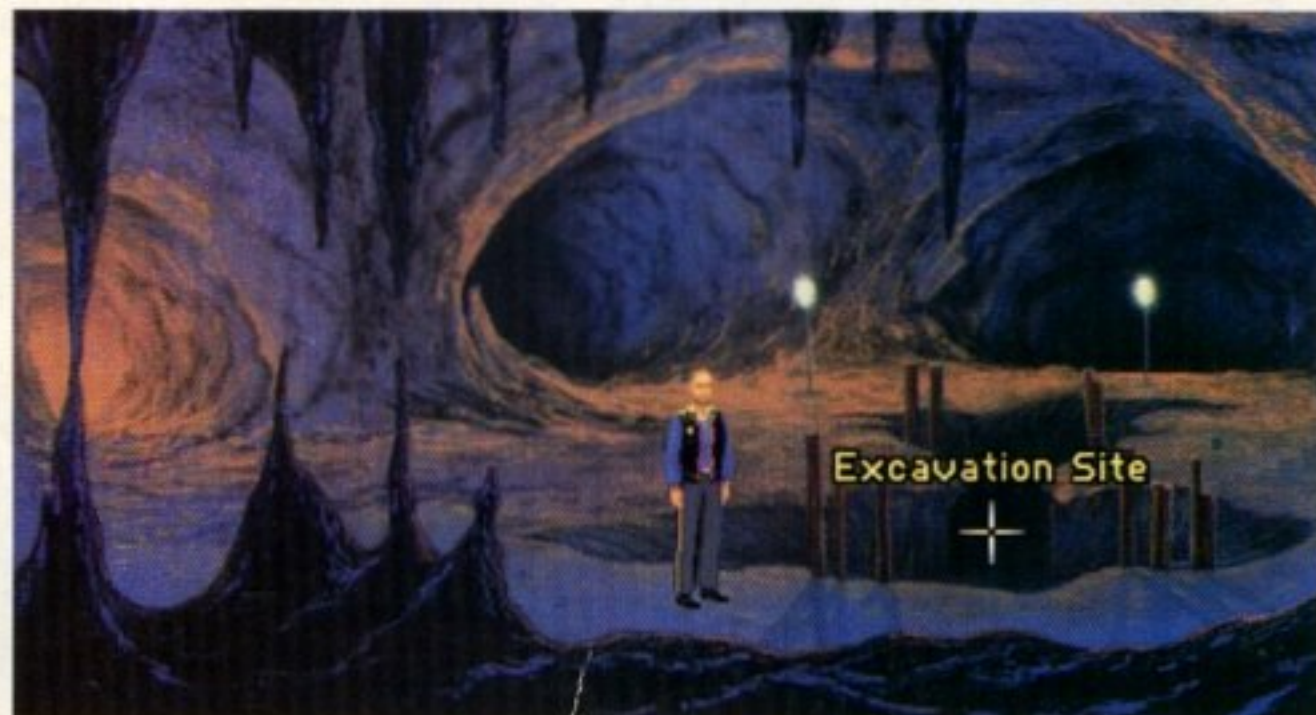


Orion Conspiracy



Ptáte se nás, zdalipak se těšíme na Space Quest VI? Nechte se překvapit recenzí. Na poli vesmírných adventure je navíc další zajímavost, která vypadá slibněji. Je to velký projekt firmy Domark ORION CONSPIRACY, tj. Spiknutí v souhvězdí Orion. Hratelné demo ukázalo, že hra, ač v rozlišení SVGA, nepotřebuje systém Windows k tomu, aby vůbec běžela, a přitom poběží i na obyčejné 386-ce na 33 Mhz se čtyřmi MB paměti. Spiknutí je klasickou „point and click“ adventure a je zaměřeno spíše na starší hráče. Hrubá mluva, sex, násilí, pravý opak snad všech doposud vydaných vesmírných adventure.

Zcela netradičně hrajete ve hře otce, který se dozví o tragické smrti svého syna na vesmírné výzkumné stanici Cerberus Station zabudované v obřím asteroidu. S nehodou ale není něco v pořádku, takže se na místo letíte podívat a zjistíte, že váš synátor zahynul nikoli náhodou, ale jako oběť boje dvou vesmírných korporací. Takto poučení se vydáváte na cestu pomsty. 100 ručně kreslených lokací ve velikosti přes celou obrazovku bude pochoutkou pro náročné. Jak ukázalo demo, grafika je skutečně na úrovni - nevypadá sice tak bombasticky jako Noctropolis, ale je stejně detailní. Autorský tým Divide by Zero má za sebou už nějakou tu zkušenost s adventurami, takže si zatím užijete obrázků, hra by už v tento moment měla být dokončena.



Tears

Pro všechny milovníky adventure RPG her připravuje firma HYPNOMAGIC hru s pracovním názvem TEARS. Tato fantasy hra je zasazena do prostředí, které zhruba odpovídá evropskému středověku, avšak s příměsí zombií, draků, pegasů a dalšího inventáře fantasy dobrodružství. V této zemi však nevládne ani tak síla meče jako spíše politika a intriky. Úkolem hrdiny bude do těchto sítí proniknout a plněním desítek nejruznějších úkolů dojít k hlavnímu cíli hry - nastolení řádu a fungujícího společenského systému.

TEARS ale zdaleka nebude dobrodružstvím, na které jsme zvyklí z podobných her. Celá země a její prostředí je propracováno a promyšleno do nejmenších detailů, s naprostou svobodou rozhodování a interakce. Hra bude také zcela nelineární a její průběh bude záviset jen na vůli hráče, přičemž pouze hlavní úkoly budou předem stanoveny. Tato RPG hra slibuje co do svého systému hned několik originálních nápadů. Především to bude systém magie, který více než na množství sází na rozmanitost a propracovanost jednotlivých kouzel, způsob získávání nových dovedností a v neposlední řadě také způsob, jakým bude hrdina spolupracovat s ostatními NPC postavami.

Svým technickým zpracováním stojí TEARS zcela mimo srovnání s podobnými hrami tohoto druhu. Možná také proto, že něco podobného tady ještě nebylo. Hra využívá 3D zobrazení, stejně jako například LORDS OF TIME nebo ULTIMA 8. Rozdíl je však nejen v obrovském množství detailů, kterými grafika hry exceluje, ale také SVGA rozlišení, které hře propůjčuje naprosto nevídané kouzlo. Mluvíme-li o grafice, nemůžeme opomenout fakt, že se ve hře bude pohybovat více než 50 druhů nejruznějších NPC postavíček, z nichž každá bude mít okolo 100 fází, hlavní hrdina bude mít cca 430 fází! Nebude pochopitelně chybět ani hra světla a stínu

při střídání dne a noci, šplouchání vody a samozřejmě rudě žhnoucí oči nemrtvých uprostřed noci.

Pokud se bude TEARS hrát zpoloviny tak dobře jak vypadá, můžeme se těšit na malý zázrak. Hra by měla být dokončena počátkem září.



Albion

Tvůrci skvělých strategií HISTORY LINE a BATTLE ISLE I & II, němečtí Blue Byte, se pouštějí na (pro ně) dosud nezkoušené pole, které nás a jistě také vás, drazí, milí, většinou již pološlení čtenáři, velmi zajímá - na pole dungeonů. Při svém nástupu do této oblasti chtějí být Blue Byte patřičně originální, takže se v Albionu prolíná putování fantastickou zemí viděné z ptačího pohledu shora na způsob her Dark Sun s řádným v temných dungeonech viděným Doomovským 3D pohledem. Jestli je BLUE BYTE nováčkem v této oblasti, nedá se to rozhodně říci o vlastních tvůrčích hře, kteří mají za sebou hity jako AMBERSTAR a AMBERMOON na Amize. Systém této hry je však zatím nezkoušené pole, které prolíná dva na první pohled neslučitelné principy RPG her. Sliby autorů popisují obrovský herní svět plný dějových zvratů a překvapení, ve kterém bude vaše party vysílána na spoustu dobrodružných „questů“ na způsob her Might and Magic. Podobně jako v ELDER SCROLLS bude svět Albionu plný lidí a jiných nelidských (ale inteligentních) potvor, které si budou žít své životy nezávisle na vašem počínání (tedy pokud jejich životy ve chvílovém rozmaru neukončíte). Projekt Albion nás zaujal hlavně svou prezentací, která na rozdíl od ostatních firem neobsahovala suché žvásty o tom, jak bude finální produkt super, ale snažila se být maximálně konkrétní a sdílná. Autoři dávají jasně najevo, že ač grafika hry vypadá velice slušně, prioritou v jejich úsilí skutečně JE



hratelnost a kontinuita příběhu. I když by se tak zdálo z obrázků, svět Albionu není dungeonovsky mystický, žádní elfové a dwarfové se nekonají. Hra se snaží ukázat fiktivní budoucnost našeho světa tak, jako kdyby románské kultury nevytlačily pohanské kultury Keltské. Obě kultury koexistovaly až do momentu konfliktu, kdy Keltové opustili Zemi a přesunuli se na planetu jejich snů Albion.

Putování po světě Albionu viděné shora podobně jako Chaos Engine se bude přepínat do 3D výhledu jen ve městech a v dungeonech. Veškerá grafika je kreslena ručně a 3D výhled vypadá impozantně hlavně vystižením určité „hloubky“ pohledu, kde táhleten děda je skutečně dál než tuhleten keřík. Jako v každém pořádném RPG, i zde je možnost najmout do party až šest osob, jejichž schopnosti se plynule vyvíjejí. Dojde-li k šarvátkě s opo-

nenty, přepne se hra do módu strategického boje na způsob Wizardry VII, takže členové klubu „šlehej co můžeš“ mají legraci. Dále autoři slibují obsáhlé automapování, 100 pozic k ukládání pozice, stovky a stovky dialogů, spousty dungeonů, atd. atd. Všechno by mělo být plynulé i na 486kách, ale demo pro Windows, které máme k dispozici je mírně trhané, což bude v plné verzi jistě odstraněno. Času má Blue Byte jistě dost, protože Albion má být hotov až v říjnu.

preview

Warriors



Warriors - Bojovníci je nová bojová hra, tentokrát se o dobytí hvězdného ONE MUST FALL pokouší firma Mindscape, které byl tento projekt nabídnut francouzským programátorským týmem Atreid Concept. Nejedná se o běžnou hru tohoto typu ani z hlediska způsobu pohybu postav ani z hlediska příběhu. Příběh se točí okolo záhadného Černého Bojovníka, který pomocí magie vytáhne na svůj ostrov mimo prostor a čas největší bojovníky všech dob ze všech koutů světa, ze všech časových období. Svě mistrovství chce tento největší bojovník potvrdit porážkou všech nešťastníků, které na svůj ostrov pozval. S bojovníkem, kterého si na začátku vyberete, musíte porazit postupně všechny sezvané bojovníky a nakonec

COMBAT. Dále naše slechy potěšil slušný zvuk a hudba s příslibem toho, že finální verze bude podporovat i Gravis. V ní také najdete celkem deset různých bojovníků, každý z nich má své specifické hmaty, tajné údery, slabosti a výhody. Ostrov Mistra bude sestávat z jedenácti pokojů, při hře dvou hráčů si budete moci vybrat jak bojovníky tak libovolnou lokaci na ostrově. K dispozici bude několik zbraní jako palice nebo meče. Co je ale skutečně zajímavé, výhled na boj si můžete kdykoliv přepínat do SVGA a do tzv. 3D módu, který je mimochodem velmi efektní a ukazuje boj prostorově. Po každém souboji si můžete jeho průběh přehrát v plném 3D módu (škoda, že v tomto módu nebude možno hru také hrát). Chybět nebude ani efektní intro a outro plus čtrnáct heavymetalových skladeb, což zní zajímavě. Zajímavé rezonance však mohou být silně zavádějící (vzpomeňme např. na totální propadák RISE OF THE ROBOTS), ovšem s klidem vás můžeme uklidnit, že už pouhé hratelné demo této hry slibuje mnohem kvalitnější zábavu.

Brutal Paws of Fury

O této bojové hře toho zatím nevíme tolik jako o sousedních Bojovnících, ale od firmy Gametek máme k dispozici rovněž hratelné demo. Tentokrát půjde opět o něco úplně jiného, bojovat spolu totiž budou zvířata jako lv, opice, psi a zajáci. Nenechte se odradit dětinským zdáním, tento projekt bude karate jako každé jiné se skvělou grafikou, hudbou a prezentací vůbec. Ovládání postav bude opět něco jiného, nevídaného. Základní pohyb se sice skládá z pouhých čtyř směrů, ale zato úderů bude hned šest druhů - u kopů i úderů pěstí budou totiž tři



stupně síly úderu - lehký, střední a silný. Člověk by si řekl - na co budu protivníka lechtat lehkými údery, když mu můžu rovnou napálit pořádnou dáhu. Finta je ale v tom, že údery lehké budou přesněji mířené a oponentovi ublíží častěji než nemotorné rány nejsilnější.

Příběh se má tak, že každých deset let putuje Dalajlama světem a vyhledává největší bojovníky (to už jsme někde slyšeli, že?). Zve je na mírumilovný ostrov (na rozdíl od minulého explicitně brutálního ostrova), kde pak bojují o nebeský bojový pás. Postaviček je celkem dvanáct. Každá z nich bojuje svým specifickým stylem, přičemž každý ze stylů bude údajně odpovídat jednomu asijskému bojovému umění, což zní opravdu zajímavě. Navíc postavy nebudou zvládat všechny pohyby hned na začátku hry, ale budou se je učit až postupem času, jak budou získávat bojové pásy. Hru si budete moci průběžně ukládat a zamenávan bude také průběh bojů, takže si je budete moci přehrávat. Volba dvou hráčů a definování kláves jsou samozřejmostí. Hudba demo, i když na pouhém Sound Blasteru, zněla báječně a grafika má také něco do sebe. Toť vše. Těšte se na finální verzi, která by měla být venku každou chvíli.

SCORE



Líbil se vám ANOTHER WORLD?
A FLASHBACK? Ano? Pak se
pominete z HEART OF DARK-
NESS, informace o němž vám
SCORE exkluzivně přináší přímo
z dílen Virgin Interactive!

Heart of Darkness

Jsou projekty, o kterých se křičí široko daleko, nadřžené da-
vy šílí a stepují okolo obchodů se
stále stejnou otázkou na rtech:
„Už to máte?“. Na druhé straně
bárky většiny světového byznysu
jsou však také projekty utajené,
které vyplují na povrch světa
z ničeho nic a způsobí paniku
publika. Na poli her tomu proza-
tím nebývalo zvykem, ale firma
Virgin Interactive opět láme ledy
a po třech letech zcela utajeného
vývoje odhaluje dokonale
velkolepý projekt Srdce Temnot.
Pamatujete se na bombu ANO-
THER WORLD z dílen francouz-
ského Delphine Software? Po
velkém úspěchu této hry přišel
po roce další trhák FLASHBACK
a pak... pak všechno usnulo. Od
té doby, a budou to už skoro
dva roky, Dephine software ml-
čí. Právě teď jsme se dozvěděli,
že je tomu tak proto, že se tým
roztrhl - část lidí odešla a založila
si svou vlastní frakci Amazing
Studios a část zůstala a právě
tvoří pro Electronics Arts pokračování
Flashbacku pracovním
nazvané Project Morph. Nás ale
v tento moment zajímají Ama-
zing Studios, protože právě oni
jsou tvůrci tajného projektu
HEART OF DARKNESS.

Jako podklad k tomuto previ-
ew jsme od Virgin dostali maličké
CDčko a velkou spoustu papírů
k prostudování. Když jsme
procházelí obrázky, z nichž část
vidíte na této stránce, nevěřili



jsme blahem. Vrchol byl, když se TO všechno
dalo do pohybu v animovaném demu. Nádhe-
ra. Hoši v Amazing studios skutečně nezahálieli.
HEART OF DARKNESS bude velkolepá akční
hopsačko-střílečka, ve které se bude občas
muset i trochu zapřemýšlet, stejně jako ve
FLASHBACKU. Nečekejme tedy žádné scrollo-
vání, prozatím se dění Flashbackovsky přesou-
vá z obrazovky na obrazovku, ale tentokrát to
vše bude prokládané dalšími akčními sekven-
ci jako je jízda na obludách nebo skákání po
liánách. Svým zpracováním by HEART OF
DARKNESS mělo být cosi nevidaného, podob-
ně zázračného jako DONKEY KONG COUN-
TRY na Super NESu. I když je prostředí hry
kompletně renderováno v 3D studiu, vypadá
všechno živě, neuměle. Jak vidíte na obrázcích,
grafika všech lokací je nejdříve ručně načrtnuta,
pak renderována 3D studiem a nakonec pečli-
vě dokreslena, aby všechno vypadalo co nejví-
ce realisticky. Jeden ze zakladatelů Amazing
Studio, autor hry Another World, Eric Chahi
o HEART OF DARKNESS říká:

„Děláme přesně to, co bychom si sami rádi
na svých počítačích zahráli. Pokoušíme o pro-



pojení video hry s animovaným filmem. Chce-
me, aby hra měla takový spád jako americké
adventure filmy Indiana Jones nebo Back to the
Future. Snažíme se vyhnout tomu, aby grafika
hry sestávala z umělých hi-tech 3D počítačo-
vých obrazů, chceme, aby pozadí vypadalo
více přirozeně, bylo více podobné malbě než
hyper realistickému renderování a postavicky
se snažíme přiblížit kresleným filmům.“

Na naše obrazovky přinese HEART OF
DARKNESS jednu z nejméně animací vů-
bec, např. pohyb hlavního hrdiny Andyho se-
stává z 1400 animačních oken v každém smě-
ru. 27 minut extra animací K SEŽRÁNÍ bude
dokreslovat vaše putování pohádkovým
světem. Za dva roky vývoje už hra schramstlá
přes milion liber produkčních výdajů (pětačty-

řicet miliónů korun, wow!), což
je na animovanou hru, tj. hru
neobsahující výdaje za herce ja-
ko WC III zcela nevidaná suma.
Velká část peněz v tomto přípa-
dě putovala do hudebního do-
provedu, jehož autorem je zná-
mý tvůrce hudeb k Hollywood-
ským velkofilmům Bruce Broug-
hton (Tombstone, Miracle on
34th Street). Hra je zaměřena
na mezinárodní publikum, takže
všechny hlasy budou namluveny
Anglicky, Německy a Francouz-
sky. Obrovské množství grafiky
jistě zabere několik CDček, ale
z hlediska náročnosti na hardwa-
re to nebude tak zlé - HEART
OF DARKNESS poběží plynule
i na 486DX - 33Mhz se čtyři MB
paměti.

Příběh pojednává o klučinovi
Andyem, kterému se nechce do
školy, takže bloumá městem se
svým oblíbeným psíkem. Záško-
lářova idyla je přerušena vcu-
nutím psa do černého víru objeviv-
šího se zničeho nic nad palouč-
kem v parku. Andy hrdinně skočí
za psíkem a šup - už je v pohá-
dkovém světě a to přímo v jeho
temném srdci. Následuje svízelná
pouť plná lezení po skalách,
potápění, skákání po liánách
a jiných akčních veselí. Celkově
tu tedy máme příběh hry ANO-
THER WORLD jako vyšitý s ma-
lými změnami, aby se neřeklo.
Předběžné datum dokončení té-
to úžasné akční hry je prozatím
oznámeno na říjen, ale skepse je
určitě na místě. My ve SCORE
to vidíme tak na vánoce, v tomto
případě však tipujeme, že roz-
hodně JĚ na co se těšit.

SCORE



Stone Prophet

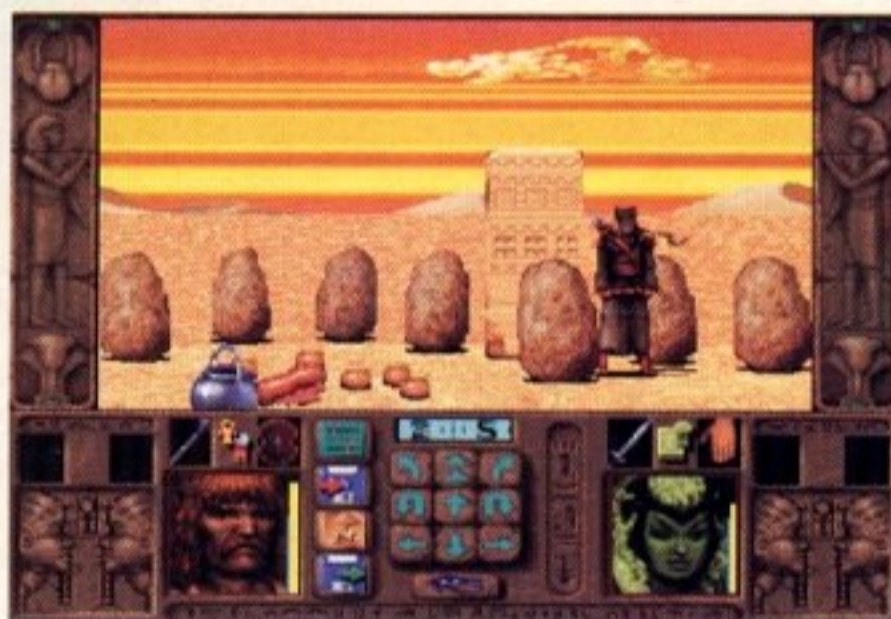
Co leží v útrobách Chufevovy pyramidy? SSI se tam vrtalo tak dlouho, až našlo kammené proroctví, které vás rozebere na zrnka písku a zvedne vír fantazie, který vás ponese smrtící pouští, královskými hrobkami faraónů, chudičkými stany pouštních nomádů, útroby sfing a pyramid, všude, kam jen si budete přát, dovoďte mi, abych vás světem věčného slunce provázel...

Sucho není jen na Sahaře, ale i v mém pokoji a v pokojích vašich. Hned vedle umyvadel, vedle van, vedle dvojité WCček se nachází sucho zvláštního původu, je to „sucho na dungeony“. Od božské THE ELDER SCROLLS: ARENA (hra měsíce Score 5, 86%) navhlčil vyschlé pařáty milovníků RPG jen Sir Tchovský STAR TRAIL, a to jen tak trošku, jako cologne po holení, který vysychá v momentě, kdy se dotkne kůže. Ostuda MENZOBERRANZAN (Score 13, 40%) zpola zašlapala původní RAVENLOFT, který se stal hrou měsíce Score 7 (90%) do prachu zapomnění, ale SSI se naštěstí vzpamatovalo a STONE PROPHETem všechno napravilo. Když jsem se do této nové hry dostával, říkal jsem si „To snad není možné, to museli dělat jiný lidi než Menzoberranzan, to není možné!“. Ale konec teoretizování, cesta starověkým Egyptem začíná:

„A tak tu stojím. Na úbočí naší největší pyramidy, měsíční svit spadá na mou hlavu a laská mé srdce. Socha obrovského lva se rozprostírá podě mnou a pyramidy faraónů Khaef-Ra a Men-kau-ra jižně ode mne. Na východě se típlytí měsíční svit na řece Nil a daleko na jihu vidím poslední světla lamp města Memphis...“

Norman Mailer, Ancient Evenings.

Kultura starověkého Egypta je světem sama pro sebe. Egyptská mytologie mě vždycky lákala svou členitostí, přelouskal jsem několik historických knih týkajících se této romantické části svě-



Tohle je arab, který se také snaží opustit zemi Har'akir. Do vaší party se nechá rád najmout, ale neberte ho, časem se ukáže, že je to zelenáč v boji a nepřilisi schopný klerik (nahore). Boj se sloupy ohně strážící chrám Ra je velkolepou podívanou i zážitkem, je to souznění obrazové a zvukové excelence. SSI ukazuje, jak to umí správně roztočit, pár lidí se mi v žáru usmažilo (vpravo nahore). Na, chceš voříšek (vpravo)?

ta a nejvíce mě zaujaly Starobylé Večery od Normana Mailera. Proč to říkám? Nevěřili byste, jak je této knížce hra STONE PROPHET podobná. Samozřejmě ne co do obsáhlosti, vždyť zmíněné literární dílo má okolo tisíce stran, ale výsledná egyptská příchut, úcta k dávno zašlým bohům a obřadům určeným k jejich vzývání, hierarchie faraónů a vrchních kněží, barva pouště a vždypražící slunce, to se hře daří určitým způsobem přiblížit. Každý z vás už určitě alespoň jednou zapřemýšlel nad tím, proč se většina počítačových RPG her točí okolo elfů, černých mágů, zakletých lesů a středověkých scénérií. Svět je velký, tak proč se pokoušet držet tak jako tak neudržitelnou fantazii v oblasti elfů a půlčků? S otevřenou náručí čekají na naše představy další mytologie, ale my je bláhově ignorujeme. Dokážete si představit jaký potenciál skrývají kultury dálného

a blízkého východu, kultury latinsko americké a kultury starého Řecka a Říma? Zcela nečene právě Strategic Simulations Inc (SSI), americký programátorský tým jež byl donadávna jediným držitelem licence na AD&D přichází s něčím zcela originálním, tak originálním, že jsem tomu zpočátku nemohl ani uvěřit - s RPG adventure situovanou do starověkého Egypta!

Máte doma něco připomínající Egypt. Nějakou sošku, pyramidku ostřící žiletky, podobičku



Ptáci „přízemníci“ rádi klovají očka, pích... a vidíš mono.



Nefertiti nebo něco takového? Jestli chcete, zahrajeme si takovou hru - položte si tuhle egyptskou věčičku na otevřené SCORE a kdykoliv napíšu jméno Rama-Nefru (což byla sokyně Nefertiti za vlády velkého nositele korun obou egyptů Ptaħ-nem-hotepa), zadívejte se tuhle věc a zkuste se přenést zpátky v čas do starověkého Egypta. Je to jenom HRA, takže ne abyste začali své blízké obalovat obvazy a cpát do keramických váziček! Zpátky se budeme přenášet banálním zvoláním Rama-Mečiar, které nás jistě ze snění probudí jako zubařská vrtačka. A budu blufovat, takže buďte na pozoru! Hele, co to támhle letí, není to tetička s nadýmáním? Rama-Nefru!

Zadívejte-li se v pravé poledne na kotouč zlatavého slunce a budete-li se skutečně snažit, rozeznáte po jeho stranách dvě ruce laskající jeho obly obrys. To Isis, bohyně vzešlá z raní rosy, laská tvář svého otce, shavivavou i neúprosnou zároveň. ON je bůh slunce Ra, celý den shlíží na svět a večer odjíždí na své ohnivé bárce před řeku Duad nabírat síly do dalšího dne. Kolik zrnka písku odnese z pouště severní vítr pryč, tolik opět Ra přisype ze svých bezedných úst. Jeho pohled putuje Saharou, zastaví se nad řekou Nil a zahřívá její vody, pak putuje dále na západ a opatrně se vyhne

zemi Har'akir, kde se stalo něco tak strašného, že i samotný Ra odvrací svou tvář. Poblíž městečka nešťastných pouštních nomádů, kteří obývají tuto zatracenou část světa se zvedá vítr. Blesk světlejší než zářivý pouštní písek projíždí oblohou a zabodává se do údolíčka mezi dvěma rozpálenými dunami písku. Když se prach usadí, válí se na zemi v křečích skupinka lidí, kteří podle svých zvláštních oděvů rozhodně nepochází z Egyptských zemí. Kdo jsou tito lidé, odkud pochází a co tady chtějí? Někteří z nich upustili nevidaně rovné meče, Rama-Mečiar!

Zpátky v realitě? Jaké to bylo? Pokud vás ještě pájí hýždě od horkého písku, vyklepte se štíry ze sandálů Adidas a sedněte si na něco mokrého. To, co se tam za propastmi času stalo je vlastně příběhem hry **STONE PROPHET**. Skupina dobrodruhů je teleportována z upíry zamořené Transylvánie o několik tisíc let zpět do prokleté země Har'akir jež se nachází na území Egyptského království. Systém hry je v podstatě totožný s hrou **RAVENLOFT**. Na začátku si můžete vytvořit přesně dvě postavy, se kterými se vrhnete do víru dění. Vybíráte je ze známých profesí kleník, půl-půlčiko-kouzelníko-bojovník a dalších oblíbených ras a povolání s nimiž obvykle zdoláváte úskalí dungeonů. Líní jedinci a jedinky mohou hru odstartovat s předdefinovanou party sestávající z magičky/bojovnice a klerika/bojovníka. A to je všechno, hned poté vám začne škvářit hlavy pouštní slunce a vy se vydáte na pouť rozsáhlou zemí Har'akir. Než se vydáte prvním směrem, který vás napadne, můžete ze země posbírat to, co zbylo z cikánky, která vás doprovázela. Jste sami. Sami uprostřed pouště, země, ve které se nacházíte je od okolního světa oddělena smrtící stěnou Ra. Vaším úkolem je projít Har'akir křížem krážem, rozhrabat jeho minulost, nahlédnout do nejtemnějších kobek prokletých faraonů, činit dobré skutky, abyste mohli projít bránou smrti a prožít desítky a desítky dalších dobrodružství, které skončí úspěšným zlomením prokletí, jehož součástí je neprůchodná stěna Ra. Nejřívě si povíme o Rama-Nefru. Cink. (to byl chyták, co?)

Bouře, pouště a moře jsou mými ratolestmi. Mým symbolem je had, klid jeho očí v okamžiku prvním, jedovatý útok v okamžiku druhém. Lidé vyslovují má jména s bázní a úctou. Set, Sseth, Suteh, šeptají. Ochutnejte oči hada. V jedné z lotosových vizí posilněné kořeněnou chutí západního větru jsem spatřil jednoho z budoucích faraonů. Jeho jméno bude Ankhepot a jeho osudem bude prokletí, prokletí země Har'akir. Počátek jeho hříchu bude nekonečný strach ze smrti. Ankhepot udělá cokoliiv proto, aby jeho tělesná schránka byla zachována, začne vyzvat na pomoc temné síly a nakonec, v hříchu nejtěžším, začne vraždit své kněží přímo v jejich podzemním chrámu Ra. Bude však zastaven přímo v extázi své



Dovolte mi představit vám strážce pohřebiště faraóna Ankhepota. Ten vepředu je Alois a ten vzadu Tonda. Zrovna je vítám „bleskovým“ pozdravem.

ho vražedného běsněněi a navězdy zapečetěn v Královské hrobce hluboko v severním pohoří, nenáviděn svěm lidem a zatracen bohy. Spolu s něm bude zapečetěna i celá země Har'akir, aby se sěmě zla nemohlo dostat do okolního světa. Dál už mě oči vidě jen hrůzy slovem nezachytitelně. Řev uschlých hrdel, hnjící úd, slzy, konec v počětě. Microsoft, Level... Rama-Mečiar!

Příběh bychom měli, věnujme se teď chvíli (byť notoricky známému) principu hry (v tento moment doporučuji dát malou pauzičku na pomazání se všemi možnými Niveami a Saharami a to i na lýtkách a za ušima, aby nedošlo k úpalu a následnému zkolabování, budou-li se na vás lidé v okolí dívat skrz prsty, začněte si sluneční krémy mazat do rozkroku a zpívejte Kdož sú boží bojovníci, čumilové se rozutečou). Na většině obrázků vidíte typický 3D výhled orámovaný spoustou obrázků, ikon a jiných veselých mačkátek. To všechno na něco je, to všechno budete muset mačkat. Ovládání hry, ač by se mohlo zdát složité je jednoduchost v čisté, průhledné podobě. Čisté, protože nikde nenajdete téměř žádnou chybu a průhled-



né, protože to všechno rychle prohlédnete. Jako většina současných produktů od SSI, i **STONE PROPHET** používá tzv. real-timeový systém boje. To znamená, že se hra při šarvátkách nepřepíná do žádného speciálního strategického módu jako např. Wizardry VII, ale meče a kouzla létají v reálném čase stejně jako kulky a uštělené hlavy v Doomu. Dalo by se polemizovat, jak dalece je to prospěšné z hlediska přístupu k RPG jako takovému, ale SSI rozhodli za nás a zvolili real-time. Změny oproti minulému dílu **RAVENLOFT: STRAHD'S POSSESSION** nejsou sice nijak četné, ale po určité době jich několik vyplave na povrch. Za prvé je to skutečnost, že kouzli-li kleník či kouzelník, hra se zastaví a ukáže menu s namemorizovanými nebo s naprošenými kouzly. Dříve to bylo v podstatě to samé, až na to, že se hra nepřepínala do zvláštního okna. Opět se nabízí polemika, jak dalece je to správné, může vypuknout dokonce i bitka, ale já bych to shrnul konstatačním, že si na tuto drobnou změnu časem zvyknete a přestanete skuhrat tak rychle, jak jste začali. Další změnou je přidání položky „VODA“. Stalo se tak proto, že na Saharě má člověk neustále „ŽÍŽEN“, a proto musí pořád „PYT“ (aneb udělej si sám rozkazovací způsob). Každý mág si musí chtít nechtít zvyknout, že kromě několika lehoučkových svítek s sebou musí vždy táhnout celý arzenál vody, aby nezhebl „DEHYDRATACÍ“. Nejhorší by bylo, kdyby to nepřežila Rama Nefru! Nic se neděje, jak to? Cha, nebylo to s pomlčkou, to jsem vás zase dostal! Takže, Rama-Nefru!

Pražící slunce mění měkký tlak písku do mých chodidel ve věčný pálivý dotek. Vidím štíry, kteří se mnou chtějí obcovat svěmi hořkými ostny. Nad písečnou dunou klenutou ve tvaru ženského prsu



Vaše oči právě padly na jednu z mnoha mapek, které vám zpřijemňují cestu rafinovanými podzemními bludišti. Není nic krásnějšího než najít takovouhle mapku, kam se hrabe nějaký sex, pche (vlevo)! Vpravo od tohoto fešně toporného hada je dobře vidět efekt kouzla True Seeing, které odhaluje tajné stěny (vpravo).



Animace některých 'bad guys' je velmi detailní - podívejte, jak je let šavle tohoto přízraku rozfázován do mnoha pohybů (vlevo). A tohle není nic jiného než samotné Kamenné proroctví, ale nemyslete si, že si ho jen tak přečtete, klíč k jeho rozluštění je roztrhán do spousty maličkých papyrsků, které musíte najít, složit, sestavit do vět (uprostřed)... Štir jeden hnusná, zrovna mě zabil. Vyhláší všeobecný hráčský smutek (vpravo).

nezařadili žádný dungeon v pyramidě z toho důvodu, že v pyramidách žádné rozsáhlé podzemní prostory nejsou. Nedejte se ale zmást, svět Har'akir opravdu JE vymyšlený a hlavní postavy hry ve skutečnosti nikdy neexistovaly, avšak všechno ostatní - zvyky, kultura a mytologie je jako vystřižené ze starověkého Egypta. Díky tomu hra získává úžasnou atmosféru, která vás táhne stále hlouběji do příběhu, až se vám bude zdát, že je váš pokoj (stodola, brloh) plný písku, hromady sešitů s algebrou se změní v papyrové svitky, čipsy roztroušené po koberci se stanou nebezpečnými štíry, které je třeba okamžitě rozdupat. Ať žije luxování. Rama-Nefru.

Jsem žena z masa a kostí a přeci mám v sobě díl božství. Dávám lásku jednomu i hrubý sex více mužům najednou, dokážu povzbudit otrocka klečícího s kosmetickou skřínkou před Strážce svitků při obřadu Laskání Seta i zahubit kněze přímo pod vševědoucím okem Ra. Chtěla jsem být milována i mučena. Milovala jsem své tělo. Zdobila jsem ho blyštivými kroužky z ryzího zlata, které protkávaly mou kůži na nejcitlivějších místech. Har'akirský lid postavil počest mé krásy svatyni na dně vyschlé studny. Mé jméno bylo Nefertiti.

Chci se s vámi podělit o svou lítost nad osudem Har'akirského lidu, jehož země byla vytržena ze světa stěnou žáru upletenou z čistého hněvu Ra za hanu Ankhopotovu. Ankhopot byl na konci své vlády svržen knězi chrámu Ra a mumifikován hluboko v Královských pohřebních halách, kde sni svůj hanebný sen prokletých, ale na věčný odpočinek se přes řeku Duad vydat nemůže. Jeho sen je tak silný, že přechází i do světa živých jako neléčitelný černý mor. Lidé tedy umírají na ohavnou nemoc nemaje ani dostatek vody, ani dostatek světla, protože Usemare Ankhopot v dychtivé pomstě uzamkl životodárné paprsky Ra do truhly zvané Schránka Ra a uložil je hluboko pod Chrámem Sklizně. Kamenné proroctví pohíbené po mnoho let pod mramorovým obeliskem uprostřed pouště hovoří o skupině hrdinů z cizích zemí, která může prokletí zrušit. Jen Isis však ví, kde je těmto ztraceným duším konec, snad zhylnou rukou Senmetovou, snad to byl Amen-khep-shu-ef, Menenhetet, Rama-Mečiar?

Dobré duše v SSI se snažily seč mohly a nebezpečně nabořily přísloví 'Nikdo není neomylný' tím, že své duchovní dítko vypustili do arény hráčů téměř bezchybné, vesměs bezvadně funkční. Bývá nepsaným zvykem, že sebelepší hra se občas zamotá nožky upletené z bitů a dojde na tlačítko reset (luxusnější hry počítač zresetují rovnou). STONE PROPHET neškobrtá. Ani v programu, ani v příběhu, ani v logice problémů, v ničem. Tím si vyškemral dalších bodík k dobru v našem novém hodnocení. Znáte ten pocit, jak se tak někdy člověk proplétá mezi vyřvávajícími araby a vietnamci na holešovické burze, některé stánky působí dojmem, který nelze nazvat jiný než „tuzexácký“. Na rozdíl od rozšklebených stánků nechutných cikánů působí ony tuzexácké oázy jako úhledný koutek, který je hoden útraty většího množství peněz i přesto, že v něm najdete naprosto stejné zboží jako všude jinde. Přesně takový pocit má člověk ze STONE PROPHETu. I když jeho prostřednictvím SSI prodává takřka stejný druh RPG jako všechny ostatní firmy, celková vizáž je natolik okouzlivá, že hru prostě musíte mít, musíte ji hrát. Na podobném principu to funguje i na diskotéce, ale proč uvádět další příklad, když první vrchovatě stačí, ne? Jestli se mnou nesouhlasíte, jste zvaní do krematoria hl. m. Prahy na slavnostní zpopelnění za zvuku vrčících motorových pil a abyste si také trochu oddechli od tíživé atmosféry Starověkého Egypta: někde jsem četl veselý článek slavného patologa o případu sběratele novin, který byl nakonec hromadami novin, jež si nashromáždil v bytě, zcela zasypan a na jeho smrt se přišlo až po několika měsících, kdy rodině pod jeho bytem začaly prosakovat červy stropem a padat coby koření do jídla, ha, ha! Není nad správnou relaxaci, že?

K oné „tuzexáckosti“, o níž jsem se zmiňoval, napomáhá hromada drobností, jež jednotlivě nepůsobí nijak zvlášť převratně, ale v množství v jakém ho najdete ve STONE PROPHETu, pomáhá udržovat hráčovu pozornost. Například svitky. Všude jich je jak

toaletního papíru mezi smřčky za koupalištěm. Čtením svitků můžete ztrávit spoustu času a nebo také nemusíte, ale přijmete tak o některé důležité informace. Kromě svitků nacházíte také papýry s mapkami (jeden z nich vidíte na obrázku). Dalším příjemným zpestřením je nádherné zpracování kouzel, např. kouzlo True Seeing falešné stěny neodstraní úplně, ale nádherně je zprůhlední, jak to můžete vidět na obrázku s útočící kobrou. Teleportační kameny usnadňují pohyb Har'akirem a je bezvadné, že se jimi můžeme teleportovat odkudkoliv, tj. máte-li na kaňku v hlubině dungeonu, přetřete kámen a šup - jste na povrchu zemském u vyschlé studny. Zpátky ale musíte vždy putovat pěšky, protože kameny vás 'vozí, jen na povrch. Rama-Nefru.

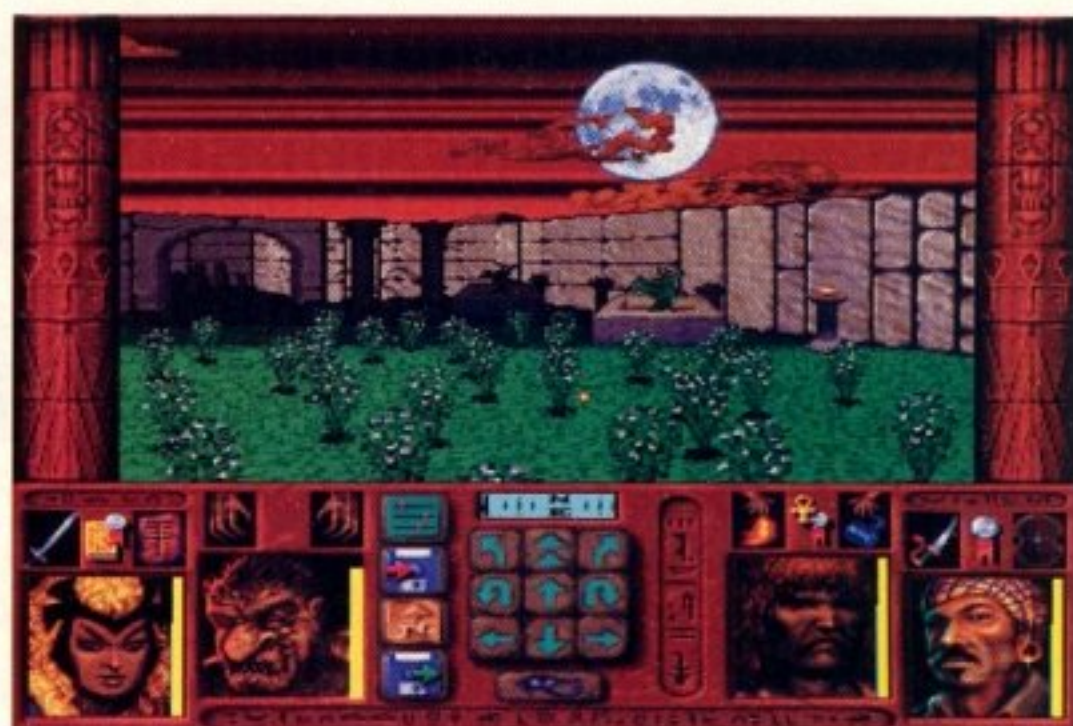
Mumie. Zubožené parodie na život, které zběsile touží po lesku světa, ve kterém něco znamenaly. Duše navždy lapené v trouchnivějších schránkách těl, jež se dosud nevzpamatovaly z šoku poznání, že jedině jejich Ka opustilo svět živých, zbylých pět článků života zůstává zatím připoutáno k mumifikovanému tělu. Na povrchu zdánlivě v pořádku, ale uvnitř shnilí, mlčky pozorují, jak v nich rozkvétá květ smrti, to jsou oni, bývalí lidé zaseklí mezi lávou ledu a lavinou žáru, trpící vzpomínkami na život a na okamžik smrti. Ze smrdoucích hlubin podsvětí už Aker a Sah natahují pařáty po jejich zatracených duších, které nejsou schopny vystoupat po žebříku života směrem k novému počtu. Rama-Mečiar. Prostor se zužuje, čas hromově praská ve švech, entity bytí se melou ve víru bouře, kde božství obcuje s masem světství... Luxusní restaurace osvětlená umělými svícný. Podivín v džínách bere do ruky opatrně talíř s polévkou a zamyšleně si jeho obsah vylévá na hlavu. Ze všech stran se sbíhají čišníci. Podivín před nimi uctivě smeká talíř z hlavy. Pohoda. Už jsme zase v přítomnosti. Ten podivín je

mimochodem jeden nejmenovaný člobrda z časopisu Score, ale o to nejde, hlavně že jsme zpátky v devadesátém pátém.

Jestli vám po našem posledním výletě není zrovna nejlépe, hodte do sebe penisilin, oh-oh, penisilin a čas to urovná. Grafika: malíři vykreslili interiéry Egyptských obydlí a kobek způsobem hodným zvláštní pozornosti. Jejich prstíky doladily digitálními štětky ty nejmenší detaily, stěny pokryly hlínkovými freskami, amfory a vázičky pokreslily stádečky hieroglyfů. Každá stěna se ani zdálky neostýchá odhalit prasklinky svého stáří, velké kameny v popředí hrdě nesou tváře bohů a podobenství zesnulých knězů. Poušť se třpytí závěsemi do běla rozpálenými zrny písku, se západem ale slunce mění svou tvář do temné rudého odstínu vychládání a v hodinách nočních spí temně nachovým spánkem. Velice jemně jsou načrtnuti též obyvatelé vyprahlého světa Har'akir, jejich kůže je vysušená větrem, jehož každý závan s sebou nese droboučké jehličky písku kreslící vrásky času okolo úst a očí. Hrůzy ztrvdle tmou a hloubkou královských kobek do beztvareho čekání odhalí světlo vašich luceren v celé jejich oplzlé kráse. Věky tiché nečinnosti v nich vzbudí touhu po krvi, seschlé pařáty se za těžkého pukání ob vazů roztáhnou do ostrých,



Dlouhé ruce, krátký rozum, kolegové mého trolla jsou obrovití, ale nemotorní.



Tahle kočička se se mnou kočkovala až do mé úplné demise. Teď už se ale nekočkuje, drží ji kouzlo Hold Monster (vlevo). Původně písčité a opuštěný Chrám Sklizně se takhle nádherně zazelenal, když jsem přinesl Vodu růstu ze Sethova chrámu (vpravo).

chtivých květů a půjdou směrem ke světlu ubít váš drzý život zpět do prachu a ticha. A bojte se, až je spatříte zblízka. Štětce autorů zachytily každou podrobnost jejich ohavných těl - puklou bandáž, nabroušené drápy jejichž ostří jsou tak tenká, že propouští paprsky světla, vyhřezlé kosti nesoucí s sebou ke třpytu vašich vypoulených očí cáry zahřívající kůži, oči vytekající a zaschlé na začernalých lícních kostech jak převarovaná pukavá vejce, zpuchřelé jazyky zkroucené ve smrtelném výkřiku bídy a zoufalství. Rama-Nefru aneb plynulý přechod...

Mnoho úst již poznalo početí, zrození, polibky, bídu a rozklad v prach, ale prorocí vyryté

v mramoru v chrámu pod svatým obeliskem stále přetrvává. Nabízí svoje poselství všem, ale nikdo po něm netouží jen nemrtvé mumie vytřeštěné ve své nekonečné smrti občas zatápnou ve tmě a vydrolí na žulu svůj stoletý prach. Dříve byly jejich obvazy měkké, teď tvrdě šustí a vyprahlou kůži. Konečky prstů se jim vydrolily do shnilého prachu, jen vyztužený papyrus drží jejich rukou tvar. Opodál přihlíží žena navždy kající své mrtvé dítě jehož seschlá ústa jsou něžně přilážena ke kamenně naběhlé bradavce. Erotica. Rama-Husák! Křeče prostoru řvou jekem šílenství. Čas teče všude kolem jak roztavené zlato do krku mučeného... Helena Vondráčková dřepí na malovaném džbánu, Jirka Schelinger vykuckává bělavého haluba a Lubomír Štrougal se líbá s ruským mužikem Kosiginem. Špatná doba! Rama-Mečiar. Šum miliard vyřčených slov vylétá z hlubin zašlých věků. Ohniví ptáci se odlamují od fantazie umírajících poetů a křepčí s múzami v opilé oslavě volnosti...

...uff, po menších trablích jsme zase doma.

Hra, o které si už tak dlouho něžně štěbetáme skrývá mnoho zajímavých věcí, jejichž totální výčet se ani nebudu snažit dávat dohromady, snad jen něco letem světem: rozbíjení váz odhaluje předměty, speciální předměty

jako třeba části pečeti, jež máte složit se skládají v inventáři, aby nezabíraly místo, naberte-li do party trolla má svoji specifickou obrazovku i brnění, nepije vodu a unese velkou spoustu věcí. Množství speciálních předmětů je ohromné - od helem neviditelnosti po zahnuté šavle „Samosečky“. Po vypití létacích nápojů či zakouzlení formule FLY můžete plynule létat, propuštění členové party se vždy dají opět najímat. Hru je opět možno ukládat na svíznou pozici RAM a rychle ji z ní nahrávat. Hudba ozvučující STONE PROPHET je skvělá, kdyby něco takového prokazatelně existovalo, nazval bych ji „klasickou Egypťskou hudbou“, ale ještě lepší jsou zvuky, které způsobí, že letí-li na vás zezadu kouzlo Bouře Blesků, víte to dávno předem a dáte se včas na útěk, aniž byste se vůbec otočili. Všechny dialogy jsou nádherně namluveny, dokonce i ústa zasazená ve stěnách vám radí různými hlasy. Napětí v podzemních chodbách dále stupňuje občasně šeptání kradmých hlasů, jehož zdroj nikdy nedokážete přesně určit. Řvy nepřátel jsou krev-tuhnoucí, FX kouzel snad nemá období - bouřka skutečně zní jako bouřka, vítr jako vítr, oheň syčí a praská jako oheň...

Odděleně bych se rád zmínil o struktuře podzemních dungeonů. Kdo z vás hrál buď MENZOBERANZAN nebo ELDER SCROLLS, jistě ví, co to jsou zbytečně rozsáhlé podzemní prostory. Jsou to místa, kde po celé hodiny bloumáte, aniž byste narazili na cokoli zajímavého. STONE PROPHET je naštěstí pravým opakem tohoto fenoménu. Jeho dungeony jsou co do rozlohy menší, řekl bych semknutější tak, že v nich neustále nacházíte něco zajímavého nebo nějakou originální překážku k zamyšlení. Nikdy se nestane, že jen suše masíte nepřátele a jdete a jdete a jdete. Podobným způsobem si úspěšně zajišťoval pozornost hráčů i legendární DUNGEON MASTER (Score 14, 92%). Rama-Nefru!

Šustot hadů, blízkost jejich jedu, uštknutí, malátnost, konec všeho, ani tělo z člověka

nezůstane, jeho nečistou světskost odstraní bodavé jehličky písku, které z něj brzy vytvoří nádherný květ smrti s bělostnými kostěnými lístky. Putujeme pouští na sever do míst, kde by podle mapy měla být do skály na konci soutěsky vytesána Pohřební hala králů. Včera jsme našli manžela ženy truchlící ve vesnici napůl zasypaného v písku. Černý mor mu ražeřral tkáň i rozum, přesto si muž vzpomněl na svoji ženu a dal nám pro ni balíček se skrovným živobytím. Jakmile jsme muže ztratili z očí, balíček jsme rozbaliili a vyžrali. Nebyl to žádný roh hojnosti, spíš jen několik drobností, ale přišly vhod. Když bůh dá, najdeme v síních králů Ankhepota a zničíme ho, pak se snad budeme moci vrátit do našich krajů. Rama-Mečiar.

Závěr: STONE PROPHET je a) nutnost pro každého milovníka dungeonů,

b) příležitost pro zatím nečinně okounějící hráče s dungeony začít na skutečně kvalitní úrovni a

c) skvělá hra nehledě na její styl. Bod C je sám o sobě explicitní, takže není co dodat a já se loučím. Někde „vzadějš“ v tomto SCORE ze znovu setkáme u dalších recenzí, takže zatím, Ciao.

Andrej Anastasov



Hra se pochopitelně sama mapuje a to stejným systémem jako původní Ravenloft, tento systém byl už sám o sobě tak dokonalý, že nebylo třeba dodávat nic nového (výše). Ta zvláštní potvora, která je „trochu“ jiná než všichni ostatní je troll. Seznamte se (níže).



Název hry:	STONE PROPHET
Výrobce:	DreamForge
Distributor:	SSI
Minimální konfigurace:	
CPU:	386 - 40 MHz
Paměť:	4 MB
Hard disk:	25 MB
CD-ROM	

SCORE VERDIKT:

Názorný důkaz toho, jak hra ve starém RAVENLOFT / MENZOBERANZAN kabátě může dostat úplně novou tvář v orientálním prostředí. Klasický RPG dungeon pro všechny!

8/10

Frontier: First Encounters

**SECTOR 0,4
ALIOTH SYSTEM
ARGENT'S CLAIM
NEW ROSSYTH
12-JUL-3254
10:38:26**

„Zatracenej život, já se na to vykašlu, sakra! Před padesáti lety jsem se nechal hibernovat, všechny prachy jsem si schoval, tu nejlepší loď jsem měl, a teď? Darmo mluvit! Probudil jsem se do úplně jiného vesmíru, chudej jako kostelní myš a na moje hodnosti už taky všichni zapomněli. Zatracenej život blbej...“



CD-ROM verze obsahuje také desítky digitalizovaných herců, které si naštěstí můžete vypnout!

Dobře, dobře, shora uvedené lamentování je asi to jediné, na co si u hry FRONTIER: FIRST ENCOUNTERER můžeme stěžovat. Ano, je to smutné, ale opravdu není možné použít pozici z předchozího dílu hry FRONTIER (SCORE 2, 90%), a tak jsou si ve FIRST ENCOUNTERS všichni rovni, stejně jako v jednom nejmenovaném společenskopolitickém zřízení. Na nic jiného si ale asi stěžovat nemůžeme.

„Tak já se na to můžu vykašlat, začít se vším od začátku! Začal jsem normálně s obchodováním jako minule. Dostal jsem sice trochu jinou loď, ale když

jsem se vrátil na svoje starý obchodní trasy, přišel jsem na to, že se vůbec nic nezměnilo, a tak jsem vydělával peníze jako nic - bezpečně, rychle a spolehlivě (na trase Barnard's Star - Sol). Za chvíli jsem měl na lepší loď a na lepší a na lepší... jako obvykle a řeknu vám, nic úžasného...!“

Ale to je v naprostém pořádku - na obchodování se od minule nezměnilo vůbec nic. FIRST ENCOUNTERS, stejně jako FRONTIER obsahuje celý vesmír plný slunečních soustav v různém stupni rozvoje, mezi kterými lze (mimo asi stovku dalších věcí) prostě létat, nakupovat a prodávat zboží - prostě obchodovat. Kromě toho, že od předchozího dílu uplynulo padesát let a některé soustavy se změnily, obchodování zůstalo stále stejné, to je v naprostém pořádku. Ostatně - co by se na tak dokonalém systému dalo změnit?

„Dyt' to povídám, tohle obchodování mě taky začalo moc rychle nudit.

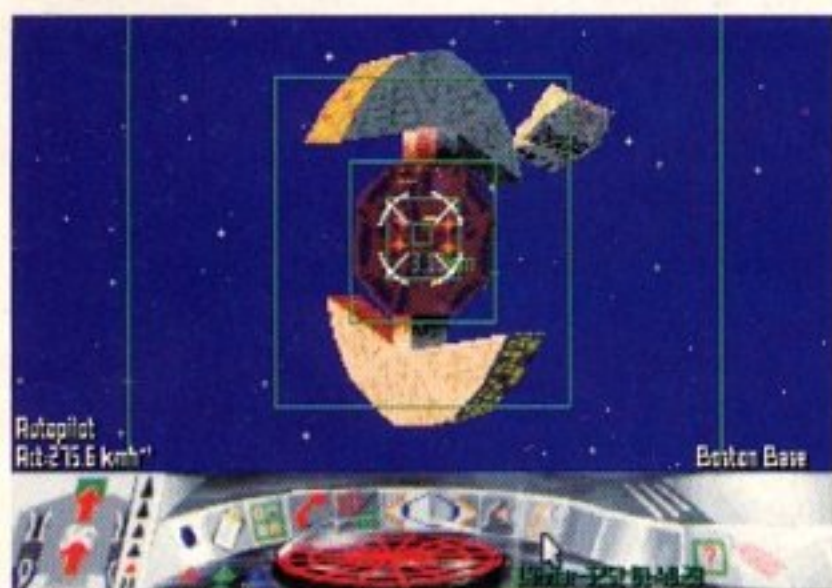
ni, vesmír se změnil k nepoznání! Nejen to, že se tady hemží mnohem víc raket a člověk si může pořádně vybrat, ale navíc to všechno mnohem líp vypadá - třeba některé kosmické základny a orbitální města jsou mnohem propracovanější a taky se víc pohybují - nejen že rotují okolo vlastní osy, ale i jejich obytná ramena se otáčejí, aby udržela gravitaci - je opravdu na co se dívat! Ale ve vesmíru to nic není - co teprve na planetách, to je pane pohled!“

Do grafického systému, který byl už v případě hry FRONTIER šokující, bylo vynaloženo obrovské úsilí, jehož výsledkem je dokonalý trojrozměrný model CELÉHO VESMÍRU, se slunečními soustavami, planetami, měsíci i orbitálními základnami. Uvážíme-li, že je vše tvořeno vektorovou grafikou pokrytou texturami, musíme autorům složit hlubokou poklonu! Na první pohled udeří do očí propracovanost povrchu planet - nejen že jsou již tvořeny elipsoidy namísto koulí, ale úroveň propracovanosti jejich povrchu je šokující - planety jsou tentokrát již plastické, s horami a údolími k prozkoumávání a studování! Uvážíme-li, že těchto trojrozměrných objektů je ve vesmíru FIRST ENCOUNTERS několik desítek tisíc...

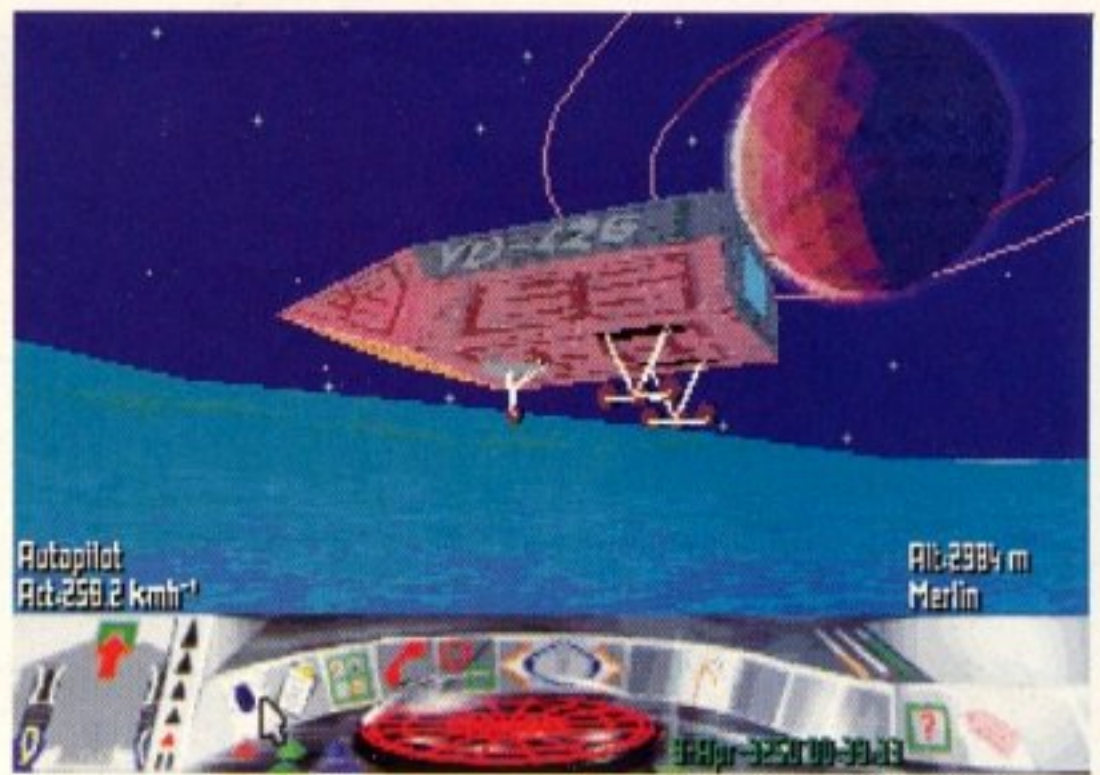
„Tak a když jsem se vynadával na svět okolo, začal jsem se o něj taky trochu zajímat. Pořád zůstalo starý dělení světa na Federaci a Impérium, ale přibyla ještě neutrální Aliance, kde jsem se taky probudil. Po padesáti letech už není politická situace tak napjatá a i když si

všichni dělají naschvály, už nejsou ve válečném stavu. A jak to všechno vím? Jednoduše - na každý kosmický stanici je už novinový stánek, kde se prodává pět druhů novin - Federální, Imperiální, Hraniční, Bulvární a Vědecké - všechny vycházejí až na výjimky pravidelně a dočtete se z nich všechno - tady třeba píšou o mně - vidíte - Outsider vyhrál kosmický závod!“

Systém novinových informací je obrovskou změnou a vylepšením oproti prvnímu dílu. Díky tomu má totiž hra už KONEČNĚ svěbytný příběh, který se sice odvíjí nezávisle na hráčově činnosti, ale do kterého je možné v nejrůznější míře zasahovat. Je příznačné, že v různých novinách jsou různé události popisovány odlišně a hráč si musí vybrat, které z nich jsou pravdivé. Informace v novinách jsou velice užitečné a mají úzkou souvislost s děním ve vesmíru. Přečtete si o občanské válce a poletíte obchodovat se zbraněmi. Dočtete se o vraždě vysokého politika a přijmete misi na chycení vraha. Dozvíte se o experimentálním letu nové lodi a pokusíte se ji získat pro sebe. Kouzlo hry spočívá v tom, že všechno tohle můžete, ale také vůbec nemusíte dělat! Naprostá svoboda spočívá v tom, že můžete jako obvykle obchodovat, plnit řadové mise nebo se stát pirátem a nechat vesmír, ať se o sebe postará, anebo se budete aktivně účastnit



Přistávání do kosmických doků bylo v ELITE peklem, ale tady s autopilotem je to ráj (nahore)! Země, stará dobrá Země. Na rozdíl od terraformovaného Marsu až ale dávno nevypadá jako ta naše Země. Daň z pokroku (vlevo)! Při pohledu na zelenomodré planety z oběžné dráhy musíme uznat, že grafika doznala značných vylepšení. Tohle je Mars, pro pořádek (vpravo).



Do hvězdné mapy přibily i vyznačené obchodní trasy - ne že by nebylo lepší hledat vlastní (vlevo nahoře)! Naše sluneční soustava za pár tisíciletí. Změny jsou ale patrné již od minulého dílu. Pokrok se nedá zastavit (vlevo). Vodní planeta Merlin v systému Ross 154 už vypadá opravdu vodně (vpravo)!

I technicky je o co stát, přibily i barvitě a efektní exploze a lodi jsou mnohem propracovanější! Navíc přibyla při letu některá vylepšení - je možné nastavit autopilota kliknutím na název cíle na hlavním výhledu, zaměřování je rozděleno na dvě části (zaměřování cílů pro autopilota a zaměřování bojové) a je mnohem jednodušší a další a další vylepšení"

Do letového systému bylo vynaloženo obrovské úsilí a výsledkem je jeden z nejlepších a nejosifikovanějších kosmických simulátorů všech dob, strhující svou hloubkou a propracovaností. Uvážíme-li, že v celém vesmíru FIRST ENCOUNTERS platí fyzikální a astronomické zákonitosti (planety nejsou statické, ale pravidelně se pohybují, působí tady síly gravitace a setrvačnosti atd.), můžeme hru bez okolků doporučit i milovníkům astronomie -

- nemusíte vůbec bojovat, stačí létat a prozkoumávat vesmír, který tady funguje tak, jak má! Přidáme-li k tomu hru jakou FIRST ENCOUNTERS je, máme před sebou opravdu malý zázrak.

"Jestli bych měl říci něco na závěr, tak snad jen to, že mě to baví pořád stejně, i po padesáti letech. Je tady toho tolik nového, že člověk zapomene na to, co bylo předtím a pustí se do všeho znova. Navíc je na co se dívat. Zkuste si to sami - uvidíte"

Nebyť příběhu, který ve hře je, asi by to nebylo ono, ale díky dějové linii, do které je možné zasahovat a libovolně ji měnit, je FIRST ENCOUNTERS rozhodně důstojným partnerem svého předchůdce. Kromě zlepšeného grafického systému zde najdeme i některá další technická vylepšení (digitalizované tváře na základnách a skutečně dokonalou hudbu pro vyšší zvukové karty). Sečteno a podtrženo - pro fanoušky ELITE a FRONTIER neexistuje jiná možnost a ti ostatní by se měli konečně vzpamatovat a uvědomit si, že tohle je to pravé!

Jan Eisler

veškerého dění a stanete v jeho středu!

"Přečetl jsem si všechny noviny a dal jsem se na pořádnou práci - nějaký obchodování mě už dávno nebere. Brzy jsem zjistil, že je tady mnohem větší legrace a zábava, než před padesáti lety. Mise jsou obrovsky různorodé a pestré - od doručování malých věcí přes dopravu cestujících, nájemné vraždy, fotografování vojenských cílů, ničení pozemních budov až po speciální tajné mise, které zahrnují výpravy do neprobádaných teritorií a kontakty s tolik diskutovanými Thargoidy..."

FIRST ENCOUNTERS, jak název napovídá, obsahuje další

(ale rozhodně ne první, protože k těm prvním došlo před deseti lety ve hře ELITE) setkání s tajemnou hmyzí rasou Thargoidů. I v tomto případě je pro hru charakteristické, že vše záleží jen na vás - jistě můžete zůstat u obchodování a nechat Thargoidy jejich osudu, ale pokud se do děje aktivně zapojíte, nemine vás nejen setkání s nimi, ale dokonce i možnost pilotovat jejich loď!

"No jasně, že se člověk dneska nevyhne troše toho střelení. Když si nedáte pozor a skočíte mezi piráty, je s vámi amen. Když se ale naučíte pořádně střílet a používat vybavení lodi, jsou boje ještě zábavnější než minule!"



Roztomilým vylepšením jsou také ručně kreslené kresby interiéru lodi na pozadí „inventory“ obrazovek (vlevo). Některé kosmické lodi, které od minulého dílu přibily, mají skutečně odvážný design (vpravo nahoře). Provoz v kosmu není nikterak řídký - transportéry a nákladní lodi se střídají se stíhačkami a bojovými koráby - člověk se musí umět otáčet. A to tady ještě nebyli Thargoidi (vpravo)!

Název hry: **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**

Výrobce: **David Braben**
Distributor: **GameTek**

Minimální konfigurace:
CPU: **386 DX - 25 MHz**
Paměť: **4 MB**
Hard disk: **12 MB**
3,5" / CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Pokračování legendy, které obsahuje vše, co má mít kvalitní hra. Vylepšený systém, zdokonalený příběh, zlepšenou grafiku a nádhernou hudbu. Nutná koupě všech ELITE fanoušků!

8/10

Magic Carpet: Hidden Worlds

Přes čtvrt roku to Bullfrogu trvalo než dali dohromady datadisk ke geniálnímu **MAGIC CARPETu**. Stálo to čekání opravdu za to?

Po nepříjemném fiasku s disketovou verzí **MAGIC CARPETu**, kterou Bullfrog bez zjevného důvodu vydal až čtvrt roku po verzi CDčkové vychází CDčkový datadisk **Skryté Světy**. Jak název „datadisk“ napovídá, k jeho spuštění budete potřebovat původní hru. Nejedná se o žádnou novou hru nebo něco podobného - datadisk je skutečně obsahuje JEN pětadvacet nových úrovní s trochou nové grafiky. Abych řekl pravdu, očekával jsem trochu víc, ale asi jsem si od přídatku k zatím jedinému kandidátu na roku 1995 sliboval příliš mnoho.

Hned na začátku malé upozornění: komu z vás připadaly zóny třicet a výše v původním **MAGIC CARPETu** (Score 13, 92%) příliš komplikované, nechtě předem zapomene na **HIDDEN WORLDS**. Už první úroveň tohoto datadisku mi dala pořádně zabrat, hrál jsem ji přes hodinu a to jsem původní **MAGIC CARPET** dohrál až do konce! Druhá úroveň byla šilena a pipal jsem se s ní hodinu čtyřicet minut! Jak vidíte, jedno definitivní konstatování z toho můžeme udělat a to, že tento datadisk určitě zabaví všechny z nás, kdo se zastavujeme na rohožce před dveřmi, houpeme se v kolenou a k údivu ostatních si Broukáme VZZUMM na hodně dlouhou dobu. Zde by recenze mohla vlastně končit gratulováním Bullfrogu, protože úloha datadisku byla jednoznačně splněna - příznivci původní hry si jeho zakoupením zajistí zábavu na dlouhou dobu. ALE má to své ALE.

Mé skromné JÁ se určitě počítá mezi velké příznivce **MAGIC CARPETu** a přesto jsem **Skrytými Světy** nebyl nadšen tak, jak by se dalo očekávat od někoho, kdo zmíněnou rohožku přede dveřmi samým očekáváním bezmála prodřel. Na první pohled se člověku zdá, že u **HIDDEN WORLDS** zažije něco nového. Datadisk je situován do zasněžených pustin, které musí mladý mág na koberci sjednotit stejně jako v předchozí hře. Po několika dnech hraní jsem ale zjistil, že kromě zasněžených kopečků,



šedo-černě zbarvených zámků, několika nových domečků a jednoho druhu stromčku je všechno úplně stejné jako v **MAGIC CARPETu**. Z ostatních věcí přibýlo jen kouzlo „Samonaváděcí meteor“ (Homing Meteor) na úkor Ohnivé Stěny (Flame Wall). Tento meteor je v podstatě totožný s Ohnivým Meteorom z původní hry až na to, že strefí cíl i za rohem a je o něco slabší. A to je z novot všechno. Grafika se časem okouká, kouzlo se zažije a jsme opět v původní



hře, což se mi dvakrát nezamlouvá. Většina datadisků či samostatných scénářů k ostatním hrám jako je **DEFENDER OF THE EMPIRE** k **TIE FIGHTERu** nebo **TITANS LEGACY** k **BATTLE ISLE II** se snaží odlišit od původních dílek jak příběhem, tak i větším množstvím různých serepetiček proto, aby udržely pozornost hráčů. U **HIDDEN WORLDS** tomu tak není, a to jen a jenom proto, že datadisk Bullfrogové prostě odflákl. Všechny přišery jsou stejné, hudba a zvuky - stejné, dokonce jména oponentů jsou stejná. Z neznámých důvodů už nevznikají ona efektní spáleníštata na místech, kam do sněhu

dopadne vaše ohnivá koule a hra opět nepodporuje **Gravis Ultrasound**. To jsou ale jen takové hlouposti. Horší je, že v **HIDDEN WORLDS** najdeme několik nepříjemností, které vyloženě kazí hru.

Celá nepříjemná záležitost se točí okolo mapy a orientaci v ní. Zatímco v původní hře blikaly vaše roztroušené kuličky many jako bílé tečky na zelených, hnědých a modrých terénních oblastech, na datadisku bliká bílá mana na bílém sněhu. V normálním rozlišení jsou sice špatně viditelné, ale dají se rozpoznat. Bohužel ale v rozlišení SVGA je mana téměř neviditelná, což je velký průšvih. Výsledný efekt je takový, že vidíte pouze manu „tmavších“ kouzelníků aneb útočit na hrad modrého kouzelníka na hladině mořské se nedoporučuje. To samé v bledě-šedém se stalo se zobrazením zámků s tím, že problém je markantní i v normálním rozlišení. V původní hře byly zámky bílé a na mapě je označovaly bílé čtverce. Když byl zámek zničen, zůstal po něm čtverec černý. V **HIDDEN WORLDS** jsou zámky černé a mapa je tedy ukazuje černě. Ovšem je-li zámek zničen, má spáleníště stejně černou barvu jako „živý“ zámek, takže musíte rozeznávat „živé“ zámky podle vlaječek. Ovšem je-li ve hře osm kouzelníků, kteří si zámky





navzájem ničí, na žádné podobné zkoumání mapy není čas - člověk je rád, že přežívá. A to samé v bledě-vyšumněle-osmahlém se děje v podzámcích se stavbami lidí, u nich rovněž nerozpoznáte, ze kterého domečku vám vlastně jde mana a ze kterého jde dým. Nejhorší ze všeho je ale neviditelnost koster kouzelníků. Obarvením kostry kouzelníka, jak už jste jistě vystudovali ze strategie v minulém čísle, získáte všechnu jeho manu válčí se mimo zámek pro sebe. Pokud vás někdo zabije, první, co byste měli udělat je letět „nabarvit“ svojí kostru, abyste získali svou manu zpět. Potíž nastává v případě, že jste byli skoleni na sněhu. Sníh je na mapě bledě šedý. Tečka označující vaši kostru je také bledě šedá. Po několika minutách hledání zjistíte, že jste našli leda tak sníh. A ten si můžete maximálně nacpat do uší.

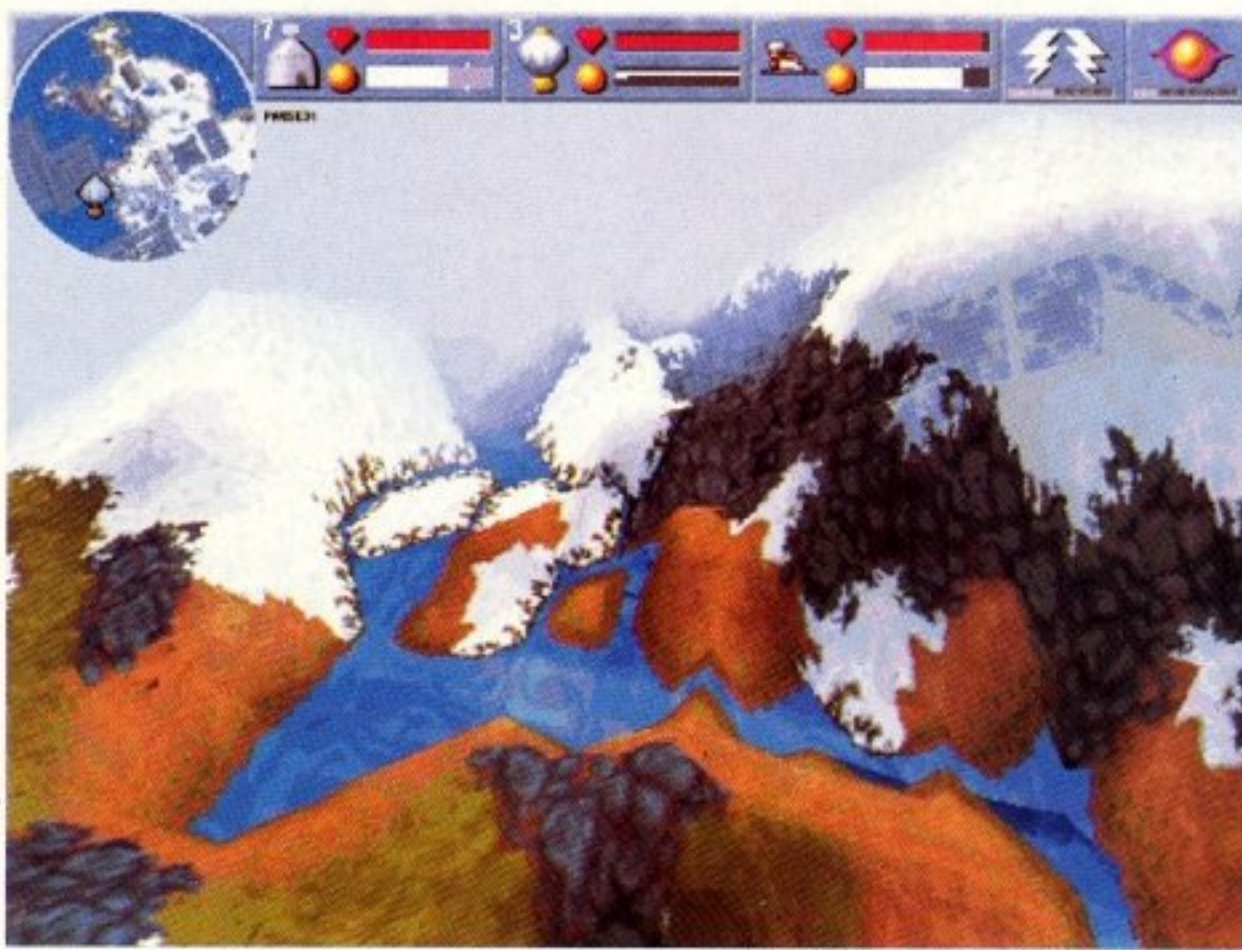
K večeru třetího dne hraní se začala projevovat záhadná vlastnost MAGIC CARPETU - i přes svoji repetitivnost mě hra chytla. Můžu si tu kecat cokoli o menších vadách s mapou a o tom, že v HIDDEN WORLDS vlastně není nic nového než v původním produktu, ale výsledek je stejně tentýž jako u MAGIC CARPETU - nelze vstát od monitoru. Prostě mi skláplo a jel sem a jel sem a jel sem. Až doteďka, kdy píšu recenzi jsem od toho nevstal. Datadisk, nedatadisk, MAGIC CARPET je a bude tvrdou herní drogou, což musíme přijmout jako fakt.

I když se nacházím teprve v úrovni třinácté, z prospektů vím, že hra čítá všechno vsudy 25 levelů, což odhaduji tak na dva týdny nefalšované zábavy máte-li zájem o nějakou tu mozkovou mrtvici, můžete hru skolit i za týden.

S potěšením vám mohu oznámit, že když už nic jiného, tak alespoň design úrovní opravdu je originální a nedostatek novot úspěšně kompenzuje. Nejvítanějším okořeněním je ale inteligence nepřátel. Nepřátelé totiž přitvrdili. Pořádně přitvrdili. V jedné z raných fází hry mi

jedna mrcha, myslím, že to byl Mahmoud, přivedl do zámku dva draky a rozzuřil je. Pak vypálil několik meteorů, rozloučil se sopkou a odteleportoval se pryč. Ze zámku na úrovni šest nezůstalo nic. Tomuhle přístupu si my s ICEm říkáme pracovně „čelendžing“, což je nejen čínský výraz pro nekrofilii, ale i anglické označení něčeho, co vás přímo vyzývá, abyste se s tím-čím pustili do křížku. Například na mě to skutečně zapůsobilo. Jakmile jsem se

vzpamatoval z rány pod pás, už jsem Mahmoudovi stavěl smrťáky na cimbuří, přihodil bouři besků a rozloučil se hubičkou Global Death. A podívejte se, jak se nám to zvrtilo - zpočátku se zdálo, že ten datadisk vlastně není nic moc a teď to vypadá, že je to bezva věc. Myslíte si, že už jsem se konečně zbláznil? Uh-oh, ale to snad ještě ne, ještě chvíli bych ve světě nor-málních rád dlel! Ale už to tuká na dveře hi hi, ha, ha, Uáááá!



Pár studených sprch to spravilo a hned je zase dobře. Mám vyhrnuté rukávy, což mi jednak připomíná, že už je zase ucpané WC a jednak, že jsem to chtěl všechno shrnout. To, že recenze vyzněla dvojsmyslně, byl úmysl autora. Teda jako můj úmysl. Dvojsmysl byl můj úmysl jako úmysl autora. Hi Hi he he. To chce klid. Dvojsmyslem jsem chtěl říci, že HIDDEN WORLDS skutečně JE záležitost pouze pro kobercové veterány. Pro ostatní lidi by to byly vyhozené peníze. Pokud dojde k tomu, že byste peníze skutečně vyhazovat chtěli, pak je raději noste k nám do redakce do speciálního „Fondu vyhozených peněz“, z něhož si budeme posílat pro pizzy, hamburgery a toaletní papíry, až vyjde DUNGEON MASTER II a my nebudeme schopni po delší dobu vstát od obrazovek. Tak nezapomeňte - HIDDEN WORLDS je pouze pro veterány. Ostatní necht nosit peníze do redakce SCORE do výše jmenovaného fondu. Mějte dobře, berušky moje. Uáááá.

Andrej Anastasov

**Název hry: MAGIC CARPET
HIDDEN WORLDS**

**Výrobce: BullFrog
Distributor: Electronic Arts**

Minimální konfigurace:
CPU: 486
Paměť: 4 MB
Hard disk: 10 MB

SCORE VERDIKT:

Exotická hostina pro tu hrstku nadšenů, která dohrála MAGIC CARPET a chce přídavek. Pro ostatní jen další z hromady datadisků.

7/10

The Daedalus Encounter

Důkazy, důkazy, důkazy - pořád chcete nějaké důkazy! Dobře, nemá to smysl - nebudu zapírat a dám vám je všechny najednou. Ty vaše důkazy!

Divné? Ano, povídání o důkazech v recenzi počítačové hry (i když dokázat že se ještě pořád jedná o hru taky nebude nic snadného) jistě může vypadat trochu divně, ale mezi námi - dokažte mi že to divné opravdu je! Ale dost. Pojďme se teď společně podívat, jak může počítačová hra, no dobře - hra, sloužit jako několikanásobný důkaz. Cehokoli.

DŮKAZ ČÍSLO 1: VSECHNO JDE, KDYŽ SE CHCE!

Je překvapující, jak „rychle“ projekt DAEDALUS ENCOUNTER, vzhledem ke svému rozsahu a propracování vznikl. Rychle v současném herním průmyslu znamená ovšem méně než půl roku, což DAEDALUS ENCOUNTER splňuje. Na rozdíl od podobných projektů tohoto druhu (PHANTASMAGORIA, I ITH HOUR pro názornost) byla výroba tohoto produktu až ďábelsky rychlá. Nebudeme dlouho chodit okolo hroké kaše a skočíme do toho rovnými nohama - DAEDALUS ENCOUNTER není, jak jste si mohli, ale také nemuseli všimnout, nic jiného než další hra s nálepkou, po jejímž shlédnutí se valně většině z nás dělá obvykle mírně nevolno. S nálepkou „Interaktivní film“, jestli to chcete vědět.

Každý pozorný čtenář SCORE jistě ví, že interaktivní filmy nemají u nás na různých ustláno. Ne, to je příliš mírná formulace.

Nelíbí se

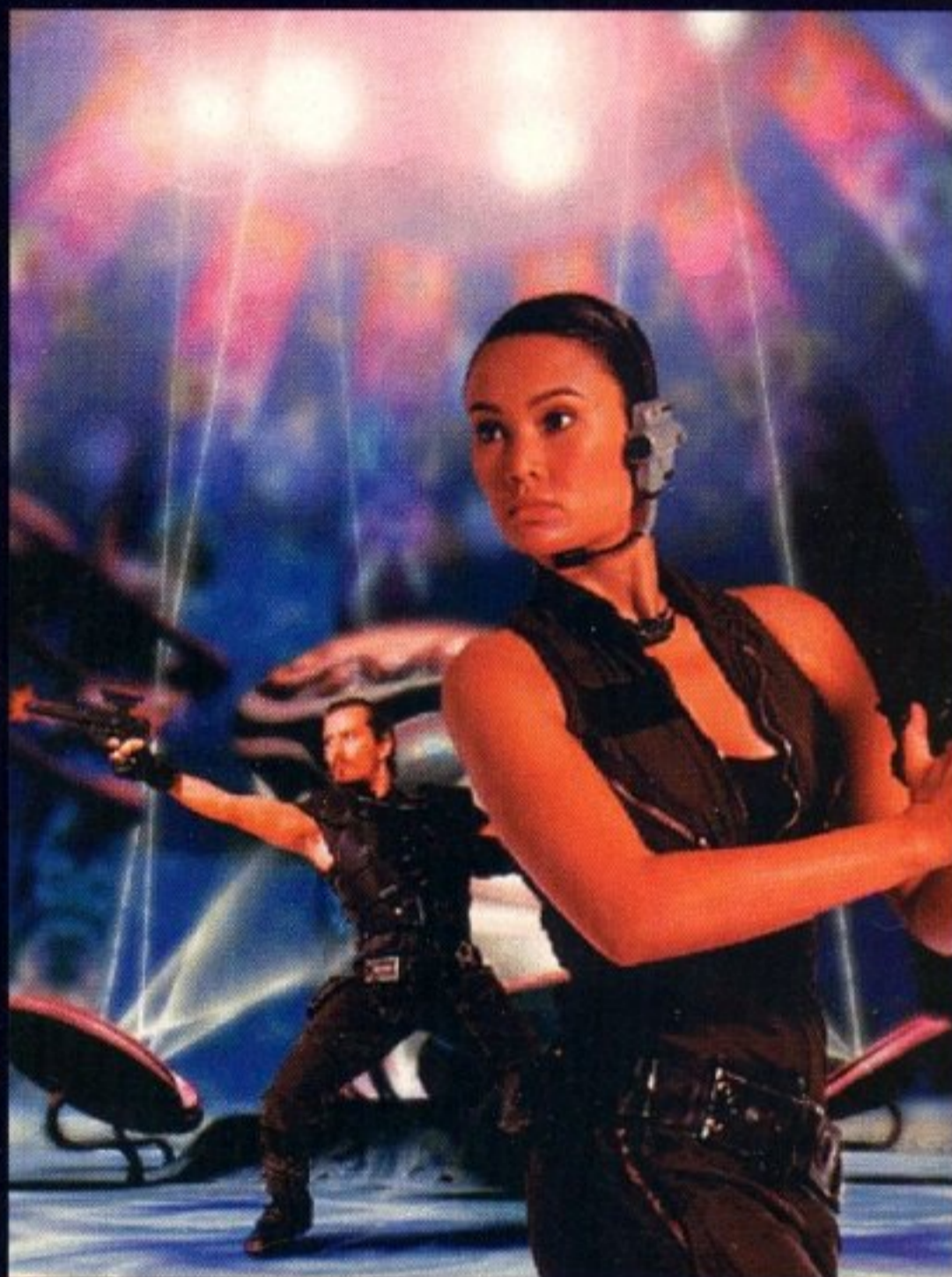
nám. Hm, to je takové divné... NENÁVÍDÍME JE! Za celou dobu existence domácí počítačové zábavy se totiž na povrch vyvalilo takové množství příšerných interaktivních filmů, že mezi nimi téměř zapadají ty skutečně dobré - třeba UNDER A KILLING MOON (SCORE 12, 90%), abychom byli konkrétní. Každý nový, jen trochu „multi-mediálně interaktivní“ projekt je proto očekáván se zatnutými zuby, vytřeštěnými očima a papírovým pytlíkem pro případ, že by se opakovalo něco jako IRON HELIX, DRUG WARS z novějších třeba dnes recenzovaný BLIND DATE - máte asi představu, ne?

Ten důkaz? Inu - THE DAEDALUS ENCOUNTER je nejen důkazem toho, že je možné takovýto produkt zplodit v poměrně krátkém čase ale, a teď přijde to velké překvapení - že něco takového, byť to interaktivní film, byť funguje pod Windows a byť má ty nejlepší předpoklady stát se dalším v řadě neúspěchů - je docela kvalitní a hrátelné! Ale ovšem, s jistými omezeními...

DŮKAZ ČÍSLO 2: TIA CARRERE JE KOČKA!

Přichází doba, ve které budou autoři a tvůrci počítačových časopisů muset trochu změnit či alespoň rozšířit svoji kvalifikaci. O tom není sporu. Zatímco dříve, a není to zase tak dávno, stačilo mít alespoň minimální zkušenosti s hraním her a posuzovat recenzované produkty z hlediska hrátelnosti, zábavy, případně technického provedení (alespoň ve SCORE určitě), dnes už to vypadá, že s tím nevystačíme a budeme muset fušovat do řemesla tvůrců filmových časopisů! Ne snad proto, že bychom chtěli chodit za filmy a recenzovat je (jedna stránka ve SCORE bohatě stačí), ale proto, že si filmy našly cestu k nám - přímo na naše monitory. Tím ovšem vyvstává obrovský problém - z jakého pohledu máme hry hodnotit? Máme posuzovat odděleně herní filmy a odděleně jejich interaktivní části? Máme se dívat na kvalitu filmu a podle něj pozuzovat celou hru, anebo máme na film zcela zapomenout a soustředit se na hru samotnou? Teď babo (nebo kdokoli) rad!

Když totiž budeme posuzovat samotné „filmové“ součásti her, musíme sledovat jejich uměleckou a technickou hodnotu. Studovat herecké výkony, scénář, režii, střih... všechno tohle se v hrách dneška totiž uplatňuje. Většinou je to snadné, protože v takzvaných „Interaktivních filmech“ hráli do dnešní doby většinou odpudiví herci bez sebemenší známky talentu (vzpomeňte na hry AMERICAN LASER GAMES) a filmy samotné navíc většinou nestály za moc. Jenomže DAEDALUS ENCOUNTER je něco jiného - více než dvě hodiny filmu jsou nejen technicky dokonalou



Pokud jde o kvalitu filmu, hereckých výkonů a prezentace, není si opravdu na co stěžovat!

podívanou na profesionálně propracované fantastické prostředí vytvořené počítačem, vynikající animace a trojrozměrné, renderované obrazy, ale také podívanou na herecké výkony na skutečně špičkové profesionální úrovni. Přišel totiž čas, kdy se o postavách z počítačových her budeme bavit jako o filmových hercích: Mark Hamill, ten co hrál ve WING COMMANDERovi 3? Dennis Hopper, ten co hrál v HELLu? Tia Carrere, ta co hrála v DAEDALUS ENCOUNTER? Kam jen ten svět spěje!

Tia Carrere, a to se dostáváme k našemu druhému důkazu, je totiž nejen sympatická kočka (kterou snad každý z nás viděl v jednom z jejich filmů - Wayne's World, Rising Sun, True Lies), ale i velmi dobrá herečka -

- DAEDALUS ENCOUNTER je díky ní nejen kvalitní hra, ale také napínavá a zábavná podívaná. DAEDALUS ENCOUNTER může vystupovat jako film - napínavý, dramatický vědeckofantastický film s kvalitní zápletkou a profesionálními hereckými výkony! Za pozornost stojí nejen herecké výkony obou protagonistů, ale také způsob, jakým je film sestříhán - uvážíme-li, že je většina scén točena na „bluescreen“



Tia Carrere, a o tom není nejmenšího sporu, je opravdová kočka. O tom se nikdo nepře. Nikdo (vlevo)! Sluneční puzzle je roztomilou hádankou, ale není to nic, k čemu byste se chtěli znovu vracet. A tak je to se vším (vpravo)!

a veškeré kulisy přidávány počítačově, musíme pochválit profesionální koordinaci herců s programátory - ve hře skoro nepoznáte, že všechny objekty jsou tvořeny až dodatečně!

DŮZKAZ ČÍSLO 3: DA SE TO HRAT!

A to je překvapení ze všeho největší! DAEDALUS ENCOUNTER, abychom se konečně propracovali k jádru foxteriéra je tedy sci-fi filmem / hrou. Vaše role v něm je sice klíčová, ale rozhodně ne nijak záviděníhodná. V poledních dnech války s „jistou mimozemskou civilizací“ bylo vaše tělo mírně poškozeno a výsledkem toho se váš mozek ocitl v krabici na palubě lodi s vašimi bývalými spolubojovníky. Zatímco vaši přátelé se snaží žít se jak se dá ve vesmíru plném trosk z války, vaším úkolem je dávat na ně pozor. I když ne že byste měli jinou možnost. Po několika úvodních scénách se vaši přátelé po menší nehodě ocitnou na palubě mimozemského korábu, který shodou okolností:

- a) míří do nedalekého slunce,
- b) je prost bývalé posádky, hlavně proto, že všichni mimozemšťané jsou mrtví,
- c) je plný bytostí jménem Krinn - malých létajících potvůrek, které zabijí vše, co se dá!

Cílem je pochopitelně odvrátit zkázu lodi a cestou pochopitelně ochránit přátele, kteří se zčásti z neopatrnosti, zčásti protože nemají jinou možnost, dostávají do různých nebezpečí a problémů.

Všechno tohle je dosaženo prostřednictvím hry, která, a myslíte si o mně co chcete, není zase tak špatná. Jistě - 90% hry tvoří již zmíněné



Pád do slunce není rozhodně nic příjemného. Tomuhle ale můžete naštěstí zabránit. Snad (vlevo). Nejhorší na tom, je, že filmových scén, byť roztomilých, je tady víc než hry samotné. Jako obvykle (vpravo).

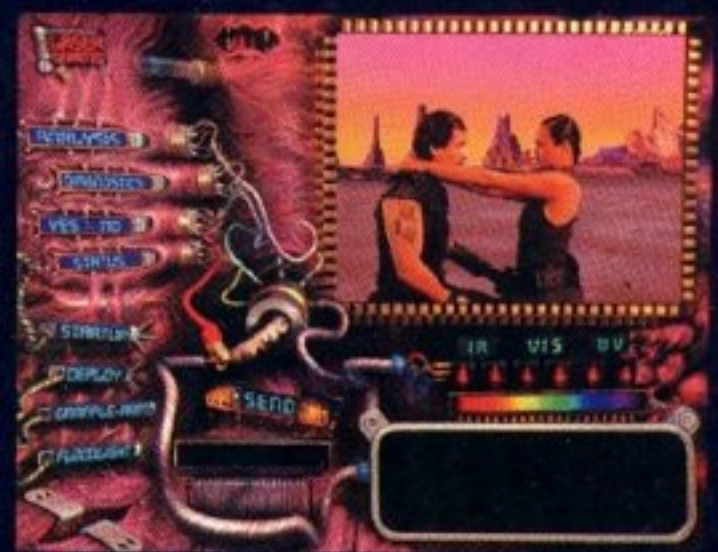
filmy a animované sekvence, které jsou ovšem překvapivě kvalitní, zábavné a rozhodně nejlepší, jaké jste kdy na počítači viděli. Zbývajících deset procent (v závislosti na zvolené obtížnosti to může ovšem být více než deset procent...) hry tvoří vlastní interakce. Ta spočívá v ovládní malé průzkumné sondy, která se spolu s dvojicí kosmických dobrodruhů vydává na cestu do neznámé lodi. Problémy a logické úkoly jsou poměrně různorodé - originálním nápadem je používání specifických světelných signálů k řešení hádanek a otevírání dveří. Mimozemská civilizace má totiž svůj vlastní jazyk založený na šesti barvách spektra - pokud jejich jazyk pochopíte, bude pro vás řešení všech úkolů mnohem snadnější. Není to však jen vysílání barev k otevírání dveří. Poměrně často se setkáte se zajímavými logickými puzzly založenými nejen na kombinaci již zmíněných barev, ale i nejrůznějších dalších fyzikálních principech. Hádky nejsou příliš obtížné na to, aby vás dlouho zdržely a díky možnosti nastavení obtížnosti je jejich řešení spíše zajímavým rozptýlením než problémem.

A ten kýžený důkaz - zahrajte si a uvidíte, že se budete příjemně bavit. Nejen u výborného filmu, ale i u logických hádanek a puzzlů, se kterými se v průběhu hry setkáte!

ROZSUDEK

Teď asi čekáte, že zakončíme konstatačním, že DAEDALUS ENCOUNTER je hrou, kterou byste si neměli nechat ujít, která stojí za zahrání, která by měla být ve sbírce každého správného hráče a podobné podbíživé řeči, které uvádíme u her, které si to zaslouží. I když si tahle hra pozornost zaslouží, doporučovat jí by od nás bylo trochu nefér. Celá věc se totiž má tak: Hra obsahuje dvě hodiny filmových sekvencí (vynikajících, o tom není sebemenšího sporu) a pár logických hádanek (kvalitních, ani o tom není sporu). Tohle všechno můžete absolvovat, s trochou štěstí za čtyři hodiny usilovné hry. A v tom je ten problém. Jediný důvod, proč byste se ke hře DAEDALUS ENCOUNTER měli po dohrání (tedy po oněch čtyřech až pěti hodinách) znovu vracet je chvíle, kdy se budete před svými známými chlubit s tím, co váš počítač umí a jaká je Tia Carrere kočka. Celý příběh, ač dynamický a propracovaný, je totiž předem naplánovaný a jeho variace jsou zcela mizivé. Jistě - budete se výborně bavit, ale za ty peníze? Za ty peníze můžete jít na několik desítek filmů, které sice nebudou interaktivní, ale budete se u nich bavit mnohem déle.

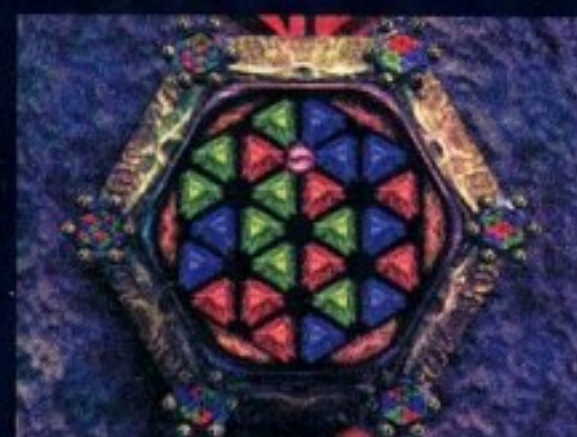
Jan Eisler



DRUHÁ STRANA MINCE

Daedalus Encounter je dalším příkladem toho, jak daleko až může zajít takzvané „zapomínání“ na hru. Při vytváření všech těch technických srandiček a úchvatných vesmírných scén totiž autoři zapomněli stvořit hru samotnou. Výsledkem je docela slušný film, nad kterým se občas zamyslíte a semotamo ťuknete myší. NIKOLIV však alespoň slušná hra - interakce s filmem je totiž nejen minimální, ale bezmála chybí, z herního hlediska je to prostě mizérie. Někteří z vás teď možná namítnou „No a? Já jsem se stejně bavil“. Dobrá, ale spočítali jste si, ZA KOLIK A JAK DLOUHO jste se vlastně bavili? Vstupenky na Scottův kultovní sci-fi film Blade Runner, kterému Daedalus Encouter nesaá ani po kotníky, stály třicet pět korun a bavil jsem se dvě a čtvrt hodiny. Hra, o které se zde bavíme stojí přes dva tisíce korun a bavíte se u ní šest až osm hodin. To je ale nehorázný nepoměr, že? Až budou interaktivní filmy širokouhlé a bude se na mě usmívat z monitoru Harrison Ford pod vedením Ridleyho Scotta, Davida Lynche nebo Olivera Stona, tak se možná nepoměr začne zmenšovat, ale zatím půjdu na podobnou podívanou raději do kina.

Andrej Anastasov



Velký, červený a ještě ošklivější. He (vlevo)? Mimozemská loď skrývá mnohá překvapení, z nichž gigantická observatoř není ničím neobvyklým (vpravo nahoře). Logické hádky a puzzly nejsou špatné, ale jak bychom to... není jich dost na senzační hru (vpravo dole)!

Název hry: **DAEDALUS ENCOUNTER**

Výrobce: Mechadeus
Distributor: Virgin

Minimální konfigurace:
CPU: 486 DX
Paměť: 8 MB
Hard disk: 4 MB
CD-ROM

SCORE VERDIKT:

Hezký, ba co víc - výborný film, výborné herecké výkony, hezký design, napínavý příběh. Jenomže v něm jeho autoři, jako obvykle, zapomněli na hru samotnou. Ale bylo to těsně!

6/10

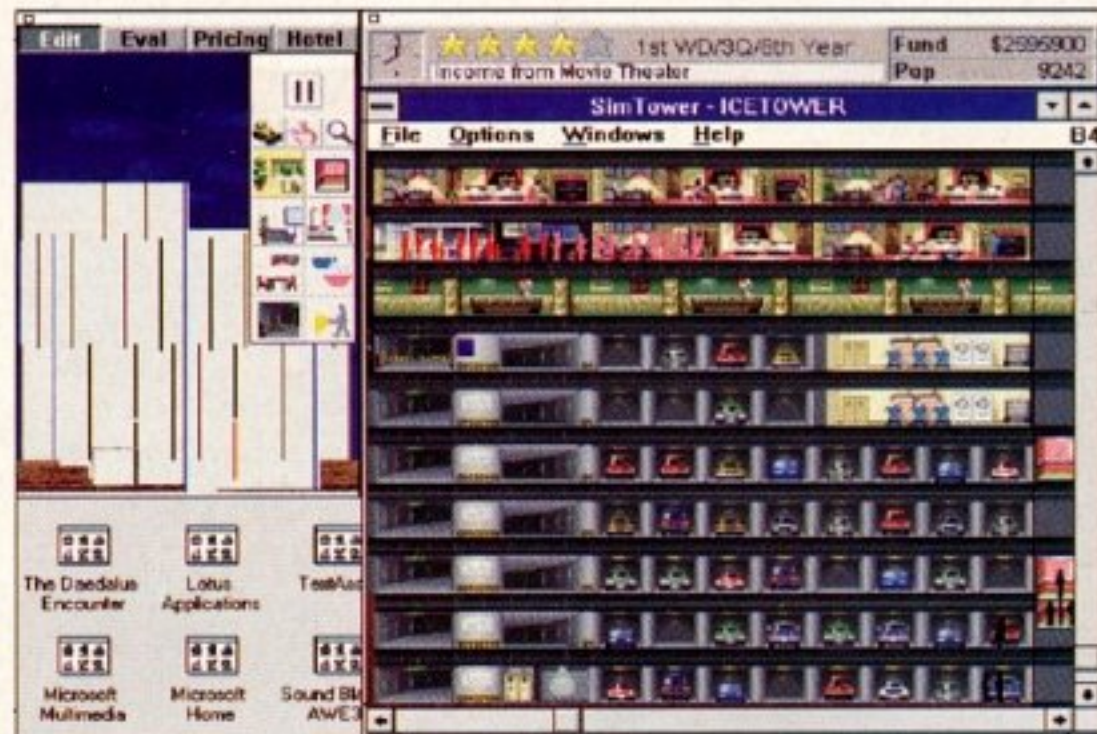
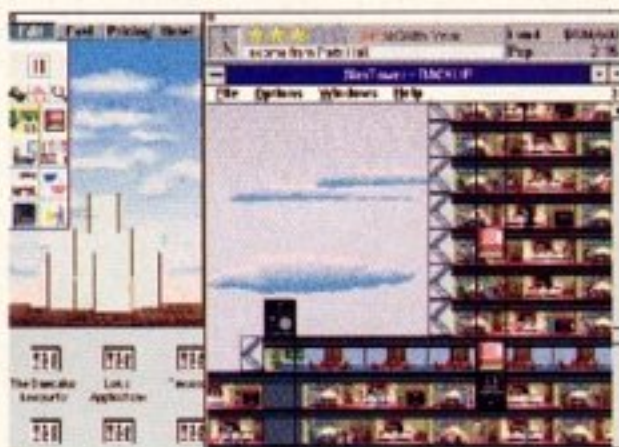
recenze

Sim Tower

Vážení obchodní přátelé, milí multimediální uživatelé, drazí hosté. Je mým potěšením přivítat vás na výroční schůzi členů naší společnosti. Sešli jsme se dnes, abychom si připomněli naše úspěchy i neúspěchy v minulosti a vytyčili další cíle pro následující roky.

Letošní rok, tedy rok 2050, byl pro naši firmu, pro MAXIS, velice úspěšný. Na rozdíl od minulých let, kdy byla naše pozice na trhu otřesena po neúspěchu našich her SIM DOOR, SIM LIFT a SIM TELEPHONE jsme opět dobyli čelní postavení na poli strategicko-simulačních her vypuštěním projektu SIM WC a hlavně speciálním datadiskem DIGESTION DISASTERS. Jednalo se o obrovský úspěch uvážíme-li, že každý den vzniká něco okolo pouze 500 strategických her. Naše společnost už to nemá tak lehké, jako na samém počátku historie interaktivní zábavy, jediné zábavy současnosti. Tenkrát, na sklonku minulého století, to bylo něco jiného...

Když jsme zakládali naši firmu, stanovili jsme si cíl simulovat vše, co se dalo. Nejprve jsme simulovali bolesti břicha, hlavy, rýmu, plicní mor a jednou dokonce amputaci končetin. Pak jsme se ale vrhli na simulace počítačové a zjistili jsme, že je to mnohem lukrativnější. Do podvědomí počítačových hráčů jsme se zapsali hrami jako SIM CITY a hlavně jeho slavnějším pokračováním SIM CITY 2000, kterému se dostalo cti být „hrou měsíce“ dokonce již v posvátném SCORE č. 4 a vysloužit si tam známku 86%! Nechtěli jsme se ale soustředit jen na simulace provozu města. Na měřítku nám nikdy nezáleželo a nezáleželo nám ani na prostředí. Vytvořili jsme pár her, které nebyly zase tak kladně



Mrakodrap roste, lidé se množí, peněz střídavě přibývá a ubývá. Tak to má být... (vlevo nahoře) Důležité je vybudovat komerční centra s restauracemi a obchody a není špatné je vybavit lesklými esklátory... (vlevo) Podzemní garáže jsou důležité pro úředníky i pro návštěvníky hotelu. Čím více, tím lépe! (vpravo nahoře) Bordel, nic jiného než bordel...skládku recyklovatelného odpadu je pravidelně vyvážena, ale nedej bože, aby se přeplnila! (dole)

přijaty - SIM LIFE, SIM EARTH, SIM FARM, SIM ANT - chtěli jsme zkrátka simulovat vše, co se dalo. Jedním z úspěchů byl rozhodně projekt SIM TOWER, ke kterému se teď pro připomenutí vrátíme blíže, protože...erm...protože mi to teď připadá jako dobrý nápad, říci si ZROVNA o téhle hře!

SIM TOWER byla strategická hra, která simulovala stavbu a provoz jediné, moderní budovy - něco jako obrovské mrakodrapy v bývalém New Yorku před třetí potopou světa. Hráč dostal stavební plochu a nějaké peníze, se kterými měl vystavět gigantickou a soběstačnou budovu pro tisíce nájemníků. Hra fungovala naprosto bezchybně pod systémem Microsoft Windows a s jejím fungováním a rychlostí nebyly nejmenší problémy. Obrovské úsilí jsme vynaložili do grafického systému a myslíme, že se nám to podařilo. Chtěli jsme, aby ta hra vypadala co nejméně, a tak jsme animovali postavky, prokreslovali jednotlivé místnosti do těch nejjednodušších detailů a přidali i animace ventilátorů, eskalátorů a další efekty, které bylo ovšem možné na pomalejších počítačích vypnout.

I když se na první pohled hra nezdála nijak komplikovaná a ani zábavná, ale když hráč pronikl pod její povrch, našel v ní rychle ukryté kouzlo a šarm. I když jsme neukájeli tak úplně megalomanské choutky jako v SIM CITY, správa obrovského domu také není k zahzení, uvážíme-li gigantické zisky a složitost managementu. Pro úspěšný chod mrakodrapu bylo totiž třeba udělat maximum a rozhodně to nebylo nic snadného. Stanovili jsme si, že stavba a vývoj budovy bude probíhat postupně, s tím, jak se věž stane větší a luxusnější. Na počátku mohl hráč stavět pouze základní vybavení - byty, kanceláře, rychlá občerstvení, jednoduché výtahy a schody. S postupem času a narůstajícím počtem obyvatel a nájemníků se však zvyšovala kategorie domu - měřeno v hvězdičkách. Přibývajícím hvězdičkami se objevovaly další možnosti rozpinání domu - hráč mohl přidávat hotelové pokoje, zábavní střediska, drahé restaurace, obchody, přibývala možnost stavby eskalátorů a expresních výtahů a s velkým a luxusním domem již přibývaly možnosti zbudování kinosálu, společenské místnosti, vlastní stanice podzemní dráhy a dokonce katedrály na samém vrcholku domu!

Každá z položek měla přitom velice důležitou roli. Zatímco z prodeje bytů plynuly jednorázově peníze, kanceláře byly pronajímány na delší dobu a nájem byl odváděn průběžně, restaurace odváděly zisk z prodeje, stejně jako kinosály a společenské místnosti. Bezchybný chod tak velkého domu byl ale podmíněn i stavbou správních míst. Bylo třeba zřídit bezpečnostní středisko, prádelnu pro hotelové pokoje, skládku recyklovatelného odpadu, garáže pro nájemníky kancelářů, nemocnici atd. Klíčovou roli při stavbě domu však měly pochopitelně výtahy a schodiště. Na jejich správném rozmístění a chodu byl totiž závislý celý objekt!

Hráč, tedy vlastně architekt domu, musel přesně vědět, jak jsou rozmístěna jednotlivá patra, odkud kam lidé cestují a také - kdy tak cestují. U malých domů na tom tolik nezáleží, ale protože byl počet výtahů limitován, bylo třeba u velkých staveb přesně zvažovat, jak se lidé z vyšších pater dostanou tam, kam chtějí co nejrychleji a nejpohodlněji. V úvahu bylo přitom nutno brát i den a hodinu, protože ve hře běžel čas a střídaly se pracovní dny s víkendy. Zatímco ráno v pracovních dnech proudili nájemníci z bytů ven a úředníci do kancelářů, v poledne putovali všichni do restaurací a do vstupní haly. Večer se kanceláře začaly vyprazdňovat, ale nájemníci bytů se vraceli z práce domů. I když o víkendech nebyly kanceláře v provozu, návštěvnost dobře zařízeného a vybaveného mrakodrapu se zvyšovala a lidé proudili do obchodů a restaurací - všemu tomu musel být chod výtahů přizpůsoben!

Výtahy bylo možné nejen rozmísťovat všude, ale do jednotlivých šachet bylo možné umístit i několik kabin. Každý výtah bylo také možné, a v podstatě i nutné, přesně naprogramovat - podle dne a hodin šlo nastavit, jak se bude výtah chovat - ve kterých patrech bude či nebude stavět, jak dlouho bude čekat než odjede, jak bude reagovat na přivolání atd.

Když ještě uvážíme, jak byla hra propracována - o každém z nájemníků domu nabízela informace, bylo možné si vybrané nájemníky či návštěvníky pojmenovat a sledovat jejich pohyb po domě (vzhledem k tomu, že takových lidíček mohlo být několik



tisíc...), regulovat výšku nájmu a dokonce měnit filmy v kinosálech, musíme uznat, že se nám hra SIM TOWER rozhodně povedla.

Pokud jde o naše cíle do budoucnosti, rádi bychom ještě dále rozpracovali tematiku přírody a životního prostředí. Sice se nám po více než padesáti letech nepodařilo dokončit slibovaný SIM RAINFOREST, ale máme spadeno na tituly jako SIM TREE, SIM WATER a SIM RAIN. Myslím, že se naši hráči mají na co těšit!

Zápis z jednání představenstva firmy MAXIS pořídil **Jan Eisler.**

Název hry: SIM TOWER

Výrobce: Maxis
Distributor: Maxis

Minimální konfigurace:
CPU: 486 DX - 25 MHz
Paměť: 8 MB
Hard disk: 11 MB

SCORE VERDIKT:

Strategicko-obchodní management gigantického mrakodrapu sice nebude hitem jako SIM CITY 2000, ale má nejlepší předpoklady stát se milou zábavou budoucích stavitelů a megalomanů.

7/10

PŘEDPLAŤTE SI SCORE A MY VÁM VAŠE PENÍZE VRÁTÍME

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

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

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

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

Předplatné

1. Složenkou typu C nám poukážte **432 Kč** na adresu:

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

zajistíte si tak roční předplatné **SCORE** (na zadní stranu složky, do zprávy pro příjemce napište, od kterého čísla si **SCORE** předplácíte).

2. S prvním **SCORE**, které dostanete se vám **vaše peníze vrátí**. Vráti se vám v podobě tří oficiálních kupónů firmy **VISION**, každý v hodnotě **150 Kč**.

3. Při nákupu počítačových her od firmy **VISION** - ať už v prodejně v Praze, Brně či prostřednictvím zášilkové služby vás tento kupón opravňuje ke **slevě 150 Kč** při nákupu hry v ceně vyšší než 1000 Kč.

Starší čísla

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

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; **SCORE 2:** (VYPRODÁNO!) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; **SCORE 3:** GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL; **SCORE 4:** SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; **SCORE 5:** ELDER SCROLLS: THE ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; **SCORE 6:** BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; **SCORE 7:** RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; **SCORE 8:** PACIFIC STRIKE, AL-QUADIM, HEIMDALL 2, MR. NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; **SCORE 9:** OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; **SCORE 10:** TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL; **SCORE 11:** SYSTEM SHOCK, DREAMWEB, QUARANTINE, OUTPOST, DOOM 2, DARK SUN 2, DELTA V... plakát: INFERNO; **SCORE 12:** INFERNO, UNDER A KILLING MOON, ECSTASICA, NOVASTORM, BANSHEE, ALIEN VS PREDATOR, STAR TRAIL... **SCORE 13:** MAGIC CARPET, LITTLE BIG ADVENTURE, CREATURE SHOCK, WING COMMANDER 3, DONKEY KONG COUNTRY, NOCTROPOLIS, TOWER ASSAULT... **SCORE 14:** DESCENT, HELL, KNIGHTS OF XENTAR, SUPER RETURN OF JEDI, MORTAL KOMBAT 2, CYBERWAR, SHAQ-FU... **SCORE 15:** DARK FORCES, WOODRUFF, ALONE IN THE DARK 3, WINGS OF GLORY, PINBALL ILLUSIONS, AFTERBURNER, HAMMER OF THE GODS... **SCORE 16:** X-COM: TERROR FROM THE DEEP, BIOFORGE, LEMMINGS 3D, DISCWORLD, THE LOST EDEN, PYROTECHNICA, JAGGED ALLIANCE...



Flying tigers

Jay a Ray kopírují Raptora
 Když takhle jednou seděl Jay Kramer před monitorem a hrál RAPTORA, zjistil, že tohle by přece taky uměl naprogramovat. Vždyť to není nic těžkého. Krajina pod raketkou pěkně skroluje, nalétávají různé letky sebevražedných letadel, občas se tu a tam objeví nějaká bizarnější příšerka, bonus, nová zbraň a je to v podstatě hotové.

Neuplynul ani měsíc a Jay měl svoji hru hotovou. Scházelo mu pouze zvukový doprovod, na němž již ale pracoval kamarád Ray, který byl po okolí znám svým hudebním talentem. Ten se čínil a za týden měl několik velmi slušných skladeb. Pak ale nečekaně onemocněl neznámým virem a upadaly mu všechny prsty na rukou. Pomocí pahýlů chvíli mlátil do kláves a začal další skladbu, ovšem zanedlouho zjistil, že je ve svém stavu schopen hrát leda tak celé tóny, a na půltóny že nedosáhne. Tuto smutnou skutečnost oznámil Jayovi, který se rozběšnil a propadl panice, že bude mít ke své hře málo hudby. Nedalo se však nic dělat. Jiný hudebník nebyl, takže zůstalo u té hrstky melodií.

Jay se jal shánět někoho, kdo by mu hru produkoval a pomohl mu prorazit na trh. Sháněl

dlouho, Siella ho odmítla, Electron Carts, Gamedeck i Lulas Arts se vymluvily, že mají něco rozjetého, takže musela Jayovi pomoci šťastná náhoda. Když se vracel ubřečený domů, potkal stařečka, kterak sedí na chodníku a žadoní o pár dolarů.

„Běž makat a nežebrej“, utrousil Jay a pokračoval dál.

„Počkej“, zavolal za ním stařeček, „Máš dobré srdce. Za to, žeš mě tak hezky odbyl, splním ti jedno přání.“

„No, to je super! Potřeboval bych někoho, kdo by produkoval mojí hru na PC.“

„Máš štěstí. Jsem ředitel firmy Home Brew Software. Právě nemáme co na práci, a tak ti klidně tvoji hru vydáme,“ řekl dědula, shodil ze sebe zdařilou masku a dal Jayovi bonbón. „Pojď se mnou do kanceláře, podíváme se na to...“

Po té, co se podíval na hru Flying Tigers, řekl si šéf Home Brew, že vydáním takovéhle kopie Jaye pořádně vytrestá, a protože měl zrovna dobrou náladu, koupil ji od něj.

Home Brew Software tedy nakopíroval hru na tisíce disket, zabalil je do papírové krabice a rozeslal po světě. Zanedlouho jistě dorazí na



pulty vašeho oblíbeného obchodu s hrami, takže čtěte, abyste věděli, do čeho jdete.

Létající tygřiči (možná tygřice) vás zaujmou hned na začátku, a to právě zdařilou skorotechno hudbou. V menu si vybíráte z klasických voleb, potěší možnost hry dvou hráčů na jednom počítači. Hráč ovládá raketku, s níž letí zdola nahoru nad pěkně skrolujícím, však nepříliš zajímavým terénem, vesměs se jedná o toky řek, hnědé břehy, fádni sopky, zřidkakdy narazíte na jakousi tovární instalaci. Seshora nalétávají, jako již tradičně, několikaleté letky starých, později moderních a úplně nakonec futuristických letounů. Vaším úkolem je prolétnout množství nezajímavých úseků, v nichž se mění možná tak hudba, a to sice vždycky, ale zanedlouho se skladby opakují. Obrovsky si u mě autor šplhl, když jsem zjistil, že hra podporuje Gravis Ultrasound. Nepřátelé se sice množí a jsou nebezpečnější, ovšem jsou to pořád jedna a ta samá letadla a vrtulníky. Po každých třech úsecích přijde jakási finální příšerka nemalých rozměrů se zjevně nepřátelskými úmysly. Je velmi slušně ozbrojena a obrněna. Jak už to ale bývá u silných jedinců, co mají v těle, nemají v hlavě, takže se tyhle finální příšerky, představující „velké šéfy, kteří se chtějí zmocnit světa“, velice snadno oblaňou.

Vaše raketka je vybavena primárními standardními střelami a sekundární zbraní, kterou můžete v průběhu hry měnit sebráním jakýchkoli létajících kuliček. Jedny dodávají energii představující váš život, druhé zbraně, ovšem jejich druh se stále mění, takže si musíte dát pozor, abyste nesebrali zbraň horší než máte. Je jich tu obrovské množství, od ohnivých střel přes laserové stěny, s nimiž projedete obrazovku zprava doleva a je pokoj, miny, štíty, rakety a jiné prostředky, s nimiž snadno sestřelíte kohokoliv.

Kdyby se vám náhodou podařilo vyčerpat všechny tři životy, zapíšete se do tabulky výsledků a máte možnost pokračovat s nulou dál, takže se snadno podíváte i do pokročilejších úrovní. Není však o co stát, protože i tam je téměř všechno stejné, i když nutno uznat, že pozemní objekty se množí. Odměnou za vaši trpělivost vám bude ještě větší nuda, zklamání a zoufalé výkřiky, že „tudy už jste přeci jednou letěli“.

Béla NemesheGyi



Na začátku musíte vystačit s pouhým kanónem (vlevo nahoře) později už poslouží ničivé bomby (vlevo dole) nebo třeba napalmové střely (úplně nahoře) Finální potvory jsou pěkné, ale poměrně měkké (vpravo nahoře) Zábava je pouze nejtěžší Tiger mode, kdy je hra nejrychlejší a soupeři se jen hemží (vpravo dole)



Název hry:	FLYING TIGERS
Výrobce:	Jay a Ray
Distributor:	HomeBrew Software
Minimální konfigurace:	
CPU:	386 DX - 40 MHz
Paměť:	4 MB
Hard disk:	5 MB

SCORE VERDIKT:
 RAPTOR byl první, byl velký a byl hezký. A je nejlepší. FLYING TIGERS, akční střílečka mu nesáhá vůbec nikam. Ani po kotníky, kolena, pás ani nic jiného. Nezájem!

4/10

Death Mask

ak už máme doma na Amize taky DOOMa, nebo dúma...?!

Zdá se, že DOOM již není výsadou PC, neboť jsem měl tu čest vidět hru na Amize, jenž se Doomovi velmi přiblížila. Než se však vžiju do popisu této extrémě zajímavé hry, nejdřív trochu informací kolem. Hra se dodává standardně na disketách o velikosti 8,5x8,5cm modré barvy s popiskem DEATH MASK v NE-DOSové verzi (jak jinak). Při načtení hlavního menu si můžeme zvolit ze tří možností, jak se bude hra dále odvíjet. Buď hrát sám proti všem, nebo hrát s druhým hráčem proti všem, případně hrát sám proti soupeři. Dále si zvolíme rychlost, která je rozdělena do tří úrovní nastavíme rozlišení, buď jemné, nebo hrubé. Pak můžeme navolit password pokud ho vůbec známe a pustit se do boje. Tím navolování končí, a už jsme ve středu dění.

Děj, jak už to u her typu DOOM chodí, se odehrává v daleké budoucnosti, zřejmě po 1 Oté světové válce, kdy většina obyvatel již nežije a vy sám jste nucen pobývat v jeskyních, jelikož tam nahoře není z jistých příčin bezpečno a bojovat o holý život proti nebezpečným a zákeřným jedincům. Opravdu je na co se dívat, neboť se ve hře vyskytuje rozsáhlá plejáda různých individuí od rádobyvetřelců, náhodně vyskytujících-se exvojáků po robotky a kdo ví co ještě. Tam nahoře je prostě živo jak na Václaváku. Z toho pramení, že je třeba si dávat dobrý pozor, aby vás třeba náhodou ony potvory nezabily. Atmosféra je velmi napínavě vzrušující, neboť k tomu všemu hraje poměrně „zadoomaná“ hudba. Jak se tak plížíte, dávajíc si obezřetný pozor na okolí, neujde vám, že je obrazovka rozdělena do dvou částí, i když hrajete třeba jen sami. Nikde jinde se nic takového nevyskytuje a je tak trochu nesmysl. Na rozdíl od pravého Doomu na PC zde chybí číselně vyjádřený stav vaší energie, tu je jen jakýsi grafický sloupec, což



sice postačuje, ale já mám rád přesnost, naštěstí nechybí číselný počet nábojů.

O pohybu nepřátel jste velmi dobře informováni, neboť již od začátku máte po ruce poměrně přehlednou mapu, kterou můžete scrollovat a tím mít absolutní přehled o stavu nepřátel. Nepřátelé se neustále odevšad hrnou, ještě že máme při sobě ten kulomet a tak pálíme a pálíme, hlavy odpadají, krev se line z útroh nepřátel. Oni stále přicházejí další a další a další, začíná to tu být skoro jako u zubaře, tak to má být! Takže nemilosrdně srážíme nepřátele na zem. Jenomže ono to není jen tak! Někteří prohlédli „zubařův princip“ a hezky zákeřně vás napadají zezadu. Ale my už jsme tak zaběhlí v tom dúmení, že jim to není nic platné a oni s výkřikem na pyscích brzy klesají pod palbou, padajíc na zem, kde po nich zbyde jen tzv. „zbytková kaluž“. A my se dereme dále do centra dění, neboť tam si toho ještě užijeme. Není zde třeba moc přemýšlet jaký klíč pasuje do jakých dveří, protože mysleli jiní za nás a tak prostě vsuneme nějaký klíč a ono to jde. Za dveřmi se táhne dlouhá chodba a na konci tiše v sedě čeká nějaký zapadlý vlastenec, který znenadání začne po nás pálit. V první řadě nás zaskočí, ale my jsme pohotová a vlastenec opět za vydatného výkřiku hyne. A my jdeme zase o kus dál. Když momentálně nejsme zaměstnáni nepřáteli, můžeme se kochat nad působivě provedeným okolím, hlavně co se týče kresbiček na přilehlých zdech a někdy se si i dírou ve zdi můžeme poočku juknout ven (tam ale není stejně nic moc k vidění). Při tom všem můžeme doplňovat energii z různé poházených lékarniček a doplňovat munici ke zbráním, jenž občas sem tam taky najdeme (občas sem tam nenajdeme). Dostí teď praxe a dáme na chvíli zas trochu teorie.

Takže „my“ se ovládáme joystickem, což nepřinese takový efekt jako při ovládní myši, neboť nejen, že se pohyb



omezí jen na osm směrů, ale zároveň se pohyb otáčení zpomaluje. Dále je tu absence různých nerovností povrchu (pořád se totiž pohybujeme na jednom patře, schody a kopce vymřely), zkrátka jediná podlaha a nic víc. Dále mi jaksí unikly jakékoliv tajné chodby, možná proto, že jsou dokonale tajné a nedá se do nich vůbec vejít. Nepřátelé jsou tak trochu nulové. Nejsou vůbec odolní! Někdy stačí pouze na ně udělat PUF,PUF a je s nimi ááámen. Také je sice hezké, že máme takovou podrobnou mapu, ale co na plat, když tam nejsou zobrazeny překážky. Další velká nevýhoda hry tkví v tom, že prakticky není možné ukládat pozice, takže vlastně pokaždé musíme začínat stále od začátku pokud neznáme další přístupové kódy. Ale co se dá dělat, není to první ani poslední klona DOOMu, která se na Amize vynořila. Počkejme si na Alien Breed 3D a uvidíme. Prozatím budme rádi, že jsme rádi. Co však musím vydvihnout je skutečnost, že si Amiga dobře poradila s pohybem v 3D prostoru a že je prostředí méně kostkaté než samotný Doom. Jinak je také potěšující, že hra na to, že má 34 úrovní zabírá pouze 2 diskety DD.

OK, myslím že by to snad již mohlo stačit. Co tedy na závěr se sebe vytlačíte? Nemusíme již více závidět PCčářům jejich DOOM! My Amigači ho teď máme TAKY! Hra DEATH

MASK se doporučuje osobám nemajícím nic proti rasismu a násilí (minéno násilí v gamesách), dále osobám „Doomově vyzrálým“ a mě, protože obsahuje v sobě velkou dávku akčnosti a napětí.

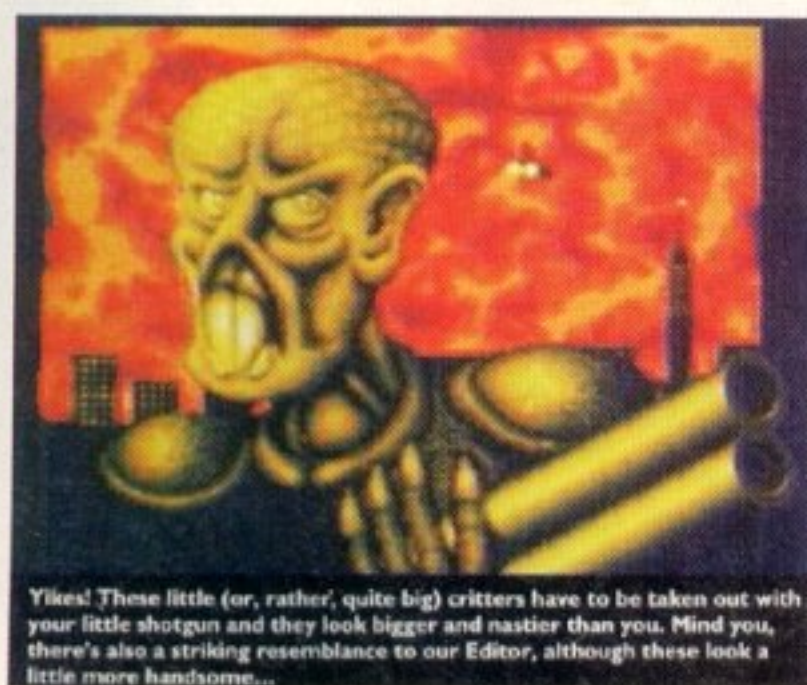
Ladislav Babuška

Název hry:	DEATH MASK
Výrobce:	Apache
Distributor:	Apache
Minimální konfigurace:	Amiga 500

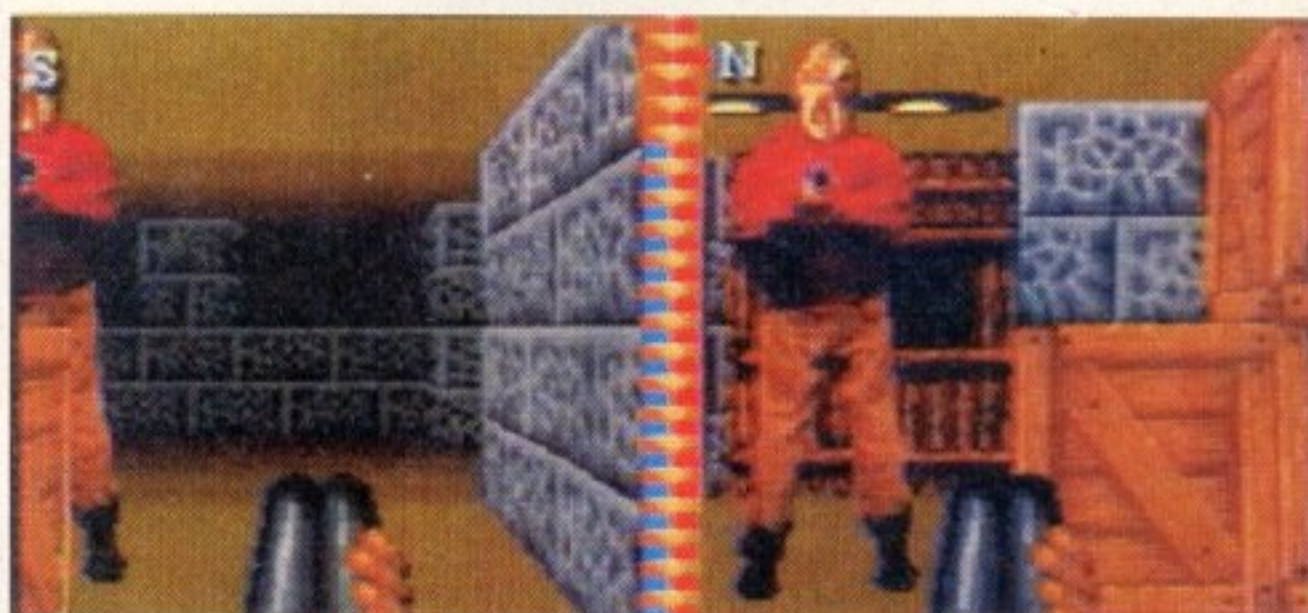
SCORE VERDIKT:

DOOM je hezká věc, ale na Amize nikdy nebude. Co na ní bude, jsou clony a obdoby této hry, které však „nebudou to pravé“. DEATH MASK je ale i tak docela dobrá hra. Docela.

7/10



Yikes! These little (or, rather, quite big) critters have to be taken out with your little shotgun and they look bigger and nastier than you. Mind you, there's also a striking resemblance to our Editor, although these look a little more handsome...



Clockwork Knight

Každý z nás potřebuje svého hrdinu, každá značka potřebuje svého maskota a každá konsole - herní platforma - svou „vlajkovou hru“. Mezi maskoty firem, které se věnují výrobě domácích herních platform bychom si skutečně vybrali - firma Nintendo a její instalatér Mario ve hře SUPER MARIO BROS, vetřelci ve hře AvP pro ATARI JAGUAR, SONIC jako symbol firmy SEGA a také jako postavička z vedoucí akční hry na všech osmi i šestnáctibitových formátech firmy SEGA...

Letos se mezi všemi těmito postavkami objevil nový hrdina. Hrdina, který je maskotem nového formátu a samozřejmě také protagonistou „vlajkové hry“ této konsole. Tímto hrdinou není nikdo jiný, než mechanický rytíř - Clockwork Knight - hračka v hlavní roli stejnojmenné hry pro novou superkonsoli. Touto superkonsolí není pochopitelně nic jiného než SEGA SATURN. Vítejte v nové generaci domácí zábavy!



Je tady ale malý problém - bude velice obtížné tuto hru přiblížit v celé její kráse a dokonalosti. Chybí totiž v tomto případě velice podstatné vizuální spojení. CLOCKWORK KNIGHT není, a není na tom zase nic tak překvapivého, nic jiného než akční „plošinková“ hra. Domácí konsole, a v tom je jejich síla a zároveň možná i slabost, jsou totiž určeny především pro hry tohoto druhu. Hry, které osloví tu nejširší obec. I když se na konsolích můžeme setkat i s jinými žánry her než z čistě akčními (čehož je výše zmíněný MYST ním nejlepším příkladem), jsou to právě tyto hry, které lákají ke konsolím více a více obdivovatelů. Při pohledu na hru CLOCKWORK KNIGHT uznáváme, že zcela oprávněně.

Tato akční hra je totiž malým technickým zázrakem, podívanou a zážitkem, na který nezapomenete. CLOCKWORK KNIGHT plně využívá potenciálu 64 bitové superkonsole i CD-ROMu. Výsledkem je strhující grafika, propracované trojrozměrné objekty pohybuji-

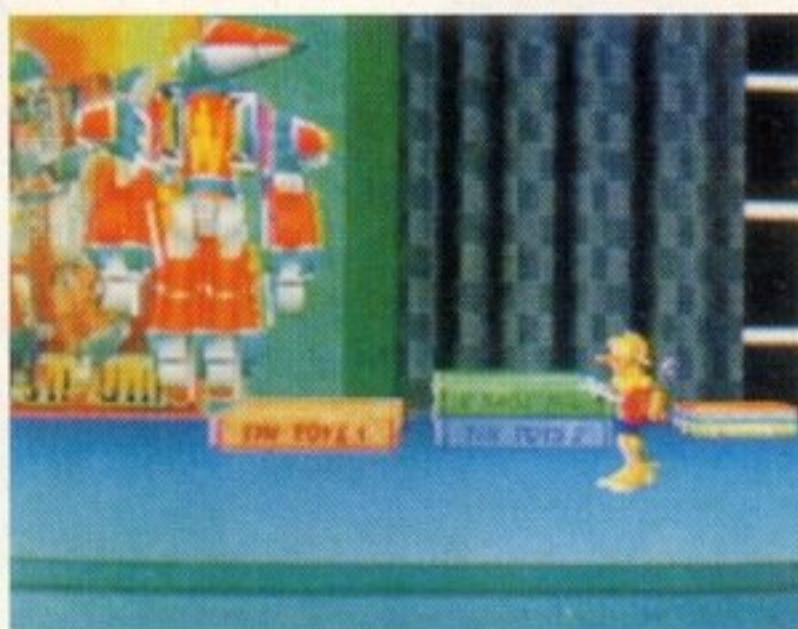
se s ladnou grácií, renderované animované sekvence, obdivuhodná hudba a vynikající zvukové efekty. To všechno v „obyčejné“ akční hře. Slovo „obyčejné“ tady však není zcela na místě - CLOCKWORK KNIGHT totiž přichází s něčím novým snad ve všech oblastech. Není to jen originální námět a netradiční hrdina (jen málokterá hra má také jako hrdinu natahovacího plechového rytíře na klíček), ale také design hry a struktura jednotlivých úrovní, které činí ze hry CLOCKWORK KNIGHT kromě fantastické podívané i skvělou zábavu!

Je zajímavé, že ačkoli se hra odehrává mezi hračkami, hlavním hrdinou je hračka a hračky jsou všude okolo, osloví takže hra i dospělé hráče. Ne snad kvůli příběhu, ve kterém „něco zlého, plechového a ošklivého unese krásnou princeznu a plechový rytíř se vydá ji zachránit“.

ale proto, že CLOCKWORK KNIGHT je kromě vynikající podívané i perfektní akční zábavou plnou senzačních nápadů.

Jestli se tedy, čistou náhodou, u vás doma někde povaluje nová superkonsole firmy SEGA - SATURN, asi by nebylo na škodu zapřemýšlet o koupi její vlajkové hry: CLOCKWORK KNIGHT, která vám naplno demonstruje všechny schopnosti vaší nové hračky. Vážně to stojí za to!

Jan Eisler



Název hry: CLOCKWORK KNIGHT

Výrobce: In-House
Distributor: Sega

Minimální konfigurace:
Sega Saturn

SCORE VERDIKT:

Neskonale roztomilá akční plošinková hra, která v plné síle demonstruje obrovský potenciál konsole SATURN. Staňte se rytířem na klíček a zacheňte princeznu, nebo se jen bavte!

9/10

POHODLNÉ A PRECIZNÍ

JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



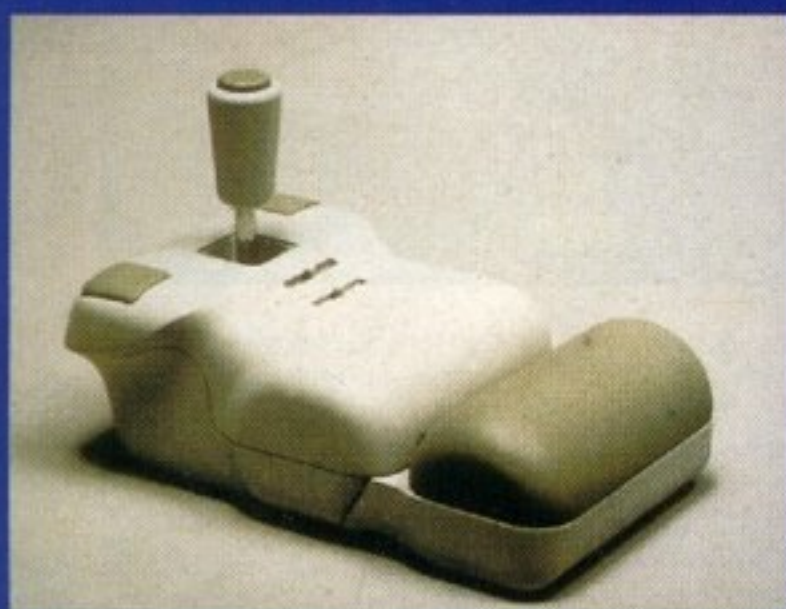
G-Force Yoke

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



Flight Max

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



Axys

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



Night Force

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



FX-2000

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

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



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

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

JMÉNO A PŘÍJMENÍ: _____

ADRESA (VČETNĚ PSČ): _____

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:

www.oldgames.sk SKUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL.: 02/322 960, FAX: 02/322 874

HARPOON 2

Westpac & coldwar battleset

Od doby svého vypuštění na trh rozdělila hra HARPOON 2 milovníky počítačových strategií na dvě, naprosto nestejně části.

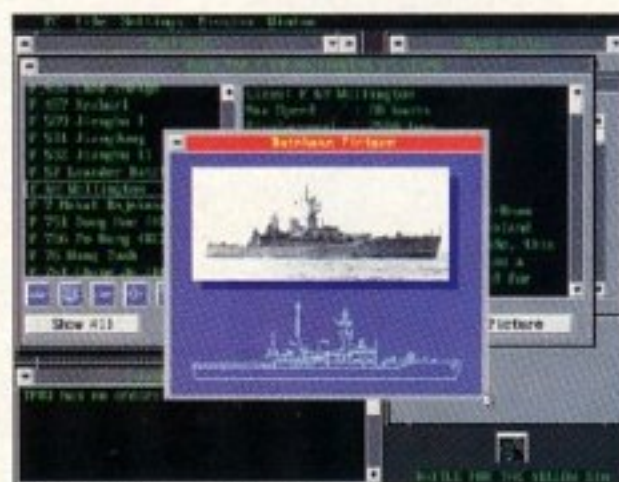
Ta první část, a musíme přiznat že byla ve výrazně menšině, byla tímto produktem naprosto nadšena a unešena. Jak by taky - většina z těchto lidí již prošla hrou HARPOON a náležitě ocenila, jaké vylepšení hra ve svém druhém díle doznala. Tito, nutno přiznat že skutečně zapálení hard-core příznivci čistě strategických her totiž ve hře HARPOON 2 našli něco, k čemu se obyčejný smrtelník jen tak nedostane. HARPOON 2 je totiž k dnešnímu dni rozhodně nejsofistikovanější, nejpropracovanější, nejrealističtější a také nejrozsáhlejší simulátor moderního hladinového boje. Z tohoto specifika vyplývá také profil té druhé části herního publika - ta tuhle hru naprosto ignorovala a přecházela protože se v ní, stejně jako v CIC na moderních válečných lodích „není na co dívat“. Z tohoto pohledu nezbyvá než souhlasit. Skutečně - HARPOON 2 není hra, která by vás ohromila svým zpracováním.

HARPOON 2, jak už mnozí z našich čtenářů vědí (recenzi této hry jsme přinesli již ve SCORE 9) je čistě strategickou hrou založenou na skutečné struktuře velení námořních

operací současné moderní flotily. HARPOON 2 umožňuje s nebývalou mírou realismu zasahovat do průběhu vojenských operací, plánovat bitvy, účastnit se jednotlivých bojů, dávat rozkazy jednotlivým bojovým svazům případně řídit individuální plavidla způsobem, který přesně odpovídá skutečným podmínkám (podmínkám strategického velení ovšem, pochopitelně tady nebudete točit kormidlem a nebo zaměřovat nepřátelské lodě a letadla zaměřovačem kanónu).

Tato hra nabízí tedy pro všechny skutečné fanoušky unikátní způsob, jak si vyzkoušet velení moderních válečných flotil a bojových svazů v hypotetických námořních konfliktech minulosti i současnosti. Hra však nevykuká pouze realistickým zpracováním všech nasazených jednotek a jejich odpovídajícími vlastnostmi. Za pozornost stojí rozhodně také velice rozsáhlá databáze, ve které najdete obrovské množství haldinových plavidel, ponorek i letadel nejen se základními parametry, ale také se slovním popisem ke každé jednotce, ke každému stroji a navíc s věrnou fotografií a nákresem! Přesto se nikdo nesnaží tvrdit, že je HARPOON 2 ideální hrou pro každého a že si z ní každý něco odnese - to v žádném případě! HARPOON 2 je, na rozdíl třeba od hry USS TICONDEROGA (SCORE 16, 85%), kterou bychom pro její prezentaci mohli doporučit všem, hrou jen pro určitou, přesně ohraničenou skupinu milovníků realistických a precizních simulací, které spíše než hry připomínají vojenské trenažery.

Všichni milovníci originální HARPOON 2 budou nepochybně nadšeni tím, že firma THREE SIXTY (kterou v Evropě distribuuje US GOLD) vydává dva další datadisky k původní hře. Oba tyto expanzní datadisky vyžadují původní hru a po nainstalování zůstane původní interface v naprosto nezměněné



podobě. Nabídka misí se však rozroste s každým datadiskem o 15 vysoce propracovaných scénářů, plus - databáze jednotek je obohacena o desítky dalších položek. BATTLESET 2: WESTPAC nás ve svých 15 misích zavede do dramatického prostředí západního pacifiku, do hypotetických konfliktů, které řadí mezi USA, Ruskem, Čínou, Vietnamem, Austrálií a dalšími státy. Mise jsou, jako obvykle, velice pestré, rozmanité a nebývale hluboko propracované - zažijeme tady vojenské operace mezi Čínou a Taiwanem, budeme svědky mohutné emigrace obyvatel Hong-Kongu v roce 1997 a možného nebezpečí, budeme řešit možnou krizi Japonska a jeho dovozu oleje a samozřejmě nebude chybět Rusko vystrkující růžky do všech stran.

Druhý datadisk, BATTLESET 3: COLD WAR se odehrává, jak již název napovídá, v průběhu studené války, uprostřed osmdesátých let, kdy docházelo k eskalaci hromadného zbrojení a vyostřování mnoha potenciálně nebezpečných situací. Tento datadisk dává tušit, jak by tyto potenciální konflikty mohly probíhat - Ruské bombardéry zaútočily na Island a obojživelné jednotky se připravují na vyloďení, Kuba se probouzí se spánku a hrozí nebezpečnou blízkostí amerického pobřeží... Na všech těchto operacích, a konečně ne celé hře HARPOON 2 je navíc sympatická ještě jedna věc, která

HARPOON 2 je přesně hrou typu „Jestli máte rádi tyhle hry tak budete mít rádi i tuhle“. Totéž platí i o obrázcích: mluví samy za sebe i za předchozí tvrzení. Ne?



této simulaci dává zcela jiný rozměr - u každé bitvy, u každého konfliktu si můžete vybrat, za jakou ze zainteresovaných stran se bitvy zúčastníte. Patříte-li mezi milovníky historie a hluboce propracovaných simulací, rozhodně byste se o tuto možnost neměli ochudit!

Co říci závěrem? Nezbyvá než znovu připomenout, že HARPOON 2 není hrou pro všechny. Ti, kteří tento druh válečných simulací dodnes přehlíželi pravděpodobně nebudou mít důvod se do nich pouštět. Avšak ti z vás, kteří mají chuť na realistické, věrné a propracované námořní simulace budou datadisky k dnes již klasické hře svého druhu, nepochybně nadšeni.

Jan Eisler



Název hry: HARPOON 2 BATTLESET 2&3

Výrobce: Three - sixty
Distributor: US GOLD

Minimální konfigurace:
CPU: 386 SX
Paměť: 4 MB
Hard disk: 25 MB + 5MB

SCORE VERDIKT:

Dva vynikajícím způsobem sestavené datadisky ke klasické válečné strategické hře. Scénáře v Západním Pacifiku a v průběhu studené války. Co víc si přát?

7/10

Pinkie

Je to ještě větší blbost, než jsme doufali.

Rok s rokem se sešel a já zasedl jsem dnes, abych po dlouhé době zas nějaký ten článek zplodil. I vzal jsem si na mušku jednu hru, o které jsem „bláhově“ se domníval, že zajímavou bude. Avšak mýlil jsem se dosti, neboť hra ani hlavu, ani patu neměla, ale tolik přitroublá se mi zase nezdála, abych trochu informací o ní nepodal.

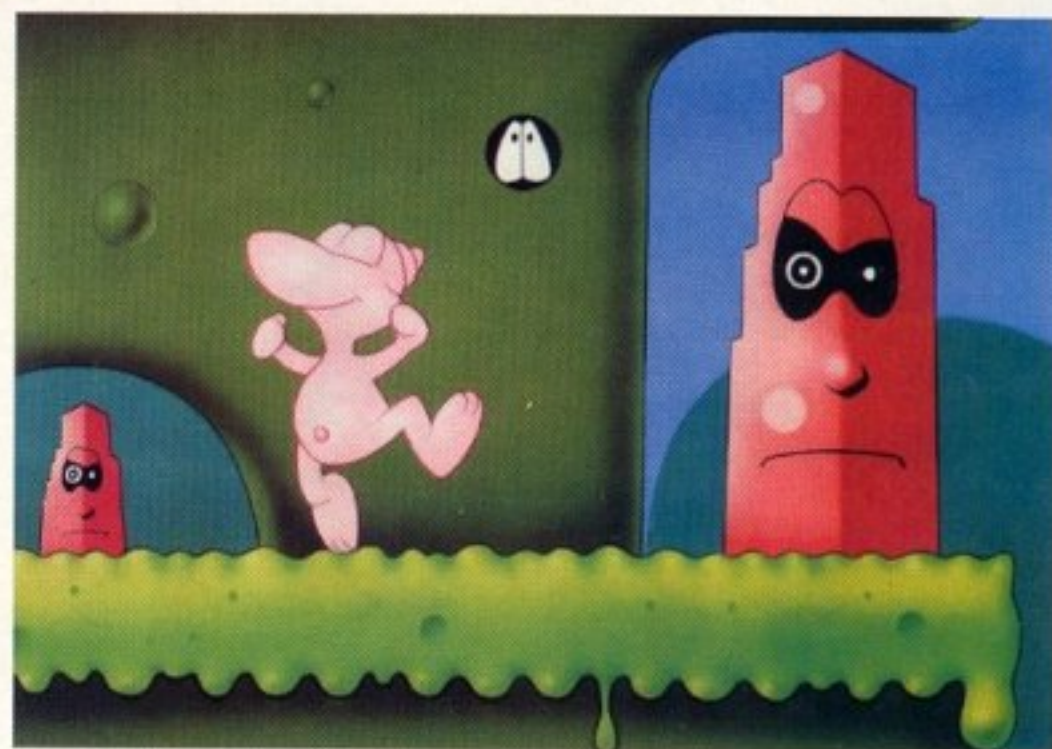
Jeremius 12/84, Gamesova kronika



Už uplynulo hodně času, kdy se na monitorech počítače Amiga objevovaly kvalitní hry s dobrou ideou a grafikou, kterou upoutala spousta hráčů. Vzpomeňme na Dungeon Mastera nebo na Settlers. Sem tam se občas objevují různé náznaky, poukazující na lepší časy, ale je jich čím dál tím méně. Jsme do slova zavalemi různými hopsačkami a chodičkami valící se ze všech světových stran nemůžeme se tomuto stavu vůbec bránit! A tak se pomalu utápíme tou břechkou v naději, že snad spatříme záchranné stéblo, avšak jak to tak vypadá, dříve v břechce utoneme, neboť stébel se jaksi nedostává.

Jistě si vzpomínáte na sérii Robocodů a jí podobné hopsačky. Hra PINKIE je ovšem jiná. Má jiné pozadí a pochopitelně i jinou hlavní postavu, zvuk je taktéž naprosto odlišný a hlavně, všechno to je prostě daleko horší. Co však obě hry spolu spojuje je systém hry. Nepředpokládám, že by se naivním hopsačkám typu PINKIE věnovaly osoby starší -nácti let (případně se však mohou objevit i odchylky, ve smyslu menálně narušených jedinců). Normální osoby, pokud nejsou nějakou telepatii ovlivňovány, se touto hrou prakticky ani nezabývají. Já jsem však zřejmě určitou dobu touto podezřelou telepatii musel být ovlivňován, neboť bych nemohl o této hře referovat. Co se však stalo, stalo se. Ani Blendamed tomu nezabránil a proto jsem hru (dále se tento paskvil tak nazvat) s vypětím nejvyššího úsilí otestoval.

Začátek je dosti podobný výše zmíněné hře Robocod, jen s tím rozdílem, že je poněkud



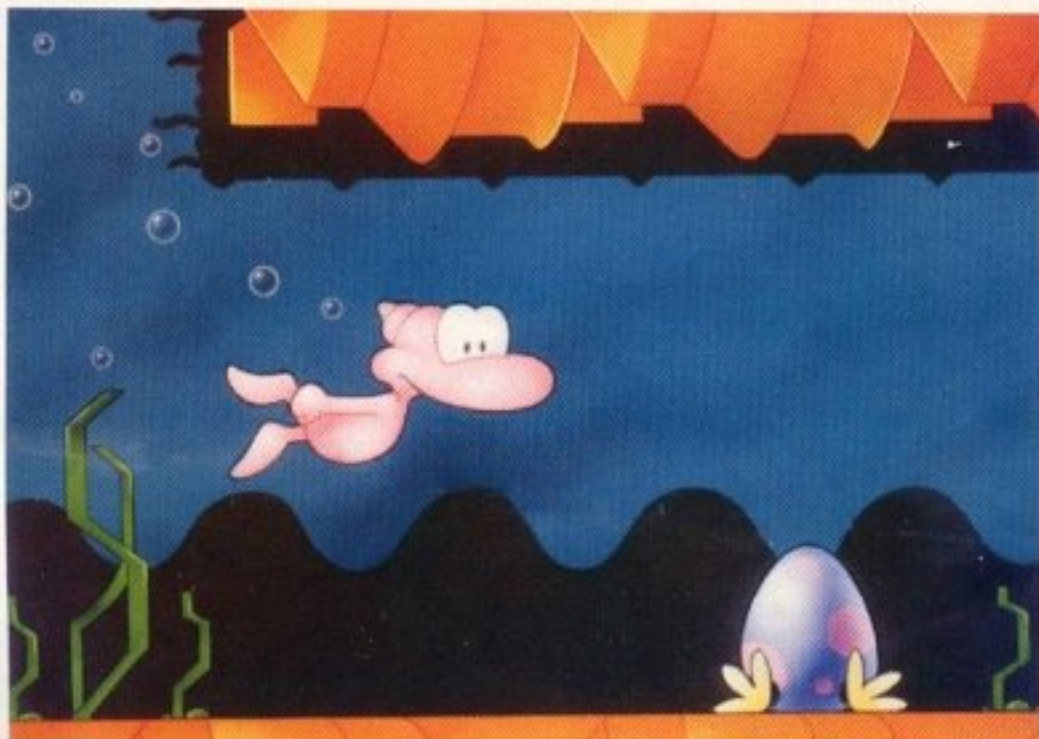
jednodušší. Hlavní postavou je jakýsi hybrid prasete a psa (pes je totiž jemně příružovělý) (možná je to Maxipes Homouš - red.), který se pohybuje v podezřelém jednokolovém vozítku. Nálada hry je vesele laděná do sytější růžové barvy, přecházející v některých místech až do oranžové. Cílem hry je sběr různých poházených kytiček, za které obdržíte různé vysoké částky, pomocí nichž lze do vozítko nakoupit více či méně potřebné věci, z nichž většinu nijak nevyužijete. Hra má nenásilný mírumilovný charakter, neboť zde není zákeřných nepřátel, nelze se zabít pádem z výšky, neboť je prasopes zřejmě gumový, ne-střílí se tu, žádná krev, žádné vytékající vnitřnosti a tak dále. Nepřátelé tu jsou, ale pouze ve formě přitroublých hlídačů a usměvavých pavoučků, kteří jsou ovšem neškodní, pokud na ně umylně neskočíte. V takovém případě dojde k úbytku života, což ovšem nevadí, neboť na počátku jednotlivých zón je připravena sada dvou životů, takže pokud není hráč zcela debilní, onen slavný „GAME OVER“ uzří jen po vyvinutí určité neočekávané snahy. Jak tak jezdíte, či chodíte po stále stejných barevných plošinkách, sem tam objevíte vajíčko. To je nutno rozbít a nějakým, pro mě zatím nepochopitelným způsobem, dopravit do exitu. Nikdo z přítomných vám za něj nic nedá a logicky vzato (pokud má smysl s nějakou logikou počítat) nějaký smysl to vajíčko ve hře mít musí, neboť co by tam jinak dělalo, nicht wahr? K tomu všemu vám hraje veselá infantilní hudba, která spíše znervózňuje, protože se velmi často opakuje a hlavně protože má totálně ubohý nádech. Monotónnost hry naruší pouze návštěva v nákupním středisku, v němž si prasopes může za nasbírané body nakoupit různé udělátka do svého vozítko, jako např. boxerku, pružinové péro, bubliny, atd. Při opuštění nákupního střediska zas můžete sbírat další kytičky, které se opět nacházejí na stejném místě najko dříve. A za ně zase nakupovat a... tak to jde zkrátka pořád do kola až do zblbnutí. To je veselá zábava?

Co závěrem říci? Je možné, že tato hra má i jiný smysl, než který jsem tu popsal, avšak nejsem takový blázen, abych se touto problematikou zabýval, neboť hrozí nebezpečí degenerace s následkem mentálního postižení při déle trvajícím hraní této hry.

VAROVÁNÍ MINISTERSTVA ZDRAVOTNICTVÍ: HRA PINKIE ŠKODÍ ZDRAVÍ

Ve vlastním zájmu se vyvažujte!

Ladislav Babuška

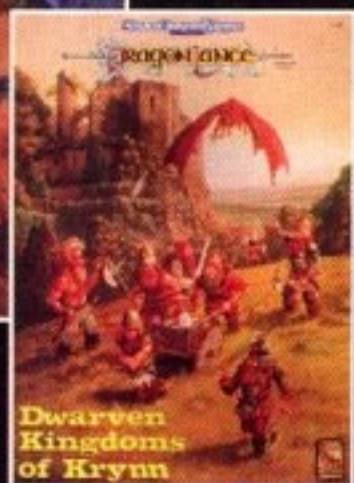
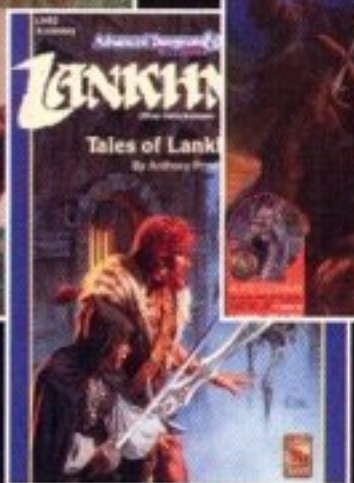
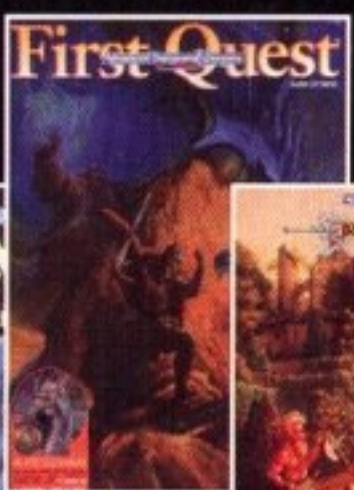


Název hry:	PINKIE
Výrobce:	Millenium
Distributor:	Millenium
Minimální konfigurace:	Amiga 500

SCORE VERDIKT:

Plošinkově hopsací zvrhlost pro infantilně degenerované jedince s náklonností k růžovým prasopsům. Děláte si z nás legraci? Ne ne ne, já nic, já beruška, tra la la la, urgh!

1/10



Brána do ří

WARLORD

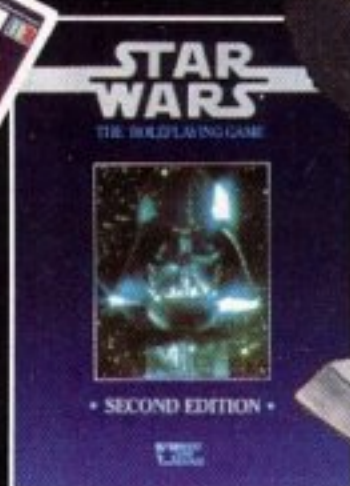
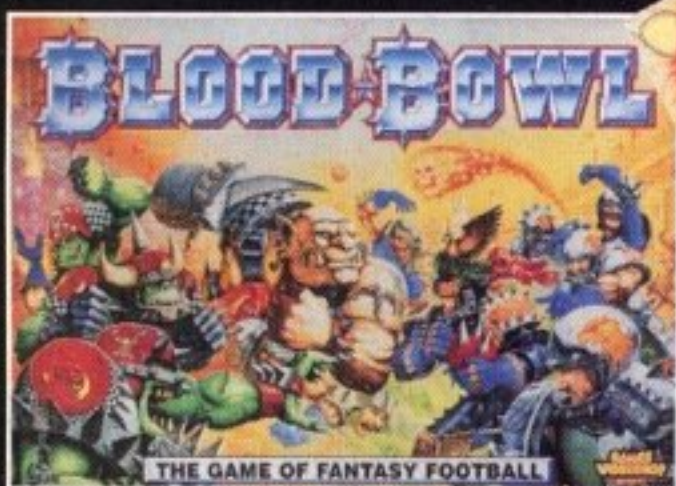
Firma Warlord přináší do Čech široký sortiment tzv. hobby her, představujících u nás dosud málo rozšířené formy zábavy – hry na hrdiny (RPG – role playing games), sběratelské karetní hry a strategické a válečné hry všeho druhu, v klasickém stolním či figurkovém provedení. Naše nabídka je neuvěřitelně široká a zahrnuje produkci prakticky všech významných firem, tvořících toto odvětví zábavního průmyslu. Představíme vám alespoň ty nejznámější:

Firma TSR, tvůrce klasického systému *Advanced Dungeons & Dragons*, je zakladatelem moderních RPG a největším výrobcem hobby her na světě. AD&D vám umožní prožívat dobrodružství v dávných světech, obydlených trpaslíky, elfy a draky, stát se neprobořitelnými válečníky či mocnými čaroději. TSR dnes nabízí několik stovek produktů té nejvyšší kvality, od knih základních pravidel a podrobných příruček pro různé typy postav přes nepřehledné množství hotových dobrodružství v různých prostředích (*Forgotten Realms, Ravenloft, Dragonlance...*) až k fantasy-novelám, figurkám a nejrůznějším speciálním doplňkům.

Na trhu karetních her TSR nabízejí libivý *Spellfire*, horkou novinkou je pak hra *Blood Wars*.

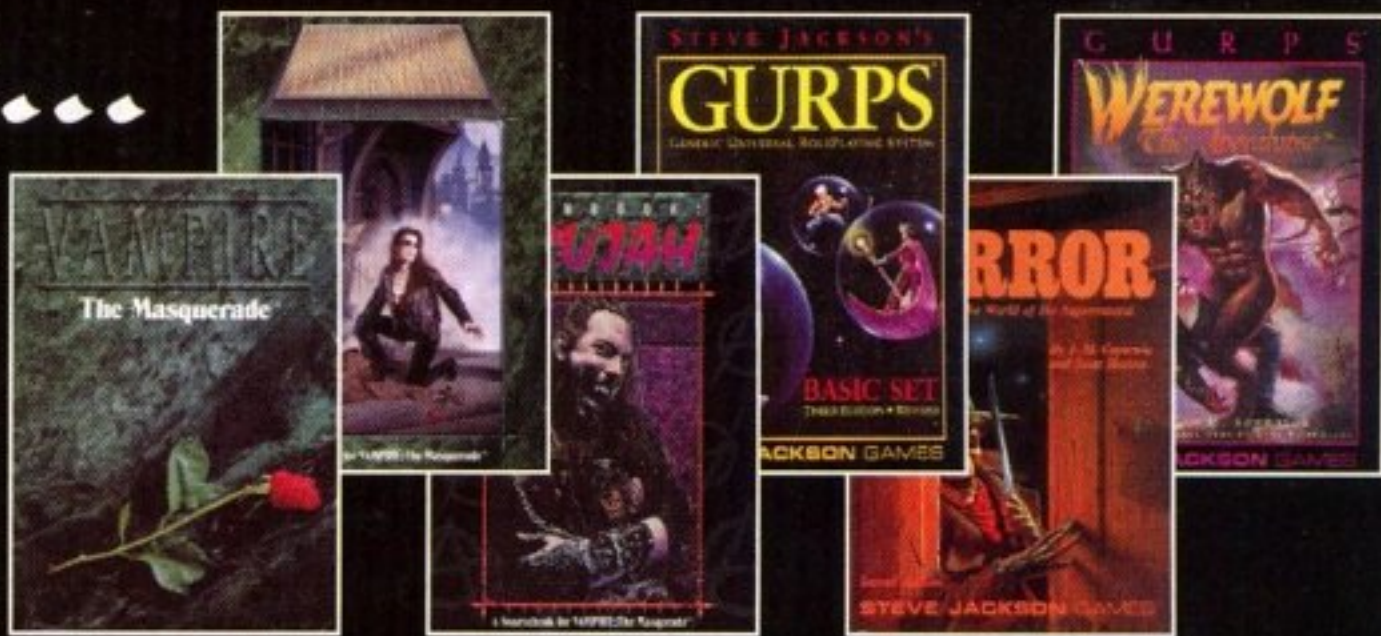
Karetní hra *Magic – The Gathering* firmy *Wizards of the Coast* vítězně táhne světem, je dravá, módní a představuje jedinečný společenský fenomén. Ačkoliv se brzy objevily desítky obdobných her od jiných výrobců, *Magic – The Gathering* je, spolu s druhou karetní hrou firmy – upíří sérií *Jyhad*, považován za nejlepší. P. S.: Všechny fandy *Magicu* upozorňujeme, že je v prodeji nová edice!

Firma *Games Workshop* svými figurkovými bitevními systémy *Warhammer* (fantasy) a *Warhammer 40.000* (sci-fi) dobyla svět. V současnosti nabízí ohromné množství různých doplňkových setů, neustále se rozrůstá i nabídka nových figur, hotových scénářů, stra-



še fantazie...

WARLORD



tegických příruček, novel atd. Herní systém *Warhammeru* využívá i vysoce hodnocená hra *Blood Bowl*, brutální fantasy-verze amerického fotbalu. A nezapomeneme ani na luxusní stolní hru *Talisman*, využívající systém hry "monopoly", ovšem v prostředí hrdinské fantasy.

Firma *White Wolf* se specializuje na "temné" RPG, určené pouze pro dospělé hráče, které vám umožní prožívat dobrodružství ve světech děsu a hrůzy, kde představujete upíry, vlkodlaky či zombíe. Nejrozsáhlejší a nejznámější (a dnes již kultovní) jsou systémy *Vampire: The Masquerade*, *Wraith* a *Werewolf*.

Firma *West End Games* nabízí RPG systém *Star Wars*, založený na stejnojmenné filmové sérii režiséra *George Lucase*. *Star Wars* detailně rozpracovávají svět *Imperia*, v nabídce je celá řada knih plných reálií, hotových dobrodružství a množství různých doplňků – pravý ráj pro všechny fanoušky *Hvězdných válek*.

Firma *Steve Jackson Games* je autorem systému *GURPS*, který je odborníky považován za pravděpodobně nejpracovanější RPG systém na trhu. Systém *GURPS* je univerzální, umožní vám hrát v jakémkoliv prostředí – fantasy, sci-fi, cyberpunk či horror. Kromě toho firma dodává příručky, umožňující konverzi příběhů z jiných RPG systémů, například z *Whitewolf*ovské série *World of Darkness*.

Chcete-li získat informace o kvalitních hrách dalších výrobců a celkovou představu o bohatosti naší nabídky, navštivte pražskou prodejnu *Warlord* a promluvíte si s našimi prodáváči. Chcete-li získat nabídkový katalog, stačí zaslat 10 Kč ve známkách na adresu naší zásilkové služby. Máte-li nějaké konkrétní dotazy, volejte na tel. číslo 02/328 094.

P. S.: Všechny námi nabízené hry samozřejmě vyžadují znalost anglického jazyka.



Front Lines

Začátek 21. století povzbudil vlády světa k novému duchu demokratických změn a média prohlásily 21. století za „Století globální ekonomiky“. Po patnácti letech se konečně ekonomicky sjednotila Evropa, vznikla Evropská ekonomická komunita a začala „soutěžit“ ve světové ekonomice s opravdovou vervou

Ostatní země zachvátily panika. Strachující se, že budou úplně vytlačeny ze životadárného obchodu, mnohé se spojily a svět byl najednou roztržštěn do sedmi nadstátních celků, které ho rozdělily na sedm mocných ekonomik (jak magické čísla!). Po deseti letech vznikly konečné smlouvy mezi těmito sedmi konglomeráty. V letech „Zlatého spánku“ (2028-2040) se lidé cítili spojeni v hledání míru pomocí bohatnutí všech zemí. Nikdy v historii nebyla celková stabilita Země tak dobrá.

Poprvé v historii lidé cítili, že mají velkou šanci na dlouhotrvající mír. Ale... Vznikla silná skupina složená z předních Bossů světové ekonomiky. Tato skupina si usmyslela, že dokáže vést světovou politiku lépe než vláda, která jim vlastně vytvořila podmínky pro jejich zbohatnutí. (To je ale vrchol nevďěku!) Po čtyřech letech sucha a hašteření se o světové ceny obilí ztratily vlády představu o potřebách mnoha národů, kterým vládly.



A silní a bohatí odpadlíci se zformovali do kartelů, každého se svou vlastní armádou (Ne, lidé nikdy nepřestali nikdy vyrábět zbraně!).

Přirovnávajíc se k Napoleonovi, Alexandru Velikému a jiným „benevolentním“ diktátorům minulosti, kartely se mobilizovaly v den stoletého výročí Pearl Harbouru a „vypustily“ své soukromé bojové jednotky na spící síly ostatního světa...

Tolik ze suchopárných stránek kronik. A nyní již začíná ta opravdová, akční zábava. Vy se stáváte hlavním velitelem bránících se jednotek (případně útočících, autoři nám velkoryse dali na výběr) a z velitelského nadhledu řídíte hlavní bitvy Třetí světové války. K dispozici je dvacet bitevních plánů s danými úkoly, ale v programu Builder, který je součástí hry si můžete, máte-li dostatek trpělivosti,



Půvabná krajinka poloviny 21. století. V popředí jsme zastihli jednoho z našich hrdinných vojáků, vzadu nepřátelský tank. V lehčích misích doporučují autoři vhodnou taktiku...

naeditovat bitvu podle vlastních představ (včetně terénu, vlastních i soupeřových sil, atp.)

Na začátku si vyberete, který předdefinovaný scénář budete chtít hrát. Poté se objeví bitevní plán (popis vašich cílů, drobná rada, celková mapa bojiště...). Jestliže vám nevyhovuje rozmístění vašich jednotek, můžete některé z nich přemístit v rámci své části mapy. A teď už začíná ta pravá, nefalšovaná bitva. Je rozdělena do kol, z nichž se ještě každé dělí na část pro pohyb a část střeleckou (což podle mne není zrovna nejlepší nápad - Andrew). Každá bitva má určitý časový limit, po jehož vypršení automaticky končí bez ohledu na situaci na frontě.

Co je vlastně vašim cílem v bitvě? To se vždy dozvíte na jejím začátku, ale můžete si to kdykoliv připomenout v jejím průběhu. Na mapě je označeno několik strategických bodů a vy musíte splnit některé z těchto úkolů:

- a) Mít je obsazené na konci bitvy.
- b) Ubránit je před nepřítelem.
- c) Zničit mosty, silnice....
- d) Dobýt (např. nepřátelský hlavní štáb).
- e) Postavit na ně most nebo silové pole, nebo je zaminovat.

Podle toho, kolik z hlavních úkolů splnili oba účastníci bitvy jsou jim přiděleny body a kdo má více bodů, je prohlášen za vítěze bitvy.

Vojenské jednotky užitá ve hře jsou rozděleny do několika kategorií: artilerie (děla), infanterie (pěšáci), transportéry a tanky (normální nebo „levitující“). Každá z těchto kategorií má své výhody i nevýhody a každá umí něco, co nedokáže žádná jiná. Jednotlivé

jednotky tady radši popisovat nebudu: bylo by to dlouhé a vesměs nudné. Zív.

Co se grafiky týče, zdá se být vcelku obstojná. Jestliže se chcete podívat na profil nějaké jednotky, užití také její obrázek (jako živá - před megatankem by člověk nejrady utekl od počítače). Na bitevním poli se ze zasažených, ale nezničených jednotek kouří, zničené jednotky (samozřejmě nepřátelské, jaké jiné, že?) pokrývají na konci bitvy mnoho políček. Mapu si můžete nechat rozkrájet na hexa-plochy pro lepší představu o vzdálenostech. Zvuky jsou vcelku příjemné, když je neposloucháte příliš dlouho.

Asi nejpříťažlivější na celé hře je její atmosféra. Když se naučíte všechny podrobnosti pravidel a umíte využívat stejné triky jako váš soupeř (nebo popřípadě ještě lepší), jedna bitva se pro vás stane nepřerušitelnou. Možná by ale stálo za úvahu spojit jednotlivé bitvy do sebe, provázat je mezi sebou ještě něčím jiným, než jen úvodním story jako tomu je v Battle Isle II. Možná ve Front Lines II. Kdo ví...

Martin Fanta



Mapu bojiště lze rozsekat na hexa-plochy pro snadnější orientaci. Naše tanky postupují vstříc nepříteli, vlevo dole odpočívají znavení vojáci. Nejslavnější vojáci se dostanou do novin



Název hry:	FRONT LINES
Výrobce:	Impressions
Distributor:	Impressions
Minimální konfigurace:	
CPU:	386 DX - 40MHz
Paměť:	4 MB
Hard disk:	15MB

SCORE VERDIKT:

Průměrná strategická hra na tahy, které se nedaří upoutat žádnou svou složkou - ani technickým provedením, ani výraznou hratelností. Rozhodně ne tak, jak bychom si přáli.

6/10

Spectre VR



Simulátor virtuální reality? To ale nemyslíte vážně, že ne?

Někdo někde si řekl, že vydělá majlant na roztáčejícím se kole síťových her a předělávek. Řekl si: „předělám starší úspěšnou hru s tančičky, vsadím ji do budoucnosti, přihodím pár zvukových výrazů jako multimedia a hrané video (na které se teď může nacytat snad opravdu už jen labilní člověk), udělám tomu velkou reklamu a budu rejžovat“. Přesně jak to řekl, tak to také tenhle někdo udělal. Ten někdo je firma Velocity, kterou neznám.

Stará věc, o které byla řeč je opravdu hodně stará Ataráčká hra SPECTRE, která byla později předělána i na PC a na jiné formáty. Nevím, jak ve světě, ale u nás se tato hra hitem rozhodně nestala. Když jsem

poprvé bral do ruky hru SPECTRE VR, zaznamenal jsem kvalitní balení a obsáhlý manuál s poměrně čtivým cyberpunkovým příběhem. Hned mi padlo do oka, že hra běží jak pod Windows tak pod DOSem a stejná verze hry je současně vydávána i na Macintosh. Dobře dobře, pustil jsem se do instalace. „Zadejte sériové číslo“. Eh? Jaké sériové číslo? Pořádně jsem přečetl manuál a jakoby náhodou jsem se dozvěděl, že sériové číslo se nachází na disketách s hrou. Na disketách nebylo nic. Hledal jsem dál a zjistil jsem, že číslo je jen na disketě první, která je při instalaci pochopitelně v drivu, takže číslo není vidět. Chytré, pochválil jsem v duchu jízlivé autory a hru konečně nainstaloval.

Když se to všechno po menších trablích spustilo, objevila se na obrazovce ukázka toho, jak vypadal onen staříčkový SPECTRE na osmibitových počítačích. Po chvíli jsem zjistil, že je tato ukázka hratelná. Chvilí jsem si v ní jezdil a střílel. Chytila mě momentální melancholie z těch několika čar pohybujících se po obrazovce a říkal jsem si „jak mě něco takového mohlo tenkrát brát!“. Za pár minut mě toto staříčkové demo ale omrzelo, takže jsem ho vypnul a spustil ostrou hru. Spustilo se ale zase to zatracené demo. „Není něco v pořádku?“, říkal jsem si. Pak jsem náhodou přenesl váhu na pravou nohu a příslápnuté vedení se uvolnilo: to není demo, to je hra! Chlil jsem nevěřícně civěl na obrazovku, pak na manuál a pak jen tak do prázdna, jak mi to všechno docházelo.

Ta mazanice vpravo na obrázku je ono „hrané video“, jehož přítomnost ve hře je oznámena na obálce. Vidíte Jean-Claude Van Damma? Nebo je to Michael Douglas? Dva nepřátelé hlídají místo, které mě přeneše o pár úrovní dál. Škoda, že mě to místo nehodí rovnou na konec hry, měl bych to rychleji za sebou Mapa vypadá trochu zastarale, ale oproti hře to nic není. Z větší výšky než je tato se však na herní pole podívat nemůžete.

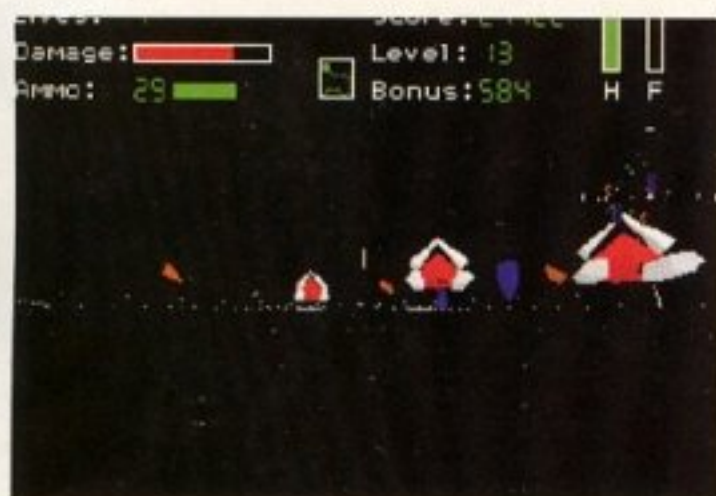
Proboha, to je hra!

Krutá pravda je tedy venku. To, co vidíte na obrázcích je opravdu SPECTRE VR '95 a ne demo na staříčkovou verzi hry. „OK, dejme tomu, že graficky se to příliš nepovedlo, ale hra možná nebude špatná“, řekl jsem si a pustil jsem se do toho. Bohužel brzy jsem zjistil, že SPECTRE VR je katastrofou i po herní stránce. Jezdění tančičkem, střílení po nepřátelích a sbírání bonusů jako štíty, extra náboje nebo skok o několik úrovní vpřed, zpracované na úrovni raných osmdesátých let. Je sice pravda, že původní SPECTRE nebyl ani trochu VR, ale jen dvourozměrnou střílečkou, ale po deseti letech přidali autoři JEN JEDEN ROZMÉR a chtějí uspět? Všechno ostatní je totiž stejné -

nevýrazné čáry, jednoduše nakreslení nepřátelé, chudé zvuky...nic z čeho by DESCENT dostal komplexu.

Jediné, v čem SPECTRE VR trošku vyniká je možnost hry po modemu a po síti pro větší množství hráčů. Díky tomu, že je hra poměrně hardwarově nenáročná (tři čáry a dvě kolečka dnes dokáže rozkázat kdejaká kalkulačka) může být rychlá i na slabších strojích i slabších sítích. Ale proboha - máme rok 1995! Co tady má k čertu co dělat něco jako je TOHLE! Nejde o to, že grafika za moc nestojí - překousli jsme už horší věci a o technickou prezentaci ani tak nejde, ale vždyť se to nedá hrát! Jedním slovem: zapomeňte!

Andrej Anastasov



Právě se nacházím 'pod hladinou, virtuální reality. Musím sebou hodit, za chvíli totiž automaticky 'vyplavu, do křížové palby nepřátel Ty modré pruhy vpravo jsou ve skutečnosti bludiště, oranžové „něco“ v popředí ukazuje, že moji loď chrání energické štíty

Název hry:	SPECTRE VR
Výrobce:	Velocity
Distributor:	US GOLD
Minimální konfigurace:	
CPU:	386 DX - 40 MHz
Paměť:	4 MB
Hard disk:	10 MB

SCORE VERDIKT:

Neúspěšný pokus o parodii na virtuální realitu, který není ani parodií, ani pokusem, o VR nemluvě. Kdysi legendární hra v trojrozměrném, a úplně nudném kabátě!

2/10

Stargate

Nedávno jste mohli v kině narazit na film **Stargate** a právě teď narazíte na další **STARGATE**, jenže je to hra a je ve Score.

Oblíbili jste si hry Tetris, Shanghai nebo Žolíky a zrovna jste z nějaké kapsy vyhrabali zapomenutý Game Boy? Máte štěstí. Můžete si totiž hned koupit novou hru, myslím, že se jmenuje STARGATE, která představuje něco mezi všemi třemi jmenovanými hrami. Prostě kus Tetrisu, kus Shangaje a kus karet. Mrkněte se na to - jak by řekla Tereza.

Tetris je zrovna tak nesmrtelný pro hráče počítačových her jako je pro příznivce Beatles John Lennon. S tetrisáčkou „zápletkou“ vznikají stále nové hry, ale naštěstí občas přibývají na originalitě, dokonalosti a dostávají nové podoby i pravidla hraní.

STARGATE zdědila po Tetrisu většinu základních pravidel, i když maličko pozměněných také hlavně podle příběhu z filmu. Ze Shangaje jí zůstaly (na místo od vykotlaných kostiček z Tetrisu, které do sebe museli zapadnout) znaky nakreslené

na kostkách, jenž se musí skládat ke stejným znakům. Jsou-li tři stejné znaky položeny na sobě celá série zmizí a zavře se tak i jeden ze symbolů, které musíte složit. Tímto způsobem vlastně skládáte sedmi místná hesla, která máte nahoře na obrazovce a zavíráte tak Hvězdné brány. Znaky jsou na kostkách namalovány oboustranně, takže je můžete podle potřeby otočit. Hra je vám maximálně ulehčena tím, že vidíte znaky o dva tahy dopředu v okénkách po stranách hracího pole. A jsme u hracího pole, kde je změna oproti Tetrisu. Těžko říct jestli je to přínosem k této logické hře nebo ne. Ve STARGATE se totiž nesetkáte s klasickým čtvercovým polem, do kterého vám ze shora padají kostičky, ale budete se dívat do obráceného jícnu sopky po jejímž obvodu musíte kostky skládat. Rozhodně to působí příjemněji, ALE je to děsně nepřehledné. Postavíte-li totiž v popředí vyšší komín kostek znak na kostičce, kterou později položíte za něj neuvídíte a znak, který je sám o sobě již dost tíživý nerozlišíte.

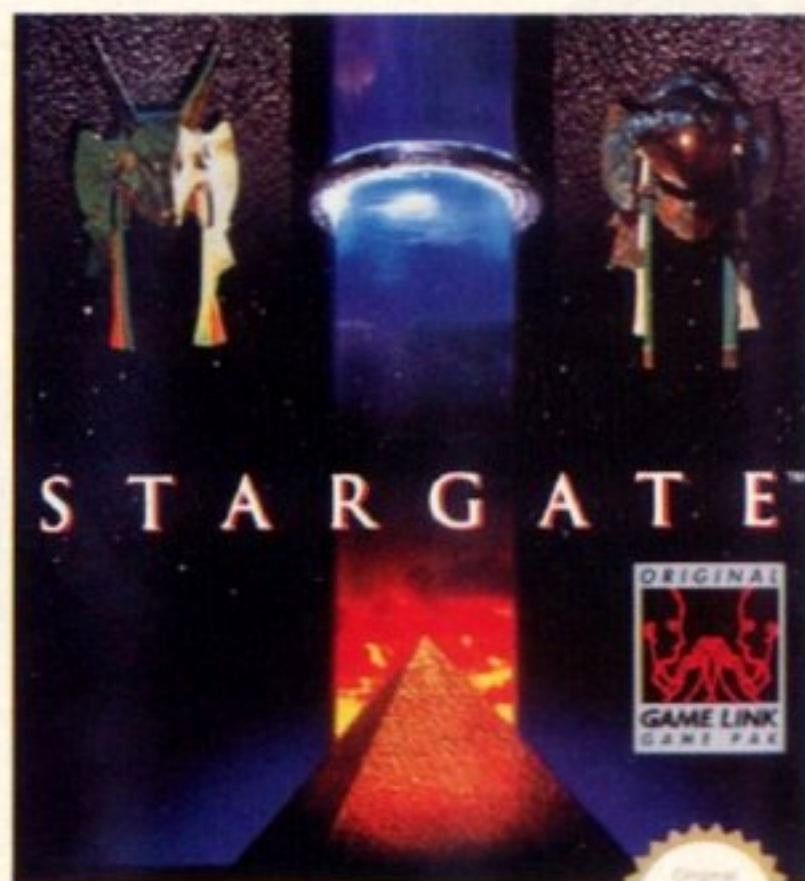
STARGATE také tak trochu zavání pravidly z obyčejných karet Žolíkových. Jedna kostka je totiž dočista bez znaku a platí jako joker. Bohužel, když tuto kostku použijete, ztrácíte

přehled o tom jaký znak je pod ní. Takže musíte zapnout svého pamatováka.

Jako záchranu můžete použít tzv. Hrabačovu kostku, která se vymyká pravidlům všech her a zkončuje nebezpečně vysoký „komín“ kostiček.

Hra STARGATE je výborná logická hra, kterou mohou hrát i dva hráči mají-li připojovací zařízení. Není příliš těžká, ale na pozoru se musíte mít stejně jako u každé jiné hry a hlavně v pokročilejší části hry musíte přidat na tempu, protože se sypání kostek značně zrychlí. Tato povedená kombinace tří her vám alespoň trochu provětrá mozečky od samého bezhlavého střílení v akčních hrách a bude vás štít tak, že se k ní budete neustále vracet a znovu a znovu zkoušet jiné postupy.

Irena Formánková



Název hry: **STARGATE**

Výrobce: **Acclaim**
Distributor: **Nintendo**

Minimální konfigurace:
Nintendo Game Boy

SCORE VERDIKT:

Logických her na Game Boy není nikdy dost a STARGATE je tím nejlepším příkladem. Ne sice hit jako TETRIS, ale kvalitní zábava navíc i pro dva hráče!

7/10

The Flintstones

Ze seriálů, filmů, knih, pohádek a jiné tvorby se stále stávají vhodné předlohy pro počítačové hry.

„Předělávací“ horečce neunikl ani původně animovaný a nedávno též hraný seriál o pralidech z města Bedrock THE FLINTSTONES. Ve vstojnějším hře na Game Boy z tohoto seriálu však zůstali jen světově proslulé postavičky.

Pokud si chcete pořádně zahrát, tak byste hru THE FLINTSTONES neměli na prodejních pultech minout bez povšimnutí. Byla by to věčná škoda jak pro vás tak i pro vaše malé mašinky, kterým kazeta s touto hrou bude bezpochyby chutnat až jí budou přežvykovat ve svých pusinkách vzadu hned nad „srdcem“. A ani vy nebudete o nic ochuzeni. V pohodě strávíte každou píď hry THE FLINTSTONES, vychutnáte si příjemnou hudbu, grafiku a vůbec všechno na co s hlavním hrdinou Fredem narazíte. A že toho opravdu není málo. Fred totiž hledá poklad a bude muset zdolat sedm světů s rozmanitými skákavými i létajícími protivníky. Bude se ploužit po kladinách nad hroty bodáků, propadat do bažin, skákat po bublinkách unikajících z nosu dinosaura, řídit Žulomobil, jezdit na pamíku, chodit po laně a občas nečekaně zahučí mimo obrazovku dírou v podlaze, což není ani moc

zábavné, jako spíš podraz od autorů. Prostě musíte předem o diře vědět či mít dobrý postřeh. Jinak se nechytne (a spadnete).

Ve hře THE FLINTSTONES nepůjdete bezmyšlenkovitě kamsi, ale budete se muset na cestu soustředit. Narazíte na několik míst, kde musíte být vážně opatrní. Dobrým nápadem je tvoření schůdků z potvor a potvůrek, které se snaží zhatit Fredovu pouť za pokladem. Nejenomže je Fred může rovnou zabít, ale také je může napřed využít a zabít až poté. Není to fajn? No, ty měkkosrdcí z vás je klidně můžou ušetřit, ale není důvod - munice i nepřátelé jsou nevyčerpatelní. Schůdky se z mršky udělají po jedné ráně kamenem, ale rána druhá už jí s okamžitou platností zabije. Zničení jakékoli zrádné potvory není ani tak složité, ale menší problém je včas ji zaregistrovat. Protivníci jsou totiž nedostatečně rozlišení od pozadí a několikrát se mi stalo, že jsem do nich neomalene vrazil (pardon) a to nenosím brýle. Jak je známo, pralidé ze seriálu The Flintstones žili rozhodně na vyšší úrovni nežli by se „slušelo“ na skutečnou dobu kamennou. Svůj přepych si malá postavička Freda odnesla sebou i do této hry, takže s Fredouchem budete třeba jezdit výtahem vytvořeným z lebky. Také chodit po svých už je dávno zastaralé a tak se Fred nechá občas vozit Hoplasaurem. Toto živé vozidlo není však jen pouhopouhý dopravní prostředek, ale má pár dalších výhod. Jak jsem již psala pra-

lidé ze seriálu byli sice nasvou dobu „vyspělejší“ ale ne zase natolik, aby si mohli chodit venku a sbírat srdíčka, které představují život a nebo aby tento život obdrželi za určitý počet kartiček s obrázky protivníků. Tohoto pokroku jsme se dočkali až ve hře THE FLINTSTONES. Získávání předmětů je snad neobvyklé pro seriály, ale pro počítačové hry se náramně hodí. Věci se totiž musí doslova vytloukat kamenem ze sudů. Představte si, že do takového jednoho sudu se musel vtěsnat i Hoplasaur a čekat až ho vysvobodí právě váš kámen (a žádný polibek).

Jinak i tato hra se drží nepsaných zákonů a tudíž v ní nemohou chybět ani přehnaně stereotypní strážci úrovní, jenž se objevují snad v každé hře. Tato hra je normální chodička, skákačka, mlátička, ale také v ní narazíte i na úseky, kde řídíte Žulomobil, s kterým přeskakujete kameny, jámy a není vám dopřáno sebemenší zaškobrnutí. Rozhodně se nemusíte strachovat, že byste si za svoje peníze pořádně nezadováděli.

Irena Formánková



Název hry: **THE FLINTSTONES**

Výrobce: **Taito**
Distributor: **Nintendo**

Minimální konfigurace:
Nintendo Game Boy

SCORE VERDIKT:

Akcních her na Game Boy není nikdy dost a FLINTSTONES jsou toho nejlepším příkladem. Ne sice hit jako ALADDIN, ale kvalitní zábava, navíc i pro milovníky filmu!

6/10

KidKlown in Crazy Chase

Černý Petr, princezna, bomby, šašek. Ptáte se jak to jde všechno dohromady? Docela dobře.

Rychle, rychle, pomozte, Černý Petr unesl princeznu. Zachraňte ji!

„Ano, ano, už běžím pane králi. No běžím, vždyť sám vidíte jak mi to jde. ÁÁÁ Petras Čerňas zapálil doutnák od bomby, kterou položil na mostě. Běžím po lesní cestičce stále dopředu, můžu uskočit doleva i doprava, ale zpátky mi nohy běžet odmítají! ÁÁÁ, zapadl jsem po pás do louže! Brr, musím se trochu otřít. Hanem, hanem běžím tak rychle až mi stříká pot z čela, závodím s plamínkem na doutnaku a zdržuje mě spousta věcí. ÁÁÁ, visím za tričko na keřku! Kchr, prásk, bum.

Po cestě musím sebrat všechny čtyři znaky z karet, které jsou náhodně poschovávány v baloncích poletujících ve vzduchu. Hop, to nebyl ten pravý balónek - byla v něm bomba. Buch, jsem celý černý! ÁÁÁ, valí se za mnou klády! Hop, přeskočil jsem je a na těch dalších se trochu svezu. Fuí, fuí, odfoukl mě vítr na

druhou cestičku. ÁÁÁ, Černý Petr po mě hází sekery! Teď mi jedna z nich usekla můj klauní nos, kruciš kde ho mám? Tady po mě střílejí děla bouchací koule. ÁÁÁ, šlápl jsem na připínáčky, to to píchá. Už jsem skoro u mostu. ÁÁÁ, Čerňas mi podrazil nohy lanem. Konečně jsem u cíle. Odkopnu tu hnusnou bombu, tak ÁÁÁ, nevzal jsem po cestě kosočtverec, to je konec! Teď musím jít celou cestu znovu od samého začátku a najít ten zatracený ztracený kosočtverec“.

Tak tohle bylo stručné přiblížení první úrovně hry KID CLOWN IN CRAZY CHASE. Další zóny odehrávající se v horách, na ulicích mezi auty a v lávových polích vám ani líčit nebudu, protože to zaprvé není účelem recenze a zadruhé byste z toho zešileli. Tahle hra totiž není vůbec jednoduchá, ale složitá jako dvanáct děleno sedmi bez kalkulačky. Navíc malá postavka šášíka dělá tak neskutečné skopičinky skoro na každém kroku, že z toho zanedlouho dostanete psotník. Ze všeho nejdřív se budete jeho legráčkám chechtat a říkat si jak je roztomilý. Potom ho budete tiše kárat, ať si nechá to zdržování od cesty, protože vy pospícháte. Za chvíli mu budete nahlas nadávat, za hodinu budete jen civět

na obrazovku a držet tlačítko, abyste mohli vyrazit hned v první moment co se šášovi třeba dotočí hlava z nárazu. No a za pár hodin budete jen silně úpět a chladit si prstík, který vždy tak dlouho musí mačkat tlačítko než je šášula zase „pojízdný“. Je to vážně síla a když si ještě představíte, že vám hoří plamínek za zadkem a šašek jeden počmáraný si fouká na nohu popíchanou připínáky budete skoro brečet. Snad nejhorší na celé hře je to, že nemůžete s postavčkou chodit zpátky, takže když minete balónek, na který musíte vyskočit aby se z něj vysypal znak karty nemůžete se k němu vůbec vrátit a balónek odletí pryč. Když k tomu ještě připočítáte silnou šaškovu setrvačnost je z toho hotová krize v ovládní. Zjistíte-li, samozřejmě až na konci úrovně, že vám jeden znak chybí, jdete hezky pěkně zpátky na start, kde Černý Petr znovu zapálí doutnák a následuje přesně toto - běžím po lesní cestičce stále dopředu, můžu doleva i doprava... No a, nechci vás strašit, když se vám opět nepodaří najít chybějící znak dopadnete asi takto - běžím po lesní cestičce... ale nezačínáte, za čas vám dojdou „kontiňu“ a bude konec.

Doufám, že jsem vás předchozími odstavci příliš nepolekala a jestli se snad někdo z vás po tom co si přečetl otočil ke hře KID CLOWN IN CRAZY CHASE zády, tak ať se zase rychle kouká otočit zpátky a pokračovat ve čtení, protože to, co se teď dozví je také důležité. Prozradím vám, že když budete

dostatečně trpěliví, jednotlivé úrovně projdete několikrát, zapamatujete si na jaký balónek musíte a na jaký naopak nemusíte vyskočit, naučíte se vyhýbat všem nástrahám nebo alespoň těm, které zdržují nejdéle, půjde vám všechno jako po másle (když si ovšem zvyknete na šášovy serepetičky) a možná se vám to i začne líbit. Tahle hra je totiž ta nejoriginálnější ze všech her na Super NES, které leží široko daleko okolo mě. Nádherné prostředí, ve kterém budete s šaškem pobíhat, bezvadné nápady jako např. proud vody z hydrantu vás naplácně na zeď baráku, spousta nástrah při kterých kolikrát napoprvé ani nezaregistrujete, co se vlastně stalo. Černý Petr není jen protivník, který zapálí doutnák na bombě a pak jen pasivně přihlíží, ale také se sám zapojuje do hry a je pěkně nepřijemný. Dokáže vytrvale běžet za šaškem s palicí a několikrát ho zaplácnout do asfaltu. No a šášovi vždy trvá trochu déle než se opět zvedne a pohotový Čerňas mu hned zase jednu ubalí. Není jednoduché ho zetrást ze zad.

Pokud se rozhodnete opatřit si hru KID CLOWN IN CRAZY CHASE i navzdory všem věcem, které musíte podstoupit dříve než se do hraní dostanete, určitě neprohloupíte. I když hra obsahuje jen pět kol, několik bonusových úrovní a jedinou funkci, kterou ovládáte skok, pořádně se zapotíte. Ale zapotíte se příjemně.

Irena Formánková



Název hry: KIDKLOWN IN CRAZY CHASE

Výrobce: Nintendo
Distributor: Nintendo

Minimální konfigurace: Nintendo SNES

SCORE VERDIKT:

Jestli jste měli někdy pocit, že vás přitahují klauni a šášci, z téhle krásně provedené akční hopsačky pravděpodobně zešílíte vzrušením. Je vážně hezká!

7/10

A CO TŘEBA ZA VYSVĚDČENÍ?



Nintendo®

Výhradní distributor MPM spol. s r. o.,
V Hodkovičkách 2, 147 00 Praha 4
Tel. 02/402 25 53, 402 26 73
fax: 02/402 25 54



Zakoupíte v síti
obchodů MPM:

- Praha 1**, Myslíkova 19
 - Praha 4**, Budějovická 1126
 - Brno**, Kounicova 87
 - Brno**, Panská 12
 - Česká Lípa**, Moskevská 16
 - České Budějovice**,
Mariánské nám. 11
 - Haviřov**, Jaselská 1a
 - Hradec Králové**,
Dr. Beneše 1414
 - Cheb**, Nám. Jiřího
z Poděbrad 32
 - Most**, Obch. stř. DELTA,
Moskevská 1/14
 - Olomouc**, Supermarket
SENIMO, Pasteurova 10
 - Jihlava**, OD HASSO,
nám. T.G. Masaryka 36
 - Pardubice**, bratřanců
Veverkových 681
 - Teplice**, Čapkova 19
- i v dalších prodejnách
a obchodních domech

Super Punch Out!!

„Vážení diváci, druhý díl vašeho oblíbeného pořadu God/Bad Habbit je tady. Dnes vám Josef Pařbychtivý představí další z her a poradí vám, jestli ji má cenu kupovat. Sama jsem zvědavá, s čím se zase vytasí. Che Che,“ uchichtla se hlasatelka pod vousy.

Vžioouuuuum, ta tada dá. Toto je...prásk!...Gut, béd, hebit.

„Čágo belo.. ??? Co to říkám? Že mě hanba nefackuje. Tak tedy, ještě jednou vás vítám u pořadu Gut, béd, hebit. Minule jsme si představili super trooper (drieska sem nějakéj komerční) fotbal na SNES. Zůstaneme u stejného formátu, stejně tu momentálně nic jiného nemáme, a řekneme si něco o nové věci od Nintendo s názvem Super Punch Out! Nevíte někdo, proč všechny hry začínají na super?“ (delší trapná pauza, kdy Pepik upřeně civí do objektivu kamery)

„Super Punch Out je box. Spolu s šestnácti boxery nevalného vzhledu se pouštíte do souboje o titul mistra. Zápas sledujete zpoza vlastních zad, proto jste průhlední a vidíte dobře do odporného výrazu v tvářích soupeřů. Začínáte jako vždy s těmi nejslabšími, postupně se tuhost protivníků zvyšuje a zanedlouho, opravdu zanedlouho, narazíte na borce, které překonáte jen po dlouhém tréninku. Navíc je to strašně náročné na prsty,“ usmívá se redaktor a ukazuje obě ruce na kameru se vztyčenými palci, vyvrácenými z normální přirozené pozice. „Každý z protivníků má svůj způsob boje nebo nějaký oblíbený úder, s jehož použitím vás



rozdrtí. Jedinou obranou je naučit se takovým útokům předcházet a včas se někam uklidit. V horní části obrazovky můžete sledovat ukaza-tele, kolik ještě vy nebo soupeř vydržíte, podobně jako v klasických bojových hrách. Když je jeden z borců u konce se silami, letí do rohu ringu a je počítán. Automaticky se zvedne a pokračuje v boji s plnou silou, ovšem už s jedním započítaným kvokdownem, samozřejmě s knockdownem. Jen se snažím být vtipný. No nic.

Se slabšími protivníky se vám někdy podaří soupeře tak zdecimovat drtivou převahou, že poprvé ještě vstane, ovšem podruhé už nemá sílu a je to K.O., takže jste vyhráli a je to O.K., ne? Ti silnější prohrávají na T.K.O., což znamená, že je musíte třikrát poslat na zem. K tomu vám dopomáhej množství úderů. K dispozici je levý a pravý horní a dolní hák, přímý úder (bomba čenichovka) a knockoutovací pecka, která zabere největší množství času, a u které se téměř nekryjete. Používá se v případech, kdy je soupeř otřesen, poulí oči, kroutí hlavou nebo lapá po dechu.



Zaujala mě možnost zapsat se na začátku hrani do databáze hráčů, kam se pak zapisoval počet vítězství a proher v celém mém dalším působení. U každého soupeře je tabulka nejlepších, kteří jej porazili v nejkratších časech, kde se rovněž evidují vaše nejlepší pokusy.

Hrajte tedy dál ten INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (Score 16, 84%) a až vstanete od obrazovky, zase tu bude Pepa Pařbychtivý a jeho God/Bad Habbit.

Béla NemesheGyi

Drrrrrzzzzzzss!!!! KON-FRON-TA-CE

Ano, přišel čas na konfrontaci s jinými hrami stejného námětu. Co si takhle z hlavy vzpomínám, hrál jsem ještě nejméně dva jiné boxy. První byl na PC a už je to hodně dávno, druhý byl na systému Virtuality 2000, to bylo nedávno, ale zase srovnávat jej s obyčejnou počítačovou hrou by bylo asi nespravedlivé. Vraťme se tedy k tomu písíčkářskému. Možná si ho pamatujete. Vydala ho firma Mindscape a pojmenovala ho 4D Boxing. Do pěkného ringu byli zasazeni vektoroví boxeři, na výběr jste měli z několika pohledů včetně těch z očí akterů utkáni. Mám-li ho srovnat s Punch Out, byl mnohem lepší po všech stránkách. V Punch Outu je totiž jen jeden způsob pohledu a absolutně chybí možnost pohybu po ringu. Na SuperNES prostě existují i průměrné hry.

A to je všechno, vážení. Další hra je za námi a vy si ji můžete běžet koupit, teda jestli jsem vás aspoň trochu naladil. Pokud ne, nevadí.

Název hry:	SUPER PUNCH OUT
Výrobce:	Nintendo
Distributor:	Nintendo
Minimální konfigurace:	Nintendo SNES

SCORE VERDIKT:

Naprostě ale úplně zcela totálně průměrný box pro SNES, který nevyčníká vůbec, ale vůbec ničím. Ovšem, pro hard-core fanoušky boxů je to JEDNA Z MOŽNOSTI. Vybírejte uvážlivě...

5/10



25% SLEVA

**NA TĚMĚŘ VŠECHNY POČÍTAČOVÉ HRY
V PRODEJNÁCH SCORE V PRAZE A BRNĚ**

POUZE JEDEN TÝDEN
sobota 10. 6. - pátek 16. 6.

NEZMEŠKEJTE TO!

SCORE megastore

Skořepka 6, Praha 1

PO-SO: 10.00-18.00

SCORE Brno

ElektroDům, Jánská ul., Brno

PO-PÁ: 8.45-17.45, SO: 8.45-11.45

The Legend of Zelda

A nyní, vážení NESáci, nasadte si dioptrie, vyplivněte žvejkačky, schovejte všechny čipsy a vůbec předměty rozptylující vás. Teď se setkáte s něčím naprosto novým, s něčím co jste ve Score zatím ještě nikdy nenašli. Jedná se o recenze na hry pro předchůdce SNESu - NES. Doufáme, že uděláme radost všem vlastníkům NESu byť i jenom jednou nepravidelnou stránkou.

Království, legendy, čary, kouzla, poklady, princezny a princové, kazisvětí i chrabří jinoši. Bez toho všeho by pohádka nebyla žádnou pořádnou pohádkou a hra THE LEGEND OF ZELDA by nebyla žádnou RPG adventurou. A když už nic jiného, rozhodně by se ZELDA nestala hrou kultovní. Kultovní? Ano, v Japonsku a přilehlém „šikmookém“ pásmu se tato hra stala takovým trháčem, že už Nintendo stačilo vypustit do světa několik pokračování. ZELDA je vlastně jedním z prvních RPG co kdy spatřilo tvář světa. Také je jednou z prvních her vůbec, kde je (jakž takž) možno ukládat pozici. Jednu z kopií tohoto stylu hry jsme viděli nedávno na PCčku - byla to hra KNIGHTS OF XENTAR (SCORE 14 - 80%) od firmy Megatech.

Příběh hry THE LEGEND OF ZELDA se odehrává v době dávno a dávno poště, kdy na světě vládí Chaos a v zemi Hyrule se rozprostíralo malé království vedené princeznou Zeldou. Ono malé království jednou přepadl se svojí armádou mocný princ temnoty Ganon a ukradl Trojí sílu - sílu království princezny Zeldy. Poslední trojúhelník Trojsily ještě stihla princezna rozbit na osm střípků a různě je poschovávat po své zemi. Také vyslala svoji služebnou Impu, aby přivedla na pomoc takového odvážného mladíka, který by našel všech osm kousků Trojsily

moudrosti, zničil prince Ganona a osvobodil tak princeznu z jejích strastí. Impa opravdu našla odvážného mladíka Linka, který se stane oddanou postavou vašemu ovladači, takže v tento moment přichází řada také na vás a můžete začít hrát. Ono pověstné a vzdypoužitelné „hrát“ v tomto případě znamená „běhat po všech možných čertech (i andělích), zabít vše co se vám nebude zamlouvat, sebrat každou věc na kterou narazí váš orlí zrak, klábosit se všemi komunikabilními postavami, jednoduše řečeno, uceleně pročesat každý kousek mapy, abyste našli úlomky rozbitého trojúhelníku Trojí síly a dostali se do hory Smrti, kde musíte zabít prince Ganona“.

Grafika her na tomto stroji samozřejmě není tak dokonalá jako u většiny her SNESáckých, takže na své cestě nebudete mít žádné dokonalé stavby, ani nepoputujete v nádherné krajině, ale narazíte na různobarevné pruhy, ze kterých při správné znalosti přírody a života rozeznáte nějaký ten stromček, potůček, kamínek, mostík, baráček a lidičky. Rozplývat se nebudete ani z detailnosti potvor, které jsou opravdu primitivní. Ovšem to jen co se týče grafiky, protože jinak jsou příšery velice, velice rozmanité a zákeřné. Obzvláště nepřijemní jsou vodní živočichové, kteří po vás mohou střílet řízené střely. Odklidit je z cesty bývá mnohdy pěkně složité, protože se jen na malý okamžik vynoří na hladinu, vystřelí a hned zase zaplují pod vodu. Musíte si na ně vytvořit zvláštní taktiku, kterou je pak jednoho po druhém zabijete. S ostatními zloduchy to také není vždy jednoduché, ale alespoň nemizí pod hladinu. Hojně se v této hře dá využívat stromů nebo jiných „překážek“ coby úkrytů před střelami, což vám „práci“ podstatně ulehčí. Protože je v této hře nebyvalé množství rozmanitých nepřátel, chvíli vám potrvá než si na ně zvyknete a než budete přesně vědět, jak se



kteří pobuda chová a jak na něj vyžrát. Nebudete ohlušeni ani bezvadnou hudbou. Hra sice nevykluzuje žádné operetky, ale pro tento druh konzole je to hudba uspokojivá.

S předměty, které během hry získáte, to vypadá podobně jako s protivníky. Je jich totiž také ohromná spousta. Počínaje různými druhy zbraní přes klíče, mapy, svíčky, bomby, korpasy až po všemožné hojící prvky. Věci můžete buď nakoupit od kupců za určitý počet drahokamů (které po cestě musíte poctivě sbírat) a nebo je vydobýt z protivníků, což nebývá vždy jednoduché. Po zabytých stvůrách zůstávají většinou klíče, drahokamy nebo srdíčka doplňující váš život na rozdíl od zbraní, které se dají pouze koupit nebo vám je mohou darovat jistí dobrodinci.

Rozhovory s opuštěnými poutníky v jeskyních, popřípadě se zapomenutými bytostmi kdesi na mapě království neberte nikdy na lehkou váhu. Dozvíte se od nich spoustu zajímavých a důležitých věcí jako například velmi cennou informaci a to jaké je Ganonovo slabé místo.

Poměrně dobře vypadají útroby podzemních labyrintů, které jsou vlastně složeny z mnoha pokojů s dveřmi. Zde se nachází nebyvalé množství příšer, které jsou typické pro labyrinty, mnoho pokladů, hádnek a nejdůležitější věc, kvůli které to vlastně celé děláte - úlomky Trojsily. Vždy, když objevíte úlomek, dostanete od hry upozornění, takže se nebojte, že byste ho nepoznali. V labyrintech jsou tři druhy dveří. Jedny projdete v klidu, druhé si odemknete klíčem získaným od nepřátel a třetí typ dveří se před vámi otevře a za vámi zase zavře, čímž se ocitnete ve zdánlivě beznadějně situaci, ze které se na sto procent nějak vždy dostate. Hra THE LEGEND OF ZELDA je založena na principu neustálého hledání něčeho, takže bez problémů se neobejdou ani vchody do labyrintů. Jsou totiž

všelijak poschovávané a budete je muset nejdříve najít.

Hra se bude líbit především lidem s jazykem zkrouceným po dobré angličtině, protože je to vlastně hra textová a na každém sedmáctém (plus, minus) krůčku narazíte na rozhovor se všelijakými lidmi i nelidmi. Vám ostatním, kteří jazykem kroutí jenom po česku, popřípadě po hebrejsku, čínsku či jakkoli jinak bych doporučila mít po obou stranách své obrazovky zdatného překladatele a před sebou slovník. Jedině tak pochopíte, o co vlastně jde a co že to po vás všichni ti lidé chtějí.

Irena Formánková



Název hry: THE LEGEND OF ZELDA

Výrobce: Nintendo
Distributor: Nintendo

Minimální konfigurace:
Nintendo NES

SCORE VERDIKT:

Příjemná RPG hra překvapující na NESu svou rozlouhou, propracovaností a také vysokou zábavností a hratelností. jedna z legend se vším, co k ní patří.

8/10

4 SKVĚLÉ LETECKÉ SIMULÁTORY ZA 1 SMĚŠNOU CENU!

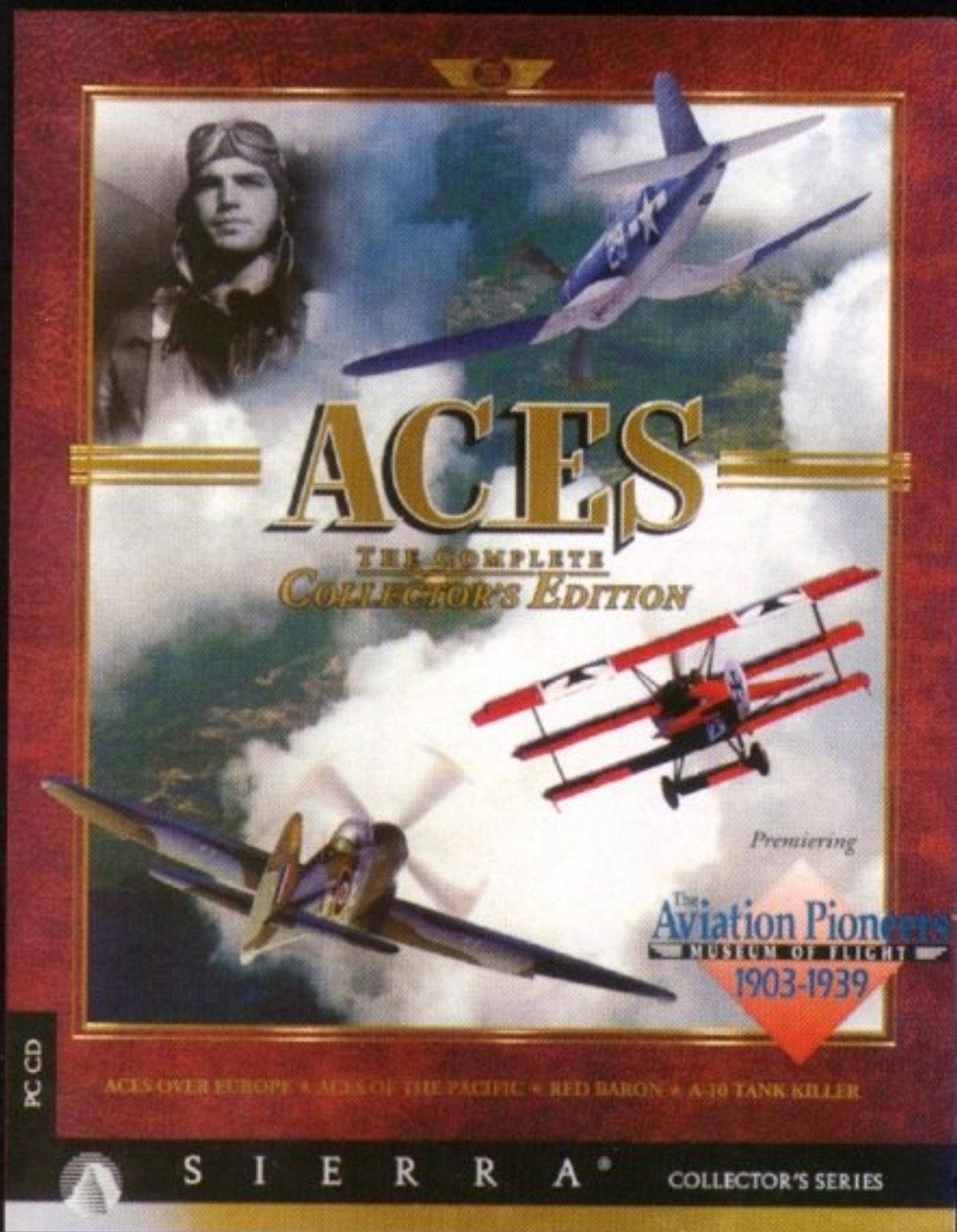
POUZE **1399 Kč**

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

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

ACES THE COMPLETE COLLECTOR'S EDITION

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



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

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



Aces over Europe



Aces over the Pacific



Red Baron



A-10 Tank Killer

ANO! Zašlete mi prosím kusů The Aces Collection pro PC CD-ROM za 1399 Kč (+ 54 Kč poštovné a balné)

Jméno a příjmení:

Adresa: www.oldgames.sk

Cadaver

Kobky, Bitmap Brothers, mrtvoly, Little Big Adventure (?), oltáře, já, Excalibur plus... existuje způsob, jak tato zdánlivě nesouvislá slova spojit dohromady? Napadá mě jedině CADAVER.



Majitel této ložnice už není mezi námi, takže mu to tu hezky pěkně vybrabčíte.

KOBKY jsou místa, která nejvíce přitahují hráče dungeonovské krve, kteří v nich chtějí žít, rochňat se v zapadlých tajemstvích a lízat ze stěn šustivý prach, zda to či ono místo neskryvá tajný spínač. Obě hry CADAVER jsou vytříbenou ukázkou rozvedení této vášně ad absurdum. Těmito hrami prolézáte hodiny, dny, měsíce a někdy i roky a stále chcete víc, čekáte, co bude dál a co další ze stovek pokojů ukáže. Rodinka Cadaverů má svou malou historii. Nejříve vyšel klasický CADAVER (87) a byl to hit jak na Amize, tak na STčku. Pak Bitmapové vytlačili CADAVERA II - PAYOFF a byl to další hit. Když ho hráči zchroustali svými vžolyčnými chřtány, oznámili Bitmapové třetí díl a dokonce na něj vydali demo s první úrovní jménem CADAVER - THE LAST SUPPER. A tím to skončilo, třetího pokračování jsme se už nedočkali. Blbý. Nejsem sám kdo na CADAVERy nedá dopustit. Speciálně na poli Amigy se paňanský éter přímo hemžil

„Cadávř“ maniačky. A není divu, „Cadávř“ je velká věc. Hostina.

BITMAP BROTHERS jsou prostě staří známí bří Bitmapové, od kterých je nejlepší nic neočekávat. Po extázní vesmírné střilečce XENON II - MEGABLAST, která se v rubrice klasika jistě brzy objeví, bychom tenkrát v osmdesátém sedmém čekali cokoliv jiného než ponuré blouznění v 3D kobkách a poté bychom saze nečekali platformovou řežbu GODS, vzpomínáte si na ni? Pokud ne, více se dozvíte v profilu firmy, který je v tomto čísle čestně věnován právě Bitmap Brothers.

MRTVOLU máme hned v samotném názvu hry. Slovo CADAVER (franc. cadavre) znamená spíše „bezduché tělo“, ale to můžeme s mrtvolou hodit do jednoho pytle (doslova). Všechno, na co ve hře narazíte, je mrtvolné. Mrtvolný je následně i celkový pocit ze hry. Pokud se do rituálního prostředí nekonečných pokojů spojených zatuchlými tajnými chodbami dostatečně ponoříte, máte chuť chcípnout tam také. Až na pár ubohých výjimek je všechno, s čím se ve hře setkáte, mrtvé. Dávno mrtvé. Je to natolik atmosférické, že vás občas přepadne chůt složit se mezi všude se povalující ostatky a snít svůj sen smrti. Zašlé časy jsou vám neustále připomínány zapomenutými deníky, které jsou popsány předlouhými řádky, jež vyprávějí o hrdinských činech, zradách a trápeních té které kostry. Hlavně první díl CADAVERa je

hrůzný, černě mrazivý a čiší z něj beznaděj zašlých věků. Atmosféra 95%.

LITTLE BIG ADVENTURE je nejbližším přirovnáním pro novodobé hráče, který nemá o CADAVERech a období, v němž vznikly, a zmaštěnou páru. Stejně jako zmíněná, ve Score taktéž devadesátiprocentní, Malá Velká adventura, CADAVER je rovněž viděn pod úhlem shora. Rozdíl je v tom, že se obrazovka nikdy nescrolluje (nepohybuje) do stran. Procházíte jen statickými místnostmi, jejichž velikost a důležitost se Bitmapům podařilo bezvadně vyjádřit přechody z místností malých do místností velkých. Z grafického hlediska je CADAVER jen o kousek za LBA, a to nelze nazvat jinak než paradoxem času, protože hra CADAVER vznikla v roce 1987 a od té doby už na světě pár mrtvol přibýlo a pár her se narodilo. Nezbývá než vzdát hold bratřím Bitmap a brousit si tupým pilníkem zuby na jejich novou hru „Z“.

OLTÁŘE symbolizují filosofii celé Cadaverovské série. Prostředí hry je jedním velkým kultem. Odhalujete jedno zaniklé náboženství za druhým, hrabete se v zápiscích mnichů, v ostatcích kněží, obětujete na oltář misky s krví, čtete náboženské knihy svázané v lidské kůži, zasouváte do svatyní obřadní dýky, vzdáváte hold bohům temna i bohům slunce. Dýcháte úctou k bohům. K pohanským bohům, jejichž tváře pomalu šednou postrádající davy věrných, kteří na kolenu předvádějí svou věrnost. Brodíte se v smrti, modlíte se u krví potřísněných oltářů, dokud se neodsune zlatá, rozštěbená tvář boha, na něhož svět zapomněl,

a vy vstoupíte do privátních komnat nejvyšší kněžky. Kněžka leží na baldachýnovém lůžku. Tvoří jí pár rozházených kostí a diamantová dýka. Lehnete si k ní a usínáte bílý sen smrti.

JÁ. Kromě Tír na Nóga a jemu podobným výtvorům geniů FTL jsem nad CADAVERy strávil nejvíce času svého herního života. Nejdříve jsem tyto hry hodně dlouho hrál (za časté pomoci německých, britských, amerických a v zoufalství i maďarských herních časopisů) a pak jsem na ně hodně, hodně dlouho psal návody a skládal mapy. Mám Cadaveru v krvi. Krve mi ubývá.

EXCALIBUR PLUS. Tentokrát výjimečně nebudu hulákat o tom, jak je tato hra skvělá a jak si u ní užijete. Jistě jste si již zvykli, že v rubrice Klasika (nikoli Antiklasika) najdete jen to nejlepší, skutečně to nejlepší, co kdy bylo uděláno. Závěr využiju k tomu, abych si odlehčil od břemene, jež mě už tíží pět let. Chtěl bych vám všem sdělit, že mě moc mrzí aféra okolo návodu na CADAVERA II. V záchvatu systéfového úsilí se vydavatel Excaliburu Martin Ludvík tenkrát rozhodl vydávat speciální Excalibur Plus pouze pro předplatitele. Do jednoho z nich zařadil dokončení mého návodu na CADAVERA II, čímž se stalo, že jsme po další dva roky dostávali zoufalé dopisy, které se po dokončení návodu ptaly. Ach jo. Až budeme jednou vydávat knihu o hrách, určitě tam konec návodu nějak vtěsnám, aby mi to pořádně nevrtalo hlavou.

Andrej Anastasov



score 90%

Název hry: CADAVER I,2

Výrobce: Bitmap Brothers

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure / RPG

Počítače: Amiga 500, PC,

Atari ST

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 95%

Grafika: 90%

Zvuk: 30%

Tohle je poprvé, co se ve Score objevuje obrázek z první místnosti hry, tak si toho dosyta užijte. Ani nevím proč, ale grafika Cadavera mi připadne k sežrání, je taková, taková.. k sežrání. Karadoc tiše rozprává s jedinou živou bytostí široko daleko, už teď ale touží po návratu mezi mrtvé

Eye of the Beholder

Dungeon EYE OF THE BEHOLDER proslavil dnes jedno z nejslavnějších herních studií - Westwood. Jeho DUNA 2, LANDS OF LORE a LEGEND of KYRANDIA I,II & III jsou dnes již klasickými idoly téměř všech hráčů. Ve Score jsme se o „Behouldrovi“ ještě nikdy pořádně nezmínili, takže to napravujeme:

Už je to dávno, kdy ještě Westwood pracoval pro SSI a využíval jejich licence na AD&D. To byly doby, kdy létající „ok“ Beholderů ještě nebyla v každém dungeonu hejna, byly doby, kdy Beholdeři trnuli v nejspodnějších patrech každého slušného podzemního bludiště po boku velíků jako je Chaos, Scotia nebo Estoroth Paingiver. Pak se ale přemnožili. Skupinky adventuristů je zařadily do svých slabikářů a z legendy Beholder se stal běžný obtížný hmyz, kterého každý průměrný bojovník skolí pořádným kopancem do vybouleného oka. Momentálně jsou Beholdeři prakticky vyhubeni, ale pojďme se na chvíli vrátit do dob, kdy se pod brněním sebeostřílenějšího bojovníka setkala několik teplých pramínek strachu kdykoliv se velké, silně opatřované létající oko objevilo.

Ono to vlastně není až zas tak dávno. Často, když po notné dávce rozjímavé melancholie lovíme ten který titul do této čtenářské milované rubriky, bývá největším problémem sehnat hru pro vytipování obrázků (např. se sousedním Cadaverem byla spousta trápení). Ale Beholder „jednička“ byl všude k mání. Inu, popad jsem ho, přines, domů a nalistoval návod v Excaliburu č. 11 jen abych zjistil, jak jsem tomu tenkrát špatně šéfoval. On totiž ten slavný návod na Beholdera I, na který jsme tenkrát byli hrdí jak stádo natvrdomilných volů na potenci je úplně k ničemu. Náš bývalý redaktor David Kika ho totiž nestoudně odflák - takřka každá mapa je špatná! Přesto jsem zatnul zuby a Beholdera jsem za krátký čas cvičně dohrál. Překvapení, překvapení - až se o této hře tolik namluvilo, zjistil jsem, že je to pouhá kopie DUNGEON MASTERa, která, ač o několik let mladší, nesahá co do hrátelnosti králi dungeonů ani po břicho (po kotníky by bylo moc nízko). Zato grafikou ho trumfuje jedna radost, chodby skvěle mizí do dále navozující správný 3D pocit a příšerky jsou vesměs fešné.



Jak vidíte na obrázcích, výhledové okénko je maličké. Mini okénka jsou ve Westwoodu velmi oblíbená, takže i výhledy Beholdera II (trojku už dělal někdo jiný) a Lands of Lore jsou nacrpané do podobně maličkých okének. První, co člověk udělá, než se vrhne do starší proslavené hry je to, že si přečte příběh v manuálu, o který tenkrát v dobách temného pirátství přišel. Příběh se točí okolo vyslání skupiny dobrodruhů do podzemí města Waterdeep, které je součástí vyfantazírovaného světa AD&D, vlastně to není ani žádná pořádná pilotní story, jen takové škrábnutí. Manuál dále obsahuje kompletní bestiář, který je sice přehledný a poučný, ale způsobí, že vás tam dole, nic nepřekvapí, protože všechny příšerky máte už předem nastudované.

Skupina je v podzemí zasypaná a tak musí putovat a putovat a to pochopitelně stále dolů, co nejvíce klikatě a přes co nejhustší shluky nepřátel. Mezi lidmi tolik vychvalujícími Beholdera prostě nemohli být hráči původního Dungeon Mastera. Beholder je totiž zcela nestoudnou kopií výše jmenovaného, která sice obsahuje několik novot, ale celkově je originálu snad až příliš podobná. Mezi nové věci patří odlišný systém kouzel, který sestává z předpřipravování („memorizování“) kouzel při spánku mágů a z proseb kleriků o kouzla bohů. Tento systém je do poslední píďe převzat ze stolních her AD&D a SSI ho doposud prezentuje v Ravenloftech. Pověstné sestavování runových zaříkadel v DM je nejen originální, ale mnohem zábavnější. Zajímavou novotou je zde možnost teleportování po úrovních systémem kamenných portálů a vítaným zpestřením je dodání občasných dialogů, kterých je sice jak po hladu ve Varšavě 45, ale jakous takous iluzi příběhu to dává dohromady. Onen pocit



Beholder to má za sebou 1:0 pro mě.

tísnivě ubíhajícího času, jehož tok cítíte v kostech máte-li svou party rychle odpočinout s nepřáteli všude okolo se v této hře vytrácí do nadčasové apatie - vždyť kdo by se strchoval? Už po krátkém odpočinku jsou všichni hned zcela uzdraveni a kouzla připravena. Okolní nepřátelé většinou ani nestačí zaútočit a přitom party podle objevivšího se textíku odpočívala několik dní. Položka „žízeň“ u postav neexistuje, ukazatel „hladu“ by se sice našel, ale členové party jsou asi na dietě (trpaslíci na dietě?) a téměř nežerou, navíc se všude válí hromady jídla, takže nouze se stává neznámým pojmem. A to je škoda. Bez nouze pořádný dungeon nemůže být.

Hádky a design úrovní jsou poměrně slušné, to nejlepší si ale autoři schovali na druhý díl. Všechno v Beholdech je takové pěkné, tuzexácké, ale jednoduché, přímo připravené pro vás, abyste TO pomyslné ONO mohli rychle vyřešit. Poblíž zámku se nachází příslušné klíče, poblíž tlačítka rychle najdete příslušný efekt. Všechno jde jak po másle sem tam, sem tam, až k orgasmu nudy. Zákusy přijdou až v nejspodnějších patrech (pater je celkem 12), tam přibudou také tvrdší nepřátelé, které neskolí první dvě rány mečem, průkopnický neviditelná mini tlačítka a nakonec samozřejmě Beholder nadřazený na vaše meče.

score 71%

Název hry: **EYE OF THE BEHOLDER**

Výrobce: **Westwood / SSI**
Žánr: **Fantasy**
Styl: **RPG Dungeon**
Počítače: **Amiga, PC, Atari**
Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **50%**
Atmosféra: **80%**
Grafika: **70%**
Zvuk: **20%**

Nepochopte mě špatně, Beholder I není špatná hra. Na svoji dobu to byl určitě průkopnický dungeon se vším všudy. Časem však přišly lepší pochoutky pro kryptáky jako BLACK CRYPT nebo LANDS OF LORE a na Beholdera se zapomnělo. Na rozdíl od Dungeon Mastera, ten je věčný.

Andrej Anastasov



Kamenný portál aktivován, jedem s medem (vlevo)... První setkání s Drowskými bojovnicí je provázeno řinčením mečů. Rink, rink (uprostřed). Přerostlé kudlanky nábožné mi nabízenou dýmku míru napcpaly do chřtánu a chtěly si mě zamluvit k večeři. Já na to že „ne“ (vpravo).

VISION MEGASTORE

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

PC		PC CD-ROM		PC CD ROM - LEVNÉ TITULY		AMIGA TITULY	
1942 PACIFIC AIR WAR	1599	1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	1549	688 ATTACK SUB/CHUCK YEAGER	799	LEISURE SUIT LARRY	349
ACCES - CLASSIC COLLECTION	999	7TH GUEST / DUNE - 2PACK	1899	7TH GUEST (OEM)	849	LHX CHOPPER/BIRDS OF PREY	349
ACES OF THE DEEP	1399	ACCESS - CLASSIC COLLECTION	1099	ARNE 2	299	LINKS THE CHALLENGE	399
ACES OF THE DEEP DATA DISK	699	ACES COLLECTORS EDITION	1399	B-17 FLYING Fortress	599	M1 TANK PLATOON	399
ACES OVER EUROPE	1549	ACES OF THE DEEP	1699	CAR & DRIVER/STORMOVIK	799	PIRATES GOLD	599
ACES OVER PACIFIC	1399	AGIES	1949	CD3	699	POLICE QUEST	499
AL-QADIM-GENIES CURSE	1399	AL-QUADIM	1249	COVERGIRL STRIP POKER	899	RAILROAD TYCOON	599
ALADDIN	999	ALEX DAMPIER ISE HOCKEY	1299	CRUISE FOR A CORPSE	549	ROBOCOP 3D/CNE	549
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	1299	ALIEN LEGACY	1199	D-GENERATION	499	SECRET WEAPONS OF THE LUFT	649
ALIEN LEGACY	1499	ALIEN LOGIC	1699	DAVID LEADBETTERS GOLF	599	SILENT SERVICE	449
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1549	ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1549	DOG FIGHT	599	SINK OR SWIM	449
ARENA - ELDER SCROLLS	1649	ALONE IN THE DARK 3	2099	DUNE	549	SPACE QUEST	649
ARMORED FIST	1499	ARENA	1749	DUNE 2	599	TASK FORCE 1942	699
AWARD WINNERS PLATINUM	1349	ARMOURD FIST	1549	EVASIVE ACTION	449	TORNADO & DESERT STORM	649
BANE OF THE COSMIC FORGE	899	AWARD WINNERS PLATINUM	1349	EYE OF THE BEHOLDER 2	649	WING COMMANDER/INDY 500	599
BATTLE BUGS	1199	BATTLE CHESS	1549	EYE OF THE BEHOLDER 3	699	WINTER OLYMPICS	349
BATTLE ISLE II	1799	BATTLE ISLE 2	1749	F-117A	599	WORLD OF THE FLIGHT SIM	549
BC RACERS	1349	BATTLE ISLE 2 - SCENERY CD	999	F-15 STRIKE EAGLE III	599	WORLDS OF LEGEND	499
BLACKHAWK	1299	BUREAU 13	1249	F-16	349		
BREAKTHRU	899	CANNON FODDIBEN ST SKY	1899	F-29 RETALIATOR	549		
BUREAU 13	1249	CASTLES II	1399	FALCON	349		
CANNON FODDER 2	1399	COLONIZATION	1599	FALCON 3.0	599		
CIVILIZATION	1549	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1399	FIELDS OF GLORY	599		
COLONIZATION	1549	CREATURE SHOCK	1999	FRANKENSTEIN	399		
COMANCHE - SUPERPACK	1349	CYBER WAR	1399	FURY OF THE FURRIES	499		
COMMAND ADV. STARSHIP	999	CYBERIA	1799	GEARWORKS	349		
DAWN PATROL	1699	DAEDELUS ENCOUNTER	1899	GENESIA	599		
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	1199	DARK FORCESS	1699	GOAL	599		
DESCENT	1399	DAWN PATROL	1699	GRAND PRIX	599		
DESERT STRIKE	1349	DEATH GATE	1549	GRAND PRIX MASTER	249		
DISK WORLD	1549	DESCENT	1399	GREAT NAVAL BATTLES	649		
DOOM II - Hell on Earth	1999	DESCENT	1399	GUNSHIP 2000	599		
DR. RADIACKI	1199	DESERT STRIKE	1349	HARPOON	549		
DREAM WEB	1699	DISK WORLD	1899	HEIMDALL 2	749		
EARTHSIEGE	1399	DOMINUS	1549	HERRIER JUMP JET	599		
EARTHSIEGE DATA DISK	699	DOOM I UTILITIES - 1200 LEVELS	449	CHESSMASTER 3000	599		
ECSTATICA	1399	DOOM II - Hell on Earth	2099	CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	549		
ELITE II - FRONTIER	749	DOOM II UTILITIES - 2000 LEVELS	449	INDIANAPOLIS 500	549		
EVEN MORE INCRED MACH	1399	DRACULA UNLEASHED	1799	INDY JONES & LAST CRUSADE	599		
F-14 FLEET DEFENDER	1599	DRAGON LORE	1499	ISHAR 1	599		
F-14 FLEET DEFENDER - SCENARIO DISK	699	DREAM WEB	1549	ISHAR 2	599		
F-14 FLEET DEFENDER / SUBWAR 2050	1249	DRUG WARS	1349	JACK NICKLAUS GOLF	499		
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1299	EARTHSIEGE	1549	JURASSIC PARK	599		
FIFTH FLEET	1699	EARTHSIEGE DATA DISK	699	JURASSIC PARK	599		
FIGHTER WING	1149	ECSTATICA	1399	KINGS QUEST V	649		
FLIGHT COMMANDER 2	1699	ELITE II - FRONTIER	749	KBG	499		
FLIGHT SIM 5.0 (MICROSOFT)	1899	EYE OF THE BEHOLDER III	1399	LEGEND OF KYRANDIA	599		
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - CARRIBEAN	999	F-14 FLEET DEFENDER GOLD	1549	LEISURE SUIT LARRY 1	549		
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - JAPAN	999	FALCON GOLD	1449	LHX ATTACK CHOPPER	549		
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - NEW YORK	999	FIFA SOCCER	1599	HEXX	249		
FLIGHT SIM 5.0 SCENERY - PARIS	599	FIFTH FLEET	1149	LURE OF THE TEMPTRESS	349		
FRONTIER - First Encounters	1199	FIGHTER WING	1149	M1 TANK PLATOON	549		
FRONTLINES	1549	FRONTIER - First Encounters	1299	MERLIN	299		
GABRIEL KNIGHT	1699	FULL THROTTLE	1849	MIG-29M SUPER FULCRUM	549		
GREAT NAVAL BATTLES II	1549	GABRIEL KNIGHT	1549	MONKEY ISLE 2	649		
GUILTY	1199	GOBLINS 3	1949	OPERATION COMBAT 2	349		
HAND OF FATE	1449	GREAT NAVAL BATTLES II	1449	PINBALL MAGIC	399		
HOKUM KA-50	1199	GUILTY	1699	PIRATES GOLD	599		
HUMANS II	999	HELL	1549	POLICE QUEST 1	649		
CHAOS ENGINE	1199	CHESSMASTER 3000	1249	ISHAR 2	599		
INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS	949	INCA I II	1399	JACK NICKLAUS GOLF	499		
INDYCAR RACING	1099	INCREDIBLE MACHINE 2	1349	JURASSIC PARK	599		
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK	649	INDY JONES-FATE OF ATLANTIS	1649	LEISURE SUIT LARRY 1	549		
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS	649	INTERNO - CESHKY MANUAL	1899	LHX ATTACK CHOPPER	549		
ISHAR III	1199	INTERNO - METAL BOX	2299	HEX	249		
ISLE OF THE DEAD	649	INTERPLAY 10 YEAR ANTH	1399	GOBLINS 3	349		
JUNGLE STRIKE	1349			GOBLINS 3	349		
KLIK AND PLAY	1549			CHAOS KID	649		
LANDS OF LORE	1499			IMPOSSIBLE MISSION	349		
LEMMINGS 3	1199			INNOCENT UNTIL CAUGHT	599		
LEMMINGS FOR WINDOWS	849			ISHAR I	649		
LEMMINGS II - TRIBES	1499			ISHAR II	549		
LION KING	1049			ISHAR III	549		
LITIL DIVIL	1349			JET STRIKE	549		
LODE RUNNER	1449			JUNGLE STRIKE	499		
LOST VIKINGS	1399			JURASSIC PARK	499		
LUCAS ARTS ADVENTURE	1649			LEGEND OF KYRANDIA	449		
LUCAS ARTS FLIGHT SIMULATION	1899			LEMMINGS II - TRIBES	699		
MAGIC CARPET	1699			LOST VIKINGS	699		
MACHIAVELLI THE PRINCE	1549			LUCAS ARTS - CLASSIC COLLECTION	699		
MASTER OF MAGIC	1549			MORTAL KOMBAT	399		
MENZO BARRANZAN	1699			ON THE BALL	899		
METAL MARINES	1349			OVERLORD	699		
MORTAL KOMBAT	1349			PGA EURO TOUR GOLF	599		
MORTAL KOMBAT II	1149			POPULOUS II PLUS	899		
NASCAR RACING	1549			POWER DRIVE	499		
NHL HOCKEY '91	1549			REACH FOR THE SKIES	599		
OPERATION BODYCOUNT	1149			REUNION	449		
OPERATION CRUSADER	1699			REACH FOR THE SKIES	699		
OUTPOST	1399			RED BARON	699		
OVERLORD	1499			RED HELL	699		
PACIFIC STRIKE	1699			LAST ACTION HERO	399		
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK	699			LEMMINGS II	399		
PINBALL DREAMS	1399			SEAL TEAM	899		
PINBALL FANTASIES	1349			SECRET WEAPONS/LUFTWAFFE	699		
PIZZA TYCOON	1549			SHADOW CASTER	899		
POLICE QUEST IV	1399			OBITUS	249		
POWER DRIVE	799			SINK OR SWIM	499		
PRINCE OF PERSIA II	1399			SPACE HULK	599		
PRIVATEER	1849			SPEAR OF DESTINY	749		
PRIVATEER - RIGHTEOUS FIRE	699			STORM MASTER	399		
PRIVATEER SPEECH PACK	749			STUNT DRIVER	349		
PYROTECHNICA	1049			TANK	2199		
QUARANTINE	1249			TASK FORCE 1942	599		
QUEST FOR GLORY IV	1799			COOL WORLD	449		
RALLY	799			OH NO MORE LEMMINGS	399		
RETRIBUTION	1549			THUNDERHAWK	399		
RISE OF THE ROBOTS	1699			THEATRE OF DEATH	349		
RISE OF THE TRIAD	1149			TORNADO/DESERT STORM	699		
ROBINSONS REQUIEM	999			ULTIMA 7	549		
SEA WOLF	1599			ULTIMA UNDERWORLD	599		
SID AND ALS INCRED TOONS	1399			WALLS OF ROME	499		
SIM CITY 2000	1499			WING COMMANDER	549		
SIM CITY 2000 - URBAN RENEWAL	799			WINTER CHALLENGER	399		
SPACE SIMULATOR	1899			WINTER OLYMPICS	399		
SPECTRE VR	1699			WOLFENSTEIN 3D	299		
STAR TRAIL	1699			CARL LEWIS CHALLENGE	399		
STAR TREK II - LIMITED EDITION	1549			WORLDS OF LEGEND	499		
STRIKE COMMANDER	749						
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	749						
STRIKE COMMANDER TACTICAL OPER.	749						
SYNDICATE	1549						
SYNDICATE MISSION DISK	799						
SYSTEM SHOCK	1499						
T.F.X.	1599						
TERMINATOR RAMPAGE	699						
THE HORDE	1549						
THEME PARK	1499						
TIE FIGHTER	1649						
TIE FIGHTER - DEFENDER OF THE EMPIRE	699						
TRANSPORT TYCOON	1549						
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR	699						
UFO: ENEMY UNSEEN	1599						
ULTIMA VIII PAGAN	1799						
ULTIMA VIII PAGAN - SPEECH PACK	699						
WARCRAFT	1449						
WARLORDS II	1549						
WING COMMANDER ACADEMY	999						
WING COMMANDER ARMADA	1549						
WING COMMANDER II	1399						
WOLF	1349						
X WING	1749						
X WING MISSION DISK - B-WING	899						
X WING MISSION DISK - IMP. PURSUIT	649						
X-COM	1549						



ACES - COLL. EDITION - PC CD 1549,-
DARK FORCES - PC CD 1999,-
OVERLORD - AMIGA 1049,-
THEME PARK - CD 32 1349,-
SYSTEM SHOCK - PC CD 1899,-
HELL - PC CD 1549,-
MAGIC CARPET - PC 1699,-

ISHAR I..... 599	ISHAR III..... 999	JUNGLE STRIKE..... 999	JURASSIC PARK..... 999	LIBERATION..... 1199	LION KING..... 1049	ON THE BALL..... 799	OVERKILL..... 799	PGA TOUR GOLF..... 999	PINBALL ILLUSIONS..... 1149	PINBALL FANTASIES..... 1199	RISE OF THE ROBOTS..... 1449	ROADKILL..... 1149	ROBENSONS REQUIEM..... 949	SABRE TEAM..... 1199	SIM CITY 2000..... 1349	SIM LIFE..... 749	SIMON THE SORCERER..... 1349	SKELETON CREW..... 1349	STAR TREK 25TH ANNI VERSARY..... 1199	STRIP POT..... 999	SUBWAR 2050..... 1199	SUPER STARDUST..... 1149	THE CLUE..... 1149	THEME PARK..... 1399	TRANSARCTICA..... 999	UFO..... 1149	ZOO..... 749	ZOO I..... 1049																																								
CD32 TITULY																																																																				
7 GATES OF JAMBALA..... 999	ALFRED CHICKEN..... 999	ALIEN BREED SPECIAL/QWAK..... 949	ALL TERRAIN RACING..... 999	ARABIAN NIGHT..... 749	ARCADE POOL..... 999	BANSHEE..... 999	BATTLECHES..... 999	BATTLETOADS..... 949	BEAVERS..... 1099	BENEATH A STEEL SKY..... 1249	BENEFACOR..... 699	BID SIX..... 599	BRIAN THE LION..... 799	BRUTAL FOOTBALL..... 1099	BUBBA N STICK..... 899	BUBBLE AND SQUEAK..... 1149	BUMP N BURN..... 1149	CANNON FODDER..... 1099	CASTLES 2..... 999	D-GENERATION..... 999	DANGEROUS STREETS..... 1099	DARK SEED..... 699	DEATH MASK..... 1149	DEEP CORE..... 749	DENNIS..... 999	DISPOSABLE HERO..... 749	DONK..... 1149	DRAGONSTONE..... 1149	ELITE II - FRONTIER..... 749	EMERALD MINES..... 799	EVASIVE ACTION..... 1149	FIELDS OF GLORY..... 1049	FIKE FORCE..... 749	FLINK..... 699	FLY HARDER..... 599	FURY OF THE FURRIES..... 1099	GLOBAL EFFECT..... 1149	GUARDIAN..... 1149	GUNSHIP 2000..... 1099	HEMDALL 2..... 999	HERO QUEST II..... 1099	HUMANS I&II..... 1099	CHAMBERS OF SHAOLIN..... 999	CHAOS ENGINE..... 1099	CHAOS KID..... 999	CHUCK ROCK 2..... 1099	CHUCK ROCK I..... 599	IMPOSSIBLE MISSION 2025..... 1249	INTERNATIONAL KARATE +..... 749	JAMES POND 2 - ROBOCOD..... 1099	JAMES POND 3..... 1299	JET STRIKE..... 999	JOHN BARNES..... 749	JUNGLE STRIKE..... 899	KINGPIN..... 599	LABYRINTH OF TIME..... 1049	LAST NINJA 3..... 499	LEGACY OF SORASIL..... 1099	LEMMINGS..... 349	LIBERATION..... 1299	LITIL DIVIL..... 1149	LOST VIKINGS..... 999	LOTUS TURHO TRILOGY..... 1099	MARVIN'S MARV ADVENTURE..... 1149	MEAN ARENAS..... 749	MICROCOSM..... 899	MORPH..... 549	MYTH..... 499
MAC TITULY																																																																				
7 TH GUEST..... 1899	A-TRAIN..... 849	ANOTHER WORLD..... 799	BREAKTHRU..... 899	CAESAR DELUXE..... 1449	CARRIERS AT WAR..... 1599	CARRIERS AT WAR II..... 1599	CASTLES..... 1149	CINEMANIA 1994 - CD ROM..... 2949	CIVILISATION..... 1599	F-117A STEALTH FIGHTER..... 1599	FERRARI..... 899	FLIGHT SIM 4.0..... 2699	FOKKER TRIPLANE..... 699	FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST..... 1599	HARPOON CLASSIC - CD ROM..... 1049	HELL CAB - CD ROM..... 1949	HELLCATS..... 2099	HOYLES CLASSCS..... 1449	CHUCK YEAGER..... 1599	INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS..... 1799	INDY JONES / LAST CRUSADE..... 799	INHERIT THE EARTH - CD ROM..... 1499	INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10..... 1399	IRON HELIX - CD ROM..... 1249	JORNEY MAN - CD ROM..... 1399	LABYRINTH OF TIME..... 2199	LE CHUCKS REVENGE..... 1799	LEMMINGS..... 349	LINKS PRO..... 1749	LINKS PRO - FIRESTONE..... 999	MAC ATTACK..... 399	MAC SIMULATIONS..... 1399	MYST - CD ROM..... 2599	NASCAR RACING..... 699	OH NO MORE LEMMINGS..... 1099	OUT OF THE SUN..... 999	PS1 MUSTANG..... 699	PGA TOUR GOLF..... 1249	PGA TOUR GOLF 2..... 1499	PIRATES GOLD..... 1599	POKER..... 1499	POPULOUS..... 1399	POPULOUS II..... 1599	POWERMONGER..... 1499	PRINCE OF PERSIA..... 1249	PRINCE OF PERSIA II..... 1599	SECRET OF MONKEY ISLAND..... 799	SECRET OF SILVER BLADES..... 1249	SIM ANT..... 699	SIM CITY / LEMMINGS..... 1099	SIM CITY 2000..... 1449																	
3DO																																																																				
3DO HARDWARE včetně jedné hry..... 21999	6 tlačítkový CONTROL PAD..... tel.	20TH CENTURY ALMANAC..... 2499	ANOTHER WORLD..... tel.	BATTLE CHESS..... 1599	BURNING SOLDIER..... 1899	CYBERCLASH..... tel.	DEMOLITION MAN..... 1649	DRAGON'S LAIR..... 1749	DRIVING NEED FOR SPEED..... 1999	ESCAPE FROM MONSTER MANOR..... 1949	FAMILY FEUD..... 1799	FIFA INTERNATIONAL SOCCER..... 1949	GEX..... tel.	GRIDDERS..... 1999	IRON ANGEL..... tel.	MADDEN NFL 94..... 1949	MAGIC CARPET..... 2149	MEGA RACE..... 2349	NIGHT TRAP..... 1649	OFF WORLD INTERCEPTOR..... 2799	PATAANK..... 1749	PEBBLE BEACH..... 1899	POWER KINGDOM..... 1899	QUARANTINE..... tel.	REAL PIN BALL..... 1899	REBEL ASSULT..... 1999	ROAD RASH..... 2199	SAMURAI SHOWDOWN..... 1999	SESAME STREET NUMBERS..... 2049	SEWER SHARK..... 1649	SHERLOCK HOLMES..... 1949	SHOCK WAVE..... 2199	SHOCK WAVE OP. JUMP GATE..... 1699	SLAYER..... 949	SOCCER KID..... 1849	SPACE HULK..... 1949	STAR CONTROL 2..... 1999	STARBLADE..... tel.	SUPER STREET FIGHTER II..... tel.	SUPER WING COMMANDER..... 1949	SYNDICATE..... 1949	THE ANIMALS..... 2499	THE HORDE..... 1749	THEME PARK..... 1999	TOTAL ECLIPSE..... 1749	TWISTED GAMESHOW..... 1949	VIRTUOSO..... tel.	WAY OF THE WARRIOR..... 1549	WORLD CUP GOLF..... tel.																			
EROTICKÉ CD-ROM																																																																				
101 SEX POSITIONS PT. 1..... 1799	101 SEX POSITIONS PT. 2..... 1799	A GAY MAN'S - SAFE SEX GUIDE..... 1299	A PUSSY CALLED WANDA..... 999	A PUSSY CALLED WANDA 2..... 999	ADULT PALATE..... 1299	ADULT PALATE 2..... 1299	AMERICAN GIRS 1..... 1299	AMERICAN GIRS 2..... 1299	ASIAN PALATE..... 1299	BEST OF DIRTY DEBUTANTES..... 1799	BEST OF VIVID..... 1799	BIKER BABES..... 1299	BLIND SPOT..... 999	BLONDE JUSTICE..... 999	BUSTING OUT..... 1299	CAFF FLESH..... 999	CURSE OF THE CATWOMAN..... 999	DIGITAL DANCING..... 1299	DREAM MACHINE..... 1799	GIRLS DOIN' GIRLS VOL. 1..... 999	GIRLS OF VIVID VOL. 1..... 999	GIRLS OF VIVID VOL. 2..... 999	GIRLS ON GIRLS..... 1299	HIDDEN OBSESSIONS..... 999	HIGH VOLUME NUDES..... 1299	HOUSE OF DREAMS..... 999	HOUSE OF DREAMS..... 999	CHEATING..... 999	ICE WOMAN..... 999	IMMORTAL DESIRE..... 999																																						
INSATIABLE																																																																				
INSATIABLE..... 999	INTERACTIVE ADULT MOVIE ALMANACH..... 1799	LEGEND OF PORN 1..... 999	LEGEND OF PORN 2..... 999	LEGEND OF THE KAMASUTRA..... 1299	LOVE BITES..... 999	MASK..... 999	MYSTIQUE OF THE ORIENT..... 1299	NEW WAVE HOOKERS 1..... 999	NEW WAVE HOOKERS 2..... 999	NIGHT TRIPS..... 999	NIGHTWATCH..... 1799	NIGHTWATCH II..... 1799	PUSSY PUZZLE..... 1299	RACQUEL RELEASED..... 1799	SECRETS..... 999	SEX..... 999	SEYMORE BUTTS..... 1799	STEAMY WINDOWS..... 999	SUPERMODELS GO WILD..... 1799	TASTE OF EROTICA..... 249	THE COVEN..... 999	THE GIRLS OF J STEPHEN HICKS..... 1299	THE SWAP TWO..... 999	TRAC I LOVE YOU..... 999	VIVID SAMPLER..... 199	WINNER TAKES ALL..... 1799																																										
NABÍDKA FIRMY GRAVIS																																																																				
ANALOG JOYSTICK..... 819	ANALOG JOYSTICK PRO..... 1139	GRAVIS ULTRASOUND PHOENIX..... 3679	GRAVIS ULTRASOUND PC GAMEPAD..... 739	GRAVIS ULTRASOUND S. CARD v 3.74..... 5959	GRAVIS ULTRASOUND MAX..... 6979																																																															
NABÍDKA FIRMY LOGIC 3																																																																				
NABÍDKA PRO PC																																																																				
FREE WHEEL..... 1499	TORNADO..... 499	DELTA-RAY..... 599	LOGIPAD..... 699	SPEED MOUSE 2..... 449	MOUSE MAT..... 59	SCREEN BEAT 3 (reprodukční)..... 599	SCREEN BEAT 4 (velmi zajímavý design)..... 549	SCREEN BEAT 5..... 549	SCREEN BEAT PRO 50 (novinka - 50W)..... 1799																																																											
NABÍDKA PRO AMIGU																																																																				
FREEWHEEL..... 1499	SIGMA-RAY..... 499	QUATRO..... 399	LOGIPAD..... 649	LOGIPAD AMIGA CD32..... 699																																																																
NABÍDKA FIRMY SUNCOM																																																																				
JOYSTICKY PRO PC																																																																				
AXYS..... 799	FLIGHT MAX..... 1249	FLIGHT MAX - REBEL ASSAULT..... 1599	FX 2000..... 799	G - FORCE YOKE..... 1999	NIGHT FORCE..... 649	PC COMMAND CONTROL..... 649																																																														
KARTY, ADAPTÉRY apod.																																																																				
AMIGA ANALOGADAPTER..... 149	CPU CLEAN & VAC (čisticí souprava)..... 799	GAME PORT 2000..... 549	GAME PORT 2 PLUS..... 399	IBM DUAL JOYSTICK (adaptér)..... 249																																																																
DISKETOVÉ BOXY																																																																				
DISK BOX 50 - 3.5..... 149	DISK BOX 100 - 3.5..... 199	FILE DRAWER 240 - 3.5..... 649	CD STORAGE 30 - CD..... 899																																																																	
ZAHRAŇIČNÍ ČASOPISY																																																																				
AMIGA ACTION..... 216	AMIGA CD 32 GAMER..... 273	AMIGA COMPUTING..... 219	AMIGA FORMAT..... 216	AMIGA POWER..... 216	AMIGA SHOPPER..... 138	CU AMIGA..... 216	THE ONE..... 216	CD POWER PLAY..... 162	CD ROM GAMES..... 162	CD ROM MAGAZINE..... 272	CD ROM TODAY..... 272	CD ROM USER..... 273	CD ROM GAMER (QUARTERLY)..... 272	COMPUTER BUYER..... 123	COMPUTER SHOPPER..... 106	MULTI MEDIA & CD ROM NOW..... 272	PC ANSWERS..... 216																																																			
PC ANSWERS CD																																																																				
PC ANSWERS CD..... 272	PC ATTACK..... 216	PC ATTACK CD..... 216	PC GAMES..... 216	PC GAMER..... 216	PC GAMER CD..... 272	PC FORMAT..... 216	PC FORMAT CD..... 272	PC FORMAT CD GOLD..... 349	PC HOME 3.5"..... 216	PC HOME CD..... 272	PC PLUS CD..... 216	PC POWER..... 219	PC POWER CD..... 273	PC REVIEW..... 216	PC TODAY CD..... 272	PC ZONE..... 162	PC ZONE CD..... 162	PC PRO CD INC WINDOWS..... 162	NET THE INTERNET MAG..... 162	INTERNET & COMMS TODAY..... 192	ST FORMAT..... 216	MAC FORMAT..... 272	MAC FORMAT CD..... 138	MAC USER..... 162	THE MAC..... 216	THE MAC CD..... 123	COMPUTER & VIDEO GAMES..... 273	3DO MAGAZINE..... 138	EDGE..... 138	SEGA OFFICIAL MAGAZINE..... 138	SEGA POWER..... 138	SEGA PRO..... 273	SEGA PRO CD..... 162																																			
MS HOME																																																																				
Games																																																																				
WINDOWS ENTERT. PACK 1/3.5" Engl..... 649	WINDOWS ENTERT. PACK 2/3.5" Engl..... 649	WINDOWS ENTERT. PACK 3/3.5" Engl..... 649	WINDOWS ENTERT. PACK 4 Dual Engl..... 649	WIN. ENT. PACK "Best of WEP" 3.5" Engl..... 649	GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Engl..... 1399	GOLF FOR WIN. 1.0 CD Engl..... 1599	GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Pinball Engl..... 649	GOLF FOR WIN. 1.0 CD Pinball Engl..... 649	GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Maunika Engl..... 649	GOLF FOR WIN. 1.0/3.5" Barff Engl..... 649	GOLF FOR WIN. 2.0/3.5" Engl..... 1399	ARCADE FOR WIN. 1.0/3.5" Engl..... 849	HAUNTED HOUSE 1.0/CD ROM Engl..... 1399																																																							
Kids																																																																				
CREATIVE WRITER 1.0/3.5" Engl..... 949	FINE ARIST 1.0/3.5" Engl..... 949	CREATIVE WRITER 1.0/CD ROM Engl..... 949	FINE ARTIST 1.0/CD ROM Engl..... 949	M. S. BUS - Human Body 1.0/CD ROM Engl..... 1399	M. S. BUS - Solar System 1.0/CD ROM Engl..... 1399	EXPL. The World of Nature 1.0/CD ROM Engl..... 949	EXPL. The World of People 1.0/CD ROM Engl..... 949																																																													
Sports																																																																				
BASEBALL FOR WIN. 1994 CD ROM Engl..... 1349	C. BASEBALL FOR WIN. 1995 CD ROM Engl..... 1349																																																																			
Lifestyle																																																																				
MUSICAL INSTRUMENTS Engl..... 1699	MUSICAL INSTRUMENTS for MAC Engl..... 1699	DINOSAURS FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl..... 1699	DINOSAURS FOR MAC 1.0 CD ROM Engl..... 1699	DAN. CREATURES FOR WIN. 1.0 CD ROM..... 1699	DAN. CREATURES FOR MAC 1.0 CD ROM..... 1699	ANC. LANDS FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl..... 1699	ANC. LANDS FOR MAC 1.0 CD ROM Engl..... 1699	ULT. ROBOT FOR WIN. 1.0 CD ROM Engl..... 1699	ULT. ROBOT FOR MAC 1.0 CD ROM Engl..... 1699	ART GALLERY FOR WIN. CD ROM Engl..... 1699	ART GALLERY FOR MAC CD ROM Engl..... 1699																																																									
Reference																																																																				
BOOKSHELF FOR WIN. CD ROM 1994 Engl..... 2099	BOOKSHELF FOR WIN. CD ROM 1995 Engl..... 2099	BOOKSHELF FOR MAC CD ROM 1994 Engl..... 2099	CINEMANIA FOR WIN. CD-ROM 1995..... 1699	CINEMANIA FOR MAC CD ROM 1994..... 1699	ENCARTA FOR WIN. CD-ROM 1995..... 2949	ENCARTA FOR MAC CD ROM 1994..... 2949																																																														
Hardware																																																																				
HOME MOUSE 1.0..... 1049	HOME MOUSE 1.0 5-Pack..... 5049	MOUSE INTELIPPOINT Serial 2.0..... 1749	MOUSE INTELIPPOINT Bus 2.0..... 2649	MOUSE INTELIPPOINT 5-pack..... 10449	MOUSE Ser. PS2/Win 3.11 Bundle/3.5" Engl..... 4749	MS NATURAL KEYBOARD 1.0 US-Engl..... 3049	MS NATURAL KEYBOARD 1.0 British-Engl..... 3049																																																													

Velké cenové zvýhodnění pro dealery. Informace na tel.: (02) 32 29 60

NE, nemohu to již déle vydržet. Pošlete mi urychleně nadobírku tyto senzační tituly:

počet	titul	počítač	cena	počet	titul	počítač	cena
.....

jméno: **adresa:** **poštovné:**

CELKEM:

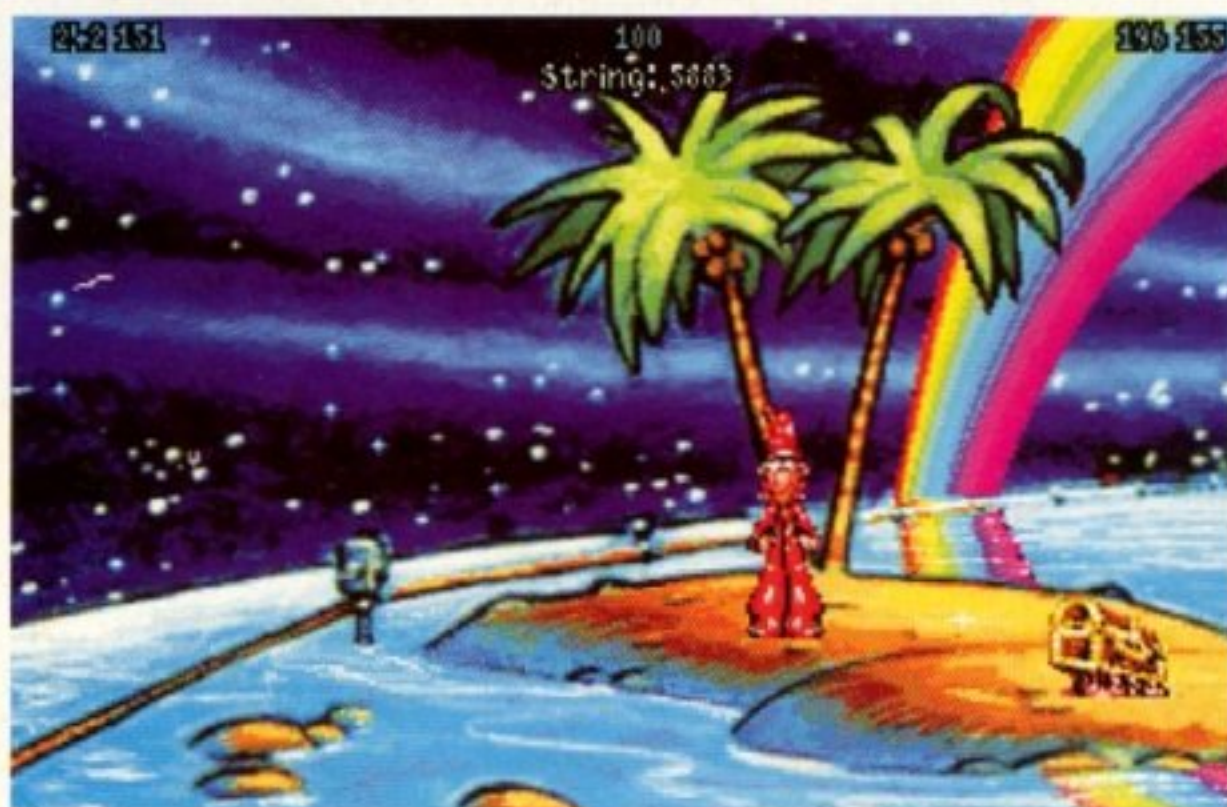
POŠTOVNÉ ZDARMA!!! (Pro objednávky nad 1000 Kč) Pro objednávky pod 1000 Kč účtujeme jednotný příspěvek na poštovné a balné 100 Kč u počítačových her a 50 Kč u zahraničních časopisů. Objednávku zašlete na adresu VISION, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Tato adresa je k dispozici pouze pro osobní odběr, se prosíme zastavte v naší prodejně - Skořepka 6, Praha 1

Discworld

Akt 1

Úkolem prvního aktu je najít draka působícího neplechu v Ankh-Morporku, globálním úkolem hry je vyhnat draka z města.

V Rincewindově pokoji otevřete skříň a vezměte prázdný měšec. Otevřete dveře, vyjděte na chodbu a dejte se dolů. Navštivte svého šéfa Arch kancléře, pošle vás do knihovny pro knihu. Sejděte do přízemí, kde ve špajzu (closet) najdete koště. Tím ve svém pokoji sundejte ze skříně bednu a jděte do knihovny (vpravo od špajzu). Opičímú knihovníkovi dejte banán, který je v bedně, (popřípadě pak v kuchyni visí další). Opice vám přinese knihu, kterou doneste Arch kancléři. Z knihy se dozvíte, že k sestrojení drakodetektoru potřebujete následující věci: Impa, hůl, natáčku, dračí dech a pánevku. Jděte do jídelny (Dinning room) a starému kouzelníkovi Windle Poons vyměřte hůl za koště v momentě, kdy nebude mít hůl v ruce. Vyjděte ven před univerzitu a promluve si s nováčkem v modrém hávu. Zeptejte se ho otazníkem a Rincewind omylem vyzvrací žábu, kterou včera (vystvětlím později) spolknul. Žábu vezměte a projděte branou do města. Jděte do slepé uličky, která se na mapě hlásí jako Alley. Najděte speciální plošinku na



chce pomstít a zlaté předměty k tomu potřebuje. Až mu předměty přinesete, musíte ve včerejší noci zabránit drakovu vyvolání, ale to vyplyne až z příběhu. V tento moment je však klíčovou věcí nejprve na vyvolávací akt proniknout a zjistit, kdo jsou jeho členové. Vraťte se do stodoly k drakovi a seberte ze stěny šroubovák. Jděte do university, do kuchyně. Najdete pytel kukuřičné mouky. Teď pochodujte do knihovny a až na její pravý konec, kde stojí vybědílík se zlatým banánem v uchu. Promluve si s ním a zvolte šaška. Dozvíte se tak o možnosti cestování časem. Prozkoumejte banán, který má chlápek v uchu a zeptejte se chlápka, proč ho tam má (v otázkách přibude symbol banánu). Chlápek vám banán dá jenom za

a až se zasní, vytáhněte mu natáčku z kapsy pomocí umění vykrádání kapes (umění musíte použít na kapsu). Jděte po ulici doleva, až do obchodu s hračkami. Tam si vezměte plyšového oslika a klubíčko provazu. Na provázek přivažte červa. Jděte zpět směrem ke středu ulice k rybáři. Na mapě města je ještě další lokace a to stáj (Livery Stable). Dvojným (skutečně dvojným) tuknutím na pytel na vozíku získáte kukuřici. Vraťte se do slepé uličky, kde jste našli žebřík a vejďte do alchymistova domku. Kukuřici nasypete do kahanu (flask). V nastalém zmatku se pokuste z krabice na stole vzít Impa, který zkrze umyvadlo uteče do myši díry nacházející se ve stěně vpravo před domem. Z díry ho vylákejte červem na provázku. Na mapě města jděte do paláce, poslechněte si co si říkají strážé a potom si s libovolným z nich promluve otazníkem. Vejďte dovnitř a kousek vpravo, těsně za zlodějem v modrém hávu vstupte do šaškova privátního apartmá. Ze

všechno zlato na světě. Náhodou ho s sebou máte, takže mu ho všechno dejte a banán je váš. Dejte ho knihovníkovi a on vám otevře dveře do L-prostoru. L-prostorem projděte do včerejší noci. Čekajte v knihovně, dokud nepřijde mužik v kápi a neukradne knihu. Jakmile s ní odejde tajným východem, prohledejte knihy v okolí místa, kudy odešel, až narazíte na vyčnívající knihu (Book). Zatačte na ni a vyjděte otvorem do nočního Ankh-Morporku. Pokud chcete vidět něco zcestného, ale zajímavého (informace o tom, že je třeba chytat motýly, a že alchymista), vezměte k sobě knihu, pro kterou přijde mnich a pokuste se vrátit do budoucnosti. Zpátky do university se dostanete v její pravé části otvorem (Hole) a nezapomněte, že kdykoli se vrátíte do minulosti znovu, bude všechno co jste udělali zase v původním stavu, ale zato každé pozměnění minulosti pozmění budoucnost!

Nacházejte se ve včerejší noci. Sledujte postavičku muže v kápi, až zmizí v levé části mapy. Pokud jste byli



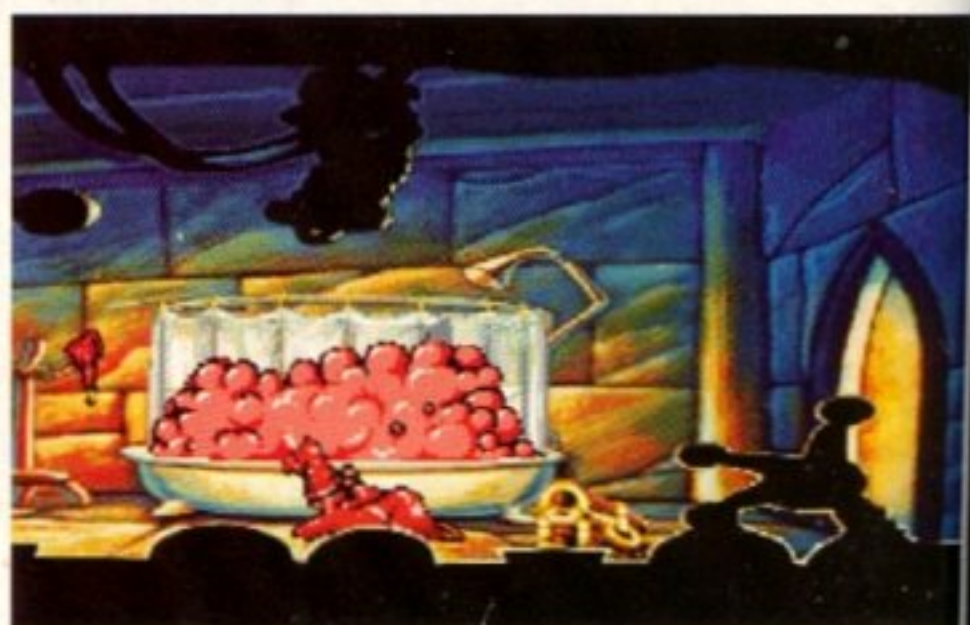
dlažbě, která svedne Rincewindovi sukně. Chvilu na ní počkejte a ona vás vystřelí na střechu. Promluve si s kominíkem, tuknutím shodte žebřík a okénkem vlevo slezte dolů ze střechy. V domě vpravo bydlí alchymista, se kterým si promluve a prozkoumejte malou krabíčku po jeho levé ruce. Až se krabíčka zvětší a zátáhněte-li za šňůrku, otevře se. Uvnitř je Imp, ale zatím ho nemůžete vzít. Jděte na náměstí a vejďte k psychiatři. Promluve si s trolej, vyjděte ven a opět vejďte zpátky. Rincewind se usadí uprostřed lavičky a dosáhne tak na sítku na motýly, která visí nad jeho hlavou. Sítku nedávejte do bedny, ale Rincewindovi.

Venku na náměstí ještě vezměte plesnivě rajče ze stánku a promluve si se zlodějíčkem, který se hlásí jako „urchin“. Získáte tak podvíváčky a umění vykrádat kapsy. Než odejdete hodte rajčetem po viběři daní ve skřipci vpravo. Potom vezměte ze stánku další rajče a ze země seberte malinkatého červíčka, který z něho vypadne. Vraťte se k univerzitě a jděte do zadu za ní. Seberte pytel s urychlovačem růstu a použitím žebříku na okénko nakoukněte do kuchyně. Do sítky chytte omeletu (chytá se velmi těžko). Rychle běžte do kuchyně pro pánevku. Z mapy města jděte na ulici poblíž brány a vstupte ke kadeřníkovi. Promluve si s dámou, prozkoumejte ji i její natáčku, kterou má ve vlasech a znovu si s ní promluve. Kadeřník jí natáčku sundá a strčí si ji do kapsy. Promluve si s kadeřníkem

stěny sundejte zrcátko, dejte ho do kapsy Rincewindovi a jděte do slepé uličky (Alley). Nechte se opět vystřelit na střechy a tuknutím na levé tlačítko myši vpravo od kominíka vylezte na městskou věž (tower), odkud je vidět drak. Vyšplhejte až na konec stožáru a na jeho kulaté zakončení použijte zrcátko. Jeho použitím přilákáte draka. Vaše krabice chytí dračí dech. Spolu s Impem, natáčkou, pánevku a Poonsovou holí ho odnese Arch kancléři. Rincewind mu ukradne drakohledač a vy se objevíte na mapě. Běžte do jejího levého dolního rohu, směrem k domečku (stodole) v její blízkosti je drakohledač nejvíce citlivý. Najdete tak draka. A první akt je za vámi.

Akt 2

Úkolem druhého aktu je donést drakovi šest zlatých předmětů od členů sekty, která ho do města přivolala. Drak se těmto mnichům



poblíž v momentě, kdy zloděj zmizel, objeví se vám na mapě lokace sekty vyvolávající draka „Hide-out“. Zatím tam ale nechoďte a jděte do parku. Pokud chcete pochopit následující dění, proveďte to, co následuje v závorce (Na motýla použijte sítku, čímž ho zaženete k lampě. Vraťte se do přítomnosti a jděte se podívat do parku. V lampě uvidíte plavat rybičky a proto motýl + lampa = voda). Motýla chyťte způsobem, za který jsme obdařili DISCWORLD nehratelnou nálepkou - nacpěte svému spícímu já do úst žábu, až zmodrá motýl se k němu přiblíží a vy ho můžete chyťt sítkou. Psygnosis se zbláznili (i když ji nápověda k tomuto je skutečnost, že ji zitra vyzvracel, takže ji musel do sebe nějak dostat... Radek Lukáš). Jděte do ulice za náměstím (Street). V jejím středu vyrábí troll hrnce. Jeden mu z okna seberte a pusťte motýla na lampu v této místnosti, v budoucnosti zaprší a mnich si sundá kutnu. Jděte do hospody U bubnu (Drum), která se nachází kousíček od paláce. Uvnitř si promluve s hostinským, hlavně mu připomeňte, ať objedná sirky (sirky už jsou v prvním aktu a po napití je lze také získat. Stejně tak skleničku i korbek, bez ohledu na minulost) a vyvolejte hádku tím, že prozkoumáte obraz nad chlápkem sedícím vlevo od dvou rváčů (Little Guy) a až se na něj podívá otočíte mu skleničku. Zde Psygnosis zcela evidentně zapomněli na logiku, koho by napadlo zkoumat obraz v minulosti, když už ho zkoumal v budoucnosti?! Venku použijte žebřík na buben, čímž získáte paličku. Vraťte se do přítomnosti. V jídelně university buchněte do bongu čerstvě nabitou paličkou, čímž přivoláte kouzelníky k jídlu. Venku teď v klidu můžete z lavičky sebrat sušené švestky. Jděte do hospody U „rozbitého“ bubnu. He he. Uvnitř kromě výsledku vámi vyvolaného sváru uvidíte čerstvě objednané sirky. Promluve si s hostinským, čímž získáte drink, (po němž vám zbyde půlitr) a možnost vzít si jedny zápalky. To učíte a prozkoumejte všechny lahve za hostinským. Promluve si znovu s hostinským, čímž si objednáte „obrácené“ víno (po němž vám zbyde sklenička), po kterém vás chytne opilost včera, proto ta troška v parku na lavičce. Návštěvu hospody ukončete rozmluvou s vystrašeným chlápkem (Scared Guy), prozradí, že byl majitelem k městské bráně, ale včera mu jí někdo ukradl. Kdo to asi byl? Jděte do hospody, kde tento chlápek bydlí (na mapě se hlásí jako Inn) z postele strhněte prostěradlo a v místnosti vpravo seberte z poličky pěnu do koupele.

Jděte do ulice za náměstím (Street) a do zadní uličky za ní (za rybářem). Vezměte mnichovu róbu. Vraťte se do university a v tmavém špajzu, kde jste našli koště rozsviďte sirkami lampu visící vlevo od dveří. Získáte škrab. Jděte do minulosti, do skryše sekty, tak, abyste tam dorazili dříve než zloděj kradoucí knihu v knihovně. Otočte ustím okapové trubky vlevo od

dveří a pak, a po chvíli přijde mnich s knihou, použijte skleničku na pravý konec roury za zástěnou s otvorem. Uslyšíte tak heslo. Oblečte si kutnu a zafukejte na okénko ve dveřích. Dostanete se tak na ceremonii, kde byl vyvolán drak. I když ji zatím nezabráňte, alespoň uvidíte všechny její členy, jejichž zlaté předměty musíte sehnat drakovi. Jděte do hospody (Inn). Uvnitř přes sebe hodte porstěradlo, zavřete dveře a tuknutím na hrací skříňku u postele otevřete sejf. Zatím to ještě nikam nevede, ale musíte to udělat. Vraťte se do budoucnosti. Za universitou teď najdete koš s odpadky, seberte ho. Na náměstí si od šmelináře u stánku s rajčaty kupte sladký koláček. Projděte za měj směrem dozadu a počkejte, až přijde popelář. Dejte mu koláček a on si odběhne nechat vytrhnout zub k bývalému holiči. Zajděte do hospody U „rozbitého“ bubnu a znovu si promluve s vystrašeným mužikem, popíše vám další postup při vykrádání sefů. Vraťte se do minulosti, hodte na sebe prostěradlo a s trezoru ukradněte propustku k bráně. V přítomnosti ji ukažte strážnému u brány a než opustíte město, seberte s bedny mezi strážnými rachejtě a sud se střelným prachem. Tuknutím na rachejtě v inventáři z nich jednu vyberte a zapalte ji sirkami. Jděte do temného lesa na mapě Zeměplochy (Dark Wood). Při nečekané pauze v horách seberte pírkó a vejce. V chatrči na konci lesa naberte do hmků nápoj lásky. Po mapě putujte až na samý kraj světa (Edge of World), kde najdete lampu ve vidlici vlevo a po zatřesení palmou spadne do vody kokos, který vylovíte sítkou na motýly. Šroubovákem ho provrtáte, získáte mléko.

Jděte zpět na náměstí a k psychiatrovi. Tentokrát budete usazeni na levé sedadlo. Promluve si s trollem a po skončení konverzace vás doktor prohlédne. Výtěžkem prohlídky budou dvě kresbičky, které přijdou vhod později. Rovnou se vraťte zpátky k psychiatrovi a promluve si se ženou, která vám tentokrát dá zamilované psaní. Odneste ho holiči do ulice za náměstím. Až odejde použijte zubařský přístroj, čímž popelář vytrhne zlatý zub (první zlatý předmět pro draka). Pokračujte doleva k rybáři, jeho chobotnici chyťte pomocí provázku, jděte do místnosti s kadibudkou za jeho krámkem. Otevřete dveře kadibudky, strčte chobotnici do záchodu a „zalijte“ ji nápojem lásky. Teď je ten pravý čas podstrčit rybáři do kaviáru, který mlísá, jednu suchou švestku. Vraťte se ke kadibudce a nemožnému rybářovi vezměte pásek se zlatou (!) sponou. Než opustíte ulici, zajděte do hračkářství na jejím levém konci a vezměte si z bedny plyšového mikuláše. Pokračujte do paláce, levému strážci ukažte jeden obrázek od psychiatra a pravému strážci druhý obrázek od psychiatra, abyste mohli vejít. Promluve si s mužem osypaným kuřaty na samém konci fronty. Řekne vám o čtvrti bídáků Shades. Šaškovi nasadte koš s odpadky. Jděte za ním do koupelny, nalijte do vany pěnu do koupele a z věšáku



sundejte šaškovi čepici se zlatými rolničkami. Jděte na náměstí a promluve si se Starfishem. Uvidíte speciální pozdrav, ale Starfish vás ho naučí pouze až dokážete, že jste pravý muž. Přeneste se do minulosti. Proveďte vizitu kadibudky v ulici za náměstím. Až si dosyta zavzpomínáte na krásné milování chobotnice s rybářem, otevřete dveře kadibudky a přečtete si nápis na jejich vnitřní části. Dozvíte se o lehké ženě Sally. Jděte do čtvrti Shades, až na konec ulice k lehkým ženám. Promluve si s první ženou zprava. Slibí, že vám opatří důkaz mužnosti, dáte-li jí tyto tři předměty: vejce, mouku a mléko (Egg, Cornflour, navrtaný Coconut). Pokud to snad nepůjde, promluve si znovu se všemi ženami a jděte se podívat znovu podívat na dveře kadibudky. Předměty Sally dejte a získáte žluté spodničky. Odneste je do přítomnosti Starfishovi coby důkaz mužství. Získáte nejen schopnost zvláštního pozdravu, ale i podprsenku, kterou rovnou použijte na žebřík (úžas, taková srágora tu nebyla od dob Larryho III!). Jděte do čtvrti Shades. Speciální pozdrav použijte na zedníka nahazujícího začernalou zeď a získáte jeho zlatou zednickou lžici. Pokračujte ulicí dále doprava až k domku, ze kterého se ozývá slastné „ZZZZ...“. Na dveře tohoto domku použijte „opodprsenkovaný“ žebřík! Total! Uvnitř se pokuste vzít spícímu zloději zlatý klíč. Až se otočí na bok, polechtejte ho pírkem a klíč je váš. Na odchodu si nezapomeňte vzít žebřík. Pro poslední zlatý předmět musíte jít do Alchymistovy uličky (Alley). Vezměte si k sobě plyšového mikuláše, vystřelte se na střechy a narvěte mikuláše do komína vpravo (alchymistův komín). Delirium! Po této „akci“ jděte dolů do čouducího alchymistova přibytku. Dejte sud se střelným prachem do krbu (obzvláště logické, že?) a přivažte k němu provázek z hračkářství. Vyjděte ven a sirkou zapalte konec provázku čouhající z roury vpravo. Získáte zlatou kominickou štětku. Jděte do stodoly a drakovi dejte všech šest zlatých předmětů (Tooth, Belt, Trowel, Cap, Skeleton key, Brush). To už jsme skoro na konci tohoto pekelného aktu. Jděte na náměstí. Promluve si s čarodějnici a symbolem otazníku si dopomožte ke koberci. Znovu s ní promluve a to symbolem šaška. V ten moment, co na krátkou chvíli nastaví ústa k líbání jí ze stánku za ní ukradněte knihu (Custard book). Přeneste se do minulosti a z poličky těsně vpravo od vchodu seberte knihu (Dragon book) a v inventáři ji použijte na knihu od čarodějnice. Vymění se obaly. Knihu od čarodějnice falešným obalem narafikte zpátky na místo vpravo od vchodu. Mnich si jí odnese v domění, že je to dračí kniha a vy si můžete pogratulovat, že je druhý akt za vámi.

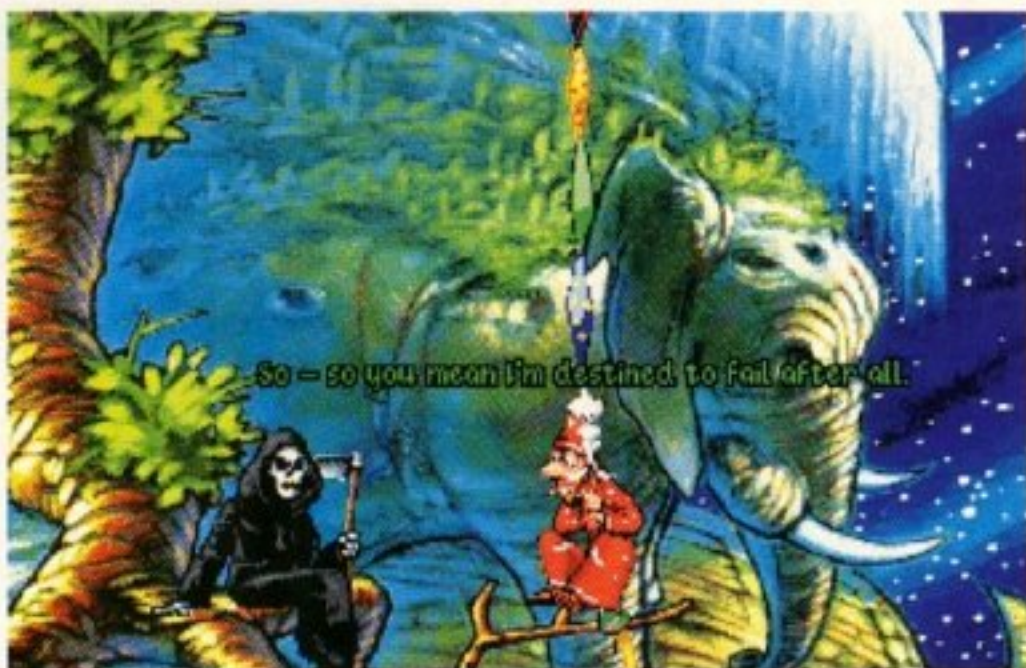


Akt 3

Začínáte u městské brány. Vaším úkolem v tomto aktu bude připravit se na boj s drakem, udělat ze sebe hrdinu. Docílíte toho shromážděním několika předmětů. Jaké věci to jsou, se dozvíte tím, že se budete ptát těchto postav: na náměstí Old timers - pouch a Amazon warrior - moustache a sword, Wizard v jídelně univerzity - talisman a prostitutka Big Sally - camel-flag. Jakmile se jich zeptáte, objeví se příslušná ikonka při rozhovoru s levým strážcem městské brány. Nejdříve se vydejte k tajnému úkrytu sekty (Hide-out). Zabouchejte klepadlem na dveře a dostanete bábovku, protože v minulém aktu dostali místo dračí knihy custard book a tak se vrhli na dělání LOVE POTION... nebo přesněji ten večer při seanci toho „naváhlí“ tolik, že to rozdávají.

Na náměstí se mnohé změnilo. Od překupníka si teď můžete koupit pytlík pijavic. V inventáři pijavice rovnou z pytlíku dvojnásobným kliknutím vyndejte. Ze stánku si vezměte vejce a pak ze země hada, pro vejce jako takové jsem nenašel žádné použití (kromě toho, že jde hodit na osla). Hada ztoporněte škrobem (Starch) a způsobte mu erekci zúrodnovačem (Fertilizer). Jděte do Neviditelné univerzity, do jídelny. Nahluchlému kouzelníkovi vyměňte toporného hada za húl. Na húl nasadte sítku na motýly. V kuchyni najdete špachtli a v pracovně Achkancléře zapomenutý kouzelná klobouk. V knihovně je teď možno najít kouzelnou knihu pro hrdiny v poličkách směrem od místa, kde se nacházela kniha mniců. Hniha hrdinů se hlásí jako Magic book a je velice maličká. Našli jsme ji čistou náhodou a bylo to jen potvrzení nehratelnosti této hry. Opusťte město a jděte do hájku zamilovaných (Woods). Vpravo u studny zatočte klikou a z vědra naberte vodu do hmičku. Promluvte si s čekajícím holičem/zubařem a pak šroubovákem odšroubujte kliku od studny. Vraťte se do města, do paláce, strážce vyřídíte podáním pijavic levému strážci (při případné další návštěvě paláce dejte pravému strážci pytel od pijavic, čímž se strážci zbavíte nadobro). V koupelně najdete kartáč čouhající z vany. Palác ale neopouštějte, jděte stále doprava, až do mučírny (Dungeon). Tou se dejte také doprava, až na místo, kde je nučem šašek a jeho húlka. Prohrabáním smrtky ležící na zemi získáte kost. Poté nasadte kliku na pravý skřípec a mučte Chuckyho, až z něj vypadne hrdinův meč. Jděte do ulice za náměstím. V hračkářství namočte kost do lepidla na stole a v krámku holiče najdete nůžky a holičův diář. Jděte k příbytku vystrašeného chlápka, jemuž jste vykradli trezor (Inn). Nevcházejte dovnitř, ale jděte doprava. Psovi dejte lepkavou kost a promluvte si s námořníkem. Pak požádejte hostinského v otevřeném okně o sklenici mléka a znovu si promluvte s námořníkem. Prozkoumejte tetování na jeho levé ruce a zase si s ním promluvte. Dostanete píšťalku. Opusťte Ankh-Morpork a jděte na kraj světa. Následuje animovaná scéna.

Na kraji světa použijte na Rincewinda píšťalku, přiletí papoušek. Hodte mu sušenku „Firecracker“. Z vody ho vylovte prodlouženou sítkou na motýly, píšťalka ale uplave. V inventáři prozkoumejte kouzelný klobouk a zasadte ho do vidlice, kde bývala lampa. Po šňůře z kapesníku se spustíte pryč ze světa na Velkou želvu. V jednom místě na jejím krunyři se něco maličkého třpytí. Je to píšťalka. Papouška a píšťalku odnese námořníkovi. S tetováním to ale bude složitější. Vejděte do místnosti, kde jste vykradali trezor a jděte doprava do koupelny. Do vody v hrmku přidejte mýdlo z kohoutku u vany. Mýdlovou vodou napustíte kartáč a jděte k alchymistovi. Mluvte s ním, až ho Rincewind pošle na farmu pro kukuřici. Pak si vezměte jeho „foťák“ Impstamatic a jděte také na farmu (Livery Stable). Pěnicím kartáčem vyčistíte nápisy na zadní části vozíku (Bumper bar). Pak nápisy prozkoumejte a oba si je přečtete. Dejte se do čtvrti Shades a zkuste seškrábnout zuhelnatělého zedníka špachtli ze stěny. Získáte jeho obrys ze sazí. Když na obrys dvakrát kliknete, získáte saze, což je maskování (camel-flage) - jedna z osmi hrdinských věcí. Přes opodprsenkovaný žebřík přejděte do domku zloděje a z vaku na policiče



vyndejte ostrý nůž. Nyní jděte zpátky k alchymistovi, vezměte si nůž k sobě a vystřelte se na střechy. Nožem uřízněte kapesník, kterým je přivázán žebřík vedoucí na střechy vlevo. Slezte dolů. Uvidíte další pád vraha. Promluvte s ním a Rincewind mu řekne nápis z vozíku „Sore Ass“. Vydejte se na náměstí. V jeho pravé části je ve skřípci osel, kterého vrah práskl úřadům. Nůžkami mu ustríhnete ocas coby hrdinský knírek. Jděte dozadu k popeláři a nožem přefízněte modrý pás v jeho stroji. Jděte mimo město do Hájku zamilovaných a znovu si promluvte s čekajícím holičem/zubařem. Pak se vraťte na náměstí a jděte k psychiatrovi. Deník nalezený v jeho ordinaci dejte blondaté ženě. Filmová hvězda se podepíše a vy pak deník odnese zpátky do hájku holiči/zubařovi, který si bude myslet, že se žena objednala k němu na návštěvu a rozběhne se do ordinace. Navštivte holičův krámk v ulici za náměstím a promluvte si s ním o tetování. Teď tap tap („jděte“ už mi leze krkem) zpátky na náměstí a promluvte si se (synem holiče) Starfishem, aby začal mávat nálepným tetováním. V pravé uličce za náměstím odřízněte nožem modrý pás z popelářova stroje a přesuňte se na střechy nad alchymistovým domkem. Vylezte na věž, vyšplhejte na konec stožáru a na jeho kóněček přivažte gumový pás. Tetování je vaše. Slezte dolů a vydejte se do Černého lesa (Dark Wood) k čarodějnici. Prozkoumejte fialový nápoj na stole vpravo a zeptejte se na něj čarodějnice. Až nastaví ústa k polibku, rychle na sebe použijte (hrůza!) bábovku (Custard tart). Za toto smilstvo můžete fialový nápoj Pravdy vzít.

Zpátky ve městě jděte na novou lokaci Lady Ramkin, s. Otevřte bránu, zafukejte na hlavní dveře vily

klepadlem a počkejte až lady vyleze. Promluvte si s ní, znovu zafukejte a jakmile vyleze, utíkejte směrem ZA dům po cestičce vlevo. Pokud jste to zvládli správně, lady za domem nebude a vy můžete v klidu sebrat rosetu, vodítko a hřebík, na kterém vodítko viselo. Navštivte hospodu u Rozbitého bubnu, u hospodského si objednejte pivo, získáte tak prázdný půlitr. Poté si prohlédněte zelenou lahvičku stojící na baru a u hostinského si patřičný nápoj objednejte. Vezmete-li poté skleničku z baru najdete v ní opilého červa, kterého v inventáři rovnou opět

přivažte na provázek. Promluvte si se zákazníkem sedícím u stolu úplně vlevo (Braggart). Rincewind mu půjde objednat pivo. Jakmile půlitr budete mít u sebe, použijte na něj nápoj pravdy. Dále pokračujte do dvorní mučírny. Poblíž cel najdete u země myši díru. „Myš“ z ní vylákejte červem na provázku, v inventáři na ni dvakrát ťukněte a máte Impa. Strčte ho do Impstamaticu a jděte do Černého lesa k čarodějnici. Dvakrát ťukněte na provázek vinoucí se po podlaží. Rincewind proleze na dvorek s ovečkou. Ovečce připněte rosetu. Takto připravenou ji vyfoťte Impstamaticem. V inventáři zasaďte fotografii do obrázku s chobotnicí a než odejdete, vezměte ještě z hromady dříví palici. Jděte do hospody u Rozbitého bubnu a použijte hřebík na sloup poblíž Braggarta. Pak na sloup pověste obrázek ovce a dejte Braggartovi pivo dochucené nápojem pravdy. Po tomto složitém snažení se konečně dozvíte o chrámu v horách.

Rovnou se tam vydejte (lokace 'Gorge, na hlavní mapě). Mnicovi na mostě dejte koberec (logika nula). Jděte doprava do chrámu. Na svoji truhlu použijte vodítko, z věšáku vlevo sundejte modrou pásku a zavažte si jí na oči. Do svého sáčku (Pouch) naberte písek u paty oltáře vpravo a po Jonesovsku ho vyměňte za diamant Eye of Offler. Vraťte se do města a strážce stojícího nejbližší brány se zeptejte na meč. Na velké mapě jděte na novou lokaci (Mine) do trpasličích dolů. Trpaslíkovi u kovadliny ukažte meč. Za jeho vyklepání chce zvláštní druh vína, který je ve sklepě pod hospodou

U rozbitého bubnu, kam ale zatím nemůžete jít. Promluvte si tedy alespoň s hostinským, postěžuje si na lišky. Jděte ke druhé hospodě, do místnosti kde jste vykradali trezor. Prozkoumejte dveře, dvakrát na ně ťukněte, promluvte si se strašákem, dveře odšroubujte šroubovákem, znovu s ním promluvte a zvolte ikonu mráčku. Strašák půjde vyhnat lišky ze sklepa hospody u Rozbitého bubnu. Jděte tam a do sklepa také vlezte padacími dveřmi poblíž Braggarta. Z prostředního sudu v horní řadě si načepujte víno do půlitru a odnese ho trpaslíkovi do trpasličích dolů (víno mějte u sebe a ne v bedně nebo ho bedna vypije). Pak dejte trpaslíkovi meč k nabroušení. Odejděte z dolů rovnou do aktu čtyři.

Akt 4

Na náměstí pečlivě prozkoumejte ženu připoutanou k obětnímu kamenu - je to lady Ramkin. Pod sukni má klíč. Jděte jí odemknout klec s dráčky za jejím domem. Vejděte dovnitř, rychlým ťukáním přejděte modrou skvrnu na zemi a na konci klece popadněte dráčka - bouchačku. Z rachejtli (Fireworks) vyndejte jednu rachejtli (Firecrackers) a zapalte jí sirkami. Nabijte s ní „bouchačku“. Jděte k bráně města, z bedny vytahujte další rachejtli a popsáním způsobenými „bouchačkou“ nabíjejte, dokud se jí nebude kouřit z nosu (potřebuje asi čtyři náboje). Teď zpátky na náměstí, kde vás čeká závěrečný souboj z drakem. Jakmile se objeví kurzor, popadněte v inventáři bábovku a hodte ji drakovi. A to je konec této složité hry. Taky už toho máte plné zuby?

Andrej Anastasov + Irena Formánková

jak jsem hrál...

Jagged Alliance

„Začaly mě hryzat pochybnosti, zдалipak snad tahle hra není zábavnější nežli UFO II. Taková odpadlická myšlenka, jak mě to vůbec mohlo napadnout?“ aneb komu nestačila pouhá kratičká recenze na tuhle skvělou strategii od Sir Techu, dozví se teď všechno!



Občas je na místě trochu vyjet z kolejí a drncat do dále křehké neohranosti. Stejně jako se snažíme kořenit naše recenze podivnými a veskrze vybědělými dílky jako Space Pirates nebo Zebyr, vyhovujeme nyní vašim žádostem a malé okořenění návodu. Na této stránce se dočtete, jak jsem se potýkal s vynikající strategií Jagged Alliance, jak mi to nešlo, jak mi to šlo a co všechno bylo potřeba k dohrání hry. Bavte se dobře.

Druhého dubna přišel Honzovi (Mr. Eisler) balíček. Když ho svými hraním-otlačenými špinavými prackami chtivě roztrhal, našel v něm novinářskou kopii této velkolepé hry od neméně velkolepé firmy Sir Tech. Aby byla velkolepost finalizována, výše jmenovaný se samou radostí velkolepě zbíchoval devíticásou kočkou a hru nainstaloval. Brzy ale zjistil, že hra je poměrně komplikovaná, přečetl si tedy padesátistránkový manuál a začal znovu. Stále se mu to zdálo komplikované, takže toho pro druhého dubna nechal a šel na ostružiny. Druhý den sdělil info o dojeduvším balíčku mně. Řekl jsem mu „já to chci!“ a on řekl „Máš to mít“. Za pár hodin jsem už balíček hýčkal já. Zapálil jsem slavnostní černé svíčky okolo počítače a hru jsem spěšně nainstaloval. Spustil jsem ji na obtížnost Normal a brzy jsem zjistil, že je to hrupoměrně komplikovaná. Přečetl jsem si padesátistránkový manuál a začal znovu. Stále se mi to zdálo komplikované, ale že už bylo třetího dubna a uzávěrka Score se blížila, tlačil mě čas. Snažil jsem se tak dlouho, až jsem do hry začal pronikat. Nejdříve jsem pronikl do příběhu. Snažil jsem se do něj vžít. Říkal jsem si: „Jseš na tropickém ostrově Metavira“ a přiložil jsem levou tvář k jedné ze svíček. Skutečně to páli jako tropické sluníčko. „Na ostrově Metavira roste zvláštní druh stromu Fallow tree, z jehož mízy lze chemicky destilovat léčivé látky nezbytně nutné k hojení blíž nespecifikované dětské nemoci (zkoušel jsem polykat acylpirin, abych se dostal do ráže). Hodný profesor Jack Richards (řekněme mu nadále už Honza, je to k dobru věci) se svojí dcerou Brendou vystavěli na ostrově laboratoře, kde vzácný strom zkoumají a připravují z něj léky. Jejich radostná práce je ale překažena zlým Lucasem Santinem, který si

z Honzovým souhlasem vystavěl vlastní výzkumnou laboratoř na druhém konci ostrova. Za krátký čas však najmul námezdné vojáky a ostrov obsadil vojenským pučem. Dr. Honza nelenil a najmul si vás (mě) na vyhnání zloducha z ostrova.

Tohle všechno jsem si párkrát odříkal a byl jsem s příběhem zajedno. Obrázek na monitoru okázal skromně zařízenou místnost, která měla být základnou mého budoucího snažení nebo, chcete-li, vojenského tažení. Na dřevěném stolku ležel laptop. Otevřel jsem ho fuknutím myši a začal vybírat vojáky. Díval jsem se na jejich vlastnosti, zkušenosti a (v této první fázi hry) hlavně na požadované výplaty. Brzy jsem zjistil, že vojáci jsou až na malé výjimky rozdělení do pěti úrovní zkušenosti. Hrdí majitelé úrovní pět, čtyři a tři se se mnou zatím vůbec nebavili, takže jsem najmul nováčky na úrovních jedna a dvě s přihlédnutím k jejich znalostem. Vzal jsem do týmu Jimmyho Uptona, protože se vyznal v zámcích a vypadal loajálně, Ivana Dolviche, sabotéra z bývalého Ruska, který vypadal tvrdě a vyznal se ve zbraních, ICEho Williamse,



protože je to jmenovec mého kolegy a dokáže držet tým pohromadě. Dále trochu neposlušného Fidela Dahana, experta na výbušniny, o něco málo dražšího profíka Petra "Wolfa", Sandersona, který kromě toho, že je to tvrdák, umí i trochu léčit zranění a Johnnyho "Snake", Edwardse, jelikož jeho životopis poukazyval na rychlost a obratnost. Poslední dvě políčka jsem vojáky raději nezaplnil, protože bych brzy přišel na mizinu. Nemusím snad ani připomínat, že při nabírání vojáků hrála roli také jejich výbava, bral jsem raději ty, kteří měli u sebe alespoň něco, než ty, kdož by ke mně rádi nastoupili s holým.. s holým batohem. Kliknul jsem na postel a šel spát. Když jsem se čtvrtého dubna probudil, začal jsem se učit používat strategickou mapu ostrova.

Strategická mapa vypadá složitě, ale je jednoduchá. Černé tečky na začernalých sektorech, jichž je na začátku hry valná většina, znázorňují léčivé stromy Fallow na nepřátelském území. Dobijete-li jeden z těchto sektorů, některé černé tečky zezelenejí ukazující, že určitý počet stromů v daném sektoru je připraven k těžbě. Některé stromy stále zůstávají černé v případě, že okolo dobytého sektoru se nachází sektory v nepřátelských rukou, odkud může každou chvíli přijít útok a domorodci, kteří vám mizu mají těžít se ještě bojí do daného sektoru přijít ve větším počtu a těžít mizu ze všech stromů. Jejich strach je možno částečně odstraňovat zvyšováním platů, ale to doporučuji až v pozdějším stádiu hry, jinak přijdete na mizinu. Brzy jsem zjistil, že strategicky nejdůležitějšími sektory jsou lokace s továrnami na výrobu léků z vytěžené mízy. Továrny jsou na celém ostrově všeho všudy čtyři a boje o ně bývají zvláště svízelné, protože protivník se je při ústupu vždy snaží vyhodit do povětří. Nechci předbíhat a zabíhat do strategické části, ale mějte na paměti, že ztratíte-li v boji jedinou továrnu, jste mamydlení. Každá továrna má svou kapacitu, kterou když naplníte, nemůžete další získané stromy těžít, dokud nedobijete továrnu další. Kromě domorodých sběračů mízy, kteří jsou na mapě vyznačeni žlutými tečkami jsem se naučil rozmísťovat i stráže coby tečky modré. Stráže hlídají v sektoru, kam jsou přiřazeny a zůstávají prakticky nevyužity až do doby, kdy nepřítel sektor napadne. Pak se snaží vpádu nepřátelských vojáků zuby nehty bránit. Nakonec jsem zvolil i počáteční sektor tím, že jsem do něj poslal své vojáky (bílé tečky). Jakmile jsem pochopil mapu, začal jsem si lámat hlavu s financemi. Tlknul jsem na tlačítko pod nápisem "Proj. Bal.", a zkoumal sloupečky čísel. Current Ballance ukazovalo můj současný finanční stav, Project Ballance ukazovalo, kolik babek budu mít zítra, půjde-li všechno dobře a položka Netto Difference červeně signalizovala, že rozdíl je záporný. Bodejť, řekl jsem si, vždyť ještě nemám žádné stromy, až nějaké budu mít, potečou mi z mízy prachy. Vrátil jsem se na mapu a podíval se na přehled stávajícího týmu. Schopnosti všech jsem už znal, ale zaujala mě jejich výbava. Někteří vojáci neměli ani pušky, jenom nože! Nepříjemné. Něvěda, jak bych v tento moment mohl vojákům pomoci, fuknul jsem na mapě na OK a pustil se do boje.

Harddisk chvíli chroustal a pak se objevil 3D výhled na způsob UFA, jemuž dominovalo šest postaviček. Okamžitě jsem zjistil zvláštní věc, postavičky se pohybovaly volně, nikoli na tahy! Co to? Snad to není nějaká střílečka, huh? Zmaten nečekaným zjištěním jsem se jal prohledávat okolní domy. Za neustálého civění do manuálu jsem zjistil, že symbolem ruky mohu zkoumat veškerý nábytek, objevil jsem možnost otevírat šuplíky, prohledávat koše,

návody

dokonce za záclonou na okně jsem něco objevil. K mé velké spokojenosti jsem našel několik pušek Smith & Wesson ráže .38 a náboje. Umění mého "zámečnicka, Jimmyho jsem nemohl otestovat, protože jsem nenarazil na žádné zamčené dveře, ale zato jsem našel páčidlo, kterým se mi podařilo vylomit několik beden (všiml jsem si, že položky Mechanics a Marksmanship mají efekt na zdárné vypáčení bedny). Některé bedny ale Jimmy nevypáčil, vytáčel se, že jsou zapříčené. Stiskl jsem tedy "C", aby čas chvíli běžel rychleji a počkal, až modrá čára ukazující Jimmyho únavu doroste zpět do maximálního stavu (později, když jsem začal šetřit časem jsem energii vojákům začal zvyšovat pitím vody z čutory). A vida, s plnou energií Jimmy bednu vypáčil. Byl tam kolt .45, další sice nuzná, ale lepší-než-nic zbraň, která se bude jistě brzy hodit. Závistivě jsem si přečetl seznam zbraní v manuálu a v duchu jsem zatoužil po M-šestnáctce. Vybaven zbraněmi a municí jsem šel zkoušet, jak který voják umí střílet a plavat.

Střílel jsem do okolních stromů a brzy jsem poznal, co je to zaseklá puška. Řekl jsem si "ještě, že se mi tohle nestalo v boji, to bych byl nahranej.. Ani jsem netušil, jak často nahranej skutečně budu. Cvakal jsem puškou naprázdno tak dlouho, dokud se 'neodzasekla' a šel jsem chlapce vyplavčit. Položil jsem na zem všechny věci, aby se nenamočily a zkoušel s vojáky uplavat pár koleček. Plavání skončilo fiaskem, každý z mých vojnů snad kromě ICEho, končil okamžitě pod hladinou. Hrůza. Brzy mě začalo štítat, jak musím fukat sólo na každého vojáka, aby přešel z místa na místo. Dalším cívením do manuálu jsem zjistil, že současným stisknutím obou tlačítek myši mohu přesouvat celou četou najednou. Další objevování Ameriky ukázalo, že držím-li SHIFT a udám směr, voják se plíží, držím-li ALT, couvá voják pozadu. Nepříjemnou potřebu dvojitě fukání na místo, kam posílám vojáka jsem odstranil vypnutím položky SAFETY MOVE v options. Pochopil jsem, že si vojáci mezi sebou mohou podávat předměty z ruky do ruky stojí-li blízko u sebe a dokonce se mi podařilo vytvořit jakousi hej-rup šňůru, kde si vojáci podávali náboje mezi sebou, až krabice dorazila k poslednímu v řadě. První s posledním si ji však přímo podat nemohli, jestli mi rozumíte. Také jsem zjistil, že všechny předměty poházené na zemi si mohu na libovolnou vzdálenost zvětšovat a stejným způsobem i číst nápisy na tabulích, mačkáním PAGE UP jsem se dostal na rozumnou mapu sektoru, kde každý nalezený předmět poblikával coby malá tečka. Přesným fukáním na světlé tečky znázorňující mé vojáky jsem začal chodit po mapě a zjistil jsem, že na mapě fungují téměř všechny ostatní funkce. Ale byly tu i další volby jako rádiové ticho, ulehnutí na zem, přesnost zaměřování před výstřelem, rezervování bodů, aby vždy zbyly body na jedno vystřelení, atd. Na co tolik komplikované ovládání, říkal jsem si, na co to všechno může být?

Prohledávání prvního sektoru a pokusy spojené se studii manuálu mě omrzely, začal jsem si pomalu říkat, že je na čase, abych se u Jagged Alliance začal bavit, je to přeci hra, ne? Nahnal jsem stádečko vojáků k severnímu okraji mapy a "přetraverzoval, na sever, do nepřátelského sektoru. A pak to přišlo. V tu ránu volnost pohybu padla a hra se přepnula na tahy ala UFO. Tak to tedy je! Jakmile je nepřítel nablízku, hraje se na tahy. Tomu říkám panečku dobrý nápad. Za používání všech možných skopičinek jako plížení, přebíhání od keřku ke keřku a číhání za stromy u cestiček jsem se pomalu přesouval džunglí. První kontakt s nepřítelem proběhl tak, že jsem nadšeně vystřelil a.. nic. Nepřítel stál a čekal, až bude na tahu on. Když byl na tahu on, jednou ranou mě zabil. Došlo mi, že tohle asi nebude taková bžunda jako UFO, asi to bude složitější. A taky že ano. Podstatně. Pustil jsem se do toho zuby nehty. Dny ubíhaly - dny herní i reálné.

Hru občas přerušila tabulka ukazující útok nepřátel na můj sektor. Pokud jsem v napadeném sektoru neměl strážce, nepřítel mi pobil sběrače mízy a území obsadil. Pokud byl počet strážců stejný jako počet útočníků, skončila potyčka většinou opět mojí porážkou (závisí to na tom, odkud útok pochází a jak jsou rozmístěny strážce). Je-li strážců víc než útočníků, nepřítel je většinou zaháněn. Jakmile se tak stalo, využil jsem toho a zaútočil na sektor, odkud nepřítel (pravděpodobně) přišel. Jak se dalo předpokládat, skutečně jsem v něm našel méně vojáků než obvykle. Metoda pokusu-omylu ukázala, že není na škodu občas uložit pozici a časovou kompresí si dopředu zjistit, kde bude nepřítel útočit. I v průběhu dne si do choulostivého sektoru můžete předem přesunout strážce z jiných sektorů, ale chvíli to trvá, než tam dorazí. Stane-li se vám nepříjemná věc, že máte uloženou pozici těsně před tím, než nepřítel napadne bezbranný (slabší) sektor, ještě není vše ztraceno, protože na místo můžete rychle nepochodovat vy se svojí četou. Není nad to číhat na protivníka za stromy a čekat, až přitraverzuje přímo před vaše pušky. Úplně nejlepší je situace, kdy se nepřítel pokouší dobýt vaše území přeplaváním větší vodní plochy. Je hezké střílet po bezbranných útočnicích zoufale se plácajících ve vodě. Po určité době jsem začal odhalovat zákonitosti tvrdého boje v džungli, kde namísto

vzdyspolehlivých Plasma Blasterů střílíte pouze ubohoučkými koly, které se jednou za deset výstřelů zaseknou a nezbyvá než podřezávat nožem. Na co všechno jsem tedy přišel!

Zboduju to:

- je dobré mít vždy po ruce kudlu. Dobrý zásah kudlou může protivníka i nadobro oddělat.
- počítač hraje fér a proto vás nepřátelé vidí stejně zřídka jako vidíte vy je. Spolehejte na to! I když je nepřítel v zorném poli, neukvapujte se, klidně ležte schovaní a nehýbejte se, aby vás neslyšel. Nechte ho přijít blíž a BUM. Hra je tak dokonalá, že jsem ke konci používal figle jako výstřel naprázdno + ústup. Několik cizích vojáků se šlo po zdroji střelby podívat a já je ze zálohy postřílel. Namažete-li si hrud Camouflage Kitem, budete při plížení ještě o něco méně postřehnutelní.
- čím mizernější je stav pušky, tím častěji se zasekává. Není nic horšího než přiběhnout k nepříteli, zamířit a nevystřelit, to je váš mozek hned v dalším tahu rozprsknut po okolních palmách (pokud protivník nezpanikaří vidí vaši zející hlaveň, to se pak napalm-ách vyjímá on).
- hru je nutno často ukládat a to i v boji tak, že stisknete ALT+X, hra skočí do DOSu (do aplikace) a uloží se dočasné pozice quicksav.sav, kterou si hlídejte jako oko v hlavě, aby se nepoškodila (rozeberu později).
- i v samotném průběhu boje není na škodu obírat mrtvolu nepřátel. Často mají u sebe lepší pušky, které můžete rovnou použít. Mějte na paměti, že základní operace s inventářem na rozdíl od UFA nestojí vojáka žádné "akční, body, takže můžete praktikovat metodu 'doběhnu- seberu- vezmu do rukyš vystřelím'
- Zabijete-li nepřátelského vojáka na mostě nebo u vody, jeho věci se často potopí. Je to nepříjemné v případě, když měl u sebe klíče...
- pokud se vám nepodaří některé bedny nebo dveře



otevřít, vězte, že jsou v nich důležité věci, pravidelně se k nim vracíte a zkoušíte je otvírat. Speciálně poté, kdy někteří vojáci "udělají, novou úroveň zkušenosti je dobré projít tato zákysová místa a znovu s nimi poválcit, často tak přijdete k velmi užitečným zbraním.

-zamčené dveře můžete buď odemknout, vypáčit nebo odstřelit. Jakékoliv dřevěné dveře můžete odstranit prostým zásahem granátu, dveře kovové a pancéřové zničíte pouze časovanými náložemi. Klíče ke dveřím, které v průběhu hry nacházíte jsou velmi často od dveří v jiných sektorech, takže je nevyhazujte a sbírejte si se do pětic, aby nezabíraly místo v batozích.

-součástí minimální výstroje každého vojáka by měl být pětikapsový batoh. Množství nesených předmětů vojáky nijak nezatěžuje, takže se nebojte nabrat s sebou do akce pořádnou výbavičku. Zase toho ale netahejte moc, abyste měli místo na sbírání předmětů nových. Prostě "get the ballance right, (neanglickymluvící, nebičujte mě, slibuju, že to udělám za vás).

-snažte se dobíjet nejen oblasti hustě porostlé léčivými stromy, ale i továrny, které vyrábějí léky. Často se mi stalo, že jsem ve své euforii získat co

nejvíce stromů byl trochu zaskočen upozorněním Honzy, že už nemám dostatečný zpracovávací prostor. Pak jsem musel honem honem zaútočit na továrnu, ale peníze ztracené netěženými stromy zmizely v nenávratnu.

-druhý den jsem dostal k dispozici domorodého průvodce, kterého jsem až do konce hry nechal ve svém týmu, protože mi ke každému sektoru vyklopil pár zajímavých informací. Dělá vám společnost zadarmo a občas (opravdu výjimečně) se třetí do nepřítelů puškou.

- vždy si kontrolujte, zda máte dostatek nábojů. Trochu paradoxně v této hře nemůžete nic nakupovat, takže musíte využít de facto s tím, co zbyde po Santinových vojácích. Sbírejte tedy všechnu munici, na kterou narazíte i když ještě nemáte pušky, do kterých by byla použitelná. Nasbírané předměty se kumulují na vaší základně a dříve nebo později k nim najdete použití. Není nic horšího než oslavit nalezení brokovnice vyválením se v ostrých střepech a pak zjistit, že do zmíněné svaté pušky nemáte ani broček.

- sem tam naleznete pohozené šifrované zprávy, které pojednávají a přesunech nepřátelských jednotek. Některé z nich jsem vůbec nebyl s to rozluštit, byla na nich jen změt písmen a číslic. Doufal jsem, že přinesu-li šifrované zprávy na základnu, Honza mi o nich něco poví, ale nestalo se tak. V zůřivosti jsem sousedce Dědeřové roztráskal tři kuřata kladivem, ehm... promiňte.

- dojde-li k sebemenšímu zranění vašeho vojáka, ihned ho ošetřete First Aid Kitem nebo ještě lépe pokročilejším Medical Kitem. Tímto způsobem doporučuji ošetřovat pouze "škrábnutí", vážnější zranění je lepší ošetřit nahráním hry z pozice. Hojení vojáků je nepříjemná záležitost, jejich zranění se prakticky nehojí dokud jeden den nezůstanou v ošetřování doktora, což je příliš náročné.

- skrze keřky a stromy je možno NA DÁLKU střílet pouze pokud stojíte ke keřku v určitém úhlu a na pistolí máte zaměřovač, ale ani tak to není sto procentní. Stojí-li váš voják těsně u stromu, může skrz něj střílet normálně, je to jakoby si jím v praxi prostrčil hlavě.

- začnou-li vám docházet peníze, můžete buď propustit některé dražší vojáky nebo (a to je chytřejší) dát všechny vojáky na nemocniční ošetření nebo jiné zaměstnání, za které se neplatí plná výplata, do všech hraničních sektorů postavit maximum stráží a do boje poslat jednoho šupáka. Časovou kompresí pak přechkáte den a shrábnete peníze, které byste jinak utratili za výplaty. Honza sice nebude potěšen vaší stagnací, ale jistý finanční obnos bude váš.

- dejte si velký pozor na zakončení dne! Večer při rozdělování výplat si někteří vojáci řeknou o víc peněz a pokud jim nedáte tolik, kolik si představují, prostě odejdou, což může být velmi nepříjemné. Řekli byste si, že si to přeci nahrajete pozice před tím, než jste ukončili den. Jenže ouha, hra pozici na konci dne sama vymaže a to se pak člověk modlí, aby se soubor quicksav.sav dal odmazat, to mi věřte. Operace s pozicemi vůbec jsou velmi choulostivé. Například ukládáte-li pozici normálně na konci dne ve vašem bungalovu, odejdete raději do DOSu, než počítač vypnete a to speciálně, máte-li nahraný smartdrive. Pokud tak neučiníte, může se vám stát, že se pozice neuloží správně. Navíc dojde k zápisu do direktoráře X:/JAGGED (váš drive a instalační cesta), čímž se s velkou pravděpodobností poškodí i ostatní smazaná data, mezi nimiž je drahocenný soubor quicksav.sav, který už pak neodmažete. Mě se to stalo hned dvakrát a to jsem panečku zuřil, to mi věřte.

- stejně dobrý pozor si dejte na vyhazování vojáků. O vašem počínání se organizace žoldáků A.I.M. rychle dozví a spousta vojáků se pak nebude chtít přidat do vaší čety, protože získáte pověst nespolehlivého zaměstnavatele. Je zvláštní, že ani před samým koncem hry ke mně nechtěli někteří vojáci nastoupit z důvodů, že jsem pro ně ještě pořád malé pivo. A kdy jsem tedy měl být to VELKÉ pivo, až po skončení hry?

Časem jsem dobil první desítku zón. Ostrov Metavira se stal mým druhým domovem (ano, nemám to v hlavě v pořádku). Pochopil jsem jeho topografii a začal jsem mít jasno o běhu života domorodců. Zvykl jsem si na dr. Honzu a na jeho sexy dcerku. V tento moment jsem už hrál JAGGED ALLIANCE téměř tak dlouho jako celé UFO II i s gratulacemi. Ale byl jsem teprve v polovině, měly přijít těžší bitvy. Nepřítel ani tak nepřibývalo co do počtu, ale stávali se stále

mazanější a schopnější. Jejich inteligence, dotírovost a (hlavně) muška začala být nesnesitelná. Ani ten nejchytřejší aquatoid v UFO nikdy nevyběhl zpoza rohu, neodstřelil mého vojáka pomocí laserového zaměřovače a nezaběhl zpět za roh v jediném tahu. Párkrát jsem vyletěl na naražičených minách a jednou, to byla nádhra: naháněl jsem posledního cizího vojáka svým dobříječem lvanem, ze kterého se vyklubal mistr v noži. Voják zaběhl do polorozpadlého domku a čekal. Čekal, dokud jsem se neobjevil na mýtině před domkem, pak něco cvaklo a lvané letěl do oblak.

Později jsem zjistil, že mýtinka byla past s připravenými plastickými výbušninami. To už ve mně začaly hrýzat pochybnosti, zdaleka snad tahle hra není skutečně zábavnější nežli UFO. Taková odpadlická myšlenka, jak mě to vůbec mohlo napadnout? Ale hra pokračovala, týden se změnil v další týden a přibýly následující zkušenosti:

- našel jsem speciální druhy zbraní jako prodlouženou Magnumku, modifikovanou Berettu a jiné, které nebyly obsaženy v manuálu

- přišel jsem na různé kombinování věcí - zkušený borec na výbušninu Fidel dokázal bezchybně připevnit časovač k náložím, nacpat hadřík do láhve s benzínem, každý voják si dokázal namontovat na hlavě pušky tlumič nebo zaměřovač.

- ke konci dne jsem v akci už striktně hlídal čas. Když se začlo stmívat, vojáci se už sami připomínali, že nastává čas pochodovat do hajan a měli pravdu. "Do hajan, v tomto případě znamená "do jakéhokoliv dobytého sektoru". Den prostě nesmí skončit v momentě, kdy se nacházíte na nepřátelské půdě. V takovém případě se objeví okénko ukazující, jak byli někteří vaši vojáci na útěku postřeleni či pobiti a hra, jako obvykle vymaže uloženu pozici a nezbyvá než se modlit... atd. Jsou dvě metody jak se tomu vyhnout, buď vezmete roha nebo svižně postřelíte zbytek vojáků v daném sektoru aniž byste se rozptylovali sbíráním předmětů či páčením dveří. Pokud ale zvolíte tuto druhou variantu "bleskového masakru", neukládejte si pozici, protože nepodaří-li se vám dobyt sektor včas, z pozice uložené těsně před koncem dne už neutečete do bezpečí.

- opravář sedící na základně začne rychleji čistit pušky a spravovat předměty má-li po ruce kromě nářadí (Toolkit) také olej, trubky a hadříky. Dělá se to tak, že na začátku dne označíte vojáka s nejvyššími schopnostmi Mechanics & Marksmanship jako opraváře (Repair). Do jedné ruky mu už předtím (jinak nepůjde označit) vložíte bedničku Toolkit, do ruky druhé předmět, jehož oprava nejvíce spěchá (většinou nějaká silná puška) a do batohu pak v pořadí shora dolů další předměty na opravování. Pokud je dotyčný voják dobrý mechanik a má po ruce zmíněné hadříky a jiné pomůcky, zvládne opravit až pět předmětů za den.

- našel jsem místa, kde bylo třeba odstřelit časovanými náložemi kus lesa, abych mohl projít. Také jsem podminoval území, kde nepřítel nejčastěji napadal mé království. Pár tvrdáků se mi několikrát tak nechutně zabarikádovalo v domcích s pancéřovými dveřmi, že jsem se musel k domkům připlížit, namontovat na ně časované náložky a vyhodit je, i s tvrdáky, do povětří.

- časem jsem začal často používat hledač min a vychytávač tichých zvuků "Extended Ear...". Některé zóny byly tak příšerně podminované, že jsem musel i v průběhu tahového boje (!) jedním z vojáků neustále hledat miny, aby ostatní mohli projít a to všechno v zůřivé palbě. Vychytávač tichých zvuků často odhalil tichoučký šustot za stromy či za zdí, na jehož základě jsem úspěšně lokalizoval nepřátelskou mrchu.

- přijde chvíle, kdy vám začnou plesnivět léčivé stromy. Na antisérum proti plísni jsou zapotřebí květiny, které najdete v na severu poloostrova v severo-východní části ostrova. Výrobu urychlí



nalezení séra v jedné z nepřátelských budov. Brenda mele něco o ztraceném deníku, kde má výrobu séra popsanou, ale tím se nezatěžujte - deník jsem našel spálený v jednom z posledních sektorů hry.

- pokud vám nepřítel dobíjí byt jen jediný sektor, kde vaši domorodci těžili mizu, počítejte s tím, že za tento určitý den nebudete mít tolik peněz, kolik jste viděli ráno naplánováno v tabulce finančního rozpočtu. Počet peněz za ztracené stromy se odečte. Finanční rezervy se vždycky hodí, protože vás potká hned několik katastrof - jednou klesne hodnota léků téměř na pětinu původní ceny, jindy se vzbouří domorodci a přestanou těžít mizu a vrchol všeho je virus napadající stromy. Všechny tyto události nabourávají vaše finance, takže boj o peníze až do samého konce hry neutečte.

- domorodci se vzbouří po válečné vřavě na jejich hřbitově, kde jim Santinovi muži vytrhnou ze země postvátný náhrobní kámen. Kámen najdete na cvičišti zbraní v jihovýchodní části Santinova opevněného ostrůvku v levé horní části globální mapy.

- našel jsem jakýsi Velký poklad, o kterém se průvodce Elio zmiňuje v komentáři k jednomu ze sektorů. Zkoušel jsem tento sektor poměrně pracně prohledávat detektorem kovu, ale nikam to nevedlo. Kdyby se vám to snad povedlo (pokud to není falešná stopa), určitě mi o tom napište. A když už jsme u těch záhad: nezjistil jsem žádný reálný účel piva a kamenů.

- cílem hry není dobyt celý ostrov jak je řečeno v manuálu, ale podobně jako v Powermongerovi stačí jen dobyt sektor v severozápadním rohu mapy, kde se nachází Santino. Dobyt tento sektor není jednoduché. Není to ani složité. Je to peklo. Jakmile se dostanete do Santinova pokoje (to už budete na pokraji síl), vyhodí padouch celou pevnost do vzduchu. Musíte ho rychle odstřelit a makat pryč. Potěšilo mě, že na rozdíl od trapně jednoduchého konce UFA II je poslední zóna této hry patřičně tuhá. Nic nenašve tak jako banálně primitivní zakončení hry, se kterou se patláte delší dobu.

Následujícím tvrzením možná vyvolám menší paniku, ale JAGGED ALLIANCE skutečně JE lepší než obě UFO dohromady. Na první pohled tomu tak není, ale časem pravda vypluje na povrch. Než začnete skuhrat o tom, co to tu plácám, nejdříve si JAGGED ALLIANCE pořádně zahrajte, nebudete litovat.

Andrej Anastasov

návody

BioForge

(kompletní řešení)

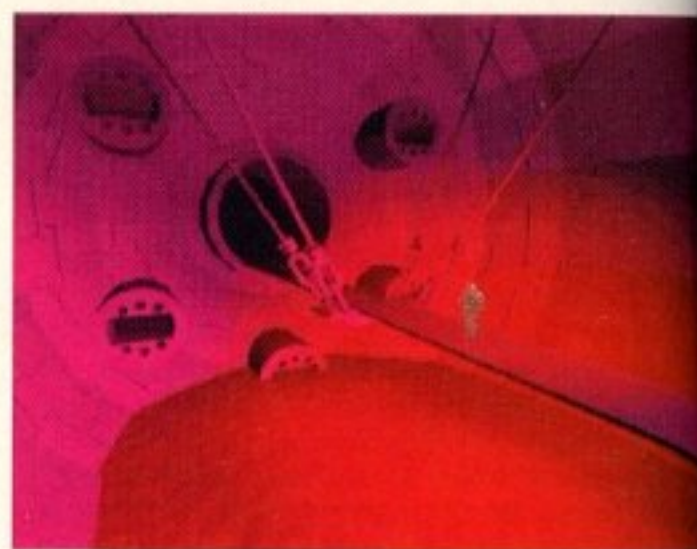
Jak jste už asi postřehli, poměrně dobře se nám daří všechny potenciálně zákysové hry objevující se na trhu svižně onávodovat. BioForge není výjimkou, takže máte-li s touto hrou potíže, nebojte se juknout do návodu, peklu za to vaše duše nepropadnou...

Pro začátek malé upozornění: hra se nepauzuje v momentech, kdy se díváte do inventáře nebo na monitory. Pokud je nablízku nepřítel, musíte se věnovat jemu (a navíc někdy nemůžete ukládat pozici). Jediným možným zastavením hry je navolení menu „Options“ nebo „Save/Load“. Tolik úvodem.

Jakmile se to, co z vás zbylo, vzbudí na nemocničním lehátku, přepněte se do bojového módu, ztříškejte robota do bezvědomí a kopněte ho do silového pole ve dveřích. Seberte elektronický deník a kýtu masa. Deník si přečtete a v momentě, kdy bude silové pole na chvíli přerušeno vyběhněte z cely. Jděte k cele vedle vás a položte na zem těsně u dveří kýtu masa, která na chvíli zabaví modrého ex-strážce. V ten moment opatrně proběhněte do jeho cely a seberte deník, foto ženy a vidličku. Vidlička je modrého muže fetiš, takže buď s ní rychle vyběhněte ven nebo se s ním budete muset poprat. Zpátky v hale se pokuste otevřít masivní dveře na jejím konci. Nepůjde to, ale určitě si všimnete železné skřížky na zdi. Otevřete ji vidličkou, podívejte se dovnitř na zámek a zprava doleva tiskněte tlačítka v pořadí: 4,3,2,2,1. Teď už dveře otevřít půjdou. Projděte jimi do kontrolního sálu. Stiskněte červené tlačítko bzučící alarm na stěně po levé ruce a vyjděte po schůdkách ke zdi se čtyřmi monitory. Podívejte se na monitor úplně vpravo. Prostřednicvím něho vypněte silové pole cely, ve které se nachází robot „ošetřovatel“. Sejděte dolů ke třem počítačům. Naloguejte se do prostředního, jedte po záznacích a příkazem „REPAIR“ opravujte všechno, co se opravit dá. Poté se naloguejte do levého počítače, přepněte ovládání robota na „MANUAL“ a vyjedte s ním na chodbu (pozor, musíte s ním jet pomocí myši, z klávesnice to není možné!). S robotem dojedte před celu modrého ex-strážce a první speciální instrukci v horním menu zvedněte ze země utrženou rukou. S robotem držícím ruku najedte do kontrolního sálu, kde se právě nacházíte a nastavte ho k levé části zavřených dveří, na místo, kde se nachází senzor na otisk ruky. Jakmile to bude hotovo, vydejte se do cely, odkud jste ho vymanévrovali a seberte flétu a deník. Deník si přečtete celý, protože na jeho konci se nachází pětimístný číselný kód, který se při každé nové hře mění. Kód si napište a zadejte ho do pravého počítače z dolní trojice (poslední počítač o kterém se ještě nemluvilo) do podvolby „ACCESS“. Pokud je všechno v pořádku a robot drží ruku na senzoru, stačí si teď stoupnout na plošinku vedle robota a dveře se otevřou.

Chodbu za nimi hlídá tuhý robot, který je zničitelný pouze puškou kterou zatím nemáte, takže rychle běžte (z pohledu OD dveří) podél levé stěny až k výklenku se dveřmi k výtahu. V tomto výklenku vás robot nevidí, takže počkejte, až přejde a pokračujte dále chodbou. Po její pravé straně narazíte na hibernační sál. Na jeho opačném konci od vchodu uvidíte tlačítko a kolo. Stiskněte tlačítko, otevře se poklop. Pak zatočte kolem, začne vytékat hibernační mrazící tekutina. Vraťte se ke dveřím a podívejte se na monitor vlevo od nich (z vašeho pohledu). Zapněte volbu „CHAMBER 1“ a čekejte, dokud se cyberraptor neosvobodí ze své cely. Až se tak stane, odlogujte se, nahodte bojový mód a zmlatě chudinku raptora do bezvědomí. Pak běžte na konec místnosti, otočením kola zastavte proud tekutiny a stisknutím tlačítka zavřete pokop. Počkejte, až cyberraptor nabyde vědomí, ale zůstaňte stát u tlačítka otevírajícího pokop, dokud nepřijde k vám a nezačne útočit. Znovu ho zmlatě, ale tentokrát tak, aby se rozplácl přímo na poklopu (chvilu se motá okolo, než sebou plácne na poklop). Jakmile bude „ležet dobře“, otevřete poklop tlačítkem. Až po chvíli utichnou zběsilé zvuky zdola, otočte kolem a nechte tekutinu chvíli téci dolů. Pak ji znovu zavřete a konečně slezte dolů po žebříku - cesta je volná. Dole se dejte doleva i když by se zdálo, že to není možné, prostě jděte stále doleva až na novou obrazovku. Pak pořad rovně po plošince až do místnosti s dírami ve stěnách. Motejte se okolo díry vpravo, dokud do ní váš „člověk“ nevléze. Uložte hru, jde do tuhého. Vejděte do díry, dostanete se do cely, která je poslední celou kam jste předtím neměli přístup. Zabijte strážce a vezte, že hrajete-li na cokoli jiného než na srabáčkou EASY obtížnost, není nic jednoduchého ho porazit. Pak seberte ze země pušku a vraťte se do chodby hlídané velkým robotem. Opět se schovejte do výklenku, ale tentokrát stisknutím tlačítka přivolejte výtah. V kabině se vedle dveří mrkněte na nabídku poschodí. Jděte o patro výš, do poschodí jedna.

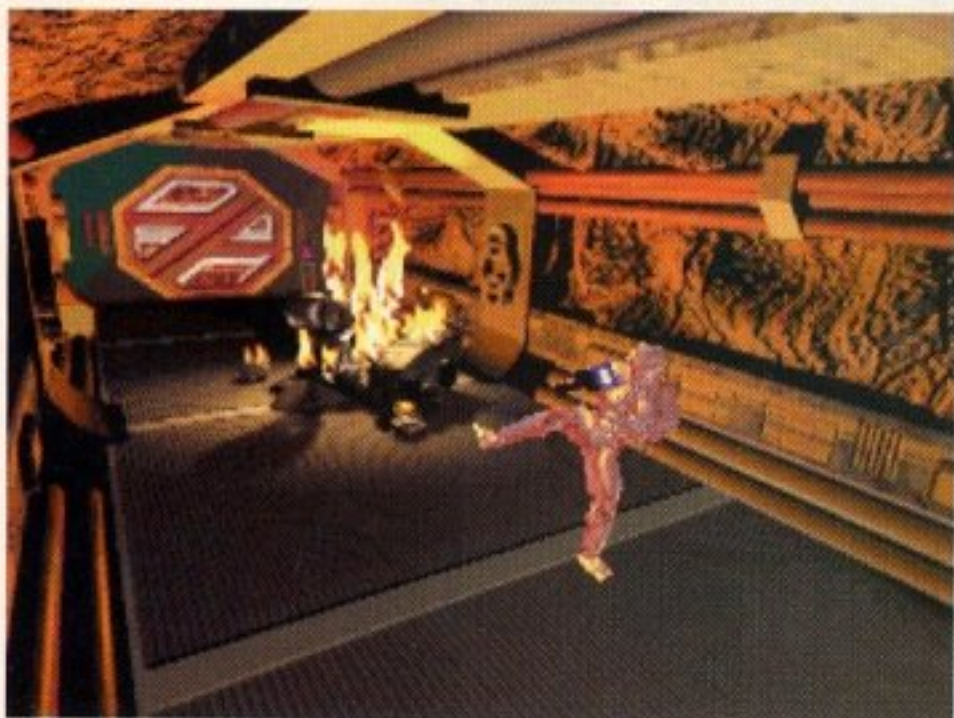
Hned před výtahem číhá hejno robotů. Buďte je po jednom postřílejte puškou nebo utečte doprava či doleva směrem ke strážci, který před vámi začne couvat strachy. Dejte mu pár ran, než se svalí, pardon svolí ke spuštění laserového děla. K dělu si stoupněte a v momentě, kdy uvidíte stoupající kosmickou loď dělo použijte a loď odstřelte. Pak zničte i loď druhou a vraťte se do výtahu. Sjedte do patra č. 4, vystupte z výtahu na opačné straně než obvykle a zničte robota puškou, je to taková prevence pro budoucí postup. Pak vyjedte do patra č. 3, zničte trochu nebezpečnějšího robota puškou (schovávejte se za stěny výtahové kabiny) a vejděte do dveří po levé straně chodby. Následuje animovaná sekvence, po které z milosti zabijte chudáka na operačním stole, prozkoumáním panelu na tomto stole si dopomožte k náhradní baterii,



kteřou použijete až bude vaše docházet a ze země seberte lékařský přístroj, kterým se můžete hojit. Mějte na paměti, že vám zesnulý doktor sebral pušku. Opusťte laboratoř. Pokud snad chodba bude plná vojáků, neodstřelili jste správně kosmické koráby v prvním patře a ke slovu přichází funkce Restore. Pokud bude všechno v pořádku, hrome od toho přeci čtete návod, vstupte do místnosti na konci chodby. Zabijte strážce, seberte a přečtete si jeho zápisník. Podívejte se na oba monitory na stěně, zapište si trojmístné číslo potřebné k deaktivování reaktoru z pravého z nich z řádku „Reactor Access Code“ a pak jděte kousek doleva na čtverec orámované podlahy, kde vám bude automaticky oblečen ochranný oblek. Sejděte dvakrát ze schůdků ke třem velkým obrazovkám. Na obrazovkách si přečtete informace o testování lodi Ikarus. Pak zadejte volbu „Icarus Access“ a plošina s vámi sjede dolů. Dole u lodi Ikarus zabijte vojáka. Jděte k zádi a seberte krychli neznámého původu. Vyjedte výtahem zpátky nahoru a pod zábradlím horní plošinky, kde jste si oblékali skafandr se naloguejte do počítače, přepněte ovládání na manuál a vyjedte s vysokozdvížnou plošinou na chodbu odkud jste přišli a pak do jediné dveří, kam jste z této chodby ještě nevházeli. Krátkou antiradiační komorou a dalšími automatickými dveřmi domanévrňte přístroj až k robotovi hlídajícímu reaktor. Oba spadnou dolů z plošinky.

Vypněte počítač, vyjděte na chodbu a zabitím strážce si zajistíte novou pistoli. Váš biomechanoid nechá na zemi ležet baterii, aby si mohl pistoli vzít, takže baterii radši rovnou použijte než byste ji nechávali ležet na zemi. Použijte panel u dveří, kudy jste projížděli robotem a vejděte do antiradiační komory. Projděte chodbičkou a druhými bezpečnostními dveřmi. Tady začíná být už opravdu horko, jste v reaktoru. Na





peklo, ale je to možné. Až bude po něm, seberte jeho plasma-pušku a přístroj, který držel v ruce. Přístrojem otevřte mříže. Naloguejte se do terminálu. Připravte a vystřelte jedno torpédo (stiskněte 1 a „Fire“), pak počkejte, až vodní přišera dorazí k místu výbuchu a začne zkoumat, co nekalého se děje. V ten moment vystřelte torpédo druhé (2 a „Fire“), které ji pošle k pánu. Vyjděte ven před vrak, položte pušku, připravte si do ruky neznámou kostku a uložte hru. Tak dlouho zkoumejte blikající světélko na zemi, až seberte výbušnou nálož s odpočítavajícím se dobou výbuchu! Teď to zase musí odsepat. Bězte směrem pod křídlo lodi, na čtvercovém kameni opět použijte neznámou kostku (v tento moment, před prvním použitím kostky, vidíte na druhé straně jezera přesně TEN tunel, do kterého nyní musíte běžet), budete přeneseni přes vodu. Přeběhněte po zkamenělé želvě, běžte rovně, vylezte na malou plošinku a použijte kostku. Lezte dvakrát rovně a použijte kostku. Opět lezte 2x rovně, po skalní římsě běžte k tunelu, pak dovnitř až k zavřeným dveřím. Stiskněte „I“, abyste vrátili kostku do inventáře, tlačítkem Enter položte nálož a upalujte ven z tunelu a schvejte se za roh. Uvidíte oheň valící se z tunelu. Pomocí kostky se vraťte zpátky k vraku lodi pro plasma-pušku, kterou jste si položili před popadnutím nálož.

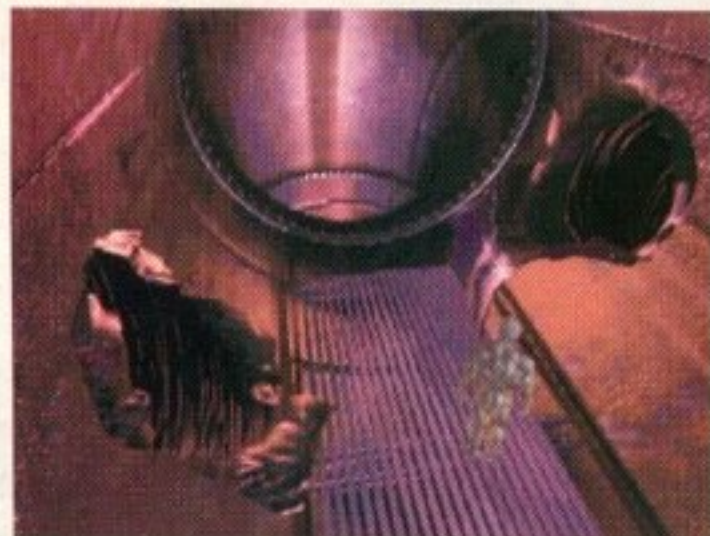
plošně naproti vám stojí nechutný robot hlídající reaktor. Můžete ho zkusit na dálku rozsuřit několika dobře mířenými ranami z pistole. Pravděpodobně se ale schová za zábradlí. Až se schová, postupujte takto: uložte hru a panelem na zábradlí po levé ruce vztyčte laserový most. V tento moment se odstartuje tuhý časový odpočet, takže makejte. Přeběhněte přes most, alespoň dvakrát střelte do robota a běžte zpátky. Robot se pustí za vámi. Vypnout most panelem na zábradlí se vám musí podařit v momentě, kdy se robot nachází na mostě. Jakmile poletí ke všem čertům, most rychle znovu nahodte a přeběhněte na druhou stranu. Přehodte páky po obou stranách terminálu a pak se di něj naloguejte. Zadejte trojmístný kód k deaktivaci reaktoru „Reactor Access Code“ a stiskněte tlačítko „Power down“.

Teď, když už je klid vám mohu prozradit nepříjemnou novinu - ten robot shozený z mostu stále ještě žije a strašně se těší, jak vám znepříjemní život. Přejděte most, dveře otevřte druhým panelem na zábradlí, vraťte se chodbou do výtahu sjedte do 4. patra. Pokud jste zde již odstřelili robota, tím lépe, proběhněte okolo jeho efektně hořících trosek a pokuste se otevřít dveře na konci chodby. Cílem následující skládačky je rozsvítit všechna políčka kromě prostředního. Budete-li své pokusy zakládat na symetrii, brzy pochopíte princip skládačky a dveře otevřete. Přetlakovou komorou vyjděte ven na „jedovatý vzduch“. Dejte se doleva a přivolejte malý válcový výtah. Odveze vás dolů, kde na vás rovnou zaútočí malá robotí havěť. Běžte rovně po skalní římsě,

proběhněte krátkým tunýlkem a na jeho konci seskočte z římsy na dvě kamenné kostky. Seskočte na kostku spodní, připravte si kostku neznámého původu v inventáři a použijte ji. Budete přeneseni na plošinku ve vodě. Jděte na její levý konec a opět použijte kostku. Pak totéž opakujte, jednoduchým chozením přelezte hromadu kamení a na jejím konci opět použijte kostku. Vstupte do vraku lodi. Motejte se okolo levé stěny, až zpoza mříží vyleze voják. Zabít ho je

Teď opět do tunelu, vstupte do vypálených dveří. Jděte rovně, automat vám sundá skafandr a přesune vás do města cizí civilizace.

Dejte se doleva. Uvidíte raněnou ženu, kterou hlídá levitující robot. Žena je doktorka Escher, která pro Masabu toto podzemní město zkoumala. Zabijte robota a ženu uzdravte uzdravovačem (Medical Device). Dostanete od ní překladač jazyka obyvatelů města. Běžte na druhou stranu sálu a projděte chodbou do dalšího sálu. Ze stropu vyskočí šileneček, kterého jste shodili u reaktoru z mostíku. Řešte ho ručně i plasma puškou, časem uteče chodbou pryč (možná předtím než uteče musíte koupit nějakou tu ránu). Až se ho zbavíte, najdete stěnu za níž pulsuje modré světlo. Odsuňte ji. Podívejte se na sarkofág. Hádanku vyřešte tak, že tisknutím bílých tlačítek sestavíte v dolním kosočtverci stejné barvy jako v kosočtverci nepohyblivém. Získáte neznámý talisman. Připravte si kostku, projděte přetlakovým zařízením, které vám oblékne skafandr, vyběhněte z tunelu a běžte směrem zpátky k vraku. Jakmile jednou použijte kostku nejděte rovně, ale stočte se doleva. Použijte kostku a po mnoha kvádrech přelezte až ke dveřím ve skále. Vstupte do nich. Objevíte se ve velké hale s půlkoulí uprostřed. Je to chrám cizí rasy. Na západní, východní a jižní stěně této místnosti jsou tři kostky s runami. U každé z nich použijte překladač od dr. Escher, runy oscanujte a přečtěte.



Vraťte se k raněné doktorce a do modrého otvoru poblíž tunelu, kam zmizel šileneček, vložte talisman. Tunelem prolette. Podívejte se na „hromadu kamení“ uprostřed místnosti a najdete další rébus. Stiskněte levý kámen, pak dolní, pravý a prostřední. Zaktivuje se jeden z tunelů. S puškou v ruce do něj vlezte. Objevíte se v gravitačně nestabilní místnosti, kde se musíte dostat do tunelu naproti tomu, odkud jste přiletěli. Docílíte toho tak, že budete střelit puškou, abyste změnil vektor svého letu. V další místnosti budete muset porazit starého známého šilence. Vezměte kostku, kterou po sobě zanechá a použijte ji, čímž se zneviditelníte, pak projděte blyštivými dveřmi. Naloguejte se do počítače se zvláštním rébusem. Tiskněte barevnou ruzičku v pořadí:

Z,Č,M,Č,Z,Č,M,Ž,Č,F,Č,Ž,F,Ž,O,M,Ž,Z,Ž
(Z = zelená, M = modrá, Ž = žlutá,
O = oranžová, Č = červená, F = fialová).

Baterii, kterou vám dá mimozemšťan Gen do sebe zasuňte, ale mějte na paměti, že ji nemůžete moc používat. Pouze asi tak jednu čtvrtinu. Nezapomeňte si vzít pušku!

Zaktivujte kostku jež vás činí neviditelným, projděte dveřmi a vraťte se přes antigravitační místnost do „rozdělovače“ s hromadou kamení, kde teď musíte stisknout kostky v pořadí: kostka mezi horní a pravou (symbol rovníčka), kostka úplně vlevo a kostka prostřední. Skočte do nového tunelu. V nové hale stoupejte na šipky tak, abyste na protější stěně seřadili orámované znaky tak, aby jejich linie vedla od středu dolů. První šipka otáčí (od středu kruhu) prvním prstencem, druhá prstencem druhým a pátým, třetí třetím, čtvrtá čtvrtým a prvním, pátá pátým a šestá šestým a třetím. Až se vám gravitační prsteneček podaří otevřít aniž by vám jeden z kamenů urazil hlavu, vraťte se do „rozdělovače“ a tiskněte kostky v pořadí: kostka mezi horní a pravou, kostka levá, dolní a prostřední. Otevře se poslední tunel, do kterého zatím není možno vstoupit. Položte si pušku a podívejte se na shluk kostek na stěně vpravo od čerstvě aktivovaného tunelu. Uvidíte strážce v chrámu. Stiskněte horní symbol, aby polokoule v chrámu vyjela. Když se jeden ze strážců přijde podívat na vzniklý otvor, spusťte mu druhým symbolem polokouli na hlavu. Poté polokouli opět zdvihněte. Druhý voják nebude zahálet a hodí po vás granát. Rychle ho zvedněte a hodte ho zpátky do tunelu odkud přiletěl. Učiňte se neviditelným (protože nemáte skafandr a hned byste zemřeli). Seberte pušku a skočte do tunelu kam jste hodili granát. Objevíte se v chrámu. Připravte si levitační kostku a vraťte se směrem k Masabově základně. Cestou zabíjejte strážce, klikujte mezi laserovými střelami z Masabovi lodi, až doběhnete na plochu, odkud tato loď vzlétla. Zabijte strážce, vezměte jeho deník a přečtěte si ho, uvidíte popis kódu k otevření dveří základny. V mém případě to byly dvě horizontální linky. Nastavte tedy zámek vedle dveří do správné polohy, jak, to vám neporadím, protože jeho počáteční nastavení se vždy mění. Doporučuji pokus - omyl. Vyjedte výtahem do třetího patra a pohyblivou plošinou sjedte do hangáru s prototypem lodi Ikarus. Z předku lodi vyměňte baterii, vyměňte ji za baterii od Gena, kterou máte v sobě a Genovu baterii do předku lodi vložte. Teď už stačí jen zhlédnout (trochu trapný) konec a máte to za sebou.

Andrej Anastasov

Bureau 13

(kompletní řešení)

Tahle hra je naprosto podivná, nevím zda si mám myslet, že jde o odpad nápadů z Hellu, nebo zda se programátoři Gameteku zbláznili, nebo zda jsem se zbláznil já. Protože to poslední považuji za vyloučené, považuji za variantu nejreálnější šílenství programátorů. Přes všechna negativa, která členové redakce na hře našli, přinášíme pro vás kompletní návod. Předem varuji před jednou věcí, pokud si vyberete jiné postavy než já, budete potřebovat k dohrání jiné předměty, přestože všechny postavy jsou schopny všechno sebrat. Druhé varování, žádný dialog nevede k pokračování, stačí jen malinko logicky uvažovat a řešení přichází prakticky samo. Občas se bohužel stane, že logika nezpracuje a pak je to trochu komplikovanější, ostatně hlavně od toho je zde tento návod.

Na počátku hry si vyberte dvě postavy, se kterými celou adventuru budete absolvovat. Řešení jednotlivých situací se mění hlavně ve způsobu, jak problém vyřešit, ale jinak je v konci vždy prakticky stejné. Já jsem si vybral dva mě na pohled milé agenty: Isaaca Richardse, elektronického experta a Jimmyho Suttlea, zloděje. Takže následující řešení je pro tyto dvě postavy, pokud na to někdo chce jít jinak, s jinými postavami, je to jeho problém, může jen doufat, že mu návod přesto trochu pomůže.

Začínáte před automatem na noviny. Protože to u nás ještě nemáme a stejně jste bez peněz, Jimmy bez problému schránku odemkne (příkaz z menu CRIME), seberte a prohlédněte noviny. Dočtete se první informace o zranění šerifa. Pokračujte doprava k policejní stanici. Vejděte dovnitř, na pultě seberte vteřinové lepidlo, použijte je na dvířka od hasičního přístroje. Pak strčte do popelníku na pultě, ten spadne do koše na odpadky a začne hořet. Sežrant, vlastně seržant, který má noční službu se probere z letargie, pokusí se vyndat hasičí přístroj, ale protože lepidlo funguje dokonale, vyběhne ze stanice ven. Nyní vejděte do šerifovy kanceláře, ze zásuvky jeho stolu seberte klíče, na zdi otevřete skříňku s pojistkami, nejprve jednu vyndejte, pak příkazem (PUSH/PULL) vypněte elektrický proud. Klíčem ze šerifova šuplíku otevřete dveře do kanceláře za seržantovým pultem. Na stole seberte kameru, z poliček na zdi zbytky výbuštiny a policejní zprávu. Malá poznámka: jakmile najdete jakýkoliv předmět z oblasti elektroniky, dejte jej prozkoumat Isaacovi, jako expert vždy objeví více než zloděj Jimmy. Tady jde hlavně o zbytky výbuštiny, pojistku nechte u Jimmyho, bude jí potřebovat.

Z policejní stanice pokračujte doprava. Než vejdete do Rickova obchodu, prohlédněte pečlivě cihlovou zed. Jedna cihla se hýbe, seberte ji a uložte do svého inventáře. Vejděte do obchodu, nejprve nechte zloděje, aby otevřel pokladnu a vyndal peníze, pak dejte zase šanci Isaacovi. Seberte nůžky na dráty na poličce vlevo dole, pečlivě prohlédněte vystavené měřicí přístroje, z registru za pokladnou vyndejte a přečtěte si záznamy majitele obchodu. Na stole seberte čtyři kazety do telefonního záznamníku, podívejte se i pod stůl,



je tam pátá kazeta. Všechny kazety si postupně přehrajte na záznamníku. Získáte další důležité poznatky.

Z obchodu se vydejte doprava k čelní frontě Aloových kanceláří, pak jděte o jednu obrazovku doprava, kontejner na odpadky nejprve otevřete a pak, když kočka uteče, jej ještě jednou prohledejte. Prázdnou krabici si opět důkladně prohlédněte a jděte zpátky před vchod. Použijte zvonek vpravo ode dveří, až vyleze hlídač, použijte bednu z kontejneru. Vejděte dovnitř. V kanceláři sekretářky seberte memo na stole a prostudujte je, pak otevřete kopírku a seberte a přečtěte další memo. Jděte do místnosti ochranky, tam seberte tři videokazety, hned si je přehrajte na videorekordéru v místnosti. Jděte pak do kanceláře pana Simpsona. Otevřete skříňku požárního hlásiče na zdi vpravo a vyndejte baterii. Seberte dálkový ovladač televizoru na stole, v inventáři použijte na ovladač baterii, tím se stane funkčním. Prohlédněte si obraz na čelní zdi, odkryjte za ním ukrytý trezor. Na stole zmáčkněte tlačítko, do videorekorderu vložte třetí kazetu, hlasovou aktivaci se trezor otevře. Vyndejte kazetu z trezoru a po vyndání kazety z rekordéru, vložte čtvrtou kazetu do videa. Použijte opět dálkový ovladač, během promítání klikněte na nápis na kazetě, přečtěte si poznávací značku na autech.

Vyjděte ven a vraťte se nyní doleva. Od obchodu s elektronickými potřebami jděte směrem dolů, k parkovišti ojetých vozů, tady najdete vůz, který má značku, již jste viděli na videokazetě. Zpátky k obchodu, nyní jen doleva, až dojdete ke kanceláři zásilkové služby. Tady použijte službu zloděje, musí mít v inventáři pojistku. Dejte příkaz SNEAK (vplížit se), vejde do kanceláře, pak dále po schodech do chlapecké převlékárny. Nejprve ve skříni nad schody vyměníte propálenou pojistku za novou, rozsvítí se a vy uvidíte celou místnost. Prohledejte skříňku vpravo u zdi, najdete pár gumových rukavic. Pak seberte koš na odpadky a pod ním na zemi ležící kousek staniolu. Otevřete a prohledejte skříňku za košem. Najděte sako, po jeho prohlédnutí klíče od úložní schránky (do převlékárny za poštovní službou se lze dostat ještě přes převlékárnu cvičiček aerobiku a pak prolezením oknem, jde to v případě máte-li s sebou aspoň jednu ženu).



Venku se dejte zase doprava a k parkovišti vozů, u nich doprava, vejděte do kanceláře pro dočasnou úschovu předmětů. Místní zaměstnanec vás sice prakticky nevnímá, protože se věnuje svému walkmanu, ale dejte mu nalezené klíče, přinese vám krabici s věcmi Whiterse. Z krabice nechte vybrat předměty Isaacovi. Přečtěte si deník, po prohlídce součástek nalezených v krabici, použijte příkaz TINKER, Isaac vyrobí velmi rychle použitelnou bombu. Kromě součástek vhodných k výrobě bomby naleznete rovněž plastickou kartu k otvírání speciálních zámků. Touto kartou otevřete vůz na parkovišti, vlezte dovnitř, ale nikam ještě nejezděte. Vylezte ven, v inventáři se vám objeví deník Whiterse, odkud se dozvíte nejen důležité informace, ale i několik jmen.

Po této exkurzi v autě jděte stále doleva, až dojdete ke vchodu do špitálu. Otevřete dveře, dostanete se tak ke zraněnému šerifovi, který vám něco řekne (pokud vám funguje zvuk), hlavně však dostanete další plastickou dveřní kartu s číslem 4. Až scénka skončí, vejděte do nemocnice znovu a ze stolku na konci chodby seberte suchý led.

Nyní si dojdete pro auto, které bude nejen vaším dopravním prostředkem, ale i informačním centrem. Než někam odjedete, aktivujte databázi Bureau 13 a postupně vepište všechna jména lidí, se kterými jste se setkali, nebo která se objevila v deníku. Pak aktivujte automatického řidiče, z nabídky obrázků vyberte ten, který ukazuje jen les. Až dojdete na místo, projděte nejprve doprava a pečlivě prohlédněte plot a zjistíte, že tudy cesta do továrny nevede. Jděte zpět ke svému vozu, vejděte do lesa, najdete na zemi větev, seberte ji. Jděte na silnici, uvidíte auta, která kolem vás jezdí do továrny. Větev položte na silnici, chvíli čekejte, čas si můžete zkrátit prohlížením okolních stromů (skutečně záživné prohlížet okolní stromy, zkuste si to na Václaváku a pořádně při tom



řvěte, oni už se o vás postarají - Andrew). Až pojedete další auto, řidič pochopitelně zastaví a snaží se odstranit větve ze silnice. V tomto okamžiku nastupte do jeho vozu a bez problémů tak vjedete do továrny.

Tady nejprve otevřete skladiště, uvnitř seberte pilu ze země, vlevo na zdi otevřete skříňku s vypínači a zapněte elektrický proud. Pak použijte lešenářský výtah, zaveze vás do budovy. Na dveře označené číslem 4 použijte kartu, kterou vám dal zraněný šerif, vejďte do skladu elektronických součástek, které si jen prohlédněte. Nechte Isaaca spravit výtah (TINKER), vejďte dovnitř, sjedete k tajné laboratoři. Jako ochrana před vetřelcům je před vchodem natažen tenký drát spojený s výbušninou. Isaac si ovšem ví rady. Použijte kleště, drát je přestřižen, cesta je volná. Vejďte do laboratoře, z operačního stolu seberte záznamovou knihu a přečtěte si ji. Ostatní vybavení laboratoře jenom prohlédněte.

Nyní se zase vydejte autem na další cestu. Před odjezdem použijte databázi a podle knihy z operačního sálu si vyhledejte adresy lidí, kterým byl implantován čip na změnu myšlení. Na automatickém voliči cíle si vyberte obrázek chodníku, či ulice. Až vyjete z auta, jděte nejprve stále doleva, v každém domě se něco dá najít. Pro snadné otevírání dveří přepněte opět na zloděje, který se do každého domu dostane bez problému.

Takže jeden dům za druhým: v prvním bydlí soukromý upírobijec. Na zemi v jeho pokoji najdete brašnu s předměty na likvidaci upírů. Tašku seberte, dobře prohlédněte, jděte do kuchyně, zavřete za sebou dveře, prohlédněte koš na odpadky, najdete tam lístek na koncert a zprávu. Obojí seberte. V dalším domě si pusťte zprávu ze záznamníku na stole, vejďte do garáže, tam postupně otevírejte jedna dvířka za druhými. Najdete tranzistorové rádio a knihu o výrobě bomb. Pokračujte dále, dojdete na parkoviště u knihovny. Otevřete kufr parkujícího auta, seberte páčidlo a baterku. Jděte dále doleva, před knihovnou nechte zloděje otevřít schránku na knihy a vyndejte knihu o botanice, kterou si přečtěte. Zloděj odemkne knihovnu, uvnitř dejte šanci Isaacovi, pomocí počítačových znalostí se dostane do databáze počítače, zjistí, že kniha o magii je vypůjčena, dole ve sklepe se o tom můžete přesvědčit při prohlídce regálu. Další zastávkou na vaší dlouhé pouti je střední škola. Zámek je pro zloděje opět hračkou, uvnitř jděte do třídy vzadu na chodbě, tam ze stolu seberte a přečtěte učitelčinu poznámku.

Až dojdete k pivnici, můžete dovnitř, můžete si popovídat s hostem i barmanem, můžete i prohledat sklep, ale efekt je zatím naprosto nulový. Jděte tedy o jednu obrazovku doleva, vejďte do bylinkářství, seberte lahvičky s barevnými roztoky, ochranu před duchy a amulet. Až s vámi začne amulet mluvit, stačí odpovědět na otázku, že se s Veronicou chcete sejít. Je to zvláštní, ale v obchodě se neplatí, hovor s prodavačkou je naprosto zbytečný. Přestože na vás před obchodem čeká kočka, která vás dovede k Veronice, nechte ji, ona si na vás počká. Pokračujte opět o jednu obrazovku doleva a použijte na dědka před vchodem lístky. Na koncert se můžete dívat do nekonečna, nic zvláštního se nestane. Jděte dozadu, na zemi ležící fanynku nechte hynout v křečích, vejďte do šatny, prohlédněte rakev opřenou o stěnu, objevíte zprávu a česnek. Zprávu přečtěte, česnek si můžete klidně namazat na topinku (pokus o vtip, protože topinku nenajdete a česnek nebudete potřebovat). Vyjděte z baru na ulici, opět o jednu obrazovku doleva, tam prohlédněte koberec na zdi, zjistíte, že jde vlastně o tajný vchod, vejďte dovnitř. Přítomného narkomana můžete klidně přehlížet jako velké širé, rodné lány, protože všechny rozhovory jsou naprosto bez efektu. Seberte oboje drogy na podlaze,



jedno jsou depresiva, čili tišidla, druhé naopak stimulační léky.

Cestou k autu zajděte na parkoviště u nočního klubu, otevřete zadní dveře u autobusu, vyleze soukromý detektiv. Nijak se s ním nebavte, jen použijte SEARCH a seberte mu z krku čip. Vracejte se nyní směrem doprava, až dojdete k pivnici, vejďte dovnitř, tam najdete lumpa, který pistolí ohrožuje rukojmí. Musíte se šestkrát pohnout různým směrem, pokud vám funguje zvuk, šestkrát uslyšíte výstřel. Protože se ani jednou netrefí, uteče trucovat do sklepa. Jděte za ním, použijte SEARCH a seberte mu čip na krku.

Až se vrátíte na místo, kde jste zanechali svůj automobil, opět použijte příkaz SEARCH, kterým sundáte již třetí čip, tentokrát z krku pana Simpsona. Ten vám sdělí, že pod autem je bomba, stačí opět nůžky a kybernetický znalec a jste bez problému. Jděte před odjezdem ještě doprava. Do dalšího domu se dostanete stejně snadno jako jinde. Na stole najdete knihu o magii, kterou seberte a přečtěte.

Nyní je čas vzít na vědomí kočku, kterou vyslala Veronica. Pokud se vám během posledních akcí ztratila, musíte se vrátit do obchodu s bylinkami, kde je jediná možnost promluvit s amuletem. Kočka vás dovede k autu, nyní již bez bomby, nasedněte, navolte obrázek hřbitovních mříží a vyražte na další cestu. U hřbitova jděte nejprve za kočkou, ukáže se vám proluka v lese, až vejdete do domu Veroniky, budete elegantně vyhozeni. Po skončení automatické sekvence začnete pracovat na likvidaci čtvrtého čipu, který je právě na krku krásné kouzelnice. Jděte do kostela, páter s vámi nemluví, proč, to netuším (to proto, že je tahle hra úplně a naprosto vykloktnaná - Andrew). Jděte doprava do kuchyně, pak ještě o místnost dále do ložnice. Ze zdi seberte kříž, na podlaze prohlédněte koberec a pak otevřete pod ním ukrytá dvířka a seberte knihu o vymýtní duchů. Jděte na hřbitov, prohlédněte si náhrobky, ten který je označen krví vyfotografujte. Za tímto náhrobkem je místo, kde použijete lopatu. Leží zde pochovaný vrah, až kliknete na správné místo a vyhrabete kostru, zbyde vám v inventáři kostička z oběsnice. Nyní jděte opět do kostela, kde v kuchyni na umyvadle je krev knězova,

do ní namočte kost. Sejděte na cetu u hřbitova, jděte do parku, tam uřízněte pilou větve z dogwoodového stromu. Až bude větve v inventáři, použijte na ní pilu, získáte kruh, který popíšete krví na kosti. Vybavení tímto kouzlem se vydejte k Veronice. Nyní již její čarovná moc pominula, projeví se to tím, že začne koktat a vám se podaří prohlédnout jí krk a odstranit čip.

Nyní jděte opět na hřbitov, uvidíte ducha. S ním taky moc řeči nenaděláte. Použijte na něj kříž a Stellerex zmizí. Nyní se vám otevře v zadní části hřbitova cesta do mauzolea. Uvnitř musíte obejít celé podzemí minimálně jednou kolem dokola ve směru hodinových ručiček. Potom se postavte v první místnosti (tam, kde nejsou žádné rakve) k čelní zdi a projděte skrze stěnu. Naprosto nepochopitelné! V automatické sekvenci se vám zjeví Stellerex a dá vám magnetickou kartu ke dveřím. Pak zmizí a vy jste opět venku na hřbitově. Nedumejte nad duchovým nemsmyslným počínáním a nastupte si do auta.

Bližíte se k vítěznému konci. Zase jeďte do továrny, výtahem nahoru, na dveře označené 6 použijte kartu od ducha. Se strážným je zbytečné se vybavovat, protože jen pije kávu. Chvilu leklujte, protože nic jiného udělat nelze, hlídač vyjde ven, vy mu do kávy dáte uspávací drogu nalezenou v narkomanském doupěti. Až se kávy napije, usne jako dřevo. Prohlédněte ho a seberte kartu s číslem 7. Nyní už jen vejďte bez problémů do místnosti programátorů, kde zase pro změnu spí programátorka. K životu a konverzaci ji probudíte druhou drogou z uličky, stimulantem, či životobudičem. Promluví s vámi, není nutné klást otázky, mluví sama pořád dál. Jděte doprava do chodby, protože už znáte vstupní kombinaci, vejďte do laboratoře EMP, ze stolu uprostřed seberte elektromagnetický zářič. Ostatního si nevímejte. Vyjděte ven, dejte se chodbou doleva, na dveře kanceláře pana Simpsona, použijte kartu s číslem 7, kterou jste sebrali spícímu hlídači. V kanceláři strčte do sošky na stole, otevřou se tajné dveře do knihovny, projdete do chodby, která končí dveřmi, chráněnými světelnými čidly. Použijte elektromagnet, dveře sice nepůjde otevřít, ale vyřadili jste z provozu nějaký computerový ochranný systém. Znova jděte do EMP laboratoře, nabijte magnet položením na stůl, jděte do místnosti, kde tiše háj strážce, vlevo otevřete dveře do tajné chodby. Tudy projdete do místnosti, která je, díky bohu, místností poslední. Promluvte si s Tedem Simpsonem, který je v šoku na zemi, potom si sedněte do křesla virtuální reality. Až se vám zjeví monstrum kovového typu (já prostě nevím, jak tu blbost nazvat!), nechte ho vymluvit, zvedněte se z křesla a na hlavní počítač použijte elektromagnet. A to už je chválu bohu konec, žádné děkovačky, klanění hvězd, ani líbání hlavních hrdinů nečekejte. Prostě tento disk vyjměte z drivu a daleko, předaleko jej odmrštěte, protože, kdyby ho jednou u vás někdo, nedej bože, našel, myslel by si, že to s vámi není tak úplně v cajku.

Vladimír Henzl



Wizardry VII

Crusaders of the Dark Savant

SCORE, jako jediný časopis v naší republice, bude od tohoto čísla přinášet zcela kompletní řešení úžasně komplikovaného, kultovního Dungeonu Wizardry VII. Rozhodli jsme se tak jednak proto, že nás tato hra neobvykle štvala svou rozlehlostí a neónávodovatelností (ehm), jednak proto, že jste si o tento návod velmi často psali v dopisech. Takže šťastné putování...

Ještě než začnu psát samotný návod, několik dohod mezi mnou, autorem a vámi, budoucími uživateli: pokud to nebude nezbytně nutné, nebudu se zmiňovat o tom, kde na vás číhá jaká příšera - rozsah už takto obrovského návodu by se ještě mnohonásobně zvětšil. Proto nebudte překvapeni, když na vás za rohem vybafe obrovská skupina nesmrtelných nestvūr, aniž bych se o tom v návodu zmínil! Kdyby se jakákoliv informace v tomto návodu neshodovala s vašimi zkušenostmi, budu vám moc vděčný, když mi o tom napíšete, dříve než na mě najmete úkladného vraha! Také se zde nebudu rozšiřovat o tvorbě postav, nejlepších kombinacích rasy a povolání a o změnách povolání, stejně jako o předmětech, které nejsou nutné k dohrání hry jako jsou různé zbraně, brnění, lektvary, svítky, atd. Když mi zbyde prostor, zmíním se o tom na konci, ale myslím si, že s těmito věcmi má většina z vás vlastní zkušenosti.

Začátek

No a teď již k návodu. Na začátku se skupinka objeví na takové rozsáhlé travnaté plošině s několika cestami. Otočte se doprava, dojdete až k cestě. Po ní se dejte doprava a na křižovatce doprava (prozatím nevstupujte do pole divokých orchidejí, usnuli byste; na dlaždicové cestě byste měli pro změnu problémy jiného ražení). Dojdete po cestě až k žebříku, sestupte po něm do centrální místnosti podzemí. Otočte se doprava. Vstupte do chodby. Na křižovatce doprava. Dojdete ke studánce: doplní životy, staminu i manu. Vraťte se na nejbližší křižovatku. Po chodbě rovně do místnosti. Ve stěně po pravici jsou tajné dveře. Otevřete je a v místnosti za nimi vezměte z truhly klíč, u kterého není udaný počet kusů. Vraťte se do centrální místnosti. Projděte skrz ní do protější chodby. V jedné z tamních místností prohledejte roh vlevo vzadu. Vezměte si nalezený pergamen. Přečtěte si ho. Opět do hlavní místnosti. Vstupte do chodby, na opačné straně proti mříži. Vpravo vzadu na stěně je otvírač tajných dveří. Zmáčkněte ho a chodbou dojdete až k truhle, která skrývá pár užitečných věcí. Zase hlavní místnost. Použijte klíč na mříž. Po žebříku dolů. Probijte se až k místnosti, kde se před mříží objeví nápis „Horror of Ra-Sep-Re-Tep“.

Vpravo je páka na otevírání mříže. V místnosti je truhlice s několika zajímavými artefakty. Zpět do „centrály“. Ven z podzemí. Po písčité cestě na otevřené prostranství. Potom pořádkem za levou rukou, až se dostanete ke laguně. V truhle na břehu najdete mapu a nějaké ty zkušenosti. Stejnou cestou se vraťte na travnatou pláň. Nyní se vydejte po dlážděné cestě do New City. U městské brány vás zastaví stráž. Řekněte jí jméno, které jste přečetli na pergamentu - Paluke. Pustí vás do města.

New City

Co ve městě? Domy bez označení jsou buď prázdné a nebo jsou dobré jen na získávání zkušeností nebo vyjimečně pokladů. Důležité budovy:

Conqueror - Inn&Tavern: Kupte si banány, budou se hodit. Zeptejte se na Arms of Argus.

T' Rshiches House a Umpani Detache - tam se zatím nedostanete.

Paluke's armory - zde si můžete koupit zbroj a nebo zde poměrně výhodně prodávat nepotřebné věci.

Forbidden zone - až později.

Belcansor's Magik Emporium - v noci zde můžete koupit magické předměty.

Dock&Marina - zeptejte se starého rybáře na Brombadega.

Bank Loan - za dvojími zavřenými dveřmi prohledejte malou místničku. Najdete Copper penny. Kromě toho je na zdi skryté tlačítko a za ním se skrývá místnost s pokladem.

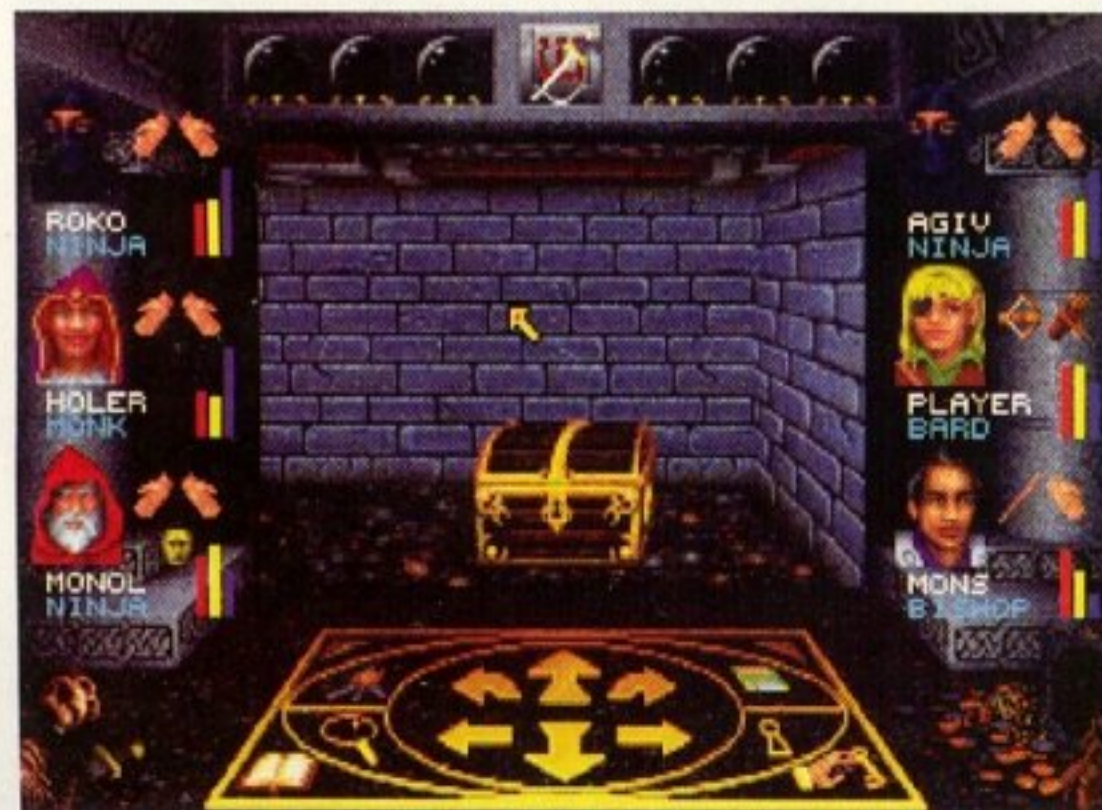
Arms of Argus - obchod se zbraněmi.



Library - V přední místnosti seberte nepozorovaně knihu. V zadní se zeptejte učence na Archives. Dostanete Old City access key.

Kasárna u východní brány města - u zadní stěny místnosti hledejte na zemi černou kartičku.

Museum - ke vstupu do Musea použijte na vstupní dveře Copper penny. Uvnitř jděte doleva. Do zvláštní



ho mechanismu nejprve vložte ruku a potom ji chvíli nechte uvnitř. Získáte kámen, který později použijete. Postava, která toto bude provádět, těžce onemocní a vyléčí ji pouze v Thesminster Abbey, kde musíte na otázku „Co jste ochotni obětovat?“ odpovědět „Všechno... Voda ze studánky uvnitř nemoc vyléčí.“

Constabulary - ze strážnice se dostanete přes zakódované dveře zmáčknutím Blue Yellow Yellow Red (bylo to napsáno na černé kartičce ze strážnice u východní brány). Vpravo na zdi visí klíč od cel. Vysvobodte z druhé cely zprava capt. Boerigarda a zeptejte se ho na Orkogre Castle. Dostanete ochranný dopis pro bezpečný průchod gorským územím.

Condemned Area - vstupte do dveří nalevo za vchodem. Tam použijte Old City access key a cesta do Old City je volná.

Thesminster Abbey - až budou mít všechny postavy na swimming minimálně 10, přeplavte na nádvoří k soše a prohledejte jí. Nejděte Moonstone. Uvnitř opatství požádejte opata o guidance for the spirit. Jinak se sem můžete chodit doléčovat, jestliže ho požádáte o healing for body.

Old City

Přes Condemned Area jste se dostali do Old City. Slezte po žebříku dolů, dejte se chodbou, zatočte doprava, do chodby mezi dvěma místnostmi. Páčkou na pravé zdi otevřete mříž. Ocitnete se v místnosti se čtyřmi komůrkami. V pravé zadní je tajné tlačítko. S jeho pomocí najdete skrytou místnost. V truhle vezměte klíč, vraťte se do větší místnosti. V levé zadní (z pohledu přichozícího zvenku) komůrce je mříž. Použijte na ní klíč z truhly. Na první křižovatce rovně. Za ohybem opět rovně, potom doprava, rovně, zahnout doleva. Na zdi vpravo stisknout tlačítko. Chodbou jděte doprava, potom rovně až k truhle. Je v ní několik zpeněžitelných věcí. Vpravo na zadní zdi je tlačítko. Stisknout a vstoupit do tajné místnosti. Pokud jste přišli včas, v truhle je ukryta jedna z map. A nyní zpět do New City...

Orkogre Castle

Vyjděte východní branou ven z New City. Jděte pořád po cestě, až narazíte na křižovatku. Tam odbočte doleva. Opět jděte pořád po cestě, až do chvíle, kdy vás zastaví hlídka Gornů. Ukažte jí průvodní list od Capt. Boerigarda. Pustí vás dále na území Gornů. Odbočte z cesty doleva a pomocí pravidla levé ruky (jděte vždy tou nejlevější z cest, které jste ještě neprozkoumali) najdete Orkogre Castle. Nelekejte se, když to bude trvat docela dlouho). Sestupte po žebříku dolů do podzemí. Jděte levou chodbou. Po schodech dolů, skrze vězení, ještě jednou po schodech dolů. Nacházíte

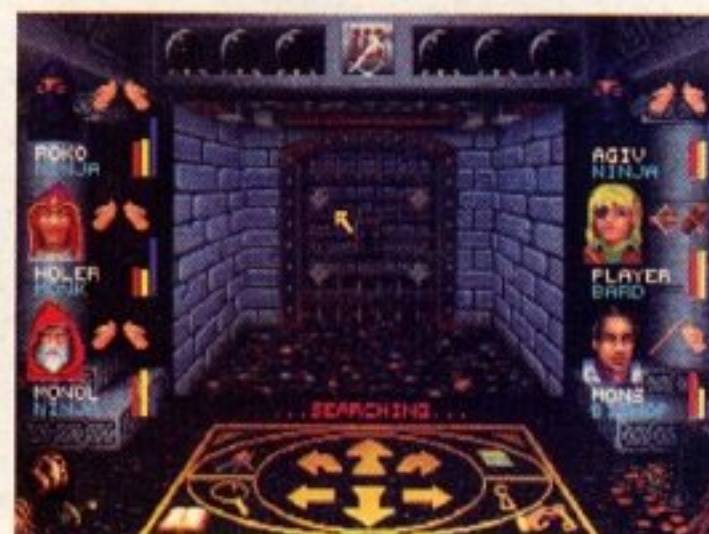
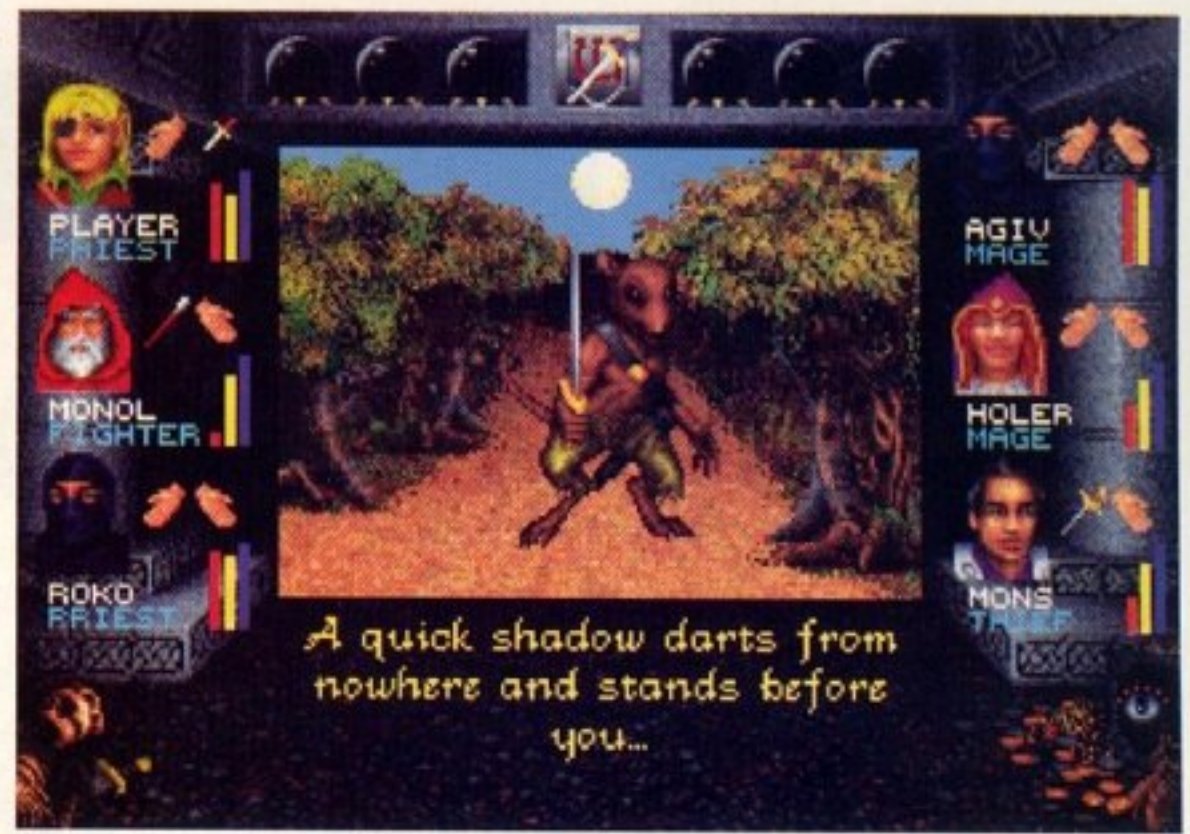
se u kasáren. V nich získáte po tuhém boji dva klíče (v každé místnosti jeden). Jeden z nich je od zbrojnice-mříž je ve stejném patře, ale naproti. Druhý je od korunní místnosti, ale to až později. Otevřete zbrojnici. V místnosti nalevo prohledejte levý zadní roh. Najdete Salted munkmeat a Munk innards. M.I. si pořádně uschovejte - budete je mnohem později potřebovat. Vyjděte ze zbrojnice a vraťte se skrz vězení zpátky do místnosti se vstupním žebříkem. Tentokrát jděte pravou chodbou. Nedívejte se ani napravo, ani nalevo a dojděte až k mříži, kterou chodba končí. Použijte Crown key. Otevře se vám cesta do chodby. Jděte jí rovně skoro až na konec. Tam odbočte doprava. V prvním vchodu napravo i nalevo (jsou to takové jednočtverečkové komůrky) zmáčkněte páku dolů. Vyjděte do zadního levého vstupu a potom do místnosti vzadu vpravo. Vpravo na zadní zdi je tlačítko na otevírání tajných dveří. Projděte místnosti, kolem mříže pořád rovně. Vyjděte doprava na místo, kde se objeví nápis Gorkunga - The killer ape. Použijte Bunch of bananas. Nyní můžete projít doleva za mříž. Na zdi uvidíte tlačítko. Stiskněte ho. Vraťte se zpátky do chodby. Dojděte ji až dozadu ke mříži. Ve výklenku napravo stáhněte páčku. Mříž vedoucí do Throne room se otevře. Vyjděte dovnitř a trpělivě vyslechněte, co vám řekne gorský král (musíte dojít až na prostřední čtvereček u protilehlé zdi). Řekněte mu heslo The Dartaen Alliance is broken (znáte ho od Capt. Boerigarda). Na jeho další otázku odpovězte ano. Od krále dostanete klíč. Potom se vraťte zpátky do chodby. Jděte postupně doprava, doleva a po schodech dolů. Pak chodbou pořád dál, kolem mříže až na konec chodby. Vstupte do místnosti nalevo. Na levé stěně vzadu je páka. Stiskněte ji. Zpět do chodby, odbočte doprava. Vyjděte do pravé místnosti. Prohledejte podlahu u prostřední části zadní stěny. Najdete Polished steelplate a Bone combs and brushes. Vraťte se zpátky do malé chodbičky a jděte do druhé místnosti. Vpravo na zadní zdi je tlačítko. Po jeho stisknutí vyjděte do tajných dveří. Na mříž použijte klíč, který jste dostali od krále. Otevřete truhlu. Při troše štěstí v ní ještě bude jedna z map. Vraťte se zpátky do místnosti, potom do chodbičky a do velké chodby. Tou se dejte zpátky doprava. Vyjděte nahoru po schodech. Potom se dejte dvakrát doprava. Projděte rovně kolem zavřené mříže. Projděte všemi místnostmi až do další chodby. Tam nejprve doprava a pak doleva po hlavní

chodbě. Zastavte se na místě, kde jsou na podlaze krvavé fleky. Otočte se doprava, abyste před sebou viděli mříž. Prohledejte podlahu na místě, kde stojíte a potom použijte polished steelplate. Mříž se otevře. Vyjděte dovnitř do místnosti s nápisem Murkatos outer sanctum. Prohledejte prostřední čtverec u protější zdi. Najdete tlačítko. Stiskněte ho. Vlevo za vašimi zády se objeví výklenek. Prohledejte ho. Najdete Murkatosovu zvěř a klíče od vězení. Vraťte se zpátky do chodby. Jděte doprava a potom hlavní chodbou až k žebříku, kterým jste se dostali do podzemí. Dejte se pro změnu pravou chodbou. Sestupte po schodech do vězení. Použijte Ring of steel keys na druhé dveře na levé straně. V místnosti je vzadu na pravé zdi tlačítko. Stiskněte ho. Vyjděte z cely na chodbu. Otočte se doleva. Otevřete poslední mříž napravo (před schodištěm vedoucím dolů). Vzadu nalevo je uvnitř výklenek a v něm je páka. Stiskněte ji. Vraťte se zase zpátky na chodbu. Tentokrát jděte doleva a otevřete poslední mříž na pravé straně. Vyjděte dovnitř. Vzadu vlevo uvidíte otvor. Jestliže máte k dispozici kouzlo Levitation, použijte ho. Skočte do otvoru (klikněte na něj myší). Z místa, kde se potom ocitnete, se vydejte přímo na jih (použijte Journey map kit nebo kouzlo Direction pro určení směru) a potom chodbou až na její konec. Přímě proti vám na zdi je malý čudlík. Stiskněte ho. Vraťte se do centrální místnosti. Jděte doleva (na východ), na první křižovatce rovně a na další opět rovně. Dojděte na konec chodby k žebříku. Vylezte po žebříku nahoru. Vlevo na zdi zmáčkněte páčku. Vyjděte do místnosti s nápisem Murkatos inner sanctum. Vlevo vepředu seberte u zdi Bonsai tree. Vpravo vedle vchodu otevřete truhlu a vezměte si z ní, co potřebujete. Nalevo vedle otvoru, kterým jste do místnosti vešli, je na stěně tlačítko. Jeho zmáčknutím se vám otevře vchod do další tajné místnosti s pokladem. Mezi jinými předměty zde najdete i Key of azure. Vraťte se zpátky do místnosti. Zmáčkněte páčku na zdi po levé ruce. Otevře se vám mříž. Jděte chodbou, potom po žebříku nahoru. Zase chodbou, na jejím konci stiskněte páčku. Opět se otevře mříž. Projděte otvorem a dejte se doprava. Projděte skrz místnosti až do chodby. Tam se otočte doprava, potom jděte rovně kolem dvou malých místůstek. Na konci chodby odbočte doleva a potom jděte chodbou pořád rovně. Na křižovatce se můžete vydat buď rovně až k žebříku a vrátit se do New City prodat nastřádané poklady nebo odbočit chodbou doprava a jít dál bez odbočování až k mříži.

Tam použijte Key of azure a cestu ke studánce na doplňování magické síly máte otevřenou. Potom se můžete vrátit do New City již dříve popsanou cestou. V New City je nejvýhodnější prodávat nepotřebné předměty v Paluke's armory.

Martin Fanta

(pokračování příště)



TechBox

Možná jste si již všimli, že u recenzí se objevily nové informace, které jste dodnes byli zvyklí vidat v TechBoxu. Usnesli jsme se v redakci, že prostor, který doposud zabírala tato rubrika, by se dal mnohem lépe využít. Měli jsme spoustu nápadů a nakonec jsme se rozhodli vyhradit tuto stránku především pro otázky a odpovědi týkající se technických potíží jakéhokoli druhu. Sem budou samozřejmě patřit také problémy s hrami, ale nejenom to. Hlavní část této (prozatím) stránkové rubriky bude zabírat seriál sestavený opět na základě vašich dotazů.

Tentokrát: O virech

Možná si ještě vzpomínáte, že jsme vás kdysi vyzývali k bujně korespondenci tohoto druhu na naši adresu. Tato výzva nyní platí dvojnásob.

Když jsem tak pročítal všechny dopisy, které zatím pro TechBox přišly, došlo mi, že odpovídat přímo na každý z nich by byl nesmysl. Většina z nich se totiž točí kolem podobných témat a odpovídat na ně by v každém případě znamenalo vždy nejprve osvětlit dané téma a potom zodpovědět dotaz. Tak bychom přišli o ohromnou spoustu místa a podané informace by byly nesouvislé a nepřehledné.

Rozhodl jsem se proto věnovat se v každém čísle celkově některému z nejvíce žádaných témat a k nim se později vrátím u nových otázek.

Starost o to, že by nebylo o čem psát rozhodně mít nebudeme. Kolik otázníků je jenom kolem hudby a zvuků (typy zvukových karet, IRQ, DMA, syntézy, MIDI, formáty, ...), hardwaru (jaký je nejlepší mikroprocesor, proč mi moje DX4-ka v sysinfu od Nortona hlásí rychlost 130, když kamarád tam má 200, jak to, že nemohu využít posledních 20 megabajtů na svém půlgigovém harddisku, ...), softwaru (paměťové problémy, AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, ...), atd.

Doufám také, že uveřejněná témata strhnou další lavinu dotazů těchto témat se týkajících. Možná se už opakuji, ale chci, abyste věděli, že ptát se můžete bez omezení, vždy se vás pokusím uspokojit (ne, tady nebudeme vymýšlet žádné vtipné poznámky do závozek - ted.). Na opravdu specifické a zajímavé dotazy odpovím samozřejmě i přímo a samozřejmě nezapomenou uvést i autora dopisu.

Nepohrdnu ani žádnou radou, připomínkou či pokáním. Nezapomeňte ale list určený pro TechBox vždy řádně označit. Při takovém množství dopisů, které do SCORE chodí, by se mohlo stát, že se některému z nich nedostane správných očí, což by byla ohromná škoda.

Takže to je asi všechno a můžeme se po hlavě vrhnout na první téma. Dlouho jsem přemýšlel, které by to mělo být, a nakonec jsem se rozhodl věnovat první „nový“ TechBox problematice okolo virů. Dotazů týkajících se právě tohoto tématu byla přehršel a myslím si, že jen tak neustane...

POČÍTAČOVÝ VIR - co to vlastně je

Mnozí z vás si pod slovem „vir“ představí malého parazita, který vlezl kam nemá a tam provádí záškodnickou činnost. Přesně takový je i vir počítačový. Nejprve se nějakým způsobem dostane do paměti, tam se

usadí a vrátí řízení nadřazené aplikaci (takže nikdo nic nepozná). Nepřetržitá přítomnost v paměti mu potom umožňuje jednoduchým způsobem (viz. dále) kontrolovat vše, co se v počítači děje a samozřejmě i provádět cokoli a kdykoli se mu zachce. Takovéto viry, které zůstávají rezidentně v paměti, se nazývají viry rezidentní. Vyskytují se také viry, které se do paměti neinstalují (nerezidentní viry nebo viry přímé akce), které pouze provedou, co potřebují (například se rozmnoží) a potom se zase odinstalují.

Jak se vir dostane do paměti?

Existují dva hlavní způsoby: Budto je vir připojen na nějakém souboru a spustí se jakmile spustíte tento soubor, nebo parazituje na boot sektoru (či master boot sektoru). Boot sektor se nachází na každém pevném disku či disketě (master boot sektor je pouze na pevném disku) a při každém startu počítače je BIOSem (program v ROM paměti počítače, který například zprostředkovává komunikaci s periferiemi) nahrán do paměti a spuštěn. To znamená, že pokud je boot sektor napadený virem, spustí se i tento vir. Existují také viry, které napadají jak soubory, tak boot a master boot sektory.

V neposledním případě je také namístě zmínit se o virech, které napadají operační systém. Takovéto viry nahradí část ovladače DOSu nějakým svým kódem a tak nemají problém s aktivací ani s kontrolou veškerých operací systému. Ale to už se dostáváme k dalšímu problému:

Jak může vir kontrolovat operace v počítači?

V současných, na mikroprocesoru Intel postavených počítačích se k vyvolávání služeb DOSu a BIOSu používá systém volání přerušení. Přerušení jsou jednobajtové instrukce strojového kódu mikroprocesoru, které volají podprogram na adrese zapsané v tabulce vektorů přerušení. Současné mikroprocesory disponují 256 přerušeními a každému z nich v této tabulce přísluší jedna čtyřbajtová adresa, na kterou má přerušení skákat.

BIOS a DOS mají vyhrazena pevně daná přerušení k různým službám jako například čtení z média, zápis na médium, video-operace, služby MS-DOSu, atd. Existují také přerušení vyvolávaná vždy například při stisknutí tlačítka myši (vnější přerušení), tiku interních hodin počítače či při stisku klávesy (proto mohou existovat rezidentní programy, které se vyvolají po stisku klávesy).

(Poznámka: V případě zájmu mohou celý systém přerušení včetně osvětlení způsobu práce rezidentních programů popsat v některém z dalších TechBoxů.)

Je zřejmé, že viru stačí pověsit se na potřebná přerušení, aby mohl kontrolovat všechny operace, které ho mohou zajímat. To udělá jednoduše: pouze upraví tabulku vektorů přerušení tak, aby příslušné přerušení volalo nejprve jeho kód, který si zjistí vše co potřebuje a potom případně skočí na adresu původně uvedenou v tabulce.

Jak poznat, že mám počítač napadený virem?

Pro laika je samozřejmě nejjednodušší použít nějaký dobrý antivirový program. Velké množství virů ale můžete snadno odhalit i sami. Souborový vir můžete například odhalit tak, že si donesete nějaký přiměřeně dlouhý zaručeně čistý .COM a .EXE program. Spojením „přiměřeně dlouhý“ mám u .EXE souboru na mysli délku zhruba 20-100 kB, .COM by neměl být delší než řekněme 40 kb. Tyto programy několikrát zkuste spustit na vašem počítači a pak se podívejte, jestli se nezměnila jejich délka. Pokud se změnila, máte v počítači vir, který se rozmnožuje připojováním k souborům.

V případě, že se délka nezmění, můžete zkusit původní a návnadový soubor porovnat (například pomocí DOSové utility file compare příkazem `fc /b původní_soubor_návnadový_soubor`). Pokud zjistíte nějakou odlišnost, máte co dělat s virem, který zachová délku napadeného souboru (to zpravidla znamená, že musí nějakou jeho část přepsat).

Pokud ani nyní nezjistíte nic nesprávného, ještě pořád to neznáčí, že nemáte počítač napadený virem. Existují totiž také takzvané stealth viry skrývající jakoukoli změnu, kterou provedou v systému. To znamená, že návnadový soubor sice napadnou, ale jakmile přijde žádost o přístup k souboru, vir se zachová tak, aby vše vypadalo OK. Například na žádost o délku napadeného souboru tedy odpoví správnou hodnotou, pokud budete chtít do napadeného souboru zapisovat, odinstaluje se z něj, pošle čistý soubor a pak se na něj zase nainstaluje, atd. Podobně kontrolují tyto viry i velikost paměti (proto je nemůžete odhalit ani jejím vylistováním), volnou kapacitu disku, atd.

Jestliže tedy chcete odhalit virus typu stealth, budete muset nabootovat systém ze zaručeně čisté diskety a teprve poté provést výše popsaná porovnání. Některé stealth viry jsou však tak propracované, že dokáží znepřístupnit pevný disk v případě nabootování z diskety. V takovém případě sice poznáte, že asi máte v počítači virus, pokud ale nevlastníte nějaký opravdu kvalitní program, který dokáže virus odstranit, nezbude vám než celý pevný disk zformátovat.

Existuje ještě ohromné množství věcí, které si musíme o virech povědět. Samozřejmě existuje i cesta jak odhalovat bootové viry, spousta otázníků visí nad způsoby, jak virovým infekcím předcházet, jaké používat antivirové programy a jak antivirové programy pracují, co je to heuristická analýza či polymorfní virus. Všechno toto a mnohem víc se můžete dozvědět v příštích TechBoxech, čekáme pouze na vaše ohlasy, dotazy a připomínky. Čím více jich bude, tím větší prostor bude moci TechBox získat.

Martin Dvořák

ThrustMaster

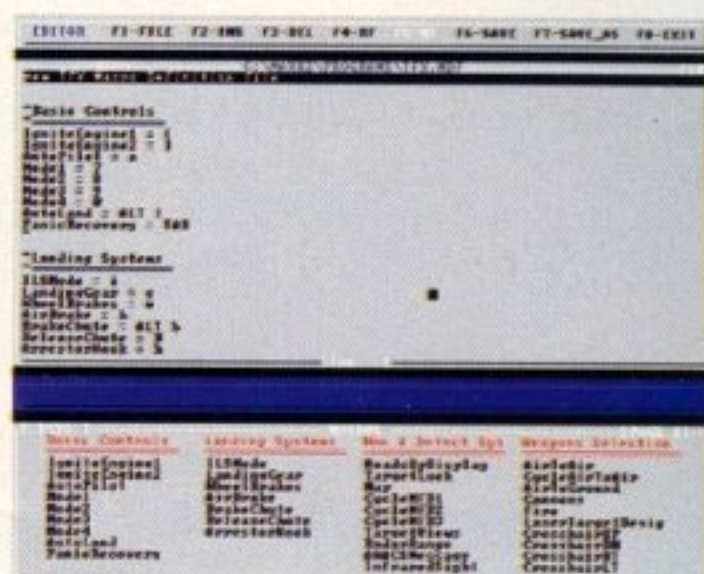
FLCS a WCS

Milovníci letových simulátorů, a právě těm je následující článek určen, jistě ocení možnost širokého výběru nejrůznějších joysticků a letových pomůcek, které si mohou ke svému počítači koupit. Takových, které jim umožní ten nejkomfortnější, nepohodlnější a třeba také nejrealističtější požitok ze simulovaného letu.

Všechny produkty firmy THRUSTMASTER patří, podobně jako joystick PHOENIX firmy GRAVIS, který jsme si představili ve SCORE 14, bezesporu do skupiny high-end joysticků pro ty nejnáročnější milovníky letových simulátorů, protože právě pro ně jsou tyto joysticky vyráběny. Tomu také odpovídá jejich konstrukce a konfigurace.

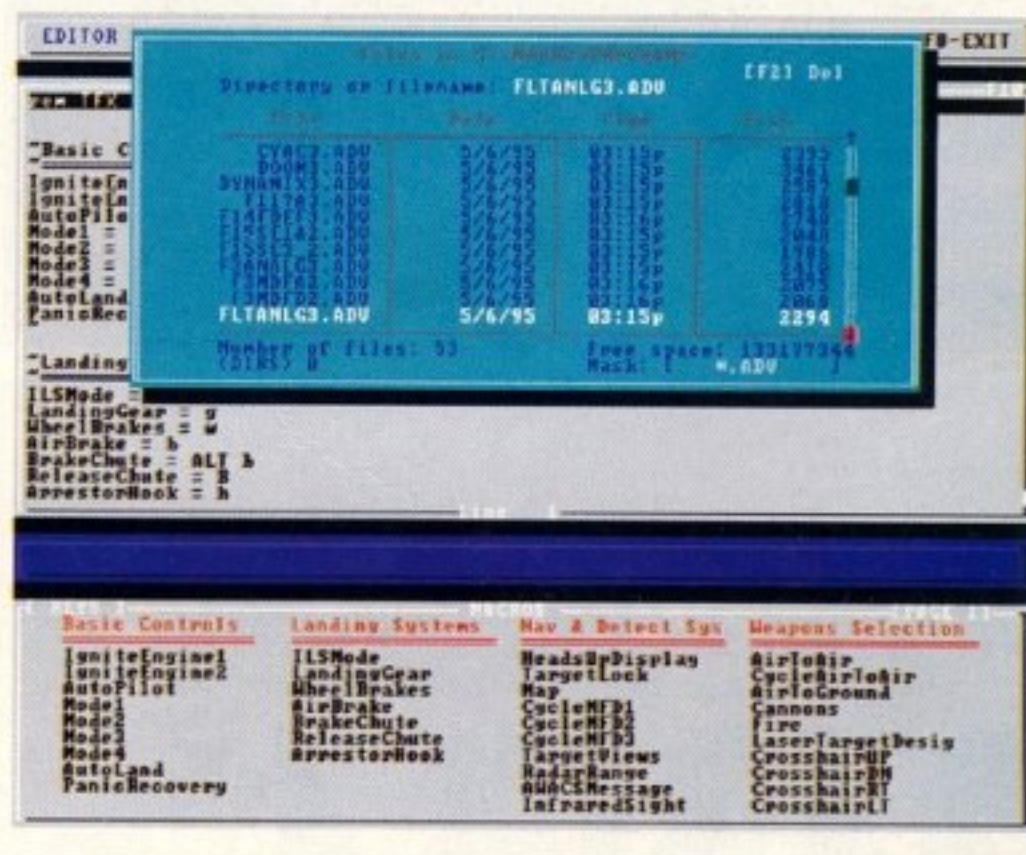
Řada joysticků THRUSTMASTER je již dnes poměrně rozsáhlá a my si dnes nebudeme představovat její jednotlivé části. Spíše se podíváme na koncepci těchto produktů jako takovou. Tyto joysticky a příslušenství představují dnes naprostou špičku ve své oblasti, s nejrealističtějšími a nejvěrnějšími parametry, které si můžeme přát. Není bez zajímavosti, že design těchto joysticků (FLIGHT CONTROL STICK) je převzat z reálných kniplů vojenských letadel - MARK I FLCS podle letounu F4 Phantom, F-16 FLCS podle kniplu F-16 - a tak můžeme očekávat nejen věrný a autentický pocit z letu, ale především ergonomický design vhodný pro všechny hráče (i když tady už je sporné, zdali jde ještě o hráče a ne o zkušební piloty).

Firma THRUSTMASTER však nevyrábí pouze realistické a věrné joysticky. Chcete-li mít opravdu dokonale autentický požitok z letu, nemáte jinou možnost než přistoupit na koupi dalších doplňků. Především byste si neměli nechat ujít druhou pomůcku, WEAPON CONTROL STICK. WCS plní nejen úlohu druhého joysticku pro regulování rychlosti letu, ale především -



- obsahuje několik programovatelných tlačítek a přepínačů, které nahrazují funkci klávesnice. WCS se proto připojuje, podobně jako PHOENIX, mezi klávesnici a počítač. Jednoduchý instalační program umožňuje pak vytváření vlastních souborů s naprogramovanými tlačítky, případně je možné použít jednu z několika desítek nabízených konfigurací pro většinu známých letových simulátorů. Je potěšitelné, že většina výrobců nových letových simulátorů již přidává soubor pro konfiguraci joysticků THRUSTMASTER přímo ke hře, takže odpadá nutnost vlastního definování jednotlivých tlačítek. Dalším doplňkem kompletní sady THRUSTMASTER patří pochopitelně nožní pedály pro ovládání směrového kormidla - poslední krok k sestavení pilotní kabiny uprostřed vašeho pokoje!

Jaké jsou tedy výhody a nevýhody tohoto systému? Pokud nepovažujeme poměrně vysokou cenou náročnost na nevýhodu, musíme konstatovat, že tento systém má z hlediska letových simulátorů pouze výhody. Tou největší a nejmarkantnější je snadnost, s jakou lze všechny letové simulátory ovládat. Díky tomu, že jsou všechny ovládací prvky přímo na obou pákách (pochopitelně v případě, že máte FLCS i WCS), odpadá jakákoli nutnost manipulace s klávesnicí a hráč/pilot se může plně věnovat ovládání simulace. FLCS navíc, kromě několika tlačítek obsahuje speciální čtyřsměrový přepínač, který lze použít k ovládání pohledu - externích či interních (v případě, že hra tuto funkci podporuje). Díky tomu tak máte naprostou kontrolu nad letem i nad sledováním okolní situace - tento přepínač je situován v horní části joysticku a lze s ním velice snadno a přehledně manipulovat. Rychlostní páku na WCS lze pochopitelně nastavit na analogový či digitální způsob regulace rychlosti. Všechna tlačítka na této rychlostní páce jsou rovněž velice snadno přístupná a rovnoměrně rozložená tak, že není nejmenším problémem se s takovýmto ovládacím sít.



A jaký je tedy náš verdikt? Pokud se rozhodnete mezi špičkovými joysticky proužitelnými pro letové simulátory, vezměte v úvahu i joysticky firmy THRUSTMASTER, které vám umožní ten nejautentičtější a nejrealističtější požitok z letu, který si můžete dovolit. Kromě pilotování skutečného letadla, pochopitelně.

SCORE



PROČ INZEROVAT VE SCORE



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



disk

CD-ROM SOFTWARE

Výběr z nabídky

CD-ROM pro PC

HITY SHAREWARE

DESCENT	SCORE č. 14 - únor 1995: hra měsíce, 90% Cena: 275,- Kč
HERETIC	SCORE č. 13 - leden 1995: 89% Cena: 275,- Kč
ONE MUST FALL: 2097	SCORE č. 13 - leden 1995: 87% Cena: 190,- Kč
RISE OF THE TRIAD	SCORE č. 14 - únor 1995: 58% Cena: 275,- Kč

Do konce května neúčtujeme žádné poplatky za poštovné, balné apod.

DISK, CD-ROM SOFTWARE, Mečnikovova 14, 703 00 Ostrava 3, tel. 069 35056

Jedním uchem dovnitř

RADIO 1

91,9 FM

a tím druhým taky...

**ČASOPISY
S CD-ROM**

proximo
Veřejná obchodní společnost

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

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

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

Zajišťujeme předplatné
pro Českou republiku.
Ukázkové číslo Vám zašleme
na dobírku.

Výrazné slevy pro dealery
již od 5 kusů!

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



HAND-HELD KONZOLE S VÝMĚNNÝMI CARTRIDGEMI

STEREOZVUK VE SLUCHÁTKÁCH
REGULOVATELNÝ KONTRAST
MOŽNOST PŘIPOJENÍ K TV
PŘIPOJENÍ NA SÍŤ
VÝBĚR 50 HER



Ceny již od 704 Kč
Cartridge již od 173 Kč

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR:

ACT FAST s. r. o., Vlastina 23, 323 18 Plzeň
tel./fax: 019 / 53 47 67

Uvedené ceny jsou bez DPH a platí pro odběry nad 100.000 Kč

EURO SHOP Ostrava

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

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

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

Novinky pro 32X:	MOTO CROSS	METAL HEAD
	MORTAL KOMBAT 2	
Novinky pro CD:	SNATCHER	DRAGON'S LAIR
	EYE OF THE BEHOLDER	
Novinky pro MD:	BLOOD SHOT	CANNON FODDER
	KAWASAKI SUPERBIKE	STARGATE
	STRIKER	SAMURAI SHODOWN
	STORY OF THOR	THE SMURFS
	XMEN 2	YOGI BÄR

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

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

Bližší informace Vám poskytne obchodní oddělení

EURO SHOP Ostrava

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

Jan Schiel Games Shop

České
manuály

Zveme Vás k návštěvě nově otevřené specializované prodejny na

PC HRAY a SEGA

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

PC SESTAVY 486DX2 - 66 MHz již od 29.500 Kč

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3,5", HD 340 MB, MINI TOVER, 14" MPR II

PC SESTAVY PENTIUM již od 40.000 Kč

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

HRY PRO PC CD-ROM:

X-COM: Terror from the Deep + CS manuál	1550,-	MAGIC CARPET + CS manuál	1920,-
LOST EDEN + CS manuál	1920,-	LEGEND OF KYRANDIA 3	1350,-
NBA Live EA Sport	1920,-	WARCRAFT + CS manuál	1650,-
DARK FORCES + CS manuál	1920,-	DISCWORLD	1890,-
WOODRUFF	1350,-	WING COMMANDER 3	2150,-
BIOFORGE	1920,-	a stovky dalších, včetně žhavých novinek	

SEGA - Mega Drive Stereofonní 16 biová herní konzole, do televize

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

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

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

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

SEGA a PC - Games Shop: tel.: 05/53 92 00 od 11.00 do 18.00 hod.

PC - RePos s.r.o.: tel.: 05/44 21 64 96 od 10.00 do 20.00 hod., Po-Ne

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

Otevřeno: Pondělí - Pátek od 11.00 do 18.00 hod.

7. zastávka od hlavního nádraží tramvají číslo 4 směr Juliánov

www.oldgames.sk

Advanced GRAVIS

- **UltraSound MAX** jedinečný zvuk světa her! 7000,-
- **ACE** (+ SoundBlaster = MAX!) 3800,-
- **PHOENIX** maximální joystick pro maximální hráče 3800,-
- **10 CD** za cenu 3800,-
- **CD-ROM Mitsumi 4x speed** 7299,-

a další produkty špičkové kvality!

Ceny jsou uvedeny s DPH.

Přijďte si k nám o víkendu vyzkoušet Vaše síťové hry
DOOM, DESCENT

Co za tuto cenu získáte?

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

Najdete nás v Praze, Milevsku, Ústí n. L. a Č. Budějovicích:

S.A.M. computers s.r.o.
Kamýcká 20
Praha 6 - Suchbát
tel: 02/393 449
fax: 02/321 214

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

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

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

Zavolejte nám! Můžete pouze získat!

poslední soud

Poslední Soud

Poslední soud je rubrika, která se objevila poprvé ve SCORE 9 a ve které jste se mohli setkat s přehledem všech her ve SCORE recenzovaných. Tato rubrika by vám měla přinést obrázek o stavu software na našem trhu, případně pomoci při vyhledávání recenzí v některém ze starších čísel SCORE. Dnešní rubrika obsahuje přehled her uveřejněných v rozmezí SCORE 11-15. Doufáme, že vám Poslední soud bude užitečným průvodcem herním světem a slibujeme, že se v některém z dalších SCORE setkáte s jeho pokračováním.



BATTLE ISLE 2: TITAN'S LEGACY

BLUE BYTE, PC CD-ROM, SCORE 13, 90%

Dataček k hitové hře sice nezpůsobil takový rozruch jako hlavní hra, ale přesto je stále o co stát - s novými jednotkami, animovanými sekvencemi, dvacetí dalšími misemi a rozšířenou možností hry po modemu - nutná koupě pro milovníky sci-fi strategií!

BC RACERS

CORE, PC, SCORE 15, 60%

Není to špatné, ale není to ono. Závodí dinosaurch a pravěkých tříkolek a šlapacích side-kár...no, jak bychom to jenom...co takhle něco jiného!



ACES OF THE DEEP

SIERRA, PC CD-ROM, SCORE 14, 85%

Jeden z nejlepších ponorkových simulátorů k dnešnímu dni. Na straně nacistického Německa tady můžete bojovat na palubě jedné z plovoucích rakvi v průběhu druhé světové války. Vynikající technické zpracování a atmosférická zábava.

ALADDIN

VIRGIN, AMIGA, SCORE 13, 90%

Jeden z králů ploškových akčních her současnosti. Nic se nevyrovná dokonale animaci z dílny Disney software. Atmosféra filmu je celá tady spolu s vynikající hratelností a zábavou. Povinnost pro milovníky roztomilých akčních her!

ALIEN LOGIC

MINDSCAPE, PC CD-ROM, SCORE 15, 66%

Úchylná podivná z cizho světa, úchylná grafika, úchylná adventura, nulová zábava. Vyhněte se!



ALONE IN THE DARK 3

INFOGRAMES, PC CD-ROM, SCORE 15, 89%

Takže horor, takže divoký západ, takže už třetí pokračování...no na! Vynikající 3D akční adventura v svěrázném zpracování s vynikajícím příběhem, problémy a atmosférou. Fanoušková povinnost, nestranného potěšení.

ARMORED FIST

NOVALOGIC, PC, SCORE 12, 89%

Obsahově nadstandardní simulátor tankových bitev v moderních konfliktech, který je však, k naší obrovské lítosti, trochu tažen k zemi nepřilí kvalitní prezentací - systém použitý u COMANCHE MAXIMUM OVERKILL je sice úžasný pro virtuální, ale jedno je jisté - rozhodně se nehodí pro tank!



BANSHEE

CORE, AMIGA, SCORE 12, 80%

Klasické dvourozměrné střílečky se dočkaly renesance ve všem, co k nim patří, vynikající zábavu nevyjímaje!

BATTLE BUGS

SIERRA, PC, SCORE 11, 83%

Jaké by to asi bylo, kdyby se mouchy, komáři, mravenci, molí, tesáříci a hovnívloučové sebrali, vzali si zbraně a dali se do boje o zbytky jídla ve vašem pokojí? Takovéhle!

BIG RED ADVENTURE

CORE, PC CD-ROM, SCORE 15, 88%

Název i my napovídáme, že se jedná o skutečně velkou a skutečně rudou adventuru z velkého Ruska. Zábava a legrace zaručena, stejně jako naše slovo, že z grafiky vám vypadnou přinejmenším oči!



BLACK THORNE

INTERPLAY, PC, SCORE 13, 83%

Je to jako FLASHBACK, není to FLASHBACK, je to jako LOST VIKINGS, není to LOST VIKINGS. Co je to? Logická akční střílečka plošňovka BLACK THORNE. Nic jiného!

BREAKTHRU

SPECTRUM HOLOBYTE, PC, SCORE 12, 80%

Logická hra od tvůrce legendy TETRIS, která se však, vzdor vynaloženému úsilí a jisté kvalitnímu nápadu, žádnou další legendou již nestala.

BUREAU 13

GAME-TEK, PC CD-ROM, SCORE 15, 50%

Jednou, až budeme všichni v pekle, budou nás tam tvůrce hry HELL bezesporu strašit se svým nepovedeným dílem BUREAU 13, které je svou ubohostí mnohem hrůznější než peklo samo!



CANNON FODDER 2

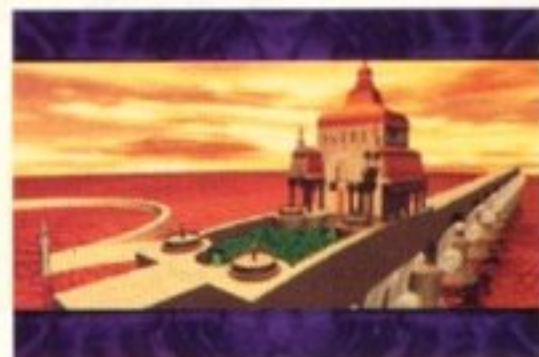
VIRGIN, AMIGA, SCORE 14, 75%

Válka už jednou byla taková legrace, tak proč se do něčeho znova nutit? Težko říci, ale je docela možné, že se tahle akční střílečka plná malinkých mužků a krve ještě dneska někomu bude líbit. I když těžko říct.

COLONIZATION

MICROPROSE, PC, SCORE 11, 90%

Geniální Sid Meier znovu exceluje v geniálním pokračováním geniální hry CIVILIZATION - tentokrát nás zavede do Nového světa mezi kolonisty, indiány a další strategické prvky, které tvoří visutku nadstandardní hru - i když by se to podle prezentace možná nezdálo.



COMMANDER BLOOD

MINDSCAPE, PC CD-ROM, SCORE 12, 84%

Psychedelické umění v počítačové hře zasazené do halucinogenního vesmíru plného mystických bytostí, úchylných zákoutí a naprosto ujetého technického zpracování. Zábitek, na který se nezapomíná, především díky dokonalé grafice, úžasně hudbě a senzační, i když trochu podivně zábavě!



CREATURE SHOCK

VIRGIN, PC CD-ROM, SCORE 13, 78%

Šok z dokonale propracované trojrozměrné grafiky v téhle akční hře bude potlačen šokem, který vám způsobí stupidní „létačí sekvence“. Jinak jde o graficky nadprůměrnou, ale obsahově zcela standardní a navíc velice krátkou střílečku.



CYBERIA

INTERPLAY, PC CD-ROM, SCORE 14, 55%

Kdyby tahle hra obsahovala jenom „létačí“ sekvence, které jsou sice předem předpočítané, ale vizuálně strhující, byla by celkem dobrá. Bohužel ale obsahuje adventure/wikni část která je tak stupidní že...že hra není ani trochu dobrá!



CYBERWAR

SCI, PC CD-ROM, SCORE 14, 30%

Myslete si, že se dočtete, že CYBERWAR je sen-

zační „virtuální“ hra plná nádherných animovaných sekvencí renderovaných na Silicon Graphics? Že s ní zažijete nádherné virtuální zkušenosti jako ve filmu Trávníkář? Že to za něco stojí? Tak to se šeredně mylíte!



CYCLONES

SSI, PC CD-ROM, SCORE 13, 85%

Další z klonů hry DOOM o lidských klonech, kteří bojují proti mimozemským klonům v klonech... Zkrátka a dobře - další akční hra typu DOOM doplněná o možnost skákání a trochu propracovanější strukturu misí. Jinak ale nic, co byste už stokrát neviděli!



DARK FORCES

LUCASARTS, PC CD-ROM, SCORE 15, 91%

Tak dlouho jsme čekali, tak jsme se těšili a...tak MOC nás to potěšilo! Vynikající akční střílečka z prostředí Star Wars, neskutečně propracovaný design misí, dokonalá a rozmanitá grafika, hromady zbraní, inteligentní nepřítel, dynamická akce... co více si můžete přát? Jděte a kupte to!

DARK SUN 2

SSI, PC, SCORE 11, 79%

Pokračování úspěšné počítačové hry na motivy AD&D her firmy TSR - opět z prostředí tajemné pouštní planety Athas. Pohled shora, boje založené na tázích, klasicky hluboko propracovaný příběh - pro skáň fanoušky povinnost, pro ostatní naše doporučení.



DAWN PATROL

EMPIRE, PC, SCORE 12, 85%

Oživení vzdušných soubojů první světové války v realistickém letovém simulátoru založeném na skutečných událostech a parametrech strojů. SVGA grafika, příjemné ovládní - historická perle pro zasvěcené.

DEATH GATE

LEGEND, PC CD-ROM, SCORE 13, 88%

Všichni hard-core adventure příznivci si tady rozhodně přijdou na své. Klasická fantasy adventura, která nepřimo navazuje na COMPANIONS OF XANTH, dostala vynikající SVGA kabát, senzační hudbu, a přesto si zachovala vynikající záplátku, ob problémy a hlavně, že to pořád opakujeme, vysokou hratelností!


DELTA V
BETHESDA, PC, SCORE 11, 64%

Dynamický 3D simulátor létání ve virtuální realitě, který je však příliš dynamický na to, aby ho kdokoli mohl hrát bez ztráty zdravého rozumu.


DESCENT
INTERPLAY, PC, SCORE 14, 90%

DOOM ve VR? Proč ne! Dokonalá akční hra v plně 3D prostředí stavu beztláče. Propracované trojrozměrné úrovně, naprostá volnost pohybu, geniální hra pro více hráčů? Co více si přát? Nic, a proto si DESCENT nenechte ujít!

DOMINUS
US GOLD, PC, SCORE 11, 73%

Nadstandardní, i když bezesporu úchylná strategicko-bojová hra z prostředí bytostí, z nichž zmutovaní orkové jsou nejobyčejnější. Klasická „středověko-fantasií“ podivná okořeněná řadou originálních nápadů (z nichž sestavování vlastních pastí patří k nejobyčejnějším).


DOOM 2
VIRGIN, PC, SCORE 11, 88%

Ale o tomhle už opravdu ANI SLOVO!


DRAGON LORE
MINDSCAPE, PC CD-ROM, SCORE 12, 80%

Umělecký kus software z dílny týmu CRYO, tentokrát zasazený do fantasy prostředí. Adventure dobrodružství ze světa draků, tajemných zákoutí, magie, bojů a především - naprosto dokonalých 3D sekvencí a strhující grafiky.


DREAM WEB
EMPIRE, PC, SCORE 11, 82%

Je dobře, že se v diskusích o násilí ve hrách pozornost médií soustřeďuje spíše na DOOM a jemu podobné. DREAM WEB je totiž tak neskonale bru-

tální a úchylná podivná, že je proti ní DOOM procházka růžovou zahradou. Jinak je DREAM-WEB klasická adventure s možná až příliš malými obrázky...


DRUG WARS
AMERICAN LASER GAMES, PC CD-ROM, SCORE 15, 27%

Vezměte pár vagabundů, kameru a podprůměrného programátora a vyjedte s nimi do pouště. Nafilmujte pár scén z prostředí boje se zločinem, poskládejte je dohromady a máte interaktivní multimediální střihu se vším všudy. Takovou, které je nejlepší vyhnout se širokým obloukem!


ECSTATA
PSYGNOSIS, PC CD-ROM, SCORE 12, 91%

Triumf 3D modelování - adventure ve stylu ALONE IN THE DARK s roztomilými elipsoidy namísto vektorů. Kvalitní hororově-mystický příběh, strhující atmosféra a výborná zábava, i když přece jen příliš krátká na náš vkus.

ENTOMBED
ACCOLADE, PC, SCORE 11, 75%

Jestli existuje hra, ve které se slovo „puzzle“ skládá ve všech pádech, pak je to ENTOMBED. K tomu přidejte překrásnou grafiku, Windows a máte kvalitní logickou hru z mystické krypty. Nic víc a nic má.

FORTRESS OF DR. RADIKI
MERIT, PC, SCORE 12, 59%

Něco, co se zoufale snaží být něčím jako DOOM a ve finále se stává něčím, co zní jako něco, co sem v žádném případě nelze napsat!


GUILTY
PSYGNOSIS, PC CD-ROM, SCORE 14, 69%

Ne tak úplně INNOCENT UNTIL CAUGHT. Ažkol pokračování, nějak se z něj vytratilo nezaměnitelné kouzlo prvního dílu. GUILTY není nic jiného než zcela průměrná sci-fi adventure hra.

HAMMER OF THE GODS
NEW WORLD COMPUTING, PC CD-ROM, SCORE 15, 65%

Průměrná vikingská strategie - rozpínejte říši, kolonizujte, bojujte a bavte se. Nic víc a nic má. Hezká grafika a hudba, mimochodem.

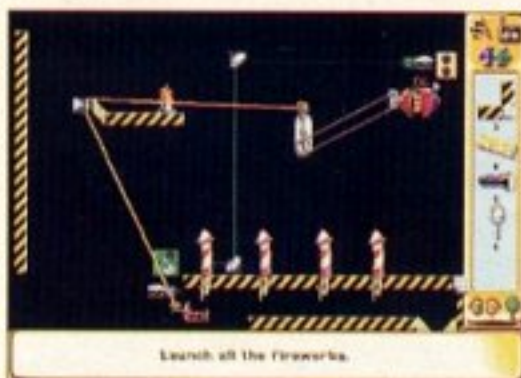

HELL
GAME-TEK, PC CD-ROM, SCORE 14, 87%

Tak jo, je to z pekla, je to brutální a je to depresivní. Tak ne, není to rozhodně pro děti a pro slabší

povahy a ne, není to pro lidi bez hlubší znalosti angličtiny. Co to je? Vynikající adventure hra z budoucnosti, plná dokonalých logických hádarek, perfektně propracovaného příběhu a vynikající SVGA grafiky a hudby.

HERETIC
ID SOFT, PC, SCORE 13, 89%

DOOM v novém, tentokrát fantasy kabátě. Ažkol má HERETIC všechny předpoklady pro to, aby se stal nástupcem legendy, nestal se. I přes možnost sbírání předmětů, létání a vynikající hru po síti plnou slepic... nic nového pod sluncem a žádná další revoluce.


INCREDIBLE MACHINE 2
SIERRA, PC, SCORE 13, 82%

Logická hra, ve které si můžete vyzkoušet všechny schopnosti mladého mechanika při sestavování těch nejneuvěřitelnějších strojů vašeho života.


INFERNO
OCEAN, PC CD-ROM, SCORE 12, 91%

Technicky strhující (i když ne hardware-WING COMMANDEROVÉ-3-deptající) kosmický simulátor zasazený do perfektně vymodelovaného 3D vesmíru několika desítek propracovaných 3D těles - planet, měsíců, základen. Rychlá, dynamická hra a 700 misí jistě udrží delší dobu.


KA-50 HOKUM
VIRGIN, PC, SCORE 15, 80%

Věřte nebo ne, ale tenhle strategický simulátor létání s bojovými vrtulnicami v jihočeském moři proti základním pirátům je skutečně velice kvalitní zábavou - plánování vlastních misí nebo přijímání předem zvolených, různě hloubka ovlivňování příběhu, realistické ovládání - to vše KA-50 HOKUM nabízí.


KING'S QUEST VII
SIERRA, PC CD-ROM, SCORE 13, 59%

Dobře, takže tady máme překrásnou grafiku, zajímavě pohádkový příběh, hezký milované slovo a slušnou hudbu. Ale co to? Dětská hra s pekelně složitými problémy? Technicky neskonale problémy s instalací a provozem? Stojí to za tu námahu! Ne!

KNIGHTS OF XENTAR
MEGATECH, PC, SCORE 14, 80%

Hra, která utvrdí vaše představy o orientální kráse, přesněji řečeno - ujistí vás o tom, že ty představy jsou velmi nepodobné těm vašim. Nicméně, pod slupkou erotických obrázků se ukrývá překvapivě hratelná a zábavná fantasy adventure hra!


LEGEND OF KYRANDIA
BOOK THREE: MALCOLM'S REVENGE
VIRGIN, PC CD-ROM, SCORE 13, 80%

Nadmiru humorně, nadmiru nápaditě a nadmiru obtížně pokračování legendární série adventure her, tentokrát z druhé strany - hrdinou dne je Malcolm - zlý kouzelník z předešlých dějů.


LITTLE BIG ADVENTURE
ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 13, 90%

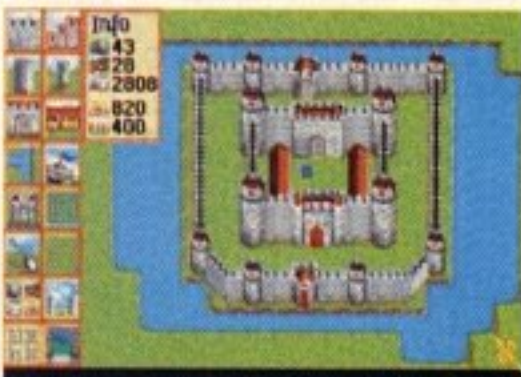
Když se skórují dokonalá SVGA grafika, perfektní animace, proložené animované sekvence s trojrozměrným prostředím, perfektním příběhem a báječným ovládáním, vznikne buďto zázrak, anebo LITTLE BIG ADVENTURE. Vyberte si.

LODE RUNNER
SIERRA, PC, SCORE 11, 74%

Návrat logicko akční legendy osmibitů v novém kabátě, perfektní grafice a naprosto stejné hratelnosti, jakou si někteří z vás pamatují z těch malých bedýnek, které jste si připojovali k televizi a říkali jim počítače.


LOLLYPOP
RAINBOW ARTS, PC, SCORE 12, 87%

Tvůrci ploškové legendy TURRICAN se vrací na scénu s další ploškově-skákající-střílečkou, která zaujme, pobaví, napne, překvapí a vyčerpá - co jiného chcete od akční hry?


LORDS OF THE REALM
IMPRESSIONS, PC, SCORE 14, 50%

Hodnocení už tak trochu napovídá, že asi půjde o zcela průměrnou hru. Průměrnou strategickou hru ze středověké Anglie plnou hospodaření na polích a lukách, stavění hradů a podobných zbytečností. A hádejte co? Pojde!

MAD DOG 2
AMERICAN LASER GAMES, PC CD-ROM, SCORE 13, 54%

Vezměte pár vagabundů, kameru a podprůměrného programátora a vyjedte s nimi do pouště. Nafilmujte pár scén z divokého západu, poskládejte je dohromady a máte interaktivní multimediální střihu se vším všudy. Takovou, které je nejlepší vyhnout se širokým obloukem!

MAGIC CARPET
BULLFROG, PC CD-ROM, SCORE 13, 92%

Revoluce v počítačové zábavě a v textilním průmyslu (oblast koberec). Technicky zázračný „Jetový Doomulátor“ letu na létajícím koberci spojený s geniální strategií, propracovaným systémem

poslední soud

kouzel a především - převratnou hratelností a zábavou. **MAGIC CARPET** by neměl chybět žádné sbírce počítačového hráče!



MASTER OF MAGIC

MICROPROSE, PC, SCORE 12, 82%

Vynikající strategická hra pro všechny milovníky fantasy příběhů, kouzel a magie i tajemných cest a úkolů. I když se graficky jedná o zázrak, hloubkou svojí zpracovanosti a vynikající hratelností jedna z nejlepších strategických her!



MENZOBERANZAN

SSI, PC, SCORE 13, 40%

Důkaz toho, že ani ten sebelepší herní systém, sebedokonalější grafika a hudba nezachrání hru, která je hloupě poskládaná a špatně zpracovaná. Po-tenciálně kvalitní fantasy dungeon je zničen idiotským designem úrovní, striktní lineárností příběhu a nudným obsahem. Vyhněte se za každou cenu, vraťte se k **RAVENLOFT**u nebo postupte ke **STONE PROPHECY**!



METALTECH: EARTHSIEGE

DYNAMIX, PC, SCORE 12, 88%

Vektorová bitva ocelových robotů o nadvládu nadím, co po apokalyptické válce zbylo ze Země. Propracovaná struktura misí, náročná a propracovaná ovládnutí, týmové operace více robotů - vynikající strategicko-akčně-simulační zábava pro náročného!

MORTAL KOMBAT 2

VIRGIN, AMIGA, SCORE 14, 78%

Krvavější, rozsáhlejší, akčnější, hratelnější, brutálnější, mortálnější, propracovanější, i když vlastně úplně stejně jako první díl téhle klasické akční bojové hry ve stylu „už-nás-to-nudí-jak-tam-pořád-stříká-krev“.



NASCAR RACING

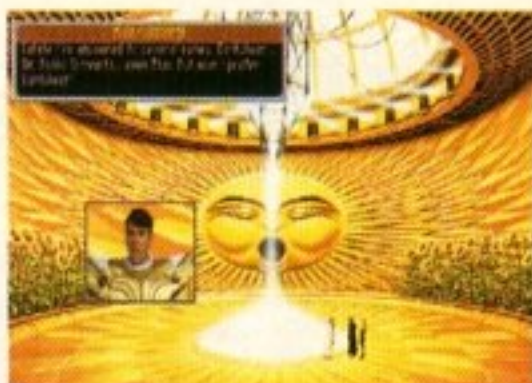
VIRGIN, PC CD-ROM, SCORE 13, 90%

Vynikající SVGA závody automobilů na oválných okruzích, jediné, co tenhle simulátor táhne dolů, jsou vysoké hardwarové nároky, ale... na to si budeme muset zvyknout!

NHL HOCKEY '95

ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 14, 79%

Technicky i zábavně dokonalejší lední hokej. Multi-média v plné kráse, autentické sestavy týmů, rozsáhlé volby, hra pro dva hráče, zábava až za hrob. Až za led.



NOCTROPOLIS

ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 13, 85%

Nadmíru brutální a krvavá hra pro dospělé, která však spíše než současně brutálnější a krvavější akční filmy připomíná komiksově příběhy. Ostatně **NOC-TROPOLIS** není ničím jiným než interaktivním hororovým adventurou komiksem v plné kráse.



NOVASTORM

PSYGNOSIS, PC CD-ROM, SCORE 12, 80%

Klasická kosmická střílečka v provedení, z něhož se někomu může zatajit dech až k úplné tajnosti! Nádherně předpočítané prostředí letu, dynamická akce, rychlá a dravá zábava - pro milovníky stříleček povinnost.



ON THE BALL

ASCON, AMIGA, SCORE 11, 80%

Vynikající manager fotbalového týmu - šokující svou kvalitní prezentací, uživatelskou příjemností a vysokou zábavností.



OUTPOST

SIERRA, PC CD-ROM, SCORE 11, 65%

Hra, která byla více nafouknutá reklamou než hratelností. Strhující grafické provedení, nádherné animace. Windows a skoro žádná hra k tomu. To je vše, co se vyklubalo z dlouho očekávané vesmírně-strategické kolonizace...



PANZER GENERAL

SSI, PC CD-ROM, SCORE 13, 89%

Všichni milovníci historicky věrných a přitom vysoce hratelných a zábavných strategických her si tady přijdou na své - v technicky vynikající strategické hře z druhé světové války. Můžete tady prožít všechny velké bitvy z pozice německé armády.

PGA TOUR 486

ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 11, 82%

K dnešnímu dni zatím graficky nejpropracovanější golf, který za peníze koupíte (vyjma vlastního golfového hřiště, které je o trochu dražší). Dokonalá SVGA grafika, kvalitní hudba - hodiny zábavy. Pro fanoušky golfu ovšem.



PIZZA TYCOON

MICROPROSE, PC, SCORE 15, 65%

Je to celkem legrace mít svoji vlastní pizzerii a rozvíjet svoji říši pizzerií po celém světě. Jenom - v téhle hře to zase až taková legrace není.



POWER DRIVE

US GOLD, PC, SCORE 14, 35%

Na konzolích je tahle závodní hra možná docela legrace, ale na PC? Děláte si legraci!



QUARANTINE

GAME-TEK, PC, SCORE 11, 88%

Jaké to asi bude, až se na vozy taxislužby budou montovat automatické kanóny, raketomety, minomety a plasmomety, až po ulicích budou svířet obrněné vozy a krev chodců se bude rozstříkovat po předním skle? Jestli to opravdu chcete vědět, **QUARANTINE** je pro vás!



REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL

SIR-TECH, PC, SCORE 12, 85%

Rozlohou překvapující, technicky úžasný, hloubkou pravidel omračující a zábavou nevyčerpatelný fantasy dungeon. Další z her, které ve své době vzbudily herní šílenství, jež trvá do dnešních dnů - jen málokomu se podařilo tento díl série dokončit!

RETRIBUTION

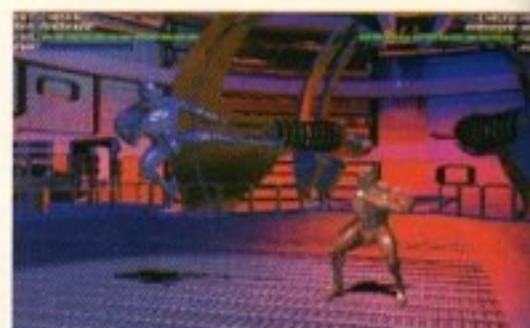
GREMLIN, PC CD-ROM, SCORE 14, 31%

Po tolika měsících přípravných prací, po takovém množství vynaložené energie, po takové reklamě... takový propadák! Pseud-kosmicko-planetární střílečka simulátor beze všeho, co ke kvalitní hře patří. Zapomeňte!

RISE OF THE ROBOTS

WARNER BROS, PC CD-ROM, SCORE 12, 59%

Ale vážně si nemyslete, že by tahle „věc“ měla být dobrá. Jistě - graficky se jedná o zázrak techniky - dokonale renderované postavky téměř 7 robotů jsou úžasně. Jenomže to jediné, co se s nimi dá dělat, je dívat se na ně. Jako bojová hra totiž nemá **RISE** nejmenší šanci. Zapomeňte!



SHAQ-FU

OCEAN, AMIGA, SCORE 14, 84%

Graficky velice kvalitní bojová hra obsahující mimo jiné hvězdu NBA. Kromě toho obsahuje ještě jiné postavy, které ale neumí ani zdaleka tak dobře hru basket!

SPACE PIRATES

AMERICAN LASER GAMES, PC CD-ROM, SCORE 14, 30%

Vezměte pár vagabundů, kameru a podprůměrného programátora a vyjedte s nimi do pouště. Na filmujte pár scén z vesmíru, poskládejte je dohromady a máte interaktivní multimediální střílečku se vším všudy. Takovou, které je nejlepší vyhnout se širokým obloukem!

SPACE SIMULATOR

MICROSOFT, PC, SCORE 11, 75%

O dominantním postavení firmy Microsoft na softwarovém trhu není pochyb. **SPACE SIMULATOR** je ale nejlepším důkazem příšlosti a ševci, kopytů a držení se - jistě sofistikovaný a propracovaný simulátor nejrůznějších kosmických lodí jako... není ničím, co by připomínalo hru.



STAR CRUSADER

GAME-TEK, PC CD-ROM, SCORE 11, 70%

Kosmický simulátor, který se snaží něco získat přidáním příběhu, animovaných 3D sekvencí a mluveného slova, což se mu ani trošku nedaří. Hlavně proto, že všechno ostatní, tedy především hra samotná, za moc nestojí.



SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN

LEGEND, PC, SCORE 11, 84%

Jen stěží si lze představit hru, která je podivnější, humornější, zábavnější a účylnější než tahle. Vynikající adventura z postapokalyptického prostředí zmutované Ameriky, kde je možné doslova všechno, včetně svatých PC a zjetovaných tygrů.

SUPER STARDUST

BLOODHOUSE, AMIGA, SCORE 12, 78%

Asteroids (kasovní trháč videoautomatů před pár desetiletími) v novém kabátě, který rozhodně stojí za „obléknutí“ - klasická střílečka, kterou není třeba příliš představovat.



SYSTEM SHOCK

ORIGIN, PC, SCORE 11, 94%

Máme říkat více? Hra měsíce ve SCORE 11, vyhlášená nejlepší hra roku 1994 - co ještě chcete

vědět, abyste si tenhle dokonale cyberpunkový dungeon s futuristického prostředí s dokonalou atmosférou a propracovaným příběhem už konečně koupili!



TIE FIGHTER: DEFENDER OF THE EMPIRE
LUCASARTS, PC, SCORE 15, 70%

Nikdo neřekl, že TIE FIGHTER není geniální kosmický simulátor z prostředí Star Wars. Nikdo neřekl, že se nejedná o převratnou hru a vzácný kus do sbírky všech milovníků kosmických stíleček. Ale nikdo také neřekl, že se datadiskem, který je úplně stejný jako hra samotná něco výrazného změní!

TOWER ASSAULT
TEAM 17, AMIGA, SCORE 13, 85%

Legendární ALIEN BREED se dostává do dalšího stadia a vynikající stílečka pro jednoho či dva hráče. Větráci, vetřelci a vetřelci - co více můžete chtít ke štěstí? Snad je vynikající animované sekvence v CD32 verzi a perfektní technické provedení v A1200 verzi. Víc už ale ne!



TRANSPORT TYCOON
MICROPROSE, PC, SCORE 12, 90%

Ne každý může být dopravním magnátem, vlastní železnice, autobusové společnosti, lodě a letadla, budovat impérium. Tady si to ale každý může alespoň zkusit - v technicky dokonalé SVGA strategii.



UNDER A KILLING MOON
ACCES, PC CD-ROM, SCORE 12, 90%

Nebýt jedné maličkosti, byla by tohle obyčejná adventura z 21. století plná mutantů, detektivů, Texe Murphya a legrace. Jenomže ona maličkost - 4 kompakty naplněné dokonalou grafikou, SVGA filmovými sekvencemi a strhující hudbou - činí z této hry technický a zábavní zázrak!



US NAVY FIGHTERS
ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 13, 89%

Technicky: letový simulátor na samé hranici možností dnešních počítačů (ne-li trochu za ní). Obsahově: slušný simulátor moderního vzdušného boje. Celkem: Pentium 100, 16Mb paměti, 64 bitová grafická karta... vite co myslíme...

VIRTUOSO
ELITE, PC, SCORE 14, 27%

Člověk by si myslel, že horší hra než VIRTUOSO už nemůže být, ale, bohužel, i v tomto případě by



se mýlit, i když to snad při pohledu na tuhle stupidní „stílečku v hlavní roli“ není k uvěření. Ale věřte nám - jsou i horší!

VOYEUR
INTERPLAY, PC CD-ROM, SCORE 14, 20%

Je to náhoda, anebo všechny hry začínající na písmeno „V“, mají nějaký podivný sklon k naprosto stupiditě. Stejně jako tahle šmirácká podivná pro asociální nevybité... vždyť vy vítě!



WARCRAFT
INTERPLAY, PC, SCORE 13, 77%

Ne tak úplně DUNE II. S fatasy prostředí, orky, lidmi a katanpuly je to sice zajímavé, ale není to tak úplně ono, bezesporu kvalitní real-time strategie má svoje výrazné klady (hra po síti je jedním z nich), ale i zápory (není to DUNE 2 je také jedním z nich).



WING COMMANDER ARMADA
ELECTRONIC ARTS, PC, SCORE 11, 71%

Fantasticky zdokonalený 3D systém, který nalezl plně uplatnění u WC 3 se zde předvedl ve své plné kráse - v kosmickém simulátoru, který klade velký důraz na zdokonalení hráče v soubojích, možnost hry dvou hráčů a trochu strategie - žádné stopy po příběhu.



WING COMMANDER 3
ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 13, 86%

Dokonale napsaný, perfektně zahrany a technicky dokonale zpracovaný sci-fi příběh, který autoři



doplnili průměrnou kosmickou stílečkou po vzoru předchozích děl v naprosto převratném zpracování - SVGA kosmických soubojů zase dnes tolik nenajdete! WC 3 je nejen další mezník v počítačové zábavě, ale také další rána vaší peněženice - bez výrazného vylepšení počítače si totiž moc nezahrajete!

WINGS OF GLORY
ELECTRONIC ARTS, PC CD-ROM, SCORE 15, 79%

Letový simulátor z první světové války obohacený o působivý příběh, plný animovaných sekvencí, hezkého vzdušného boje a ničeho nového, co by vás po dohrání ke hře přivedlo zpátky!

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH
COKTEL, PC CD-ROM, SCORE 15, 90%

Tak tahle hra JE divná, je zvláštní a je těžká, ale zároveň je tak vynikající a legrační, že byste si ji opravdu neměli nechat ujít! Logická adventura parodující naši společnost, nádherná grafika a zvuky...hra, která nepřímou navazuje na ságu GOBLINS!



X-WING COLLECTOR'S
LUCASARTS, PC CD-ROM, SCORE 15, 85%

Takže: jste fanoušek Star Wars, máte rád vesměrné souboje a chcete to Impériu konečně pořádně nandat ve vyčerpávající kompilaci všech X-WING her ve vylepšené grafice se spoustou nádherných animovaných sekvencí... tak na co ještě čekáte?



ZEEWOLF
BINARY ASYLUM, AMIGA, SCORE 13, 84%

Legendární VIRUS v novém kabátě - s helikoptéry, bojovými misemi a vším, co patří ke klasicky trojrozměrné akční hře. A výbornou zábavou navíc!

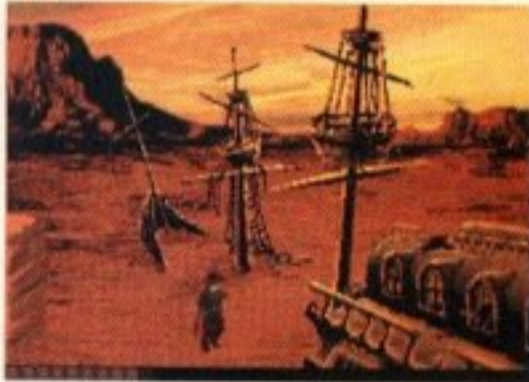
ZEPHYR
NEW WORLD COMPUTING, PC CD-ROM, 20%

Jednou jsme dělali průzkum v psychiatrické léčebně, kde jsou hospitalizováni ex-hráči zasažení těmi nejstupidnějšími hrami. Jeden z pacientů, očividně zcela zničený, se zmožil na jediné slovo zamumlané sípavým hlasem, „Zebyr“. Stejně slovo bylo v jeho diagnóze. Asi vítě, co máme na mysli...



ZEPPELIN
MICROPROSE, PC, SCORE 12, 64%

Douglas Addams by nad touto hrou zajásal, protože celý její interface je kompletně žlutý. Žlutý, žlutý, žlutý. Z toho ostatního asi ne, protože tahle obchodně strategická hra o stavbě vzducholodí je pro změnu nudná, nudná, nudná, nudná...



ZORRO
US GOLD, PC CD-ROM, SCORE 15, 30%

Ehm, tak to by pro dnešek stačilo, ne!

SCORE

Advanced Dungeons & Dragons

Někdy na člověka může přijít období, kdy už má po krk čučení do monitoru a začíná si pohrávat s myšlenkou jaké by to bylo - vypnout na chvíli kouzelnou bedýnku a zkusit pro změnu něco jiného. Někteří v takovou chvíli, obluzeni abstinenčními příznaky, vyrazí za sportem či do nejbližší nálevny.

Ovšem je zde ještě jedna lákavá možnost, při které si sice neodpočínáte v pravém slova smyslu, ale alespoň dáte šanci svým zarudlým bulvám na chvíli si orazit a také mozoly od veselého klaciku, které vám už jistě mokvají po celé dlani, se mohou trochu zahojit. Mimochodem - tím klacíkem myslím joystick, aby bylo jasno.

Co je tedy oním pozoruhodným fenoménem? No přece RPG hry. Ale probóha ne, já nemyslím ty počítačové RPG, já myslím RPG opravdové. Jak „nevím, neznám, nikdy jsem to nejedl“; to snad nemyslíte vážně! Hele, fakt ani Doupe ne? Ne! Tak ne no, tak nic. Někteří z vás asi mají drobné trhlinky ve vzdělání, ale to nevadí, hned je zaplním instantním tmelem mé koncentrované moudrosti.

Takže RPG znamená Role Playing Game, což se někdy v našich luzích a hájích překládá jako hra na hrdiny (dodnes nevím proč). Myšlenka je to v podstatě prostá - okolo stolu se sesedne asi pět, deset lidí, z nichž jeden představuje jakéhosi rozhodčího. Tito lidé na sebe berou role určitých imaginárních postav, které mají fungovat v nějakém světě. Může se jednat třeba o partu válečníků a kouzelníků, kteří jdou zabít princeznu a osvobodit draka, ale stejně tak mohou hráči představovat hrdiny nějakého cyberpunkového dobrodružství. Rozhodčí jim vždy popíše nějakou situaci, v které se nacházejí a hráči pak popisují, jak se jejich postavy zachovají. Pokud byste chtěli srovnání s počítačovou RPG, tak se dá říci, že roli počítače zde přebírá rozhodčí, a hráči představují jednotlivé postavy.



To by snad stačilo jako obecný úvod a teď už se vrhneme na nějakou konkrétní RPG. A hned napoprvé si nevezmeme nic menšího, než je slavná klasika Advanced Dungeons & Dragons.

AD&D je opravdu asi neznámější RPG hrou všech dob. O její historii ani autorech se nebudeme nijak podrobně rozepisovat, protože vše bylo řečeno v článku „RPG - odkud se to vzalo?“ (SCORE 15). Jediné, co si připomeneme, je, že AD&D se vyvinulo z hry D&D asi v letech 1977-79 a jejím autorem je Garry Gygax. A teď už k pravidlům samotným:

Advanced Dungeons & Dragons je RPG, která plně spadá do žánru fantasy a od toho se také mnohé odvíjí. Hráči si mohou vybrat z několika ras, jako je třeba trpaslík, halfling (rozuměj hobit) nebo člověk. Různé rasy mají obvykle různé zvláštní schopnosti, a navíc se mohou lišit ve stupních vlastností. Vlastnostmi zde chápeme inteligenci, moudrost, sílu, obratnost, odolnost a charisma. K čemu slouží, asi nemusím vysvětlovat, zato termín přesvědčení bude jistě objasnění asi vyžadovat. Přesvědčení je základní charakteristikou povahy každé postavy. Vypovídá v podstatě o dvou věcech. V první řadě je to skutečnost, zda postava inklinuje spíše k dobru či ke zlu. To je asi nejdůležitější, avšak nelze opominout i to, že přesvědčení určuje, jestli postava spíše věří v zákon a řád nebo jedná spíše chaoticky.

Protože hrací systém v AD&D je založen na „povolání a úrovni postavy“, je jasné, že důležitou roli zde hraje samotná definice jednotlivých povolání. V AD&D můžete hrát: bojovníka (není co vysvětlovat), ranga (zálesák), paladina (kladás, zcela propadlý dobru a zákonu), klerika (náboženský fanatik), druida (lesní mužik), kouzelníka (blesky z očí, pára z uší a tak podobně), ilusionistu (vytáhne z klobouku králíka, než řeknete „Bob a Bobek“), zloděje (páčí zámky, hledá pasti, atd), assasina (pasti nejen hledá, nýbrž i klade, ale neumí je vysedět) a mnicha (mistr v kung fu, kung pao, a pod.).

Co se týče systému souboje, je na něm sympatické, že si ho můžete stále zesložitovat a komplikovat (až se stane skutečně velice realistickým avšak nehratelným). Každý si zde najde onu míru realističnosti a hrátelnosti a vybere si ta doplňková pravidla, která sám uzná za vhodná.

A to už se blížíme k závěru, a proto je nejvyšší čas na celkové zhodnocení. Tedy jistou nevýhodou AD&D a jeho klonů je určitá nemodernost hracího systému (řečeno mimořádně diplomaticky) - prostě systém „povolání a úroveň postavy“ už moc nefrčí a je nyní překonán „systémem dovednosti“ jako tomu je například v GURPS (poprvé se objevil, tuším v RuneQuestu). Na druhou stranu AD&D je hra výborně vyladěná a harmonická, což je nesmírně důležité. A co hlavně - AD&D je opravdu komplexní; pokud máte doma všechny doplňky, co kdy k němu vyšly, tak vězte, že jen výroba papíru pro ně zabavila střední celulózku nejméně na týden.

Tak na co čekáte? Co nejrychleji si sežeňte „Player's Handbook“, „Monstrous manual“ a „Dungeon Master's Guide“, což jsou tři základní a nezbytné příručky pro AD&D! Pořídíte je za cenu menší než je počítačová hra a přitom díky nim můžete zažít nekonečně mnoho fascinujících dobrodružství, jejichž atmosféra je natolik silná, že se s ničím jiným ani nedá srovnávat.

Věřte mi: „Kdo nehraje RPG - žije jen jednou!“

Karel Papík

**Advanced
Dungeons & Dragons**
2nd Edition

MAGIC

The Gathering

Jste mocný čaroděj žijící ve fantastické zemi Dominia. Jenže - jste dva tam, kde je místo jen pro jednoho. Máte takovou moc, ovládáte taková kouzla a bytosti, abyste dokázali toho druhého čaroděje z Dominie vyhnat?! Přijďte si změřit své síly!

1. oficiální mistrovství ČR a SR v Magic: The Gathering™

proběhne ve dnech 17. - 18. 6. 1995
v Menze ČVUT, Vaníčková 5, Praha 6 -
Strahov. Začátek turnaje je 17. 6. 95
v 10.00 hodin, vstup do budovy bude
umožněn od 9.00 hodin.

Nezapomeňte si přinést občanský průkaz
nebo pas a vlastní balíček karet (na turnaji
se karty nebudou prodávat). Zvláštní
pravidla pro turnaj jsou k dispozici v každé
SF&F prodejně, kde dostanete Magic:
The Gathering™.

Ceny pro vítěze:

Účast na oficiálním celosvětovém
mistrovství v Magic: The Gathering™ -
Magic World Title 1995, které se koná
v USA v létě t.r.

1. místo:

zahrnuje letenku, hotel, vstupné na turnaj,
kapesné

2. místo:

zahrnuje 3/4 letenky, hotel, vstupné na
turnaj

3. místo:

zahrnuje hotel a vstupné na turnaj



WARLORD

Oficiální sponzor turnaje

BLACKFIRE

games

Blackfire Games, s.r.o.
Panuškova 7/1290,
140 00 Praha 4
Tel/Fax: 02/692 05 74

Magic: The Gathering je obchodní značkou firmy
Wizards of the Coast, USA

PŘIHLÁŠKA

Zašlete zpět na níže uvedenou adresu do 31.5.1995.
Účast na turnaji je limitována, zajistěte si místo co nejdříve!

Účast:
do 31.5.1995 jen 50,-- Kč
na místě již 70,-- Kč

Číslo účtu: 510-808418004/0400
Živnostenská banka Praha
Var. symbol - Vaše rodné číslo

Jméno:.....
Adresa:.....
.....
Rodné č.:
Datum:.....
Podpis:.....

Ubytování cca 100 Kč/noc
Ubytování se platí na místě!
 PÁ SO Placeno dne:
Způsob platby za účast:
 složenkou převodem
 na místě jinak

www.oldgames.sk Můžete zaslat i kopii této přihlášky.

Bitmap Brothers

Na rozdiel od väčšiny ostatných autorských tímov, ktoré jsou v branži již deset let, jsou Bitmap Brothers tzv. pomalí pracanti. Básnik tím chce říci, že tito chlapi stále něco tvoří, ale jen zřídka něco vydají. Je tomu tak proto, že se se vším až nenormálně piplají. Neexistuje hra od Bitmap Brothers, ve které byste našli jedinou chybu či nepřesnost, a to tu máme takové velikány jako CADAVER nebo XENON II. Z dílen bratří Bitmap vždy lezly programátorské perličky vyznačující se dokonalou grafikou a hudbou skrz naskrz prolezlou kvalitním samplováním.

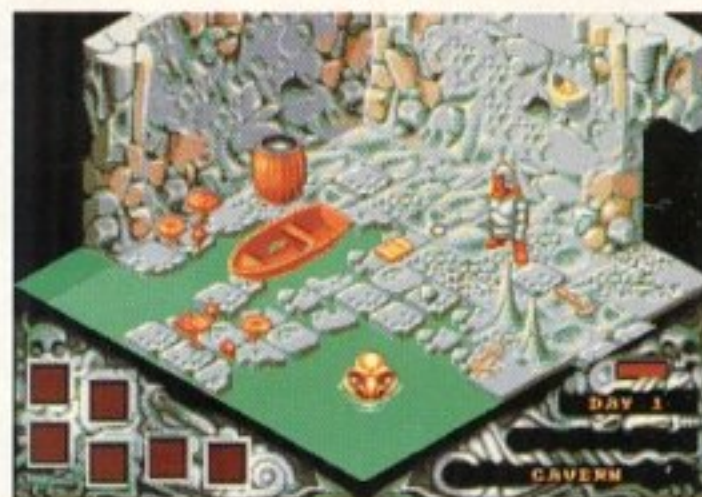
Bitmapové jsou věční. Tvořili už na staříčkých ZX Spectrech klasické vesmírné střílečky jako Xenon. Přiliš se však touto béčkovou produkcí neproslavili, první ovací se dočkali až v raném období amigáckého šílenství. Abych to upřesnil: nejenom, že získali slávu sobě, ale i Amize jako takové. Totální zběsilost XENON II: THE MEGABLAST zůstává doposud nejlepší vesmírnou 2D střílečkou na domácích počítačích, tj. nejen na Amigách, ale i na STčkách a PCčkách. Tato geniální řezba, která se jistě brzy objeví v rubrice klasika, je nezapomenutelná. Hratelnost smrtící, grafika, že se člověk nemůže vynadávat.

Pro Bitmap Brothers to byl velký start. Na rozdiel od ostatních firem nezačali v tento moment chrlit jednu průměrnou hru za druhou, ale po vzoru Bullfrogu začali pomalu, vždy s rozmezím jednoho roku, dodávat na trh herní skvosty dopilované do neuvěřitelných detailů. Nejdříve do byla totální 3D adventure CADAVER, která byla tak dobrá, že jsme jí v tomto čísle věnovali stránku klasiky. Jednalo se o tanec se smrtí plný černé magie, kultovních obřadů a mystických náboženství, který je nezapomenutelnou součástí vrcholu amigácké horečky. Podrobnosti o této hře se dočtete v recenzi rubriky Klasika v tomto čísle. Po Cadaverovi spatřil světlo světa brutální simulátor rugby v budoucnosti jménem Speedball, který se brzy dočkal i pokračování intuitivně nazvaného Speedball II. Tato hra se stala opět velmi populární zejména svým rychlým spádem a brutalitou. Pro mě osobně zůstává Speedball II po boku Sensible Socceru jednou z nejlepších sportovních her, co byly kdy vydány. Po delší době pak Bitmap vydali pokračování Cadavera nazvané Cadaver II - The Pay-off, které bylo ještě rozsáhlejším bludištěm nežli díl první. Vcelku to ale nebylo nic nového pod sluncem, jen takový přídavek na vylízaný talíř Cadavermaniakům. Davy si však přály další akční věc a Bitmapové jim vyhověli. Vydali hru GODS, kterou určitě všichni znáte. Pokud ne, ostříhejte se dohola a nalepte si na lebku trávu jako ostudu za základní neznalost hráčské historie. GODS neboli bohové je slavná dvojrozměrná řezba viděná z boku ve stylu SHADOW OF THE BEAST. Ve své době se dlouho držela na předních příčkách amigáckých hitparád a nebylo divu. Vést zuřivého bojovníka házejícího všude okolo sebe sekery a meče by se

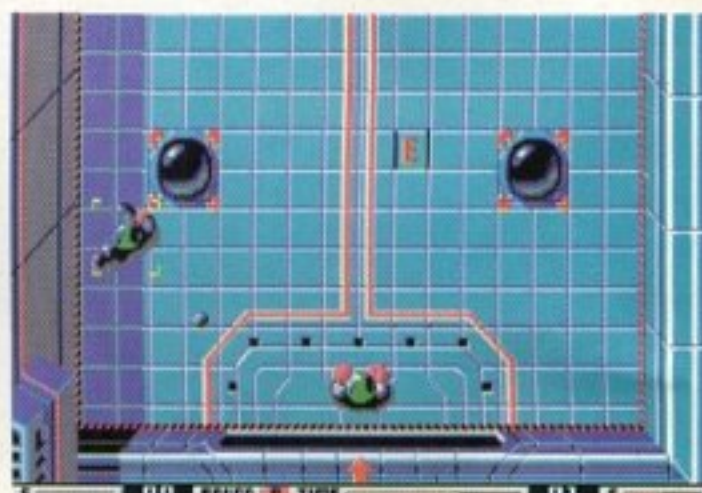
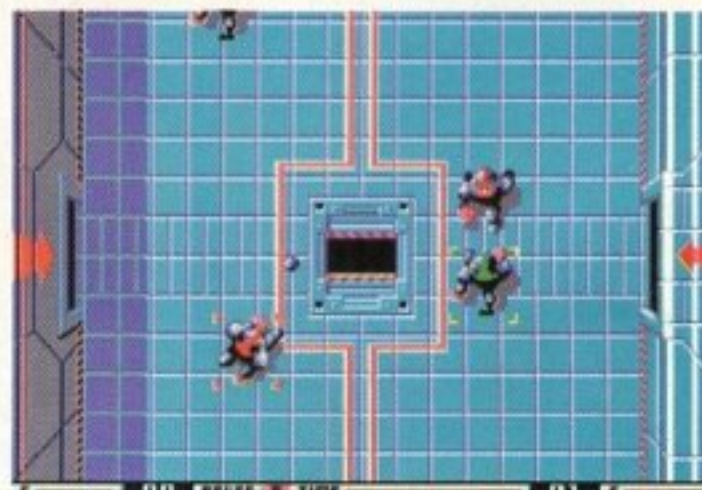
v současné době možná některému osvícenci zdálo povrchní, ale my, co si stojíme za svými názory, bychom mu to rychle rozmluvili několika dobře mířenými ranami dvojsečnou sekerou. Grafika hry GODS a prezentace včetně hudby a zvuků vůbec ve své době trumfovala sebelepší herní automat, prostě nádhera na druhou.

Po tomto vrcholu došlo k mírnému nedorozumění mezi vkusem hráčů a dalším projektem MAGIC POCKETS, který byl sice opět skvěle prezentován, ale kouzelníček tahající z kapes lízátko a bonbóny jaksi nechytil ony brutální říznuté davy a pomalu, ale jistě propadl. To Bitmapy trochu zaskočilo a dali si delší pauzu. Na konci této pauzy začali všichni amigáči skloňovat ve všech pádech (tedy v jednom pádě) název další Bitmapovské hry CHAOS ENGINE. Byla to opět řezba, tentokrát však viděná z pseudo 3D náhledu shora a z grafického hlediska zasazená do neobvyklého prostředí viktoriánského „kovového“ umění. Hra se stala oblíbenou hlavně proto, že podporovala kooperaci dvou hráčů a že to byla „taková obyčejná smažba“, jak to podal jeden z mých známých amigistů. Zároveň je CHAOS ENGINE zatím tím posledním, co pro nás Bitmapové přichystali. Teprve nedávno se Bitmapové vzdali své milované Amigy a začali přecházet na PCčka. Byl to zdlouhavý, porodu podobný proces doprovázený hromadou předělávek amigáckých hitů na PC. Předělávací horečka přinesla PCčkářům oba díly Cadavera, Gods, Speedball a Chaos Engine. Nový projekt nazvaný „Z“, vznikající právě teď, už ale není žádným kompromisem a je zaměřen přímo na PC. Bude to velkolepá akční strategie v SVGA, která jako jediná může být vážným konkurentem očekávaného projektu COMMAND AND CONQUER od Westwoodu. Obrázky potvrzují piplavý přístup Bitmap Brothers ke grafice, herní klání se bude točit okolo zadávání úkolů bojovým robotům na způsob staříčké hry Nether Earth, kterou jsme vám nedávno prezentovali v rubrice klasika, což je přímo dolování zlatého dolu, co se týče hratelnosti. Rádi bychom si otestovali nějaké hratelné demo, ale žádné doposud nemáme k dispozici.

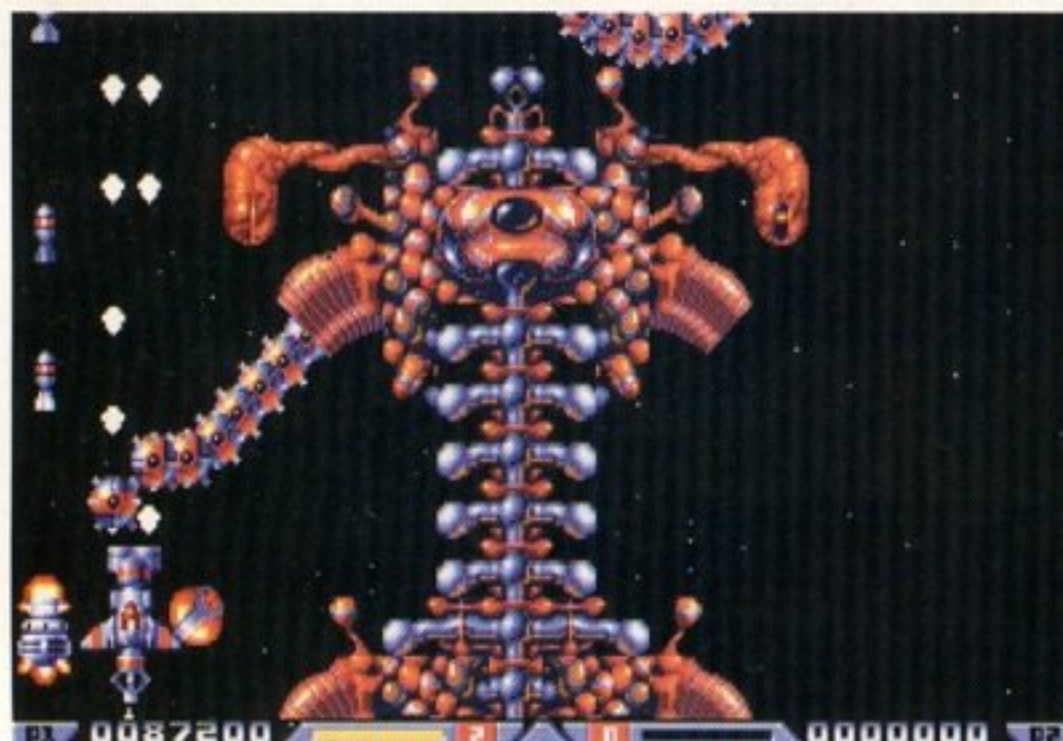
Andrej Anastasov



CADAVER



SPEEDBALL



XENON II - THE MEGABLAST



Encarta '95

Již od samého nástupu technologie CD-ROM jsou nejrůznější počítačové encyklopedie oblíbeným a vyhledávaným produktem. Obrovská kapacita CD-ROMu totiž přímo vybízí ke zžitkování v aplikaci, která bude přehlednou, srozumitelnou a názornou formou poskytovat informace o tom, o čem obvykle encyklopedie informace poskytují. O všem..



Další z produktů série MS HOME, který si dnes představíme - ENCARTA '95 - je právě jednou z takovýchto encyklopedií a nutno předem poznamenat, že je také jednou z nejlepších počítačových encyklopedií vůbec.

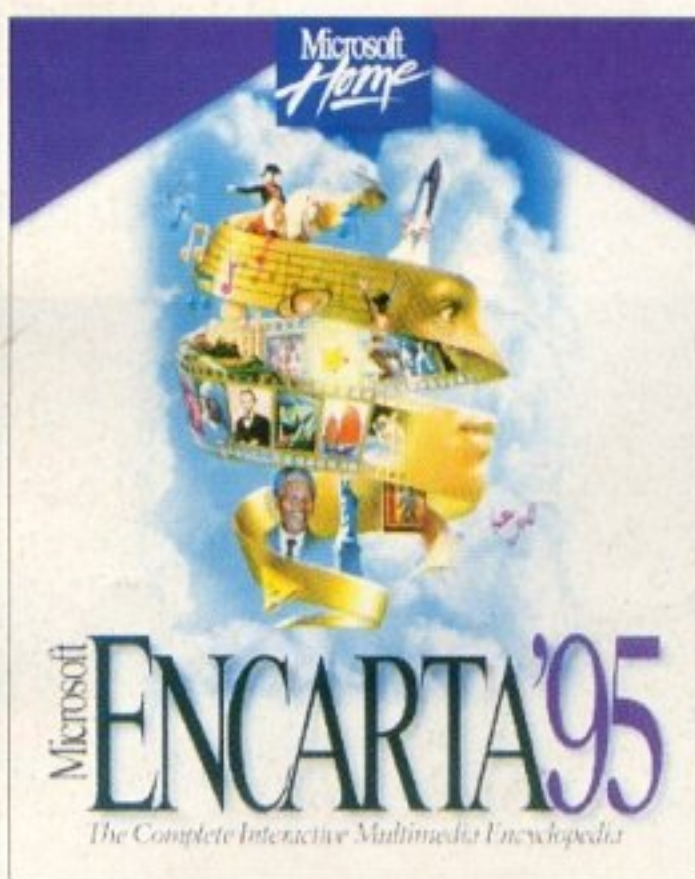
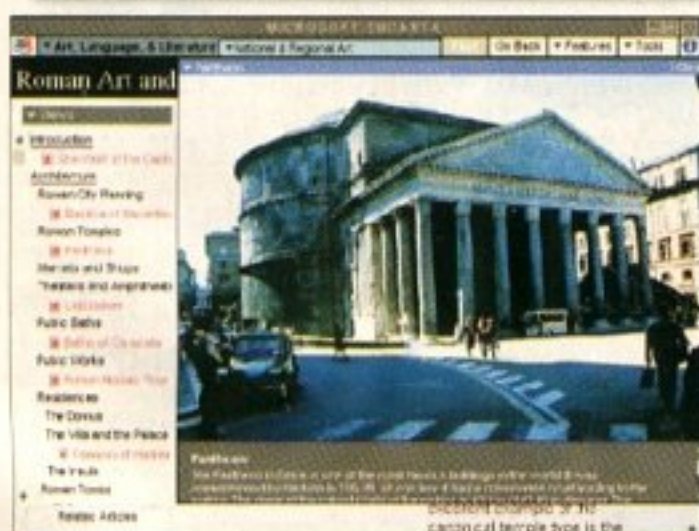
V této encyklopedii můžete najít více než 26 000 hesel ze všech oblastí lidské činnosti doprovázených bezmála osmi hodinami zvuku (mluvené slovo, autentické nahrávky, hudba), více než 8 000 obrázky špičkové kvality a několika desítkami digitalizovaných videosekvencí a animací - vše dostupné prostřednictvím velice příjemného a přehledného interface. Ukázat a kliknout - to je to všechno, co potřebujete k cestě do světa poznání a vzdělání. Tak na co ještě čekáme?

ENCARTA'95 je svým systematickým uspořádáním opravdu brilantním pomocníkem při hledání odpovědí na otázky všedního života. Právě v zájmu systematickosti a přehlednosti je všech 26 246 hesel dále tříděno podle tematických oblastí do kategorií tak, aby si každý mohl co nejrychleji najít požadované informace a materiály. Jediným kliknutím tak zúžíme okruh hesel na hesla z oblasti zeměpisu, sociálních věd, historie, umění či sportu. Při výběru hesel je však samozřejmě možné

aplikovat i další „filtry“, tedy prostředky, kterými lze zužovat pole nabízených hesel. Mezi tyto další filtry patří čas - zde je možné určit časové období, ke kterému se mají hesla vztahovat, místo - můžeme zvolit buďto region či konkrétní stát. Posledním nabízeným filtrem je však skutečná lahůdka - lahůdka a také obrovská výhoda CD-ROMu - k obrovské části nabízených hesel totiž přísluší rozsáhlejší informace než jen články a vysvětlení, na která jsme zvyklí z tištěných encyklopedií.

ENCARTA'95 nabízí přes 8 000 kvalitních barevných fotografií, více než 8 hodin zvuků a tři desítky krátkých digitalizovaných filmů! To je deviza, kterou může disponovat skutečně jen málokterá (pokud víme, tak žádná) papírová encyklopedie. Je potěšující, že zde nalezneme ty nejkvalitnější fotografie skutečně ze všech oblastí lidské činnosti - od záběrů vzdálených kosmických mlhovin přes fotografie techniky - letadel, lodí, automobilů, obrázky slavných osobností, fotografie zachycující historické momenty, nejrůznější lidské činnosti až třeba po zvířata a vzácné rostliny. Vynikající jsou i zvukové záznamy - ENCARTA'95 nenabízí jen záznamy řeči zvířat či zvuků hudebních nástrojů - na našem počítači se rozezná celé symfonie i rockenrollové písničky šedesátých let. I když jednotlivé zvukové stopy nejsou příliš dlouhé, rozhodně jsou výstižné a velice kvalitní! Pokud jde o digitalizované filmy, které ENCARTA'94 nabízí, nemůžeme čekat žádné zázraky, ale přesto jsou zajímavým zpestřením. Kromě toho - od encyklopedie člověk nečeká vyčerpávající filmový materiál - důležitější jsou informace. A o informace tady není rozhodně nouze!

Vyhledávání a práce s informacemi je tady spíše požitek a potěšení než práce a námaha. Díky přehlednému a názornému ovládání můžeme kýžené informace nejen bleskově vyhledat podle hesel či tematických oblastí, ale i v průběhu práce s textem je možné přeskačovat na tematicky příbuzná hesla, nahlížet do výkladového slovníku a thesauru či kliknutím na zvýrazněné pojmy v textu vyvolat jejich heslo v encyklopedii. Hloubka informací je přitom mnohdy až překvapující - pochopitelně jsme studovali, do jaké míry se ENCARTA'95 zabývá Českou republikou. Kromě mapy, historie a politicko-ekonomického přehledu jsme našli i informace o slavných osobnostech našeho kulturního a politického života, úryvky z několika hudebních děl slavných českých skladatelů (Smetana, Dvořák, Janáček) a fotografie několika českých měst. ENCARTA'95 má navíc i jedno výborné rozšíření - prezentuje několik základních frází (ano, ne, pozdrav, rozloučení, děkuji atd.) mluveným slovem ve VŠECH JAZYCÍCH SVĚTA, češtinu pochopitelně nevy-



jímaje! Uznejte, že od encyklopedie byste něco takového nečekali!

ENCARTA'95 však nabízí podobně rozsáhlé informace ve všech oblastech. Stačí si zvolit téma a strávíte hodiny přeskačováním od pojmu k pojmu, vyhledáváním dodatků a prohlížením obrázků. Pokud vás ovšem zajímá konkrétní informace, můžete požadované heslo buďto bleskově vyhledat, nebo použít funkce vyhledávání slov (ENCARTA potom prohledá všechny vstupy a vypíše všechny články, které zadané slovo/více slov obsahují) anebo zvolit funkci „wizard“ - po zodpovězení několika otázek týkajících se povahy vámi hledaného pojmu najdete nejpravděpodobnější odpovědi, aniž byste museli zadávat, jaké konkrétní heslo máte na mysli. Domníváme se, že více se už pro pohodlní uživatele udělat nedá!

Co říci závěrem? Nic jiného, než tento produkt jednoznačně doporučit všem, kteří pocívuji touhu po informacích, vzdělávání i potřebné referenci pro každodenní život. Jistě - ENCARTA'95 nemá rozsah Otova slovníku naučného a některá hesla nejsou zcela vyčerpávající, ale pro běžného uživatele nabízí vše, co lze očekávat od skutečně kvalitní encyklopedie plus hromadu věcí, které od žádné jiné než počítačové encyklopedie čekat nelze. Máte-li tu možnost, nenechte si tento produkt ujít!

SCORE

Virtuální hrdinství

V minulém čísle jsme ukončili seriál VIRTUÁLNÍ KOKPIT, který byl určen pro všechny milovníky a obdivovatele letových simulátorů. V tomto čísle proto začínáme seriál nový, seriál, který vás provede zcela jinou oblastí počítačové zábavy a ve kterém se budeme snažit podat vám ucelený obraz o jedné části spektra počítačových her. Nemusíme snad ani dodávat, že jde o hry RPG, tedy hry v hlavní roli, hry na hrdiny - jak kdo chce.

V poslední době se zdá, že se do naší země začíná konečně dostávat zábava, která byla jednou z nejrozšířenější zábavou mládeže 70. a 80. let v západní Evropě. Ano, jedná se o úžasně populární Role Playing Games, které, na rozdíl od jejich počítačových obdob může hrát mnohem větší počet hráčů a jejichž jediným omezením je fantazie jejich protagonistů. Z tohoto vymezení vyplývá jedna důležitá věc - počítačové hry tohoto druhu, byť jsou tvořeny podle nejrůznějších předloh nikdy nezachytí tutéž atmosféru, kterou mají RPG hry a jejich vývoj je také zcela odlišný než u stolních her. Proto nám milovníci her jako D&D, AD&D a u nás samozřejmě Dračího doupěte musí tolerovat jisté rozdíly od „jejich“ her, které nejsou dány nedostatkem našich znalostí, ale pouhým faktem, že počítačové hry tohoto druhu jsou prostě něco trochu jiného.

V tomto díle našeho seriálu se podíváme do minulosti tohoto, dnes již obrovského, odvětví počítačové zábavy a řekneme se něco o základních druzích počítačových RPG her. Dodejme, že níže uvedené dělení je jen pracovní a hrubé - uvádíme je jen pro názornost:

1) Úplně začátky těchto her bychom pravděpodobně našli již na osmibitových počítačích před více než deseti lety. Tehdy totiž vznikla rozsáhlá saga THE BARD'S TALE. Tato hra byla velmi blízko hrám D&D - malinké výhledové okno zabírající méně než osminu obrazovky, krokovací systém a strategické boje. S nástupem šesnáctibitových počítačů se vedoucí úlohy na poli těchto her v hlavní roli chopila firma SSI, licencí na produkty firmy TSR. Její první produkty vypadaly podobně - výhledové okno zabírající ještě méně než čtvrtinu obrazovky, rozsáhlé konverzace a systém vývoje postav, kouzel a bojů převzatý plně z D&D. Hry jako GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, POOLS OF DARKNESS, POOL OF RADIANCE, MATRIX CUBED, DARK QUEEN OF KRYNN, DEAD CHAMPIONS ON CRYNN se staly základem tohoto žánru



a na dlouhou dobu králem - ne ani tak svou prezentací, ale vynikajícími pravidly a rozsáhlými příběhy. I jiné firmy než SSI se ale snažily přispět do tohoto rodícího se žánru, a tak vznikly hry LEGEND OF FAERGHAIL, DRAGON WARS, RINGS OF MEDUSA, WIZARDRY I - V, HEROES OF MIGHT AND MAGIC I,II, BLOODWICH a další.

Převratným a dodnes nepřekonaným mezníkem v RPG hrách se ovšem stala hra DUNGEON MASTER firmy FTL v roce 1987 (a její pokračování CHAOS STRIKES BACK v roce 1989). Hra, která nejen stanovala standard pro následující léta vývoje v této oblasti, ale také hra, která byla a je legendou. DM nám také, spolu s výše zmiňovanými hrami vymezuje jednu pomyslnou kateorii počítačových her typu „dungeon“ (a nebudeme daleko od pravdy když uvedeme, že název těchto her pochází právě od DM). Jsou to hry v hlavní roli viděné vlastním pohledem, ve kterých se se skupinou postav, pohybujeme krokovacím způsobem (tedy po jednotlivých pomyslných čtverečcích) po nejrůznějších bludištích. DM, a to je na hře právě tak přitažlivé, nevychází ze systému AD&D, ale vytváří si svůj systém - podobný, ale v leccems výrazně odlišný (jmenujme alespoň jiný systém kouzel). Nicméně, po DM následovala a do dnešního dne následuje celá řada her stejného druhu. Změnila se grafika a technické provedení, obměnila se pravidla, ale princip zůstává stejný. Jmenovat můžeme celou řadu her - trilogii EYE OF THE BEHOLDER firmy SSI, LANDS OF LORE firmy VIRGIN, BLACK CRYPT firmy RAVEN SOFTWARE, HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - V od NEW WORLD COMPUTING, CAPTIVE I od DIGITAL INTEGRATION, CRYSTALS OF ARBOREA a ISHAR I,II,III od Silmarils a svým způsobem i ELVIRA I, II, WAXWORKS od ADVENTURE SOFTu a samozřejmě vynikající hry WIZARDRY VI a WIZARDRY VII od firmy SIR TECHU.

2. Dalším mezníkem v RPG hrách byla, je a bude hra ULTIMA UNDERWORLD firmy ORIGIN. V ní se podařilo dosáhnout několika obrovských úspěchů. UU byla první hrou, která byla sice rovněž zpracována vlastním pohledem, ale ve které byl krokovací systém nahrazen plynulým scrollingem, jistou obměnou bylo i to, že hrdinou hry byla jediná postava. Tato hra excelovala také vynikajícím příběhem a originálním systémem kouzel. Her, které využívají tento systém je obrovské množství, jmenujme alespoň slavné pokračování UU 2, nepřilíš zdařilý SHADOW CASTER, LEGENDS OF VALOUR, ROBINSON'S REQUIEM a nezapomenutelnou hru THE ELDER SCROLLS, CHAPTER ONE: ARENA, která se brzy dočká svého druhého pokračování. A samozřejmě nemůžeme



zapomenout na lahůdku firmy ORIGIN - nepřekonatelný SYSTEM SHOCK!

3. Poslední a neméně zajímavou oblastí her dungeon jsou hry, jsou vytvořeny na základě systému AD&D nebo podobného, které jsou fantasy a ve kterých najdeme vývoj postav, kouzla, získávání zkušeností a další atributy výše uvedených her s jediným rozdílem. Jedná se o hry, které nejsou zpracovány vlastním pohledem hráče. Po celou dobu hry tak vidíme shora dvou či trojrozměrnou krajinu, ve které se pohybují postavičky jednoho nebo více hrdinů. Přitom v některých z těchto her probíhá boj v reálném čase (LORDS OF TIME, ULTIMA 8), v jiných v jednotlivých tazích, podobně jako u AD&D (DARK SUN I,II, ULTIMA I-VII, AMBERSTAR, FAERY TALE).

Shora uvedené vymezení je pochopitelně jen velice povrchní a rámcové. I když všechny hry lze víceméně zařadit do některé z těchto základních kategorií, nesčíslenkrát se setkáme s prolínáním a kombinací základních stylů: Hry RAVENLOFT, STONE PROHPET a MENZOBERANZAN se sice plynule scrollují (naše pomyslná kategorie 2), ale lze je přepnout i do krokového módu (1), v sérii REALMS OF ARKANIA sice hráč prochází bludiště stylem DM (1), ale veškeré boje probíhají v tazích v 3D prostředí (3), chystaný ALBION bude kombinovat pohled shora při putování (3) s real-time bojem v 3D (2)...příkladů bychom jistě našli desítky.

Tolik pro dnešek k počítačovým RPG hrám. Základní vymezení a teorii máme za sebou, v dalších dílech seriálu nás čeká povídání o dílčích složkách tohoto žánru - budeme si povídat o bojích, o kouzlech, o postavách a jejich vývoji, o hádankách a úkolech a o všem, co s těmito hrami souvisí.

Jan Eisler, Andrej Anastasov

Clive Barker: Cabal

Už jste někdy přemýšleli o tom, jaké by to bylo, kdybyste chodili s nádhernou holkou, kterou by ale jednoho krásného májového dne tak trochu kousnul vlkodlak a ona by posléze vstala z mrtvých? Sice by byla na dotek studená a byla by trochu, erm, víc ochlupená než normálně, ale vašeň by v ní stále hořela, jestli chápete, co tím myslím.

Mistr Clive Barker toto téma poměrně pikantně rozebírá v jednom ze svých starších dílek Cabal. Příběh tohoto nešťastného párečku ale pochopitelně není náplní celé knihy. Nemrtvá osoba (ve skutečnosti to není žena, ale muž) pátrá po skrytém městě nočních bytostí Médien, ze kterého pocházel ten, kdo jí daroval Nový život. Město Médien nakonec nachází pod povrchem zemským na pozemku opuštěného hřbitova a seznamuje se s jeho obyvateli. Spolu s ním, se ale o skrytí nočních bésů dozvídá milicija a pořádá razii na ony schované ubohé bytůstky, které občas někoho rozdrápou na cáry. Hlavní nemrtvý hrdina, za pomoci své milované tuto razii pomůže zneškodnit (tím, že rozdrápe pár poldů na cáry) a s teskem v duši sleduje, jak se noční běsové roztroušeně rozcházejí hledat nové úkryty.

I když je Clive Barker jedním z nejlepších autorů hororové literatury, měl i on své nejisté začátky, mezi které patří právě románek Cabal. Je to spíš takový akční thriller, jehož námět se hodí spíše do filmu a film podle něj skutečně vznikl, jmenoval se NIGHTBREED a bylo podle něj uděláno několik her na Amigu. Jak film tak kniha patří spíš mezi průměrné hororové zábavičky, o kterých nelze říci, že jsou špatné, ale ve srovnání se svými velkými bratry, světovými bestsellery jsou postradatelné. Jak se tak na to dívám, nejde mi na rozum jedna věc. Od Cliva Barkra jsem četl všechny knihy. Některé z nich jsou bez diskuze geniální, vrcholem všeho je asi Damnation Game a Imajica. Naprosto nechápu, proč právě tyto velké knihy nejsou překládány do češtiny. Proč u nás vycházejí malé ryby a ne žraloci? To je opravdu téma na zamýšlení.

Andrej Anastasov

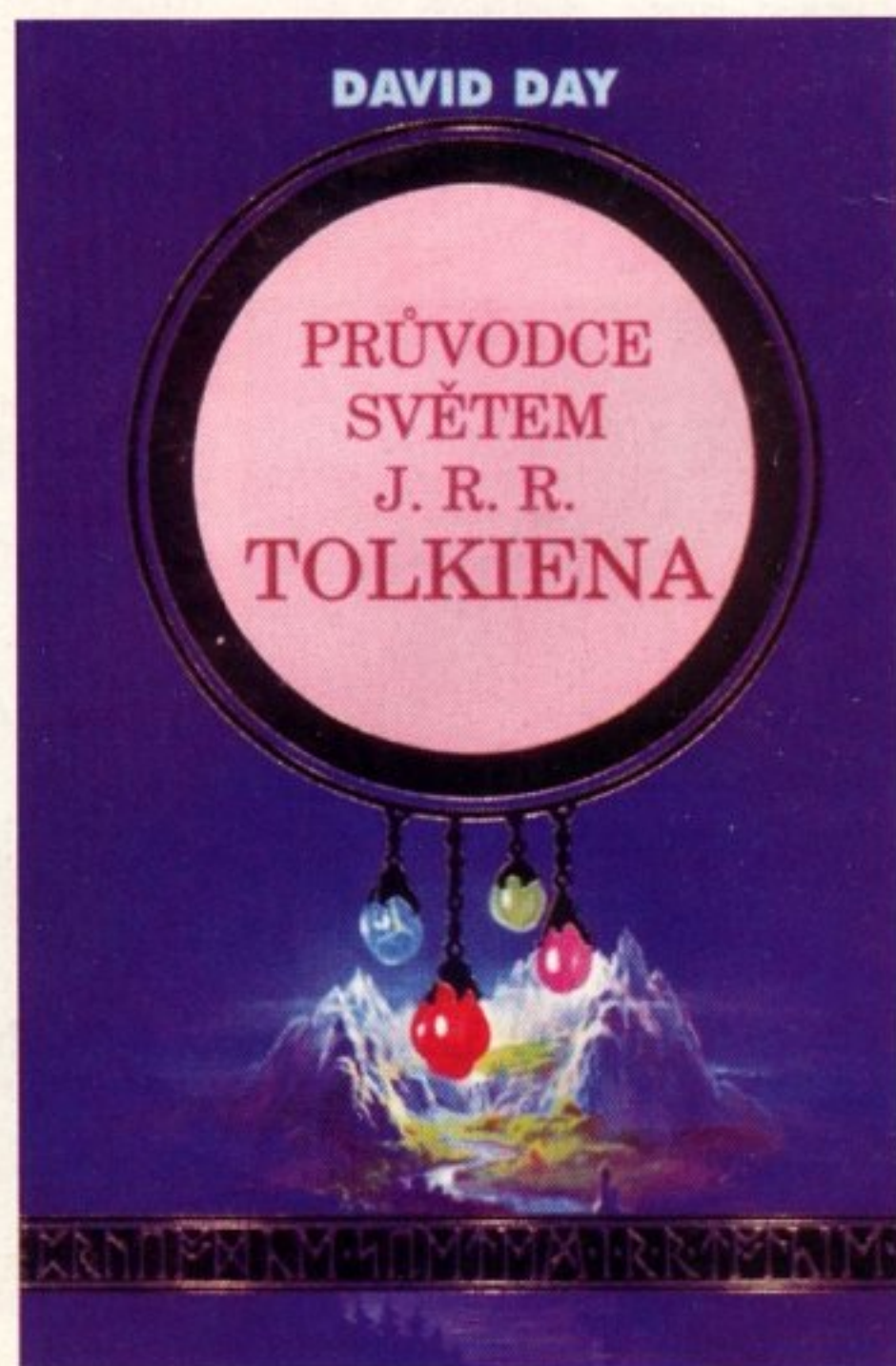
David Day: Průvodce Světem J. R. R. Tolkienu

Pro všechny milovníky díla J.R.R.Tolkienu a všechny ty, kteří se chtějí o jeho díle dozvědět či nejvíce vydává nakladatelství Mustang ojedinělou publikaci. V knížce „Průvodce světem J.R.R.Tolkienu“ můžete nejen najít všechno, o čem se v Tolkienových knihách dočtete, ale hlavně - můžete to najít snadno a rychle!

PRŮVODCE SVĚTEM J.R.R.TOLKIENA je vyčerpávajícím slovníčkem pojmů a termínů, které Tolkien ve svých knihách používá. V knize najdete několik set hesel, která vás podrobně seznámí s postavami, geografii, historií i florou a faunou Středozemě. Hesla v knize jsou abecedně řazená a orientaci samozřejmě usnadňuje přehledný rejstřík. Pokud patříte mezi skutečně skalní milovníky Tolkienova díla, neměli byste si nechat tento, více méně popisný „slovník“ ujít. Publikace má ale však i své stinné stránky, o kterých bychom se měli zmínit.

Knihy je doplněna ilustracemi několika autorů, avšak nemůžeme říci, že právě šťastně - každý čtenář Tolkienových knih má o jeho světě svoje představy, které by mohly být zařazením ilustrací narušeny. V tomto případě jsou ilustrace spíše na obtíž. Kniha je také spíše slovníkem než krásnou literaturou - svou kvalitou se ani zdaleka nevyrovná mistrovskému Tolkienovu dílu. Jak v bohatství jazyka, tak v líčení příběhů a popisů osob a událostí.

PRŮVODCE SVĚTEM J.R.R.TOLKIENA však určitě stojí za pozornost. Nemá jisté smysl dodávat, že pro někoho, kdo není Tolkienovým příznivcem nemá kniha prázdnotu, ale pro všechny jeho obdivovatele je cenným přírůstkem do knihovny!



irenin koutek zoufalců

Dříve se o TO starali chlapi, ale od tohoto čísla TO dostává na starost naše jediná ženská Irena, aby TO dala do kupy (takže jí předáváme slovo). A co že TO je? Dostalo TO nové jméno i novou fazónu, ale uvnitř TO zůstalo stále stejné. Ano, ano. Je to

Irenin

nepostradatelná rubrika každého SCORE, ve které se řeší všechny vaše nejasnosti okolo her. Poradíme, pomůžeme, napovíme, ulehčíme vašim srdcím. Starosti ze všemi možnými hrami se v naší rubrice rozplynou jako dým. Takže vy pište svá trápení a my startujeme první kolo nové rubriky

koutek zoufalců

Šťastlivec, který může jako první získat moji odpověď se jmenuje Jiří Pech, no a má veliký pech s hrou PRIVATEER. Takže Jirko, je to tady.

1. Abys ses dozvěděl na co se používá „alien artefact“, musíš letět za admirálem.

2. Kompletní mapy se dají koupit u každého obchodníka, ale levá horní mapa není zmapována úplně, takže ji musíš ke konci hry v sérii speciálních misí proletět.

3. Jiné lodě nežli jsou Tarsus, Orion, Galaxy a Centurio sehnat nemůžeš.

4. K admirálu Tellerovi se dostaneš pouze před poslední misí.

5. Rozhovory mezi loděmi nemají žádný jiný význam. Můžeš si nepřítel ubít nebo proti sobě poštvat, ale to je vše k čemu jsou dobré.

6. Ship Dealer neexistuje na žádné pirátské bázi.

7. Informacemi Bartendru se raději neříd. A konečně za osmé (8). Věci, které se rozletí po výbuchu lodí můžeš sebrat a to pomocí Tractor Beam.

A jdeme dál, Zdeněk Kosina potřebuje vědět čím ve hře TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA nafouknout člun, získaný od oslíka a popřípadě i kde se ta věc nachází.

K nafouknutí člunu musíš mít měch, který leží v hromadě haraburdí na půdě kam se propadneš komínem ze střechy chaty. Na hromadu se musíš podívat dvakrát!

Nějaký člověk Wong si sehnal hru ARENA: THE ELDER SCROLLS a ta se ho ptá na heslo, které nezná. Je to zcela jednoduché. Nalistuj si Tipy a Triky ve Score č. 15 a objevíš tam všechny odpovědi na hádanky v Aréne. Pokud se ti nebude žádná odpověď hodit je to asi heslo z manuálu, na které se hra ptá na konci prvního dungeonu. I když tvoje přiznání (v dopise) k neoriginální verzi je polehčující okolnost, pochopíš snad, že v takovém případě ti poradit nemůžu.

S hrou WIZARDRY VII jsou neustále nějaké problémy. Ten dnešní má Jan Raush s nastavením run v pentagramu na Isle of Crypts.

Jednoduchý jak facka (jau). Nejprve si přečti mapu krypty a pak podle instrukcí zadej DRAGON, TOWER, MOON, CROSS, SKULL, STAR a je to.

Ondřej Brož z Jičína prosí o radu ve hře KYRANDIA a říká, že je to životně důležité.

Jesliže na tom závisí tvůj život, tak ti ráda poradím. Přes propast v jeskyni se dostaneš tak, že chlápku, jenž si s tebou uvnitř jeskyně promluví dáš pilu. Ten odejde podříznout strom. Jdi za ním a pak od něj o jednu obrazovku nahoru. Potom se zase vrať do jeskyně a přes propast by měl stát most.



ARENA



CYCLONES

Milan Zmátlík z Jičína neví, co má udělat ve hře 7 dní a 7 nocí. Venca už má Jasminu v posteli, ale najednou se, z ničeho nic, jde oběsit.

No, nevim, Milane. Tahle věc se mi ve hře nestala. Člověče, jestli ono to náhodou nebude z toho, že Venca Jasminu zklamal. Poté, co Venca s Jasminou hupsnou do postele, objeví se obrazovka s okénkem, ve kterém musíš stupnici ťukáním na myš dovést až na konec okénka. Jinak se ti Venca vážně oběsí jenže to není z ničeho nic, ale ... chápeš ne?

Další na řadě je Jimmy L., který mě zaplavil spoustou otázek na hru ISHAR II (mimořádně návod vyšel ve druhém čísle SCORE).

1. Jimmy, tomu tvému trpaslíkovi na Jon's island namíchej nápoj Humbolg, jehož příprava je popsána v manuálu.

2. Do Blue Velvet se dostaneš jen po osmé hodině večerní. Musíš mít u sebe večerní obleky, které koupíš v obchodě v jihozápadní čtvrti na Zach's Island. Amulet, s nímž můžeš vstoupit do Blue Velvet získáš od starého Enta na Thorm's Island, poté co mu namícheáš nápoj Jablou.

3. Schůzka v knihovně je planý poplach.

4. Sošku od starosty nedostaneš, ale musíš mu jí vzít a to tak, že klíčem od Zeldy odemkneš jeho příbytek na Zachově ostrově a sošku si vezmeš.

5. Postava ve vězení není důležitá, tak jí nech raději být.

A teď jsme právě vyhráli stovku od C&C, jenž hraje DUNGEON MASTERa a neví si rady s Chaosem. Chaos je sice tvrdý oříšek, ale když ho obklopíš blokovacím kouzlem ze všech čtyř stran, můžeš ho pak klidně zabít.

Ashes je popel pod kterým můžou někdy ležet klíče, ale jinak je na nic. Jak říkáme: „Ashes to ashes, dust to dust“. Cross key je klíč, který ti otevře dveře jako všechny ostatní klíče. Horn of fear je roh, na který když zatroubíš můžeš polekat nepřátele, aby se odvrátili a Rabbit's foot je králíčí pacička, která je samozřejmě pro štěstí (to znamená na nic).

V dalším dopise byl schován problém s 30tou úrovní ve hře DOOM II. Takže, ty jeden Nepodepsaný, musíš si vylézt na plošinku jezdící nahoru a dolů. Ta tě vyveze vzhůru a ty v ten správný moment, až budeš přímo naproti čtvercovému mozku dábla, musíš vystřelit z bazooky. Musíš se vždy střelit přesně do mozku a myslím, že je to přibližně čtyřikrát.

Zásek ve hře POLICE QUEST I utrpěl Ota Pavlíček a to hned u třetího případu.



Napiš ti to od začátku. Jakmile chlápka zastavíš ohlaš to rádiem na stanici, pak počkej na posily a teprve potom vystup z auta. Stoupni si za jeho dveře, připrav si zbraň (zkontroluj zda je nabitá) a piš tyto příkazy: GET OUT OF CAR WITH HANDS UP, pak napiš LIE DOWN, dojde k podezřelému a pokračuj: CUFF MAN, SEARCH MAN, READ RIGHTS, ARREST MAN, MOVE OUT. A máš holoubka v kleci.

Návod na hru LEGEND OF KYRANDIA BOOK ONE už nevydáme, ale pokud má Martin Boháč z Prahy s touto hrou nějaký konkrétní problém, ať mi klidně napíše a já mu poradím.

Terminátorovi Benovi z Ústí nad Labem: Pokud jsi si opatřil 16. číslo SCORE věřím, že už je s tvým problémem ve hře THE LOST VIKINGS amen.

Tak a teď narazím trochu jiný soudek s problémy.

Marek se mě ptá kolik zaplatí za Game Boy a jestli existují dobré hry pro které by mělo cenu si ho koupit.

O radu požádej prodavače v některé z prodejen MPM. V Praze je to konkrétně v Myslíkové ulici. V rozhodování o koupi ti jistě pomohou recenze ve SCORE. Hry na tento stroj jsou na dobré úrovni.

Hra CYCLONES uchvátila Davida Kulhánka z Brna a neví co je cílem hry. Davide, je to prosté. Musíš prostě vždy splnit každou misí, pokud chceš vědět víc, prostuduj manuál. Čty na tuto hru zatím nejsou.

Jakub Döbert z Prahy má manufakturu na dopisy, které nám posílá v hned několika kopiích, ale já mu odpovím jenom jednou. Hra UFO na CD 32 není zdaleka tak obsáhlá jako verze pro PC, ale je to dobrá hra tak jako tak. Jiné dobré hry na CD32 jsou např. CAPTIVE II nebo TOWER ASSAULT či SUPER STARDUST.

Ján Kršák z Piešťan by chtěl vědět jak to vypadá s návody na hry SPACE QUEST 1-5 a KING QUEST. Tyto návody nevydáme, protože již v českých počítačových časopisech vyšly. Konkrétní otázky však rádi zodpovíme.

To je pro tentokrát všechno, ale já doufám, že TO teprve začíná. Jakmile si s něčím nebudete vědět rady, hned sedněte a pište. A pokud to bude do MĚ rubriky, napište na obálku „IRENIN ZOUFALEC“ a budete automaticky přeřazeni do mého stáda zoufalců, pro které jsou všechny dotazy expresně vyřizovány. Čau.

Irena Formánková

Tipy a triky

PC

TOWER ASSAULT na PC sice nebyl nic moc, ale přeci jsme ho dohráli ve dvou hráčích a tady jsou kódy: FKBMLCAALCAABDK, EPHNLCDMSLPABSPS, LAINMCDMSMGABSSN.

Pořádně jsme zahráli **JUNGLE STRIKE** a zjistili jsme kódy do jednotlivých kampaní:

- 1: Washington DC Nemá kód
- 2: Sub Attack 2NMGZMMMS
- 3: Training Ground 9BN27MMMD
- 4: Night Strike 9BBBCNMMV
- 5: Puloso City YV2TNMMC
- 6: Snow Fortress YVCTKVMMW
- 7: River Raid MCXJMCMM7
- 8: Mountains MCZNXMM9
- 9: Return Home MCL#JZMM9
- 10: (jen u CD-ROM verze) MCKT4LMM#

Možná jsme se už zmiňovali, ale **DESERT STRIKE** má v sobě zabudovaný čít. Když v menu Options napíšete WATERFALL a stisknete F12, získáte neviditelnost a nekonečné zbraně. Pokud vám to nestačí, zkuste vzletět z lodí, zmáčknout „Q“ a znovu rychle přistát. S trochou štěstí vás tato akce přenesení do další úrovně.

RISE OF THE ROBOTS je sice příšerná hra, ale určité podvody by se v ní našli. Při hře jednoho hráče, když bojujete s mechanickým bojovníkem, stále mačkejte doleva, doleva a doprava, doprava, dokud okraj obrazovky nezmodrá. V tréninku teď můžete bojovat jako nejsilnější robot Supervisor. Speciální údery této robotky jsou dolů, doleva, nahoru, doprava pro kudlančí úder a dolů, doprava, nahoru, doleva pro roztopení.

Konečně máme čít na **LION KINGA** pro PC! Na titulní obrazovce napíšete DWARF, což hra potvrdí nápisem „CHEAT ENABLED“. Pak hru spustíte a v jejím průběhu můžete nyní stisknout: L pro skok do další úrovně a H pro doplnění energie.

V **ULTIMÉ 6** stisknete „Alt-2-1-4“ a můžete zadávat X a Y koordináty plus počet pater směrem pod zem. Uvedeme zde několik koordinát hlavních lokací na povrchu země:

Blackthorn Castle 313,3C5
 Britain Armory 160,17C
 Cove 223,162
 Empath Abbey 091,0DB
 Ephemeris 3B2,19A
 Jhelom 097,37B
 Lord British 133,15D
 Lycaem 37A,1AB
 Minoc 27B,063
 Moonglow 388,1F3
 New Magincia 2E0,2A3
 Paws 174,244
 Sawmill 2A3,063
 Serpent.s Hold 223,3B2
 Skara Brae 051,1F3
 Trinsic 19B,2E4
 Yew 0FB,0AB

Abyste zjistili koordináty vaší momentální pozice, stisknete „Alt-2-1-3“ a zapíšete si sedm podledních číslic z hausnumera, které se objeví. Jsou to koordinát X, koordinát Y a úroveň pod zemí (povrch).

V českých zemích sice hry **STAR CONTROL** nenabýly příliš velké popularity, ale ve světě je tomu právě naopak. Jestli snad někdo z vás hraje **STAR CONTROL II**, měli bychom tu jeden šikovný čít na peníze. Prodejte všechny své osidlovatele (landers), až jich budete mít 0 a pak znovu stisknete Enter. Obrazovka se osidlovateli celá naplní a můžete je prodávat do alelujá. Není to ani tak čít jako spíš chyba v programu.

Všichni hráči **BETRAYAL AT KRONDOR**, pozor. Je zde možnost okamžité teleportace mezi kapitolami! Abyste jí docílili, přepněte se na mapu okolí z ptačího pohledu a držte tyto tři tlačítka: „CTRL“, pravý „SHIFT“ a znak „~“, dokud se neobjeví bedna, do které budete moci zadávat čtyřmístné číselné kódy. Tento čít jsme zkoušeli a fungoval, pokud by vám snad nešel spustit, díváte se pravděpodobně na špatnou mapu. Kódy pro jednotlivé kapitoly jsou (neuspořádaně):

0194
 0680
 2132
 4743
 5052
 6478
 7702
 9216
 9995

CIVILISATION má v sobě zabudován čít! Na hlavní mapě podržte SHIFT napíšete:

„1234567890qwertyuiopasdfghjkl“ (bez uvozovek). Teď uvidíte celou mapu a můžete prodávat zámky svých nepřátel. Funkční tlačítka F7-F10 ukážou další zajímavé informace. Jiné zdroje říkají, že stačí napsat jen „12345678“, aby se čít aktivoval.

Amiga

DEATH MASK, kódy do úrovní:

Level 2 52385
 Level 3 22420
 Level 4 84843
 Level 5 22087
 Level 6 38615
 Level 7 06395
 Level 8 33224
 Level 9 35527
 Level 10 48962
 Level 11 65074
 Level 12 62438
 Level 13 28283
 Level 14 85325
 Level 15 10769
 Level 16 25325

DRAGON STONE, kódy do úrovní:

Level 2 BypvHo-xLB-T5jkbkHN
 Level 3 rMEmyBAL8CTHnwTMHB
 Level 4 BrIAvk2-AtkCo5nwTkHB
 Level 5 ByIAyk3-xLI-T5nTbTac
 Level 6 GrI4yx-HLG-05nTbTac

AGA verze hry **ROAD KILL**:

Traf 0: LQPONTQNJQ
 Traf 1: LQPONRHCNM
 Traf 2: LQPONUPQCK
 Traf 3: LQPONTMBCH



RISE OF THE ROBOTS



DRAGONSTONE

Dopisy čtenářů

Dopisy, moje dopisy. Z výsledků čtenářské ankety ve SCORE 15 vyplývá, že se tato rubrika těší nebývalému ohlasu mezi našimi čtenáři. Se změnami, které toto SCORE provázejí bychom si možná mohli znovu připomenout, jak je dobré rozdělovat dopisy. Takže...

Pokud nám chcete napsat, jak nás máte rádi, jak se máte rádi, jak máte rádi svůj počítač/svoje rodiče/svoji motorovou pilu, udělejte to. Sedněte, vezměte tužku a papír, klávesnici, počítač a tiskárnu, dřívko a hliněnou tabulku, cokoli a napište nám o tom. Na obálku nemusíte psát vůbec nic, my to pochopíme - a zařadíme do rubriky DOPISY ČTENÁŘŮ, pochopitelně.

SCORE vám však poskytuje mnohem širší servis než jen poradnu v otázkách zvrhlých sexuálních orgií a brutality (no dobře, občas máme i dopisy o něčem jiném...). Takže: se zařazením technických parametrů her přímo do tabulek hodnocení se mění rubrika Techbox. Do ní také adresujte veškeré dopisy týkající se technických otázek hardware a software (jak mám zasunout kabel do počítače, kam se strkají ty malé blyštivé placičky, co je to software atd.). Tyto dopisy však nezapomeňte označit výrazným heslem TECHBOX!

Další rubrikou, která doznala dnes, myslíme, velice kladné změny, je dříve nudná rubrika Tipy a Triky. Tato rubrika, která si sice udržel své místo, nicméně ne už tak svůj název, přechází plně pod pravomoc našeho redakčního zástupce něžného pohlaví (což poznáte podle toho, že s sebou nosí o něco méně benzínu do motorové pily než ostatní). Ireně se sželelo všech nešťastníků a ZOUFALCŮ, kteří mají problémy v nejruznějších hrách a stanovila si nelehký úkol jejich problémy vyřešit. Veškeré otázky typu „co mám dělat v DOOMu s tou pistolí, jak rychle zešlím z MAGIC CARPETu, k čemu je ‚spice‘ v DUNE 2“ a další proto směřujte právě sem - do nové rubriky IRENIN KOUTEK ZOUFALCŮ! TIPY A TRIKY nadále zůstávají, avšak omezují se na jedinou stránku, kde se budeme věnovat pouze čítům, figlům a kódům, do her - i nadále nám můžete do této rubriky psát a my vaše příspěvky budeme, spolu s vaším plným jménem uveřejňovat. Tolik protentokrát k organizačním záležitostem, teď už se ale pusťte do dalšího vydání naší rubriky. Ať se vám líbí!

FIDO?

Zajímalo by mě, zde je možné vám napsat jinou cestou než obyčejným dopisem. Mám na mysli třeba Fidonet, protože jsem čerstvým majitelem modemu, či Internet, ke kterému mám taky přístup.

Tak byste se možná mohli trochu zabývat problematikou modemování. Např. vím, že Andrej Anastasov má modem (jak jsme tak listoval konferencemi), ale nevím, jak mu mám napsat.

Petr Misák

Ne pouze Andrej Anastasov, ale i ostatní členové redakce jsou zapojeni do sítě FIDO-NET. Pokud nám kdokoli ze čtenářů chce napsat, má samozřejmě možnost. Otázky okolo her pochopitelně v domácích konferencích GAMING-PC.42, GAMING.42 nebo na mezinárodním GAMING, vy, kdož tyto konference nemáte připojeny, použijte normální USERMAIL.42, USERMAIL.420 nebo prostě Netmail. Jan Eisler má adresu 2:420/24.100, Andrej Anastasov 2:420/29.30, František Fuka 2:420/24.24, Bob Koutský 2:420/24.1... V tomto čísle bohužel nemáme dostatek místa na rozbor modemování, ale přesto: pozdravujeme touto cestou všechny účastníky našich diskusí na FIDU a všem ostatním slibujeme, že se modemem a modemováním budeme ještě hlouběji zabývat v některém z dalších čísel.

UŽ ZASE?

Nedávno se ke mně dostalo jedno z čísel vašeho měsíčníku. Můj spolužák je vaším vášnivým čtenářem a jelikož studuje na výběrové škole, dívám se, že může ve svém oblíbeném časopise trpět články popisující sadistické orgie, které nemají nic společného s ideály humanity.

Víte, před nedávnem si podobné hry hráli jistě i studenti v Bosně a Hercegovině. Nyní je prožívají s tím rozdílem, že nemají tři životy, nýbrž pouze jeden. Myslím si, že nikdo z oněch postižených nebude chtít již nikdy hrát žádnou z vámi recenzovaných násilných her a to ne z důvodu špatné grafiky.

Chtěl bych upozornit, že v kritikách na akční filmy se též neobjevují detaily o nejkrvavějších scénách.

Všem, kterým se podařilo během čtení minulého odstavce probudit ze zlého snu, gratuluji. Zbylým členům redakce je věnována poslední stať mého dopisu.

Vím, že můj pouhou pouhý dopis těžko změní současný stav a styl vašeho časopisu, avšak domnívám se, že psát recenze s citem, bez vykreslení drastických scén (např. zabíjení psů, povaloování uřezaných zamodralých končetin apod.) by bylo více než vhodné.

Děkuji za pochopení mých názorů a těším se nashledanou v lepších dobách.

S pozdravem Petr Adam

Je nám líto, ale už jsme tímhle trochu unavení. Pokud si někdo z našich čtenářů chce dále povídat o násilí a brutalitě v počítačových hrách, ať se laskavě obrátí přímo na tvůrce těchto her, nikoli na redaktory SCORE. V případě zmodralých uřezaných končetin (jde o hru BIO-FORGE, SCORE 16, 90%) se obraťte na firmu ELECTRONIC ARTS, která BIOFORGE v Evropě distribuuje. Adresa je: EA, PO BOX 835, Slough, Berkshire, SL3 8XU, Great Britain.

SV. VALENTÝN A TI DRUZÍ

Poslední dobou se mi začínáte líbit čím dál víc. Je to asi onou tolik prezentovanou změnou stylu. Je možné, že kdyby to nebylo tak nahlas křičeno (vlastně psáno), moc lidí by si toho asi nevšimlo. Nevím jak jiným, ale mě tohle VYHOVUJE. Možná je to mým věkem, kterým se snad již řadím mezi postpubertály, větším vytížením ve škole nebo čímkoliv jiným, ale já nechci být počítačovým bláznem, na kterého si každý ukazuje, jak lze propadnout počítačovým hrám. Chci být normální. Ne uniformní, ale normální. To je to (...).

Ještě bych se rád vrátil k oné normalitě. Pokud kvůli počítačovým hrám zbytečně promarníte jeden rok vešky, nedovedete se bavit o ničem jiném než o DOOMu a politice (to je vlastně to samý), bude asi někde chyba. Chyba tam byla a dá se říci, že se mi ji z velké části podařilo odstranit. Neznamená to, že bych hry nehrál, to proboha ne, ale hraji již méně a více si vybírám. nejvíc hraji MS FLIGHT SIMULATOR a jen občas si přihodím SYSTEM SHOCK, přesto nemohu odolat a musím se vám svěřit se dvěma násilím (DOOMem) prodchnutými věcmi. Tedy: DOOMa jsem poprvé hrál v den svých narozenin, na tom ještě tolik není, ani na tom, že byly dvacáté. Já jsem se ale narodil 14 února. Dovedete si představit lépe prožitý den sv. Valentýna, než do půlnoci vraždit Impy. Já už nyní ano. To druhé, co vzniklo ve stavu, jenž lze jeh stažít nazvat lihuprostý, přikládám jako přílohu dopisu. Pokud vám to bude něco připomínat, zeptejte se nejspíš Lucie:

Snědí mutanti

DOOM je náš
Dělá dobře mně i tobě
Střílej dál
Nebo je po tobě

Level, ten nekončí
Episoda trvá
Jsme strašně krvaví
A ty jsi byla prvá
Pila

DOOM je náš
Už nám dochází náš předěl,
Rozfězáš,
nevím, proč by si se styděl

Tu svou střelbu nezastavíš
DOOM už proudí v tobě,
nesmíš nikdy přestat střílet
Jinak skončíš v hrobě

Level, ten nekončí...

DOOM je náš,
Tuhle místnost zvládneš hravě,
Mutant má
Pěkně velkou díru v hlavě

Level, ten nekončí
Episoda trvá
Jsme strašně krvaví
A ty jsi byla prvá
Brok

Marek Mincberg

Vážně máme ještě něco dodávat?

4 BODY

Jsem vaším pravidelným čtenářem a s vaším časopisem jsem vcelku spokojen, zvláště grafická úprava je na velice vysoké úrovni. Měl bych však na vás několik dotazů:

1. Nemohli byste do každého čísla dát alespoň jednu nebo více krátkých recenzí na C64 a nepsat pořád jen o hrách na CD-ROM. Píšete, že to nemá cenu, ale mnoho čtenářů o to žádá.

2. Myslím, že by neškodilo recenzovat více her pro PC na disketách. Domnívám se totiž, že většina majitelů PC mechaniku CD-ROM nevlastní a tudíž si nemohou kupovat hry na CD. Recenze jsou zajímavé, ale přesto - pokuste se o to.

3. Co takhle ubrat reklamní stránky, jsou totiž zbytečné a zabírají moc místa. SCORE je přece herní časopis a ne žádný inzertní časopis.

4. Co takhle vyhlásit nějakou soutěž?

Jaroslav Černý

1. Ne, nemá to cenu a ne, mnoho čtenářů o to nežádá. Za poslední tři měsíce to bylo tušíme něco okolo třech čtenářů, což vzhledem k počtu obyvatel zase není až tak směrodatné.

2. Jistě by to neškodilo - pokud by takové hry byly. Ve SCORE recenzujeme všechny hry, které se na našem trhu objeví a ne naší vinou jsou tyto hry většinou pro PC CD-ROM. Je jisté, že někteří majitelé PC nevlastní mechaniku CD-ROM, ale o tom, zdali je to většina bychom mohli silně polemizovat. Mimo to - kdo chce udržet alespoň trochu krok s vývojem her, nemá jinou možnost než CD-ROM mechaniku koupit. Vzhledem k velice příznivé ceně Double-speed mechanik (okolo 3.000) to rozhodně není nic nemožného.

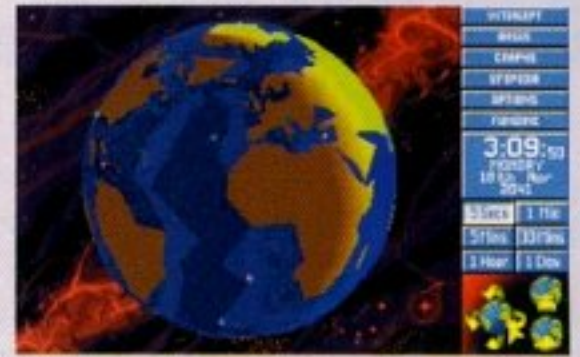
CHYBA?

Chtěl bych vědět, proč je X-COM: TERROR FROM THE DEEP hra měsíce a DUNE 2, která je lepší hra měsíce není.

	X-COM: TFTD	DUNE 2
SCORE:	91%	91%
originalita:	60%	90%
atmosféra:	95%	95%
grafika:	85%	90%
zvuk:	90%	80%

John Clage

Protože DUNE 2 byla v rubrice klasika, je klasika a bude klasika. A nevyšla v MĚSÍCI, ve kterém vyšlo SCORE a jeho hra MĚSÍCE: X-COM: Terror From The Deep!



3. Ne, to nám nepřipadá jako dobrý nápad (z nějakého důvodu ještě pořád potřebujeme takové ty malé barevně potištěné papírky)

4. Kdo vynechal naši anketu ve SCORE 15 a nevyhrál jednu z našich senzačních cen, jistě bude mít v následujících měsících možnost účastnit se spousty zajímavých soutěží, nejen v časopise SCORE.

NAŠE ORGIE ŽIVĚ

Nemohli byste mi dát vědět, až budete příště pořádat nějaké ty sexuální orgie, o kterých se pan Uhér tolik rozepisuje?

Dušan Pavlíček

Ale samozřejmě. Orgie se konají každý sudý čtvrtek v krčském lesíku, vstupné je 110 Kč a kopyta se kontrolují!

ROMANTIKA A ALKOHOL

Během dlouhých chvil strávených nad stránkami všech výtisků SCORE jsem si uvědomil, že tento časopis je vlastně opravdu časopisem životního stylu. Je daleko lepší než například BRAVO o kterém reklamy vehementně tvrdí, že je nejlepší, avšak kdyby si měl kdokoli z naší třídy vybrat, zřejmě sáhne po SCORE, soudě už podle toho, že většina z nás má doma počítač a raději si přečte recenzi na SYSTEM SHOCK než nudný článek o zamilované dvojici. Nechci nijak narážet na romantiku, sám jsem za romantika považován, ale je rozdíl mezi svižně napsaným článkem, kde není všechno černé a bílé, všechno má své pro a proti.

Byl jsem velice na rozpacích po přečtení článku „Konec pařanů v Čechách“ - nejdříve jsem si myslel, že to byl vtip, jenže kdo by vtipu věnoval celou stránku je buď velice majetný, anebo touží po úplné bombě, která by přilákala hodně čtenářů. Vlastně to byl celkem dobrý tah, protože kdyby se někdo z brněnských alkoholiků dozvěděl o „několikaměsíční pařbě za cca 1500“, stala by se firma VISION druhotně platebně neschopná. Na vysvětlenou bych měl uvést, že pařba je v brněnském „hantecu“ něco jako flám. Zaráží vás, že vám to říká ostravák, nebojte se, o Brně leccos z vlastních zkušeností vím.

Marcel Zachveja

Pokud jde o BRAVO, nemysleme si, že bychom si s tímto časopisem měli konkurovat. Oba časopisy jsou zaměřeny na odlišné zájmové skupiny, které se sice mírně prolínají, avšak to neznamená, bychom si měli či snad chtěli konkurovat. Proto asi nebudeme zavádět nové rubriky jako třeba „Láska, sex a motorové pily“ a nebudeme čekat, že se v časopise BRAVO objeví článek o problémech moderního nebo vyrábění bootovacích disket. Všechno má svoje místo.

Pokud jde o „pařbu“, můžeme všechny naše mimopražské čtenáře ujistit, že u nás znamená totéž co v Brně, Ostravě či Bratislavě a že s ní, v její aromaticko-uhlovodíkové podobě, máme také svoje zkušenosti, které však rozhodně NEPATŘÍ do SCORE.

V FOR DEFEAT

Listoval jsem staršími časopisy a v nabídce her jsme našel hru V FOR VICTORY. Předpokládám, že ta hra je podle mého oblíbeného seriálu V jako vítězství, který běžel na ČTI. Chtěl bych vědět, jaký je to žánr a styl.

Andy

V FOR VICTORY není hra podle oblíbeného TV seriálu, ale strategická, válečná hra z druhé světové války. Škoda. Jinak je ale docela dobrá. (pro doplnění - podle TV seriálu „V jako vítězství“ existuje hra V - THE GAME pro ZX Spectrum, a možná i pro další počítače, od OCEANu. Žánr a styl této hry se dá jen těžko vyjádřit pár slovy, ale je to něco jako velmi akční adventure, respektive „střílečku“ s prvky jakési adventure... J. H.)

KOREKTNOST

Mám dotaz týkající se korektnosti vašeho časopisu. Ve SCORE 14 jste uvedli recenzi na hru DESCENT. Napsali jste, že k vám dorazila plná verze. Bohužel obrázky k článku přiložené byly z verze sharewarové. Ani jeden nebyl z pozdějšího levelu než ze sedmého. To by ještě nebyl důvod, ale i mapa je v kompletní verzi jinak zpracovaná, písmo je tam jiné a legenda k mapě se neshoduje. Dále jste napsali, že DESCENT se nedá v průběhu hry uložit, což není žádná pravda. DESCENT se v průběhu hry dá uložit a neobjevíte se na začátku levelu, ale přesně na stejném místě kde jste si hru uložili.

Ondřej Novák

Ano, obrázky byly z sharewarové verze - proč to ostatně popírat. Měli jsme je a použili jsme je! Nicméně - k recenzi jsme samozřejmě používali plnou verzi hry, to nemá s obrázky nic společného. Pokud jde o ukládání pozice, jelikož se jednalo o trochu „veselejší“ recenzi, vynechali jsme jeden podstatný detail - pasáž o Automatickém Berserku a neukládání, byla věnována síťové hře, ve které se pozice ukládá skutečně nedá!

ČEKÁNÍ NA DM 2

(...) Nechci vás otravovat dlouhým dopisem, ale mám jednu výtku. Ve vašem žebříčku her máte na 1. místě „Čekání na DUNGEON MASTER 2“ (čekání na PC verzi). Mám anglický časopis na AMIGU a tam již tuto hru nabízejí asi tak měsíc, mimochodem nabízejí i SIMON THE SORCERER 2, obě dvě hry ve verzi pro AMIGU 1200. No nevím, co je na tom pravdy, ale co kdyby vyšla verze DM 2 na AMIGU dříve než na PC. Co byste dělali? Čekali byste na PC verzi anebo zrecenzovali AMIGA verzi? Snad je jedno, na který počítač hra vyjde dříve, když se na hru těším a chci si ji zahrát, nebudu přeci vybírat podle počítače! Co když vyjde DM 2 až za rok po AMIZE, budete čekat?

Jan Berný, Pavel Kosík

Jistě, britské distribuční firmy samozřejmě nabízejí hry jako DM 2 či SIMON THE SORCERER 2 a je to jistě po-

těšitelný skutek. To ovšem nic nemění na tom, že ani jedna z těchto her ještě nevyšla ani pro AMIGU, ani PC - je to jen obchodní tah směřující k přidání co největšího počtu zákazníků. To ovšem není specifikum pouze britských časopisů - kdo hledá, najde názvy dosud nevydaných her i v domácích nabídkách her. Ale budme upřímní - ne vždy jsou distribuční firmy motivovány pouze touhou „přijít s něčím dřív než ti druzí“. Někdy nabízejí ještě nevydané hry v dobré víře, že tyto hry v nejbližší době skutečně vyjdou - odložením termínu ze strany výrobců pak trpí nejen hráči, ale i distribuční firmy samotné.

Pokud jde o neočekávanější hru v dějinách SCORE máte pravdu - je lhostejné, jestli vyjde dříve pro AMIGU nebo PC (pro zajímavost, originální DUNGEON MASTER vyšel jako první pro ATARI ST). Bohužel, většina čtenářů se musí ještě řídit podle zastaralého kritéria vybrání her podle počítače, který zrovna vlastní. A mimochodem, hra DUNGEON MASTER II vyšla již o vánocích roku 1994. Malinký problém byl v tom, že vyšla jen v Japonsku, a jen pro SEGA MEGA-CD. A máte pravdu - tuhle verzi jsme ve SCORE nerezencovali. Asi proto, že by si ji nikdo nemohl zahrát!

DALŠÍ SOUTĚŽ - ADDICT

Poslat vám jen anketní lístek se mi zdálo příliš neosobní. Rozhodl jsem se vám tedy zaslat dopis-drogu (spojitost hledejte pouze a jen v povzbuzujících účincích).

SCORE se mi jeví jako velmi profesionální časopis, a to po (na) všech stránkách. Kvalita roste s každým vydaným číslem, ale přesto si myslím, že ve SCORE něco chybí. To něco je soutěž, ale ne lečjaká. Ty, které bývaly v předešlých číslech, s cenami...no comment, mi opravdu nestály za to, takže zkuste něco vymyslet.

Lukáš Kotterba

Soutěže v minulém ročníku nebyly nikterak seznační, o tom není pochyb, ale bylo to hezké zahřívací kolo. Teď už tedy víme, že o reklamní trička, lízátko a hrníčky není zájem - co se dá dělat. Poslední, relativně zajímavou „soutěž“, byla naše anketa ve SCORE 15, avšak tam její výsledky nezáležely na dovednostech či znalostech, ale na štěstí. Je více než pravděpodobné, že v soutěžích budeme pokračovat, ale ceny tentokrát zvolíme prozaičtější - hry!

Nicméně, kdo si nechce vyzkoušet svoje znalosti v odpovídání otázek, bude mít tu nejlepší možnost praktického zúčastnění svých herních dovedností - 1. a 2. 7. 1995 se v Zámberku, u příležitosti konání prvního ročníku mistriho RODEO SHOW uskuteční i počítačová soutěž, jejímž spoluorganizátorem je redakce časopisu SCORE - sem můžete přijet, zahrát si některou ze známých počítačových her a budete-li mít štěstí, čeká na vás některá ze zajímavých cen (1. cena je počítač PC 486 DX2/66 MHz, pro další jsou připraveny nejrůznější hry a doplňky k počítači) - sledujte inzerci na jiném místě SCORE. Dodáváme, že tato akce není a nebude jediná, kterou pro vaše obveselení v budoucnu připravíme. Teď už si ale raději sežeňte jízdenku!

SCORE

Hudební scéna

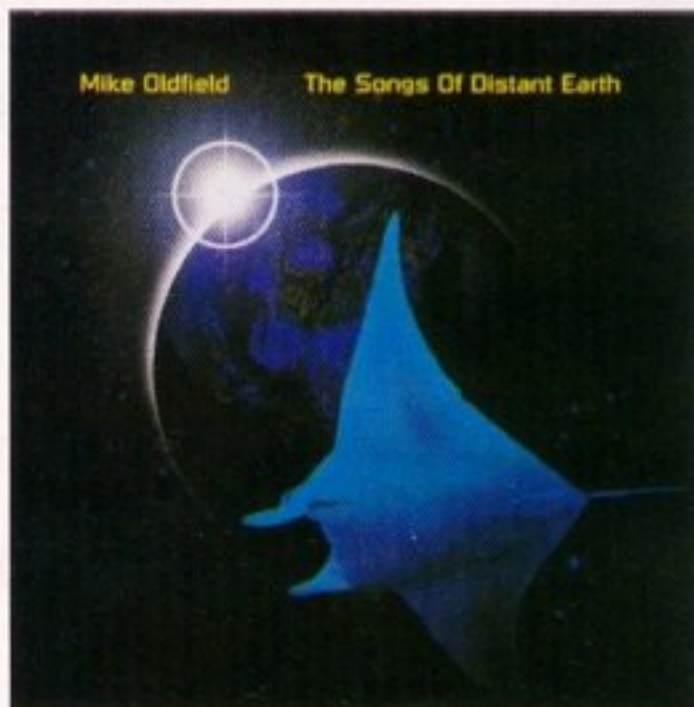
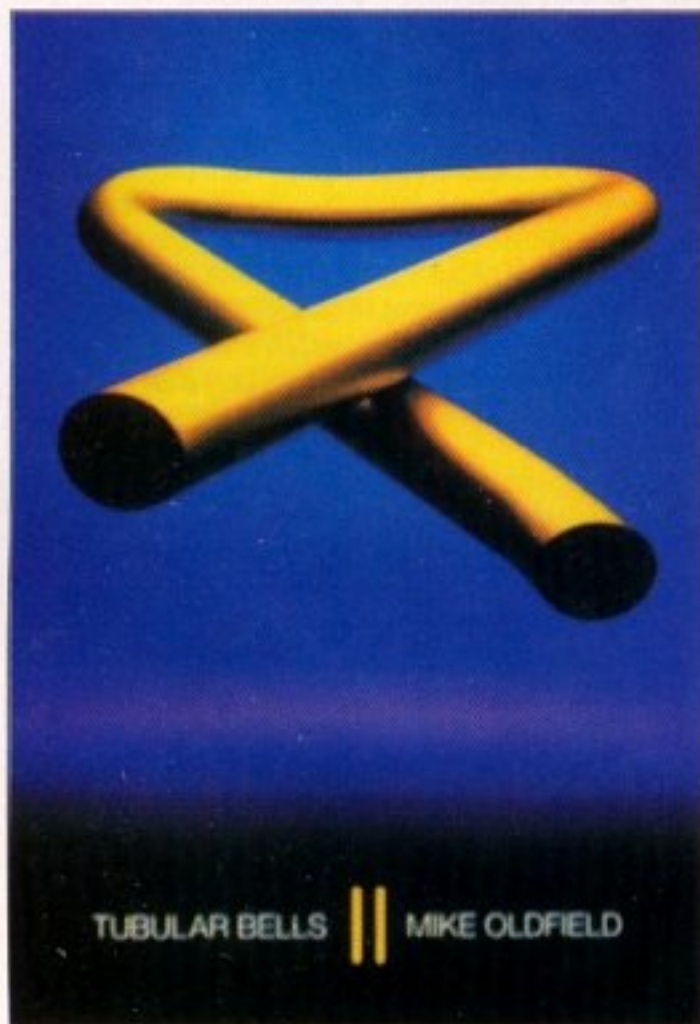
Mike Oldfield

V současné době je trh zaplaven strašlivou spoustou titulů. Někdo sáhne po technu, jiný po trash metalu, další si koupí Collinse. Stále existují zajímavé, pěkné a originální tituly, za které není škoda dát čtyři sta Kč (byly doby, kdy jsme kupovali kazety za stovku). Rád bych proto aspoň některým z vás usnadnil tímto způsobem volbu.

Mike Oldfield působí na hudebním poli už přece jen nějaký ten pátek. Jeho vůbec nejstarší dílo nese název Tubular Bells a vydáno bylo známou společností Virgin Records v roce 1973. Již zde se setkáváme s nenapodobitelným stylem, který se objevuje prakticky ve veškeré další Oldfieldově tvorbě. Dominují kytary (jen na první straně je použito šest druhů), občas se ozývá sbor. Zajímavá je například na druhé straně použitá „guitar sounding like bagpipes“, tedy kytara zvučící jako dudy, dvanáctistrunná kytara a několik druhů varhan. T. Bells jsou ukončeny zajímavou country melodií hranou na banjo, která je v trochu jiném kabátě použita i v pokračování této desky. Dalším důležitým titulem je Ommadawn (Virgin Records 1975). Podobně jako T. Bells je rozdělen na dvě části (Ommadawn parts 1 a 2). Celkově je však mnohem melodičtější a lepší. Sbor je zde použit častěji a již tak dost široká škála nástrojů je ještě rozšířena. Za naprosto geniální považují pasáže hranou flétnou. Na druhé straně po instrumentální části přichází krátká a celkem zajímavá píseň, kde se zajímavě prolínají mužský a dětský sbor.

V krátké době po sobě vychází alba Incantations a Platinum (Virgin Records 1978 a 79). Incantations jsou osmdesátiminutový gigant rozdělený do čtyř částí (všechny kolem dvaceti minut) a odpovídají standardu, připomínají však spíše Ommadawn než T. Bells vzhledem k větší melodičnosti. Vyskytuje se zde mnoho pěkných pasáží, obzvláště třetí část je výborná. Platinum naopak obsahuje osm kratších skladeb a poprvé se zde objevují slova (v podání Wendy Roberts).

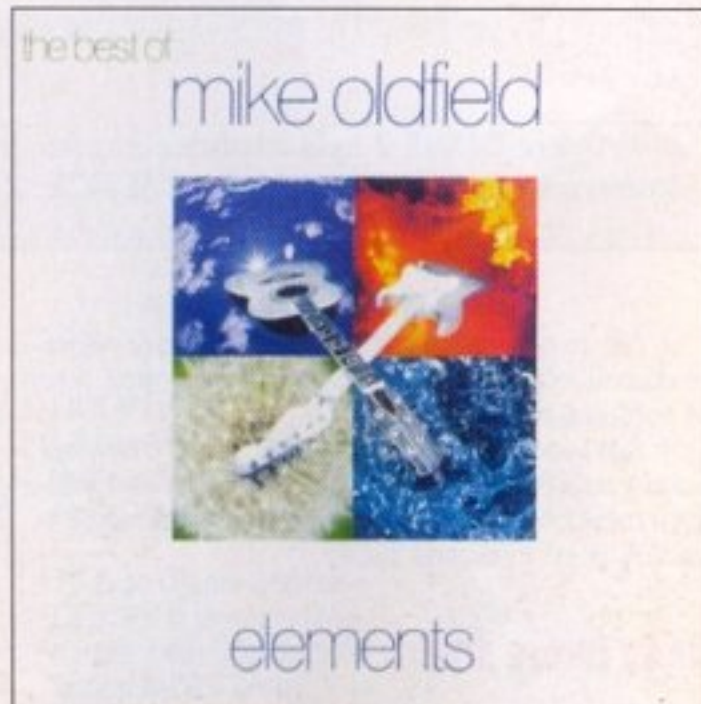
V roce 1983 vznikají Crises (opět Virgin Records). Po nádherné stejnojmenné instrumentální skladbě



následuje pět písní, kde uslyšíme například Jona Andersona nebo Maggie Reilly. Píseň „In high places“, kterou Oldfield složil ve spolupráci s J. Andersonem, leaderem skvělých YES, je skutečně fantastická a jako jedna z mála se může rovnat s ostatními instrumentálními skladbami. Ostatní zpívané skladby totiž, což je zvláštní, nedosahují zdaleka takových kvalit. Důkazem toho je například album Islands (pro změnu Virgin Records, rok 1987), kde po instr. Wind Chimes působí druhá strana spíše jako špatný vtip, výjimkou je snad píseň Magic Touch (zpěv Jim Price).

Islands zahrnují již zmíněnou skladbu Wind Chimes (part 1 a 2) a pět dalších písní, nazpívaných pochybnými charaktery jako Bonnie Tyler (zpěv je vskutku příšerný) nebo Kevin Ayers. Celkově je album tak trochu zklamání a nebyť celkem ucházejících Wind Chimes, byl by to brak. Vraťme se ale do roku 1984, kdy vychází album Discovery (je to už trapné - Virgin Records). Písně, kterých je zde osm, pokud počítáme i instrumentální THE LAKE, zpívají střídavě Maggie Reilly a Barry Palmer. M. Reilly jsme mohli slyšet na Crises („Moonlight Shadow“ a „Foreign Affair“) a spolu s Jonem Andersonem se objevuje v písních, které se jako jediné mohou rovnat s instrumentálními klasikami. Skladby na Discovery jsou však nesrovnatelně lepší než podezřelé záležitosti na Islands, proto stojí za to si album koupit a poslechnout. Po dvou letech vydává Virgin Records další věc - Amarok, který považuji za velice pozoruhodný; jeho hudba zde nabývá zcela nových rozměrů. Zajímavé jsou jako vždy nástroje, proto uvedu aspoň některé: kartáček na zuby a zub, sklenice vody, židle, kladivo a kýbl, sklo, dveře (!), lžice, nářadí modelářů letadélek. Kromě toho samozřejmě uslyšíme klasické nástroje jako sitaru, dvanáctistrunnou kytaru, banjo a několik (asi deset) dalších druhů kytary. Sbor se ozývá velice často a vůbec to není na škodu. Kromě toho není Amarok rozdělen na jednotlivé pasáže, ale je to jedna velká skladba a vynikající dílo, které rozhodně stojí za poslech.

V roce 1990 se objevují Tubular Bells II (tentokrát Warner Music). V podstatě se od svého předchůdce příliš neliší, autor však užil nových nástrojů. Zajímavou přehlídkou použitých instrumentů je skladba THE BELL, kde se postupně přidávají jednotlivé nástroje, přičemž jsou „představovány“. T. Bells II přímo vybízí ke srovnání s prvním dílem. Rozsoudit je je však těžké. Ani po kratší duševní sebetřízni nejsem schopen určit, který díl je lepší, nechám to na vás.



Konečně se dostáváme k nejnovějším Songs of Distant Earth (Warner Music 1994). „Písně ze vzdálené země“ jsou opět něco zcela nového. Nepřipomínají totiž žádné z Oldfieldových děl, přesto však mají svou osobitou krásu. Mezi klasickými nástroji můžeme rozeznat elektronické prvky. Povšiml jsem si, že některé pasáže (např. „Lament for Atlantis“) vzdáleně připomínají Enigm 2 - Cross of Changes, což ale v žádném případě nevdá, spíše naopak.

Songs of Distant Earth jsou zcela netradičně rozčleněny na sedmáct krátkých skladeb, které na sebe ale přímo navazují, takže působí jako celek. Zhodnotit objektivně toto album prakticky není možné, záleží na každém, jak přijme nový styl. Songs of D. Earth považuji za vrchol Oldfieldovy tvorby a ačkoli si je necením tak jako Amaroku, jistě jsou povinností pro každého příznivce tohoto skladatele. Mohli byste se zeptat, co je vlastně na Miku Oldfieldovi tak skvělé. Kdybych pominul existenci nazpívaných skladeb, odpověď by byla všechno, byla by to však odpověď poněkud nedostačující. Jestli se někomu Oldfield zalíbí, záleží hlavně na vkusu. Znám lidi, kteří poslouchají techno nebo dokonce metal a zároveň se jim líbí i Oldfield. Snad je to líbivými melodiemi, snad je to mistrným kombinováním nástrojů, často netradičních (viz Amarok). Poslechněte a posuďte sami.

Na závěr přehled děl M. Oldfielda. Vynechal jsem výběry (např. Elements), po názvu následuje firma a rok vydání:

Tubular Bells	(Virgin Records 1973)
Hergest Ridge	(Virgin R. 1974)
Ommadawn	(Virgin R. 1975)
Incantations	(Virgin R. 1978)
Platinum	(Virgin R. 1979)
Music Wonderland	(Virgin R. 1980)
QE2	(Virgin R. 1982)
Five Miles Out	(Virgin R. 1982)
Crises	(Virgin R. 1983)
Earth moving	(Virgin R. 1984)
Discovery	(Virgin R. 1984)
Islands	(Virgin R. 1987)
Amarok	(Virgin R. 1990)
Heavens Open	(Virgin R. 1991)
Tubular Bells II	(Warner Music 1992)
Songs of Dist. Earth	(Warner Music 1994)

Filmová scéna

TANK GIRL

Režie: Rachel Talalayová
Hrají: Lori Pettyová, Malcolm McDowell, Naomi Wattsová, Ice-T

Rok 2030. Většinu Země pokrývají pouště (nějaké povědomé, co?). Nejdražším zbožím se stala voda (ještě povědomější, co?). Její poslední zásoby vlastní zlá Vodní společnost, vedená zlým

Malcolmem McDowellem, který spřádá své zlé plány za pomoci svých zlých poskoků (opravdu je to všechno nějak hodně, hodně povědomé). Proti němu stojí obyčejná dvaadvacetiletá Tank girl - vlastně, co to povídám? Tank Girl určitě není obyčejná. Je sprostá jak latrina, pije, nosí kanady, její milenec je zmutovaný klokan a její nejlepší kamarád je tank. Nejdřív se objevila v undergroundovém comicsu, který u nás (a ostatně ve většině světa) málokdo zná, což je možná dobře. Pokud totiž comics Tank Girl náhodou znáte, v žádném případě na film Tank Girl nechoďte! Bylo by vám z něj jenom smutno.

Naopak pokud patříte k té drtivé většině lidí, která původní comics nezná, je vám pod dvacet let (nebo máte HODNĚ zastydlou pubertu) a smyslem vašeho života je spatřit, jak vypadá Ice-T v roli zmutovaného klokana a Iggy Pop v roli šupinatého zákazníka nevěstince, je Tanková holka ideální film pro vás. Děj zběsile uhání v rytmu metalu a rapu, napříč pouští, do malé chaloupky, do dolů, do továrny, zase do pouště, nasednout do tanku, nasednout do tryskáče, zase někam jedeme, dáme si malý taneční výstup, a znovu do tanku, trocha paraglidingu se samopalem v ruce, a hurá na hlavního padoucha - ovšem pozor, má holografickou hlavu! Prostě - je to o něco méně dětské než Želvy ninja, o něco dětinštější než Streetfighter a místy je to zábavné (jestli jsem psal, že při návštěvě Streetfightera máte nechat doma mozek, nevím co bych měl napsat o Tankové holce). Pokud ale chcete zažít při tomhle veledíle zaručenou zábavu, vezměte s sebou do kina svou osmdesátiletou babičku (namluvíte jí třeba, že je to pokračování Čtyř z tanku a psa) a sledujte její reakce.



Tak tohle je TANK GIRL. Už víte, co to znamená „děvče jako řemen,,?



„Kam jsi mi schoval dceru, pacholku?“ Jeff Goldblum právě objevil maniakovu SKRYŠ

SKRYŠ (HIDEAWAY)

Režie: Brett Leonard
Hrají: Jeff Goldblum, Christine Lahtiová, Alicia Silverstoneová, Jeremy Sisto

Dean R. Koontz je úspěšný autor thrillerů a v červnu by se měly v našich kinech objevit filmové verze hned dvou jeho knih. Jednak neuvěřitelně blbý film Pronásledovatelé, jednak Skryš, jejíž zfilmování dopadlo podstatně lépe.

Režiroval ji Brett Leonard, který před pár lety natočil Trávníkáře. Nevím, nakolik se jeho nový film drží své knižní předlohy (protože jsem ji já ignorant nečetl), ale Trávníkář měl s povídkou Stephena Kinga společný jenom název. Každopádně, Skryš svým dějem ze všeho nejvíc připomíná právě něco z Kingovy dílny - je to příběh Hatche Harrisona (Jeff Goldblum z Mouchy a Jurského parku), který klinicky zemře a po dvou hodinách je šťastnou náhodou oživen. Pokud jste někdy slyšeli o jistém panu Moodym a „životě po smrti“, tak vás nepřekvapí, že se Hatch v „zemi mrtvých“ setká s duší své mrtvé dcery, letí tunelem k bílému světlu, pocítí nevýslovné štěstí a tak podobně... Těsně předtím, než se vrátí do našeho světa, vstoupí do něj „světlá bytost“ (tak je to napsáno v titulcích, zřejmě proto, aby se nenaštvali věřící). Proč to světlá bytost provedla? Nějakou dobu před Hatchem totiž do světa mrtvých vstoupil satanista Vassago. Také dočasně. A také do něj někdo vstoupil - tentokrát „temná bytost“ (tak je to napsáno v titulcích, zřejmě proto, aby se nenaštvali satanisti). A teď si to ty dvě bytosti chtějí spolu vyřídit v našem světě. Aby to bylo ještě komplikovanější, Hatch a Vassago spolu získají částečné psychické spojení, takže občas může jeden vidět očima druhého. Vassago je navíc kromě satanisty taky šilenec a brutální vrah a aby to bylo JESTĚ KOMPLIKOVANĚJŠÍ, má spadeno na Hatchovu manželku a starší dceru (Alicia Silverstoneová, kterou znáte buď z filmu Osudný omyl nebo z videoklipů skupiny Aerosmith). Nakonec se všichni sejdou ve Vassagově úkrytu pod starou

horskou dráhou, kde z obou hlavních hrdinů vyletí „bytosti“ (hodná je tradičně modrá, zlá tradičně červená) a začnou se dít věci...

Skryš rozhodně není žádný revoluční film, ale je to solidně odvedené řemeslo, u kterého se možná se slabší povahy budou možná doopravdy bát. Pro lidi od počítačů je navíc zajímavé podívat se, jak Hollywood zase pokročil v oblasti triků - celá říše mrtvých i obě „bytosti“ jsou vytvořeny počítačovou grafikou. A poučení si můžete odnést možná i co se týče hudebního doprovodu - zatímco „dobro“ je doprovázeno chorály Trevora Jonese, scény satanisty Vassaga jsou podmalovány téměř výhradně skladbami od Front Line Assembly - já jsem si vždycky říkal, že Leeb a Fulber nemůžou být z tohoto světa...

František Fuka

Foto Cinema

vize

SCORE 18 v obrazech

EARTHSIEGE: DATA DISK - Pokud jste našli zalíbení ve vynikajícím roboticko-futuristickém simulátoru EARTH-SIEGE, nepochybně vás potěší datadisk, který slibuje mnohonásobně zdokonalenou grafiku, nové mise a silnější a smrtelnější roboty a zbraně! **ACES OF THE DEEP** - Rozšíření v podobě datadisku čeká i další hit - AOTD, ponorkový simulátor z druhé světové války. Recenze se dočkáte v příštím SCORE. **MAGIC CARPET** - pokud máte pocit, že je MAGIC CARPET příliš náročná hra, nezapomínejte a vydržte do příštího čísla, kde vám přineseme pokračování rozboru strategie na tuto geniální hru. **COMMAND & CONQUER** - Další z velkých projektů firmy VIRGIN by teoreticky měl vyjít tak, abychom vám v příštím SCORE mohli přinést recenzi, ale v tomto případě jistě není na místě zbytečná euforie. Uvidíme. **TEARS** - O tomto nadějném projektu firmy HOLOMAGIC, chystané kombinaci středověké adventure s fatasy RPG v SVGA rozlišení si v příštím čísle povíme něco více než dnes. A připravte se, že BUDETE překvapeni!



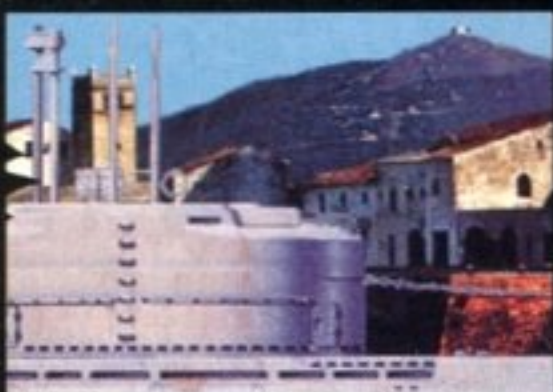
EARTHSIEGE: DATA DISK



EARTHSIEGE: DATA DISK



MAGIC CARPET



ACES OF THE DEEP



COMMAND & CONQUER



COMMAND & CONQUER



TEARS



LAST DYNASTY



LAST DYNASTY

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov

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

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel.: (02) 32 29 60
fax: (02) 32 28 74

Grafická úprava a sazba:
electro genetik

Jakub Červinka
Jan Hanousek
Lukáš Hoyer
Maxim Krušina
Lukáš Ladra

Jazyková úprava:
Andrea Pavelková

Osvit:
AMOS

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce a inzerce:
Pavel Šinagl
tel.: (02) 311 88 52
fax.: (02) 32 28 74

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: (095) 62 28 435

Cena výtisku:
36 Kč; 45 Sk

Předplatné:
Roční předplatné SCORE činí 432 Kč. Objednává se zaplacením složenkou typu C na adresu: SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenkou uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně.

ISSN 1210-7522

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvem pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994

Podávání novinových zásilek povoleno Východoslovenským riaditeľstvom pošt Košice, č. j. 518-OPČ-1995 zo dňa 14. 2. 1995 pre firmu KON TIKI Košice

1. až 2. července 1995
Žamberk - sportovní areál Kotel

RODEO SHOW



Přehled akcí:

Rodeo v aréně
Country jarmark
Vystoupení country kapel
Večerní programy
Automobily OFF ROAD
Sjezd příznivců Harley Davidson
Historické automobily
Paintball

Soutěž v počítačových hrách!

DROGY NE...



MARK/BEDO

Máš svobodu naložit se svým životem podle svého.
Dokážeš-li být sám sebou, nikdo tě o ni nemůže připravit.
Pokud to nebudeš ty sám

...a drogy.



O POMOC NEBO RADU VOLEJTE DENNĚ OD 9⁰⁰ DO 19⁰⁰
DROP IN - (02) 265730 K CENTRUM - (02) 375282

www.oldgames.sk