

PRŮVODCE HERNÍM TRHEM ♦ ČÍSLO 1 ♦ 24. LEDNĚ 1995 ♦ 30 Kč / 40 SK

LEVEL

PC ♦ AMIGA ♦ ATARI ♦ 3DO ♦ SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY



popron
multimedia

POP RON MEGASTORE
JUNGMANNOVA 30, PRAHA 1

CD - ROM
GAMES
PC
MAC



FIFA SOCCER EA
0135-7 (DISK-BOX)

1540,-



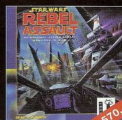
DOOM II
0133-7

1580,-



THEME PARK
0140-7

760,-



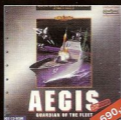
STAR WARS
REBEL ASSAULT
0068-7

1580,-



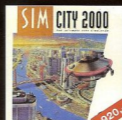
TFX
0078-7

760,-



AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET
0005-7

690,-



SIMCITY 2000
0146-7

920,-



WING COMMANDER ARMADA
0142-7

1580,-



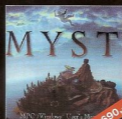
MEGARACE
0051-7

690,-



BATTLE ISLE 2
0011-7

720,-



MYST
0060-7

690,-



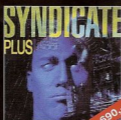
RAVENLOFT
0067-7

690,-



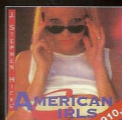
MAD DOG II THE LOST GOLD
0046-7

750,-



SYNDICATE PLUS
0076-7

690,-



AMERICAN GIRLS
0007-7

910,-



SEA WOLF
0147-7

760,-

Katalog k dispozici!

Uvedené ceny jsou maloobchodní včetně DPH. Slevy pro distributory.

49 950,-



Popron Multimedia PC - Standard Model 1 Desktop
M/B 486 green VLB + AMD 486 DX2-66, 4MB RAM, HDD CONNER 420,
FDD 3,5" 1,44 MB, Grafická karta S-VGA Cirrus Logic 5428 VL 1MB,
Klávesnice US, Color monitor TRL 15", Myš s podložkou,
Software MS-DOS 6.22, Windows for Workgroups 3.11CZ včetně instalačních disket

Vážení přátelé,

asi Vás překvapilo, že vydavatelství PCP s Levelem vůbec začalo. Bude to konkurence Excaliburu nebo si budou pomáhat? Na to Vám odpovím jasně: bude to KONKURENCE se vším všudy, avšak obě časopisy se vzájemně nebudou bojovat a nebudou si dělat naschvály. Některé činnosti, které se jevi vhodné centralizovat, jako např. inzercce, tiskárna, distribuce atp. zajišťuje pro Level i pro Excalibur vydavatelství PCP. Ovšem získávání materiálů do časopisů, jejich zpracování, výzvedné služby atp. si zajišťují redakce samy. A hlavně: redakce jsou ODDĚLENÉ. Z toho plyne, že obsah, struktura i styl Levelu a Excaliburu nebudou totožné. Kdo bude určovat, jak bude ten který časopis lepší, čtenější, prodivnější? Ne přeci Vy, jejich možní čtenáři!

A proč tedy Level? Jsem přesvědčen, že konkurence je pro sportovníce prospěšná a že Level konečně tu správnou konkurenci vytvoří. Level má všechny předpoklady, aby vycházel pravidelně a čerstvě. Zrušený start multibého čísla (všechny tiskárny obsazeny) ukazuje, že to myslíme s aktualitou obsahu vážně. Na letošní rok máme s tiskárnou podepsán závazný harmonogram, takže vězte, že jednotlivá čísla Levelu můžete začít sbírat vždy od 28. dne v měsíci kromě června (vyjde 26,6) a zaří (vyjde 25,9). Předplátcům bude Level odeslán nejpozději 100 hodin před začátkem prodeje, takže ho budou mít dříve. Možná, že si říkáte: „to mi nevalí, já si počkám“. Dobrá, pak Vás možná přivede šlácha 25% na číslo (Level Vás pak vyjde na 22,50 Kč), superslevy (žít 200 Kč na hru) u firmy Games World.

A nyní trocha humoru. Na závěr bych si dovolil zcela nezapjatě doplnit Beasta v tom, že Level Vám přinese na tvář úsměv i tehdy, když se Vám nebude líbit. Je prostě takový. A ještě něco pro vousiče: Nemějte se pod vossy, jinak Vám to zůstane. Na konec ještě otázka, spojená se soužitím o body: Je lepší Excalibur, Level nebo ten třetí tam vzadu? Správnou odpověď Vám neprozradím. Kritéria pro vyhodnocení: Kdo typoval Excalibur, získává -1 bod, kdo toho vzadu, tak -10 bodů, a kdo Level, získává 5 bodů. Kdo získal nejvíce bodů, tak vyhrává.

MARKIN LUDVIK, vydavatel

Vážení a milí,

možná se někteří z vás diví, co se jim to dostalo do ruky, možná nevěříte svým očím co se to děje, ani nevěříte svým rukám, co to drží. Nebojte se, ale není to Fata morgána, přínámk šlístevní ani žádný trůn a klam, je to prostě Level. Číslo, které držíte v ruce, mělo být již druhým v pořadí, ale co se stalo. Level 0, který měl vyjít v prosinci na Excalibur show, se rozhodl zřít vlnou tiskárny, a tak by ani nemělo smysl, když by vyšel až v lednu, čímž by hry v něm uvedené byly mírně zastaralé a zasmradlé. (My se řídíme heslem, že ryba, host a hra začínají třetí den smrdět.) Proto jsme se rozhodli, že nulté číslo vypusíme a začneme hned jedničkou na nový rok.

Nejprve bych rád napsal několik slov ohledně toho, co předcházelo vzniku Levelu. Vydavatel Excaliburu dostal vcelku zajímavý nápad, který spovčel v tom, že by prostě a jednoduše vydal ještě jeden herní časopis. Zpočátku se nám to vůbec nezdálo a myslíme jsme si o něm různé věci, ale nakonec jsme souhlasili a tak vznikl Level. Vše začátko vznikl



Malé Beasťátko.

kal Level pod jiným pracovním názvem, ale tento nápad se dlouho neobíhal, protože člověk, podle něhož se časopis měl jmenovat, začal protestovat (ani se mu nedivil). Po několika dalších změnách se název ustálil na Levelu, který nyní držíte v ruce. (Popřipadá lež na stole, nebo ho držíte jen v jedné ruce, ale nechtejte mě za slovo.)

Jestliže se někdo z vás podivuje nad tím, že v Levelu našel jména, která viděl již v Excaliburu, tak se ani divit nemusí. Pro toho, kdo si toto ještě neví, tak jsou to Silver a Já. OP, který psal občas do Excaliburu navody pod touto zkratkou, změnil jméno na Dražena.

Level není nic společného s loňskou emigrací ICEho a Andrewa (jediné snad tu přeměně člověk, ale o rok později) ani s nedávným únikem Napoleona a spol. a si ničím jiným. Všechny můžu ubežet v tom, že jsme neudělali nic podobného, jako již zmíněni, ale založili jsme časopis na návrh vydavatele Excaliburu.

Level a Excalibur si budou tedy v jistých věcech pomáhat a podporovat se. Tomu, komu vadily v Excaliburu poznamky -ml-, tak opět smůla, protože se budou konat i v Levelu, protože, jak jsem již psal, tak se vydavatel neměnil (ale ano, změnil jsem -ml-). Dál bych rád napsal několik řádek ohledně toho, jaké bude celkové pojetí Levelu oproti Excaliburu a jiným časopisům. Jaki že bude odlišnost Levelu oproti Excaliburu? Každý, kdo nšký Excalibur čelí, si jistě všiml dvou velkých rozdílů ve stylu psaní mezi redaktoři. Jeden ze stylů je styl Tv. Haqueľovský, který bude nyní převládat v Excaliburu a druhým ze stylů je ten, kterým píše Silver a Já (Beast). Na druhém ze jmenovaných stylů bude založen Level. Závisí tedy na vás, který ze stylů se vám zamlouví více (jste si styly stroby, nebo ten náš, ve kterém si užijete humoru (misty i černého) až nad hlavu (aspoň doufám).

Odpověď na to, proč píšeme tímto stylem, je jednoduchá. Jedním důvodem je to, že hry se jmenují od slova hrát si a z toho již vyplývá, že nemá smysl je brát příliš vážně a druhým z důvodů je fakt, že jsme prostě takovi.

Abych vás už děle nezdřívával od hrani, tak posledním, co ještě napíši, bude krátká charakteristika rubrik, které budou v Levelu zastoupeny.

První rubrikou je takzvaná Aréna slůvy. Tato rubrika bude do jisté míry záležet na vás, protože právě vy o ni budete nominovat hry, které si myslíte, že by mohly obstát ve velké konkurenci. Další a rubrik, která na vás v Levelu bude čekat, jsou Novinky, Aneb o vás čeká a nemine“. Tato rubrika není ničím tak originálním, jako některé jiné, ale myslíme si, že by v Levelu určitě být měla. To, že se v Novinkách budete setkávat s hrmi, které se připravují, nebo jsou již téměř před dokončením, nemá snad ani cenu psát.

Poslední stlou rubrikou je „Věřte, nebo ne“, která bude pravděpodobně tím nejstřeštěnějším v celém Levelu, protože se o ni bude psát o tom, co se děje v redakci, když se zrovna nepáří a to převážně nevězně.

Mezi rubrikami nebyly samozřejmě uvedeny dopisy čtenářů, protože se nenašel zatím žádný jasnovidce, který by do Levelu napsal. Tak doufám, že se vám bude Level líbit a že alespoň od vám přinese na tvář, kromě radosti z recenzí a dobraných her, i ten tak potřebný úsměv.

JAN TOMANĚK, ŠÉFREDAKTOR

Aréna

Příte se, proč se tato rubrika jmenuje Aréna? Odpověď je jednoduchá. Má totiž stejný charakter jako římská aréna, v níž se odehrávaly pověstné gladiátorské zápasy. Tehdy bojovníci upravení bojující o svůj život. V případě, kdy se jednalo z nich podřídit skloiti protivníka, maršálové byly zapřítelňovali okamžitě odchodu zápasu. Publikum mělo rozhodnout, zda poražený vítáze natřít nebo bude zabít. Podle ohlasu přítomných vydal nejvíce potažený úsměv rozhodčí verdikt. Tehdy stačilo jen udati buď na palcém vzhůru (život) nebo dolů (smrt). Dokonce se při mlu, že i sám cítil. Nero by byl donesen svůj názor připodobit hlavu lidské.

O životě gladiátorů rozhodovali již lidé podle toho, jak se jim zamlouval v boji. On sám do polehčí chvíle nevěřil, zda jeho život bude skončen zde v aréně, nebo vítáze zachová k tomu, aby mohl přitřít znovu nastoupit proti svému rivalovi.

Stejně jako gladiátoři, bojují i počítačové hry o přetíž hrací. Jen díky nim se mohou udržet „na slunci“. Čím déle bude publikum žít o hra zájem, tím větší zisky z toho budou mít její distributoři a v neposlední řadě i výrobci. Proto je v zájmu všech, aby se hra líbila. O tom jestli hra obstojí nebo ne, nezávisí rozhodnout nikdo jiný než samotný hráč.

Právě proto jsme se rozhodli vytvořit tuto rubriku a dala jsme jí právě název Aréna. Co bude náplní této rubriky? Odpověď je jednoduchá. Jasně, že to budou hry, ježtže se o nich nebude dovidat nic nového. Nedovíte se, jak dané hry hodnotíme my, ale sami můžete ukázat, zda se vám dané hry zamlouvaly, či nikoli. Není to ani tak naše rubrika jako spíše vaše. Záležet jen na vás, jestli rozhodnete o „aréně“ nebo se nad hrou smilujete a podpoříte ji svým hlasem. V každém čísle se bude tedy na této stránce bude nachít her ochotné o vaši kritiku a na své jen rozhodnete, která z nich je podle vás nejlepší. Vše názory ukážete, zda se hra udrží „naživu“ a postoupí do dalšího kole nebo se bere počty ztrát z arény. Jak je vidět, jsme k poraženým mnohem mílošrdnější než kdysi. My se totiž držíme ideálně humanizmi. Kromě toho, že poražení nezhytnou, máme ještě jeden rozdíl od skutečnosti. V opravdové aréně si mohli sňovat život jen jedni. U nás postupují hráči tři. Kterí to budou, to vite jenom vy. Proto se při rozhodování neschvete odlišit nikým ani něm. Jedlným výsm: pomocnické se svokám. Víš ká! má svoje své jedním z mnoha, ale každopádem má své číslo. Tak rozemřijte počítat!

Jak rozhodovat? To je jednoduché. Napíšte jméno hry, které dáváte svůj hlas, plus připsáte lru, o které si myslíte, že by v Aréně být měla a donáš nám. Víš dopis nám zašlete na adresu redakce. (Ale pozor! Korespondenční listek nebo dopis označte zkratkou PCP - LEVEL, aby ho neochvětil konkurenční bestie a Excaliburů! -ml-) Z redakci STEVKA

Do prvního kole nominujeme tyto hry:
1. Aladdin
2. Creature Shock
3. Death Gate
4. Estancia
5. Inferno
6. Legend of Kyranid III
7. Magic Carpet
8. Under a Killing Moon
9. War
10. Wrath of the Gods



Excalibur Show '94

Sen všech hráčů se konečně splnil



PRVNÍ DEN. CHVÍLI PO ZAČÁTKU...



...MĚSTSKÁ I STÁTNÍ POLICIE ZASAHOVALA...



...ABY NÁM POMOHLA ZVLÁDNOUT DAV...



...KTERÝ SE ZDÁL BYTI NEDOHLEDNÝ. DÍKY.

Třásně před vánoci se konala v paláci u Hybernů toužebně očekávaný Excalibur Show. Nás samozřejmě zajímalo, jaké novinky budou přítomné firmy prezentovat, a proto jsme nemohli na této akci chybět. Doufali jsme sice, že tam představíme svůj časopis, ale bohužel k tomu ne našli vhodnou příležitost. Výstava trvala dva dny a po celou dobu bylo stále něco zajímavého k vidění, takže jistě někdo z přítomných nelitoval vstupného, které bylo, myslím, docela přijatelné. Alespoň ve srovnání s jinými akcemi tohoto typu v zahraničí.

Největší očekávanou atrakcí byla virtuální realita. Jestli splnila očekávání návštěvníků nevím, ale všichni z redakce jsme odcházeli z kovových obručí trochu zklamaní. Jednoduchá, nepřilíhla kvalitě graficky provedení primitivní hra na nás nezapůsobila. Doba, kdy hráči budou chtít vyměnit skutečný svět za tento, ještě nenastala a troufám si tvrdit, že ani v dohledné době nenastane. Každopádně jsme aspoň měli možnost vyzkoušet si VR na vlastní kůži a víme, co od ní můžeme očekávat.

Snad největší ohlas mělo finále dlouhodobé soutěže Zlatý joystick. Na její vyvrcholení přišlo 33 nejlepších hráčů z celé republiky. První část byla teoretická, kde se patřičně oddělilo zrno od pleve (Některé plevy zůstaly, co Lachtaně). Pak nastalo velké divácké show. Na velkém plátně se odehrával nelichotný boj, kterému přihlíželi machkájící se zástup diváků. Soutěžící hráli po dvojicích na Jaguara výzvacím systémem kru Bruce Lee Dragon Story o hlavní cenu turnaje. To byl počítač PC 486 DX2/66 a paradoxně ho získal nejzastarvělejší amigista, člen naší redakce Lachtan.

Jestliže nejvíce diváků přiláhalo finálovým zápasem, pak největší slávenice byla u čtyř spojených počítačů, na kterých proti sobě bojovaly dva týmy v domovském deathmatchi. Jednu dvojici tvořili profesionálové nasazení firmou a proti nim nastupovali dvojice odřážděnců. Pro větší efekt byl monitor jednobarevně promítán na stěnu, takže ani přihlížející nebyli o nic ochuzeni. Když už jsem u toho Dmuosa, musím konstatovat, že tato hra běžela na monitorech u všech firem po většinu času a jasně tak ukázala, co se u nás hráčům líbí.

Milovníky českých her potěšila firma Vochozka Trading, představující návštěvníkům svůj nejnovější produkt 7 dní a 7 nocí. U stánku vystavovali samotní tvůrci této hry a docela příjemně jsme si s nimi popovídali. Dozvěděli jsme se o jejich plánech do budoucna, o kterých (a nejen o nich, ale i dalších

projektech firmy Vochozka trading) vás podrobně informujeme v reportáži s panem Vochozkou.

Na Ex. show byla také představena spousta dalších novinek. Na Jaguara to byla hra Alien vs Predator, o níž někteří tvrdili, že je lepší než Doom, jiní zase, že horší, ale všichni se shodli na tom, že pokud budou na konzole dále vyráběny takto kvalitní hry, bude Jaguar a spol. velkou konkurencí pro zatím zaběhlé amigy a PC. Další představená konzole v tom návštěvníky jen utvrdila. Byl to Panasonic 3DO, na němž návštěvníci měli možnost sblédnout přelíčením honičku na motorkách Road Rash, která obromovala svou skvělou hudbou a dokonalými digitalizovanými prostředí. Všichni zatvzřeli nepřátelé herních konzolí si nutně museli poopravit svůj názor.

S polítovaním musím všem nevlastníkům CD-ROMů oznámit, že veškeré prezentované novinky na PC byly pouze na duhových pláčkách. Ať na jedné nebo až na čtyřech. Právě na takovém počtu ediček byla vydaná dlouho očekávaná detektivní hra Under a Killing Moon. Celá hra byla vytvořena zdigitalizovanými videozáznamy, takže hlavní hrdiny tvoří místo animovaných postavice filmoví herci. Tady už se dá hovořit o maximálnímu přiblížení realitě. Dalšími bombami představenými publiku byly ve světě opřevázané střelice v oblacích Magic Carpet, dlouho očekávané Inferno, docela slušně vypadající adventure Death Gate a vesmírná střelice Novostrom. Všechny hry povyřily, že konečně nastal čas zlomu, kdy se bude plně využívat kapacity ediček a hry na nich budou co k čemu. Za zmínku také stojí připomenout edičkovou verzi známého FIFA Soccer, která došla ohromila všechny přítomné svým profesionálním komentováním. Ano, máte-li dostatečně hardwarové vybavení (Pentium, 16 MB RAM), můžete si nechat celý zápas komentovat a jen s údivem zamout nad dokonalou zpracovaností celého zvukového doprovodu.

Kromě lákadél v podobě počítačových her bylo pro diváky připraveno několik ankiet se souzřeními a průběžně probíhalo představení jednotlivých firem, prodávajících počítačové hry nebo hardwareové doplňky potřebné ke hře. Po celou dobu veškeré dění moderovala Eva Spoustová, jejíž hlas znají diváci Špatného vlivu jako hlas Violet.

Byla to první akce svého druhu u nás určitě si získala množství příznivců, kteří netrpělivě čekají, až se bude konat její pokračování. To už možná ponese ve svém názvu i slovo Level. Za půl roku nashledanou!

SILVER

Snažíme se vytvořit

Asi se vám zdá, že máte malý výběr her ve specializovaných prodejnách. Možná se vám také zdá, že máte malý výběr prodejen zabývajících se počítačovými hrami. Možná se vám zdá, že nemáte vůbec žádný výběr. Přáli byste si aspoň něco z toho změnit? Tento problém za vás možná vyřeší nová firma GAMES WORLD, která se od poloviny listopadu zabývá prodejem počítačových her. Majitelé firmy jsou tři: pan JUDr. Rudolf Břinek, pan Miroslav Mrňa a pan Libor Plný. Všichni se do své podnikatelské činnosti pustili s vervou a odhodláním. Našli jsme si chvíli času a zeptali se jich na některé podrobnosti.

Level: Dobry den panove. Vy jste se rozhodli k velmi odvážnému kroku. Co vám dalo impuls k tomu, abyste se pustili do prodeje počítačových her?

R.B.: Všechno vlastně začalo u svých dětí. Oni jsou velkým fanouškem počítačových her. Letos na jaře jsem je často doprovázel do tehdy ještě otevřené půjčovny her PC klub Dundy a tam mě došlo, jak je půjčovna her dobrý nápad. Viděl jsem množství lidí, tvořící zástup před prodejnou a to mne přeměnilo o tom, že je u nás spousta zájemců o počítačové hry. Začal jsem vážně přemýšlet o tom, že bych se pustil do něčeho podobného. Tehdy jsem se dal dohromady. Ptali jsme se různých lidí na všechna možná úskalí a došli jsme k rozhodujícímu závěru: mnohem efektivněji by bylo otevřít prodejnu her. Vytipovali jsme si místa s největším počtem potenciálních zákazníků a rozhodli se, že vybudujeme celou síť prodejen. Původní myšlenka byla zavést některé prodejny i do

okol a na velká sídliště. Zatím se nám povedlo otevřít jednu prodejnu v centru Prahy, ale za nějaký čas se dočkají i Jinde.

Level: Dosud u nás byla takto orientovaná jen jediná firma. Vy jste teprve v začátcích a budete si teprve tvořit klientelu. Máte nějakou představu, jak získáte zákazníky?

LP: My se snažíme vytvořit zdravou konkurenci, zdravý konkurenční trh. Já si myslím, že právě v této oblasti konkurence zřetelně chybí. Za poslední dva roky byla firma Vision tím, kdo stanovuje ceny a přitom zásobovala trh průměrně omezeným množstvím her. My chceme přinést díky svým distributorům množství nových titulů a budeme se snažit snížit ceny tak, aby byly přístupné těm, kterým jsou určeny, tzn. mládeži mezi jedenácti a sedmácti lety.

Level: Kolik by tedy měly hry u vás stát?

LP: Ceny her jsou ovlivňovány mnoha různými faktory. Od roku výroby až po firmu, která danou hry vyrábí. My předpokládáme pohyb cen v rozmezí 300 až 1 300 Kč. Všechno záleží na kvalitě her a na distributorech, od kterých je budeme odkupovat.

R.B.: Každopádně budou nižší, než jsou doposud, což je velmi důležité k získání zákazníků.

MM: Kromě přijatelných cen máme pro zákazníky další překvapení. V obchodě bude totiž otevřeno po celý týden včetně neděle, takže do prodejny budou moci přijít kdykoli.

Level: To jistě mnoho zákazníků uvítá. U nás však mají hráči mnoho druhů počítačů. Budete se snažit uspokojit všechny, nebo se zaměříte třeba jen na úzký okruh?

LP: Původní záměr byl prodávat hry jen na PC, neboť nám bylo potvrzeno od některých významných výrobců, že směřují k trendu vyrábět hry pouze na PC. Nicméně postupem času, jak se

seznamujeme se zdejším trhem a požadavky zákazníků, tak zjišťujeme, že je kromě majitelů PC stále velký počet vlastníků jiných typů počítačů. Nejčastěji to jsou Amigy, a proto i na ně budeme v našem obchodě prodávat některé hry. Kromě toho budeme vybaveni hrami na 3DO, Jaguara, Sega a jiné konzole. Snažíme se o to, aby si u nás vybrali všichni.

Level: Budete se nějakým způsobem snažit zamezit pirátství?

LP: To je jedna z mála věcí, kterou máme společnou s Vision. Domluvili jsme se na tom, že budeme podporovat zamezení pirátství, v ideálním případě až k vyhlazení. Budeme společně podnikat určité kroky k dosažení tohoto cíle.

Level: Můžete říci, jaká opatření máte v úmyslu a jaké prostředky chystáte použít?

LP: To zatím nemůžu konkrétně prozradit. Záleží, jak se přesně dohodneme s Vision. Prozatím jediný krok, který chystáme, je, že budeme preferovat CD-ROMy. U těch je mnohem těžší vyrobit kopii, i když nevtrdím, že je to nemožné.

Level: Myslíte si, že jsou CD-ROMy u nás rozšířené natolik, aby se našel dostatečný počet těch, kteří na ně budou kupovat hry?

LP: Z našich pozorování vyplývá, že u nás v republice je mohutný trend v kupování CD mechanik. Během několika měsíců se budou rozšiřovat velice rychle a v dohledné době se tyto mechaniky stanou standardním vybavením všech počítačů, takže určitě bude dostatečný počet zájemců.

Level: Neuvažujete o rozšíření svého sortimentu na hardwarové doplňky související z hraním her?

MM: Samozřejmě ani na toto jsme nezapomněli. V našem obchodě budeme prodávat kromě her také zvukové karty, joysticky, CD-ROMy a jiné doplňky. Kromě toho nabízíme možnost koupit vše



zdravou konkurencí



jako kompletní počítač na hraní, ke kterému zdarma přidáme i pár cedčků, takže si myslím, že naše nabídka je každopádně zajímavá.

Levč: V hrách, se stejně jako v některých filmech, často objevuje prvek násilí. Myslíte si, že to může negativně ovlivňovat dnešní mládež?

M.M.: Ano, samozřejmě. Myslím si, pokud člověk, který není na určité výši a hodně hraje třeba Doom, dokáže bez problému zabít (třeba mouchu). Záleží hlavně na inteligenci hráče. Pokud dokáže brát hru jako odreagování a zábavu, pak na něj nemůže mít špatný vliv. Je to přece jen hra. Agresivita je v bíděch a bylo by malicherné svádět to na počítače. My chceme, aby se mládež bavila. Kromě toho víme, že velmi důležité podporovat vzdělání. Z tohoto důvodu připravujeme i výukové programy, encyklopedie, atlasy atd. Chceme, aby se člověk seznámil s počítačem jako strojem na pobavení, ale také jako s něčím, co může rozšířit jeho obzory nebo ho něco naučit.

Levč: Vy osobně berete počítačové hry jen jako zdroj obdivy, nebo k nim máte i osobní vztah?

R.B.: Ač to zní neuvěřitelně, já počítačům moc nerozumím. Možno ho jen obdivovat, když na něm hrám, má mě rádi.

M.M.: Máte bavily počítačové hry už od mala, i když jsem se jim přestal na nějaký čas věnovat. Nyní se k nim opět rád vracím. Dnešní hry jsou úplně něco jiného, je to úplně jiná dimenze. Moje současní nejoblíbenější

hra je Doom, ale nepohrdnu ani ostatními hrami jiných žánrů. Záleží na kvalitě.

LP: Já jsem vlastně vyrůstal ve světě her. Dnes je obdivuji kvůli grafice, o které si myslím, že

představuje naprostou špičku. Svět her v ni určuje nové trendy, ať už to je vektorová grafika nebo jakákoli jiná. Věle her s perfektní grafikou mám rád logické hry, kde není hlavním účelem pozabíjet co nejvíc lidí, ale je potřeba se trochu zamyslet. Jako nejlepší hru bych uvedl Comanche, kterého jsem hrál asi před rokem a docela mě to tehdy vzalo. Od té doby mě žádná hra nezaujala natolik, že bych ji hrál dnes i noci.

Levč: Jaký typ počítače vlastně?

M.M.: Já mám klasické PC a konzoli 3DO, kterou jsem si koupil druhý den poté, co byla představena veřejnosti.

LP: Mně stačí 486 se 16 MB RAM. Na tom běhá téměř cokoli.

Levč: Nakonec mám pro vás klasickou otázku: Kdybyste si měli vybrat jednu věc nebo osobu, kterou byste si vzali na pustý ostrov, která by to byla?

R.B.: Asi bych si vzal někoho, kdo by se o mne staral, vařil atd. Počítač by to asi nesvedl.

M.M.: Mohl bych si vzít harém?

LP: To by ses moc dlouho neuživil. Jak dlouho ti trvá, než sníš jednoho člověka? Víte, on má takové divné sklony, ale v práci se krotí.

Levč: Co byste si vzal vy?

LP: Kdyby na tom ostrově byl Míra, určitě bych si vzal přibory.

Levč: Děkuji za rozhovor.

Za redakci: Silver

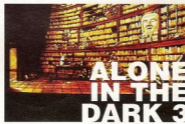
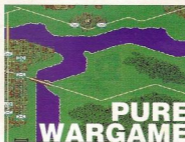


novinky

sestavil Silver

Všichni už mají za sebou vánoční shon a tak jen spokojeně odpočívají. Stejně je to s výrobci her. Většina softwarových firem se soustředila se svými bombami na předvánoční trh a tak se dá říci, že leden je stejně jako listopad měsícem herního sucha. Firmy vypouštějí do světa jen ty produkty, které z různých důvodů nestihly vydat na konci roku. K naší smůle je jich přamálo. Pro počítače typu PC se v nejbližší době objeví několik zajímavě vyladěných novinek.

Snad celý herní svět netrpělivě čeká na tři nové projekty Lucas Arts. Pro osvěžení paměti jsou to *The Dig*, *Full Throttle* a asi nejočekávanější z nich, velký konkurent *Dooma* *Dark Forces*. S dvěma prvními projekty se počítá až kolem dubna, zatímco na D.F. se netrpělivě čeká od konce listopadu. Hra těži z námětu hvězdných válek, stejně jako některé předchozí Lucasovské hry (*X-Wing*, *Tie Fighter* a *Rebel Assault*), jenže je pojata naprosto odlišně. Postava prochází daným prostředím stejně jako v *Doomu*. (Že by další z čtených suchých napodobenin?



Doufáme, že nikoli), nič protivníky a získává lepší a účinnější zbraně. Děj hry se odehrává v kosmické lodi impéria. Jako postalecký bojovník se po ní budete procházet a jak je zvykem, nič nepřátelské vojsky s cílem postupně zničit celou loď. Postava bude kromě chůze vzhládat i skoky, přilízení a šplhání. Oproti *Doomu* přibudou i pohledy do stran, nahoru a dolů. Podle obrázků se dá usuzovat, že hra bude opravdu kvalitní. Tvůrčí v propagačních materiálech uvádí, že *Dark Forces* překvapí svou rychlostí. Jméno velmi zvládá, zda to bude překvapení milé, či nikoli. Každopádně vyjítí této hry je na spadnutí.

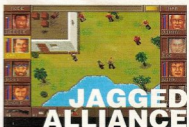
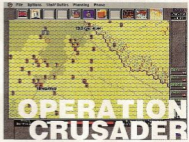
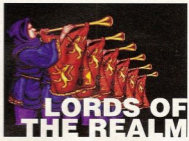
Další hra, která na sebe nechává už pěkně dlouho čekat, je *Alone in the Dark III*. Firma Infogrames dala na vědomí, že pokračování úspěšných děl se ponese ve stejném duchu a grafice. Znovu to budou staré vektorové postavky, tentokrát však má být děj rozdělen na dvě rozdílné části. První polovina hry se odehrává v divokém západě, kde se hrdina setkává s klasickými neodmyslitelnými prvky této části světa, jako jsou bankovní loupeže, předvánoční vlaky, pistolnické souboje a ráčky. Po absolvování této dobrodružné části následuje přenesení do světa abstrakcí, snů a iluzí. O co vlastně v celé hře půjde, není zatím dost jasně. Nezbývá nám než se těšit, až si *ALTD III* budeme moci sami zahrát.

Blue Byte již dlouho chystají 3D dungeon *Albion*. Jedná

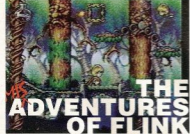
se o klasický dungeon, jenže s dvojitým pohledu. Bude se střídat pohled z vlastních očí (*Ultima*, *Doom*) a známý třítvrteční náhled. Tento způsob zpracování by měl být prý zřehující. Kolem této hry se snaží distributoři co nejvíce vřít vody, takže jsme zvědaví, co z toho nakonec bude.

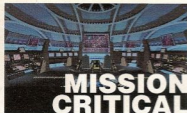
Nemělo by také dlouho trvat, než vyjdou plně supervergové hry na CD-ROM *Battle Race* a *Project Paradise*. O *Projectu* je známo, že to bude 2D střelba viditelná z patřičné perspektivy podobně Chaos Engine. Proti hrdinovi je nasazeno množství monster, s nimiž bude moct bojovat pomocí kouzel.

Práporadí strategie se na nás chystá od neznámé firmy Ikarion. Nese název *Caribbean Disaster*. Jako ministr jakéhosi smyšleného banánového státu na Karibských

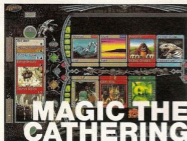


ostrověch plnit své funkce tak, že všemožně upláčete a podpláčete vládní generály a ostatní smetáku za vidinou delšího setrvání v úřadu. Jak dlouho to vydržíte, poznáte sami. Každopádně k tomu budete potřebovat PC a to i bez CD-ROMu (později bude verze i na cédéčku) nebo Amigu. Ta samá firma chystá i fotbalový manažér *Hattrick*. V něm kromě obvyklého sestavování týmu budete mít na starost i sbíhání sponzorů, obstarávání přenosů pro





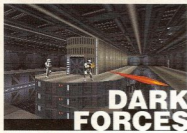
MISSION CRITICAL



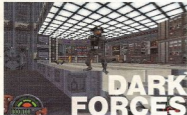
MAGIC THE GATHERING



PATAANK



DARK FORCES



DARK FORCES

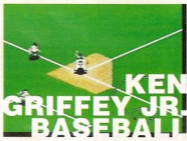
televizi a jiné další povinnosti. Samozřejmě nás bude čekat supervergová grafika.

Po Rebel Assaultu a Creature Shockovi se připravuje další akční střílečka na CD-ROMu. Hra Cyberia se odehrává ve 21. století a bude to jakýsi letový simulátor s adventure solvenecmi. Grafika je naprosto skvělá. Celá hra je prospikována množstvím animovaných pasáží, přibližujících děj a slibujících překvapivou podívanou. Jak moc hra bude zábavná říci nemůžeme, ale soudíme, že pokud to nebude jen CD film s minimální účasí hráče, tak to bude bomba, která odsune své konkurenty do pozadí. Pro úplnost dodáváme, že Cyberii připravuje firma Interplay.

Už se nemůžeme dočkat Cyberpunkové pačby Hell od Gameteku. Prý to bude pravá procházka peklem. Měli jsme možnost vidět pár obrázků ze hry a musíme povídat, že grafické provedení je díky 3D studiu opravdu pekové. Počítající je fakt, že Hell by měl chodit i na 386 se 2 MB RAM, což zni až neuvěřitelné. Samozřejmě PC nesmí postrádat CD-ROM mechaniku. Bez té už asi dnes nic nepůjde. Na vzniku hry se podíleli i filmoví herci, kteří ztvárnili některé postavy. Za všechny bych chci jmenovat aspoň Denise Hoppera, který ztvárnil hlavního padoucha ve filmu Speed (Nebořepeční rychlost).

S nemenším napětím očekáváme science fiction adventuru Mission Critical. Měla by to být kombinace interaktivního filmu, adventure a simulátoru. Tato kombinace je docela zajímavá, tím spíše, že tvůrci tuto hru prohlásují za zvěstovatele nové generace počítačových her. Děj hry je zasazen do roku 2134 a měl by se odehrávat na Zemi, kdy bude svět rozdělen do několika aliancí, které mezi sebou rozpoutají válku. Grafika je opět dělána v 3D studiu v rozlišení 640x480. Pohyb by měl plynout srolovat, hra by měla obsahovat spoustu animací a opět se setkáme s opravdovými herci coby herními postavami.

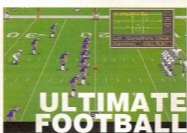
V prvním čtvrtletí se s ním snad konečně opět setkáme



KEN GRIFFEY JR. BASEBALL



RETURN TO PLANETEAL



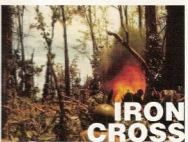
ULTIMATE FOOTBALL



MONTY PYTHON

s kouzelníkem Simonem ve hře Simon the Sorcerer III. Firma Adventure Soft již pěkně dávno pustila do světa obrázky z druhého dílu, ale hra pořád nikde. Ta by měla být stejně zábavná, nebo snad ještě zábavnější jako díl první. Ovšem zase jen pro majitele CD mechanik.

V době, kdy budete číst tento článek, může být hra Noctropolis už dávno vydaná a někteří z vás ji mohou



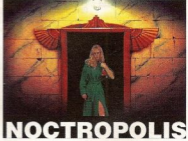
IRON CROSS



BATTLE OF BRITAIN



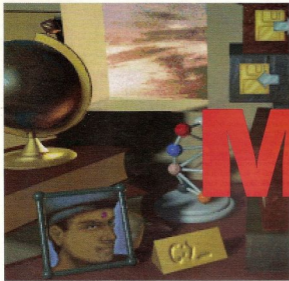
NOCTROPOLIS



NOCTROPOLIS

klidně mít. Chci se však o ni zmínit aspoň několika větami, aby jste nezůstávali v nevědomosti až do vydání její recenze. Tato adventure firmy Electronic Arts má prvky sci-fi a hororu. Obsahuje mnoho nášlů a pornografické scény, kvůli nimž není doporučována dětem. Děj této hry je zasazen na rozhraní mezi fantazií a realitou. Grafika hry je kombinací digitalizovaného videozáznamu a čisté SVGA grafiky. Jak začíná být u nových projektů zvykem, opět se setkáme s hranými postavami.

Pro dnešek toho není mnoho, ale to je dávno povánočním útlumem. Doufám, že přístě bude mnohem více vycházejících titulů. ✓



Magic

Napadlo by vás někdy

Beast:
Recenzi na
Magic Carpeta
jsem psal
koncem roku
1994, a tak
mohu s klidem
říci, že je to
jedna
z nejlepších,
ne-li nejlepší
hra v roce
1994.

NÁZEV: MAGIC CARPET
VÝROBA: BULLFROG, 1994
HODINOVÁ ŽÁK: 200, 4 MB ŽIVÝ CD-ROM
DĚLKA: 100 MB
TYP HRY: AKČNÍ SIMULÁTOR

Simulátory jsou hry, ve kterých se nějakým způsobem napodobuje (simuluje) – nechci říci realita, protože v poslední době to není jen o. Mezi nejrozšířenější hry tohoto typu patří ty, které simulují děje, jež lze v reálném světě spatřit. Firma Microprose se jako jedna z prvních začala zabývat výrobou simulátorů. V její dílně vznikla i taková dílka, jako například F19ka, nebo F15ka, které nemá smysl v žádném případě představovat, protože jsou velmi známé i dnes, s odstupem několika let. Firmy zabývající se tímto typem her samozřejmě neustouly na varováních, a tak se od dob zmiňované F19ky a její kolegyně posunuly grafické zpracování o velký kus kupředu. Staré vektory vystřídaly nové, potažné texturoy, nebo kompletní bitmapová grafika, která měla ale jednu nevýhodu, a to takovou, že vše bylo zubaté až hanba. Záměrně jsem použil slovo „měla“, protože poté, co jsem viděl nejnovější hru od firmy Bullfrog, mé srdce zajásalo, a mě bylo hned jasné, jakým směrem by se měla ubírat grafika všech simulátorů a her typu Doom.

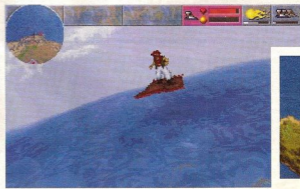
předchozími úspěchy a vytvořit stále nově a nově hry ještě daleko vyšší kvality. Jako její poslední dílko jste mohli vidět hru Theme Park, která byla vlastně takovým malým, domácí simulátorem Lunaparku, který, až vypadal velmi jednoduše a dětsky, byl rafinovaně komplikovaný. Netrvalo dlouho, a v různých zahraničních časopisech se už začaly objevovat zvěsti o tom, že Bullfrog chystají novou hru s názvem Magic Carpet. Kdybyste u zahraničních časopisů vytvářeli děle, dozvěděli byste se, že půjde o akční simulátor létajícího koberece. Jistě mi dáte za pravdu, řeknu-li, že simulátor létajícího koberece není věc nijak obvyklá, a proto si jistě zaslouží pozornost. Nevím, koho napadlo udělat simulátor létajícího koberece, snad to napadlo samotného Allaha, ale to, co z toho vzniklo, je přímo úžasné.

„za dob, kdy ještě neexistoval svět, srovnali staří Bohové planetu z vyšší energie, kterou později lidé nazvali manou. Mana byla obsažena téměř ve všem živém na planetě a proto ani nebylo divu, že ji lidé začali těžit ke svému účelu, so jest ke kouzlení. Po nějaké době bylo na planetě tolik kouzelníků a tak málo many, že mezi nimi vypukla velká válka, která měla za následek kromě postupného

ničení planety i to, že se ze sil, používaných při boji, začaly tvořit potvory, které pomalu, ale jistě počaly planeta ovládat. Lidem již začínalo být jasné, že je třeba v válku skončit a nestvůry eliminovat, ale jak to tak bývá, lidé měli sice mnoho nápadů, ale chyběl jim někdo, kdo by je dokázal realizovat v praxi. Jednou však, kdy na město opět zautočil Wyvern (létající přízrak, připomínající draka) a lidé si mysleli, že je jejich domov navždy ztracen, rozhodl se jeden mladý čarodějnický učeň, že to tak již děle nemůže nechat a že se všem postaví. Po střetkém, ale vítězném boji s Wyvernem se chlápčekom sebedůvěrní posílilo a on se vydal na pomoc ostatním městům...

Jsou hry, v nichž se vše točí okolo peněz, koření, zlata, či jiných surovin, ale ve hře Magic Carpet jsou všechny tyto věci druhořadé a základem všeho je mana. Všim milovníkům fantasy, D&D, AD&D a Dračího dopoutě ani nemusím připomínat, co je to mana a jak je důležitá ke kouzlení. Pro ostatní by mělo stačit, že je to jakási nehmotná a abstraktní síla vyššího stupně, která je třeba k seslání jakéhokoliv kouzla a je obsažena ve všech magických předmětech.

Vášim cílem v Magic Carpetu je dopravit manou v podobě různých velkých kouli na váš hrad. Autoři zvolili tento způsob zobrazování many patrně proto, protože kdybyste měli hledat po celé zemi nějakou neviditelnou a nehmotnou energii, tak nejen že by to bylo hře velký chaos, ale ani byste ji patrně neměli, protože jednotlivé světy v Magic Carpetu jsou poměrně rozsáhlé. Proto musite





Carpet

simulovat létající koberec?

programátorům tuto jedinou chybičku, která vlastně ani chybou v pravém slova smyslu není, odpustit.

Na začátku hry nemáte žádná kouzla, ale budete-li pozorně prohledávat jednotlivé světy, tak na konci vaší pouti budete mít všech dvacet čtyř kouzel, s nimiž si lze troufnout téměř na jakoukoli bytost. Kouzla jsou v jednotlivých úrovních schována v červených dížkách, které je třeba vždy rychle najít, protože by se vám mohlo klidně stát, že vám je někdo vyfoukne. Tím někým jsou samozřejmě vaši „konkurenční“ kouzelníci, kteří vás nemají příliš v lásce. Stane-li se vám nehoda, že vám kouzlo seberou, tak je třeba kouzelníka zabít a on pak kouzlo strachy vypoti.

V první úrovni naleznete kromě základního bojového kouzla i dvě další, velmi důležité, s jejichž pomocí lze jediné získat manu pro účel dobra. Pomocí prvního kouzla měníte barvu manny na vaši, to znamená na bílou a tím druhým stavíte hrad, do něhož se mana ukládá. Samozřejmě, že kapacita hradu není nekonečná, a proto je hrad třeba postupně dostavovat. To, že je hrad potřeba zvěšit, zjistíte tak, že balón, který manu sbírá, již pro další neletí a zůstává na svém základním stanovišti.

Pro zádrné dokončení jednotlivých světů je třeba nasbírat určité množství manny, které se pochopečně s narůstajícími úrovnemi zveštuje.

Tak, to byla zhruba celá náplň hry Magic Carpet. Možná se někomu z vás zdá být hra jednoduchá až primitivní, ale našťávej v tomto případě zlánila klame.

Kromě ostatních zlých mágů na vás čeká ještě řada nestvůr, které všechny ushají o váš mladý život. Mimo toho,

aby vám znepříjemňovaly život, mají potvory ve hře ještě jednu funkci. Mana, která je tak důležitá, se totiž, jak by se mohlo zdát, nevalí po zemi, ale jsou z ní srovnány nestvůry, takže je třeba bít a bít a bít povory do hlavy.

Koho by náhodou omrzelo střiket ohnivými koulemi po potvorách, může si to rozdat s kamarády, a to až se sedmi najednou. Magic Carpet totiž podporuje hru po síti, takže všichni zaměstnavatelé pozor, aby vaši zaměstnanci dělali kromě Magic Carpeta proti sobě také něco jiného. Tímto krokem nasadili Bullfrog velkého soka IDsoftu. Přeci jen Doom je již mírně obraný, a tak zaměstnanci velkých firem, ve kterých jsou sesíťované počítače, rádi uvítají nějakou změnu.

Dalšími vymoženostmi, které Carpet nabízí, je hra s 3D brýlemi a hra v stereogramovém režimu. (Stereogram je v podstatě obraz, na kterém na první pohled není nic vidět, ale při určitém zaostření vám z charakterické plochy vystoupí prostorový obraz.) Hra ve stereogramoch je zajímavá, ale velmi nepřehledná, protože stereogramy nemohou být barevné a jejich barevnost je odkázána jen na barvě plochy, ze které obraz vystupuje.

Vlastníte-li šestnáct MB paměti (což není u nás nic obvyklého), rozeběhne se vám Magic Carpet v režimu SVGA. Ty, kteří by si kvůli této hře chtěli přikoupit nějaký ten MB paměti, bych rád upozornil, že samotná paměť na plynu hraní v SVGA režimu nestačí. Jak se lidové říká, tak Carpet na PC 486 DX2/66 ve vyšším rozlišení dost bolí. Jediným řešením je tedy Pentium 90, což není v dnešní době

zrovna levná záležitost.

Podíváte-li se lépe na grafiku hry, musí být tím zbláhlejším hráčům ihned jasné, proč takové hardwarové nároky. Všechny objekty na zemi (i ve vzduchu) mají svůj stín a odraz ve vodě. Grafika je přímo úžasná a to i v klasickém režimu VGA. O tom, že je grafika dovedena k dokonalosti, svědčí i takové maličkosti jako to, stříleli-li do vody, ozve se zbluknutí a vystříkne voda, nebo to že mana, která se vysype z mrtvé potvory na kopeček, se okamžitě skutálí dolů do údolí. Komu to nestačí, tak ten může dokonce zapalovat lesy a ničit krajiny ohnivými koulemi. (Autoři patrně mysleli i na pyromanskou menšinu.)

Dalším kladem hry je to, že hra samotná bez dema zabírá na CD pouze asi třicet MB, což není na dnešní dobu mnoho, a proto se nevlastníci CD-ROMu mohou těšit na disketovou verzi.

Prohlázení li vesnici, ozývá se z valích bedniček mládež obyvatel, a na pobřeží slyšíte hukot moře, které se samozřejmě stále vlní. To, že i všechny ostatní akce jsou doprovázeny příslušnými zvuky skvělé kvality, snad ani připomínat nemusím. Hudba, která vše podbarvuje a zesiluje, či zeslabuje podle situace, prostě a jednoduše, přesně k Magic Carpetu sedí.

Jsou hry, které hrajete jen kvůli skvělému demu, grafice, perfektnímu příběhu, nebo jen pro jejich skvělou hrátelnost. Těch, které se hrají kvůli všem těmto a mnohým dalším vlastnostem je málo, ale Magic Carpet mezi ně rozhodně patří.

BEAST

Silver:
Soulhlasim s Beastem v tom, že to je skvěle zpracovaná hra, ale na druhou stranu mám pocit, že je spousta her s mnohem lepší grafikou. Ovšem mezi hrami doomovského typu je zobrazování bezkonkurenční.

LEVEL TEST

95

grafika
hudba
zvuky
atraktivita



STEREGRAM

HAZEV: CREATURE SHOCK
 FIRMA: VERGEN, AGRONAUT, 1996
 HODNOCENÍ: 388 SZ, 4 MB VĚST, CD-ROM BOJUSÉ
 OBLIKA: 3 CD
 TYP HRU: STŘELEČKA

Creature

**Astronaut Jason Barr
 objasňuje příčinu zmizení
 vesmírného korábu
 i s jeho půvabnou kapitánkou**



Silver:
 Tato hra je
 bombou. Ať si
 Beast říká
 cokoli, podle
 mě je to hra
 roku. Perfektní
 grafika,
 spousta
 nestrův, úžasná
 hratelnost,
 deprimující
 hudba
 vystihující
 prostředí, to
 všechno je
 Creature
 Shock.

Když jsem asi před dvěma měsíci viděl demoverzi této hry, bylo mi naprosto jasné, že tato hra bude skvělá. Perfektní grafika, ve které se odehrával ukázkový soubor, ve mě dala vzbudit podezření, že konečně nastal čas kvalitních CD her. Ze jsem se tehdy nemýlil pochopíte brzo sami. Vezměme to ale pěkně popořádku. Jak jsem u her zvyklí, na samém začátku stojí příběh přibližující události, které vlastní hře předcházejí. Nejinak tomu je i v úvodu Creature

Shocka. Vzhledem k tomu, že se intro úzce váže k celé hře, bylo by asi dobré, kdybych vám ho trochu přiblížil.

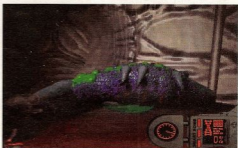
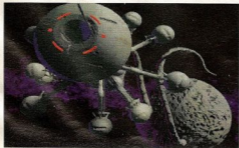
Bylo, nebylo. V roce 2123 došlo na Zemi k přelidnění. Jako v mnohých jiných hrách se i tady lidstvo rozhodlo k hledání řešení ve vesmíru a vyslalo několik výzkumných lodí do všech koutů sluneční soustavy, aby zjistili, zda by se nenalazla vhodná domovina pro přebývajících část populace. Za čtyři roky

se všem lodím podařilo dostat ke svým cílům a začít s výzkumem. Víem, až na jednu. Totiž na loď, která měla nejdelší trasu. Mířila až k měsíci Jupitera a Saturna. Všechny kontakty s ní najednou byly přerušeny a jediné, co zachycovaly radary, byl pesimistický nouzový signál. Nikdo na Zemi neušel, co se stalo. Mohli se jen dohadovat o příčině, která zavinila zřítu kontaktu s průzkumnou lodí. Jediný fakt, podle kterého lidstvo mohlo usuzovat, co se stalo, bylo místo, kde se loď přestala hlásit. Došlo k tomu v pásmu asteroidů mezi Marsem a Jupiterem. Již delší dobu se na Zemi šířily poplašné zprávy o asteroidech, které nejsou tak úplně nezávěrné, jak se myslelo doposud, ale že některé z nich mohou být životaschopné organismy. Právě nyní se jim začal přikládat větší význam. My, jako diváci sedící u monitorů, víme, že na těchto zprávách něco doopravdy je. Máme obrovskou vylučku proti tehdejšímu budoucím pozemšťanům. Oni vystavili do kosmu odvážného astronauta Jasona Barra, aby objasnil příčinu zmizení vesmírného korábu i s jeho půvabnou kapitánkou.

Tady začíná vlastní hra, kdy se jako omen odvážlivce vydáváme na nebezpečnou cestu vesmírem, poodhálit roušku tajemství, kterou je zahaleno zmizení lodí. Náš úkol je

rozdělen do několika fází, z nichž každá je těžší než ta předcházející, což vám zajistí zábavu na několik dlouhých večerů. Hra se skládá z akčních a chodících částí, kde v první z nich létáte ve svém modulu k určitému cíli, který je třeba zlikvidovat a v druhé procházíte labyrintem choděb, které se jen hemží všemožnými lidožravými zřídami. Samozřejmě, že ony nejsou zdaleka tak netečné, jak byste si přáli, ale jakmile se s nimi setkáte, nejraději by vás svou láskou sežraly. To si samozřejmě nikdo z vás nemůže nechat líbit a tak vám nezbuďte nic, než se obrátit na svoji laserovou pistoli a dobramady si s nimi určitě poradíte. Když si neparodíte vy s nimi, poradí si ony s vámi.

Zatímco létání a stržení není nic neobvyklého a připomíná spíše jednoduché hry typu Xenon, i když samozřejmě mnohem graficky zpracovanější, část, kde prolétáte komplexem choděb a místností je díky grafice naprosto dokonalá. Vytváření si



Shock

najdete větu o způsobu, jak maximálně zvýšit prožitek ze hry. Stačí přej jen zhasnout a nasadit si sluchátka a musím naprosto souhlasit. Neviděl jsem věrněji

provedenou hru, která vás tak dokonale vtáhne do děje. Svým dílem k tomu přispívá i dokonalá hudba. Není sice moc pestrá, popravdě řečeno, řekl bych, že není vůbec pestrá, ale za to je dokonale morbidní. Opakování stejných rytmických tónů působí depresivně, což naprosto odpovídá pocírům osamělého astronauta ve sklíčujícím neznámém prostředí. V soubojích se naopak zrychlí a nabádá k rychlé akci, přesně tak, jak je potřeba.

Souboje s nestrvárami jsou někdy pěkně těžkým orškem. Párkrát se vám určitě stane, že se plahočíte dlouhou cestu chodbami a nerazíte na nepřijemnou přetru a nevíte, jak na ní. U některých můžete na těle najít nápadně zabarvené místo, které je pravděpodobně jejím nejcitlivějším místem. Po několika zásazích je nestvůra poražena a dá pokoj. Jenže je spousta těch, u kterých byste toto spásné místo marně hledali. Tady nezbyvá, než zmateně sřítet s minimální pravděpodobností úspěchu. Po několikaleté si jistě najdete styl, jak je dostat, nebo dojdete k závěru, že takovýto potvůrkám je potřeba se vykyhat. Když to nejde, není jiná cesta, než to zkoušet pořád dokola. Snad se to jednou povede.

Ovládní pomocí myši se může zdát zpočátku těžkopádné, určitě vám budou chybět možnosti ukládání pozic, při hraní

ve svém 3D studiu opravdu dali s provedením této hry pěknou práci. Od choděb přes zrůdy až po animované sekvence je všechno dělané ručně, bez jakéhokoli použití techniky digitalizování videozáznamu. Tato technika je poslední dobou trendem (Under a Killing Moon), vzhledem ke své nenáročnosti. Náročnost práce ovšem tvůrce Creature Shocka nezastrašila. Všechny grafické prvky byly vytvořeny pomocí již zmínovaného 3D studia a posléze zpracovány až do podoby, jakou máme možnost vidět. A posuďte sami, není to nádherná?

Vzhledem k tomu, že chodeb je opravdu mnoho, postupně zjistíte, že se bez mapování neobejdete. Bohužel automapping neexistuje a tak nezbyvá, než vzít kus papíru, tužku a všechny poznatky si zaznamenávat ručně. Asi se vám to zpočátku bude zdát divné, stejně jako mně, ale posléze zjistíte, že to vlastně přispívá ke vžití do hry. Na neznámé planěte byste si taky museli zaznamenávat vše ručně a nemohli byste zhyčkaně očekávat, že si chodby bude někdo pamatovat za vás. Na vlastní kůži si vyzkoušíte, jaké je bloudit v nepřijemně temných chodbách plných všemožných zrůd. Možná nakonec, stejně jako já, oceníte pravidlo pravé ruky. (Pokud to jde, jít vždy doprava).

Nemusíte se obávat, že by se hra stala stereotypní, protože je protkána několika desítkami animovaných prostorů, které jsou graficky shodné jako vlastní hra (lépe už to snad nejde) a přitom ji stále zpestřují. Díky nim máte pocit, že hráte ve filmu, nebo lépe, že se vše udává doopravdy. V manuálu



nenajdete žádný menu, kde byste si mohli nastavit velikost okna a jistě by se našlo pár dalších nevykloštělých oproti standardu, ale můžu vás ujistit, že si je postupem hry přestanete uvědomovat a nakonec se bez nich i obejdete.

Nakonec bych měl ještě potěšující zpráva pro majitele pomalejších počítačů, tedy péčiček řady 386. Tato hra bude bezproblémově chodit i jejich stroji. Zní to neuvěřitelně, ale je to tak. Tato hra je skoro zážrakem, ale je na druhou stranu i hmatatelným důkazem, že koočné hry na CD-ROMu budou odpovídat představám i těch nejnespokojenějších hráčů. SILVER



LEVEL TEST

81

grafika
hudba
zvuky
atraktivita

Beast:
Silver má jistě pravdu v tom, že Creature Shock je perfektní hrou a že by si zasloužil být hrou roku 1994, ale bohužel místo je již zaplněno Magic Carpetem, který je přesevše lepší než Creature Shock.





Malcolm's Revenge

The Legend

Dost bylo kladných hrdinů!

NAZEV: LEGEND OF KYRANDIA II
PRIMA: WESTWOOD, VIRGIN, 1994
ROZSAH: 240, 4 MB RAM, CD-ROM
OCENA: 1 CD
TVR HRY: ADVENTURE

Beast:
Zase jedna skvělá a klasická adventure, ve které není nouze o humor, skvělou grafiku a zábavu. Pro ty, kteří mají rádi záporné postavy, je Kyrandie III voda na jejich mlýn.

Firma Westwood a Virgin Games patří mezi ty, na jejichž nová dílka se vždy netrpělivě čeká, protože vždy slibují skvělou zábavu a zpracování. Stačí vzpomenout na některé tituly, které hovoří sami za sebe; Lands of Lore, Beneath a Steel Sky, Duna I a II a v neposlední řadě i Legend of Kyrandia kniha první i druhá.

V Kyrandii I bylo vašim úkolem zachránit svého otce, kterého zlý kouzelník Malcolm proměnil v kamennou sochu. Jestliže se vám podaří překonat všechna úskalí hry, čekalo na vás na konci příjemné překvapení v podobě zachráněného otce a zkaženého Malcolma. (Kdo jiněma jámu kopa... sám zkamení.) Netrvalo dlouho a Westwood s Virgin pustily do světa další díl s podtitulem Hand of Fate. V tomto druhém pokračování sígý o Kyrandii nelo již o boj proti Malcolmovi, který byl beztak zkamenělý, ale o boj s neznámou silou, která měla patrně své sídlo uprostřed planety. Na tuto nelehkou misi vybrali největší mudrocevé Kyrandie kouzelníci Zanthia, jejímž prostřednictvím jste měli za úkol hru dohrát. O Malcolmovi ani vůdci, ani slechu.

Zatím poslední knižkou o Kyrandii je díl třetí s podtitulem Malcolm's Revenge. Možná, že si říkáte, jak je možné, aby se něco, co je zkamenělé, mohlo mstít? V pohádkách to většinou bývá tak, že stačí jeden polibek a zlé kouzlo je zlomeno, ale v Malcolmově případě nic takového nehrozí, protože jestliže jste někdy viděli, jak

chudák Malcolm vypadá, musí vám to být naprosto jasné. V Malcolmově případě to tedy nebyl polibek, ale blesk. Inu na hrubý pytel hrubí záplata. Malcolm je tedy zpět mezi živými. Ha, Ha, Ha a budeme se mstít!

Abyste se bez problémů dokázali vžít do Malcolmovi role, je třeba, abyste o něm něco věděli...

Malcolm byl velkou normální a přítulné dítě, které si, jako všechny malé děti, rádo hrálo. Jeho hry byly ovšem velmi neobyčklé a mírně brutální. Mezi jeho nejoblíbenější hry patřilo tahání za kočičí ocasy. Jedou, když si chtěl opět zahrát svou nejmilejší hru, se v něm patrně hnulo svědomí a on na chvíli zaváhal... bobužel svědomí nad zkaženou dušičkou nevířovalo, a tak Malcolm mohl klidně pokračovat ve své hře. Jakmile malý kouzelníček trochu vyrostl a rodiče ho pustili ven do zahrady, bleskurychle si



vymyslel hru novou, která spočívala (Ne abyste to zkoušeli!) v lákání veverka na nařezané konce větví (rafinované). Řekl bych, že by to z Malcolmova dětství mohlo stačit, a tak již jen velmi rychle. Kromě toho, že byl náš (již velký) kouzelník zlář, zloděj a lhář, také mimo jiné zavraždil svého krále a královnu.

Takže, pozor na děti, které začínají s kočkami a veverkami.

Tak, ještě se vám chce stále hrát Legend of Kyrandia III? Ne? To je škoda, já vám to tak nechci zmeduht.

Příběh, který jsem napsal, je sice pravdivý, ale nebojte se, Kyrandia III není vůbec tak brutální hra, jak by se mohlo zdát. (Ale je! - Malcolm)

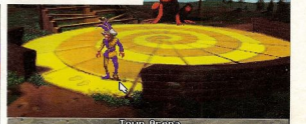
Vše prostě záleželo jen na tom, jak se to podá. Bobužel firma Westwood a Virgin nejsou nijak brutálně založené, jako třeba Empire soft. (nebo PCP -ml-), který vytvořil brutální s názvem DreamWeb. U Kyrandie III naštěstí nic takového nehrozí, protože



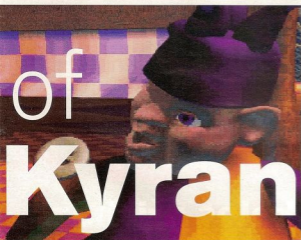
Fish Cream Parlour



Vicekrálovsko



Toun Arena



Kyrandia III

celá hra je zpracována jako velmi milá pohádková adventura, ovšem až na Malcolm, protože jemu zlost číhá přímo z tváře. Ovládní hry je naprosto totožné s předchozími díly a mnoha jinými adventurami. Jednoduše řečeno, Malcolm neovládáte pomocí nějakých příkazů typu pick, go, talk, open, nebo close, ale jen najdíte kurzorem na jednotlivé předměty a Malcolm již sám pozná, má-li předmět sebrat, sníst, nebo si s ním, v případě živých bytostí, promluvit. Kromě klasického inventáře zde však přibíhá takzvaná šatkovská hůlka, a s její pomocí může váš hrdina kouzlit, ale jen za předpokladu, že jí nejprve najde. Kde se hůlka skrývá vám samozřejmě nemožno prozradit, protože jsem pod přitahou FBI. (Ani si nedovedete představit, co by mi šéf udělal, kdybych vám prozradil, že je pod Malcolmovým postelí.) Další zajímavosti hry je možnost,

s jejíž pomocí lze nastavit Malcolmovo lhaní. Ano, čtete správně, lhaní! V Legend of Kyrandia III je to jako v životě, někdy je potřeba mluvit pravdu, někdy je zapotřebí si trochu vymyslet a jindy je nutné lhat, až vám budou rudnout uši. K nastavení lhaní slouží indikátor vpravo dole, s jehož

pomocí lze nastavit tři zmiňované stupně pravdomluvnosti. S třetím, největším stupněm by vám byl Malcolm schopen vnúit i to, že vaše babička byla jeho sestrou.

Poslední zajímavostí je možnost nastavení takzvaného hlasového „helium“ módu, po jehož aktivaci začnou postavky mluvit podobně jako A. Janoušková alias včelka Mája. Zajímavé, ale za chvíli vám to začne lézt na mozek (mě už ho to obleželo -ml-).

Celé demo, ostatní animace a všechna pozadí jsou raytracované, to jest vytvořené a vyrendrované v 3D programu. Je to tak, všechny se zblížili do složitých 3D animací, takže byste dnes těžko našli CDěkovou hru, která by neměla takto zpracované intro. Ina, svět se mění a s ním i nároky a zpracování her. Raytracované demo je dnes již standard, takže se není čemu divit. Kde jsou ty doby, kdy stačilo místo intra

pár statických obrázků a text?

Pozadí jsou tedy téměř dokonalá, ale v tomto případě to není zrovna nejlepší, protože na něm postavy, které jsou jen obyčejně kreslené, vypadají jak přilepené.

To že je celá hra kompletně namalovaná, snad ani připomínat nemusím. Kompletně mlavené hry jsou dnes také na CD standardem, ale pro násilce to takový význam nemá. Ještě že Kyrandia III umožňuje zobrazovat texty, přeci jen, psané angličtině se lépe rozumí.

Psát, že je hudba skvělá, šichtavná, nebo že skvěle podbarvuje hru nemá smysl, protože tyto fráze jsou dnes již dost obrané a okoukané. Jedním sloven tedy... bomba, to tu snad ještě nebylo.

Obě předchozí Kyrandie byly docela vtipné, ale proti Malcolmovým hláskám v knize třetí se mírně nechytají. Smysl pro humor, hlavně ten černý, mi váš kouzelník opravdu skvělý. Přijde-li Malcolm na hřbitov,

kde je pohřbena královna, jediné, co konstatuje, je: „To je hrob královny, to jsem před několika lety zabil.“

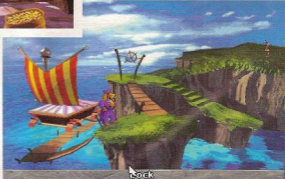
Je to dlohou, co jste si mohli zahrát nějakou dobrou adventuru, takže Kyrandia III - Malcolm's Revenge vám jistě po několika měsíčním pástu od adventur přijde vhod.

BEAST

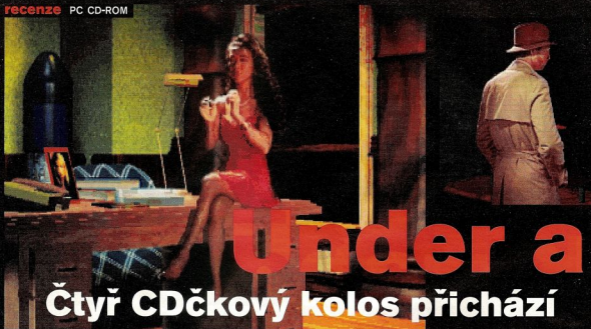
LEVEL TEST

90

grafika
hudba
zvuky
atraktivita



recenze PC CD-ROM



Under a

Čtyř CDčkový kolos přichází na naše monitory

Draken: Trochu poněkud délkově větší, ale dost špičková detektivka s propracovaným příběhem. Konečně někdo přišel na to, jak má vypadat CDčková hra!

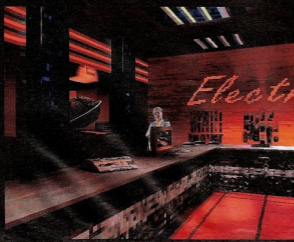
NÁZEV: UNDER A HILLING MOON
FORMÁT: ACCESS, 1994
HARDWARE: 386, 4 MB RAM, CD-ROM
CELKOVÉ: 4 CD
TPP HRY: SCI FI ADVENTURE

Planeta se zvolna otáčela kolem své osy. V tuto nepokojnou dobu právě procházela krizí a zápolila s několika osobními problémy, netušíc, že právě teď, kdysi nahoře ve vesmíru, je o ní ve dne důležité rozhovory: „Na Zemi se opět rozmáhá zlo“, pravil První hlas. „Kdo se s ním má vypořádat?“, zeptal se „Murphy, pane“, odpověděl Druhý hlas. „Oh, neštěstí, jenom ne Murphy. Co takhle Spade nebo Marlowe?“, optal se První hlas zvyčeným hlasem. „Uh, mrtví.“ „Je tedy k dispozici někdo jiný?“, „Ne, pane.“ „Tak tedy Murphy, jak ho znám bude potřebovat pomoc, hodně velkou pomoc.“

Hlasy naposledy věnovaly Zemi svůj všeobjímající pohled a v duchu se těšily, jak to všechno dopadne... Podívejte se na Zem i my. V tuto dobu je toho jistě hodně k vidění. Sama Země neví, co si o tom má

myslet. Píše se rok 2042. Ano! Už je tady, ta dlouho očekávaná budoucnost. My, kteří jsme v mládí hlitali sci-fi knížky, teď máme možnost spatřit skutečnou budoucnost na vlastní oči. Země ji nese velmi těžce. Po jejím povrchu se divoce přehnal vlna války. Co jí přesně způsobilo, netušíme. Možná, že lidstvo už mělo plné zuby toho věčného stereotypu, toho, že zastýdlo ve slepé uličce a dále se nevyvíjelo. A tak přišlo s třetí světovou válkou, která je, jak jistě víte, charakterizována pojmem „radiace“. Seběhlo se se to všechno moc rychle“, stěžuje si Země a zcela samozřejmě i spousta jejích obyvatel, kteří nebyli dost rychlí a radiace je zasáhla. Nutno přiznat, že katastrofa nepostrádala fantasií, mutace byly vsukku dokonale. Měla však také i své malé klady. Na tvářích černochů se rozprostřel pomalý úsměv. Teď už proti sobě nestáli běhloč a barevný, ale normální a mutant. Tak byl vyřešen problém rasové

nenávisli i kudyž, přiznáme si, bylo to jako z bláta do louže. A tak z hlubin temnoce povstává hrůzyplná sekta, jež má své kořeny hluboko v historii, v době nacistické. Její členové už nemůžou snést pohled na zahrávající Zemi plnou odporných plazících se, slizkých potvor, různých tvarů a údů, které člověka připomínají jen vzdáleně (tak hrozně to přeče jenom nebylo). Za účelem znáčení lidstva byl vybudován obrovský satelit Moon Child, rozbojový termomukleárními zbraněmi, v jehož nitru má po vykonání poprav přežít genetiky





Killing Moon

čistá rasa. Pouhých několik tisíc vyvolených...

Ten, kdo byl vybrán, aby zachránil lidstvo, se jmenuje Tex Murphy, bláznivý soukromý detektiv, jehož jsme mohli prohlédnout po obrazovce již ve hrách Mean Street a Martian Memorandum. Tex momentálně žije v mutanti okladi Old San Francisco. Je to tu sice poněkud rozpadlé, ale nájem je nízký a to je pro Texe hlavní. V tuto chvíli je zrovna bez práce, ale pro takové, jako je on, se určitě nějaká najde... V poslední době se na CD poměrně rozmáhaly tzv. interaktivní filmy. Prostě a jednoduše se cosi zdigitalizovalo a přidala se hudba v CD kvalitě, plus případně cokoli, co mělo velkou délku. Na kvalitě hry, po pravdě řečeno, ani nezáleželo, interakce s okolím byla omezena na minimum a nejdůležitější bylo, aby se při hře přebíraly pokud možno co nejdříve animace. Sem tam byl sice zlemšvý hráč nucen kliknout myši, ale to nebylo našetří přehli únavné. Mé hrácké srdce se tedy začalo obrazovat, když jsem si na krabici přečetl, že hra je „interaktivní movie“ a už předem jsem byl odmitavě naladěm. O to větší se o mně pokoušel kok, když se v krabici před mými udivenými zraky, drze, ba přímo provokativně, povalovaly 4 CDčka. Opravdu čtete správně! To dříve byla DOBRA hra na 4 disky (ty časy!), ale teď? Když jsem si představil, kolik hodin filmu se na mě může vyvalit, udělo se mi špatně. Ale jak se stává skoro vždycky, když očekáváme něco špatného, byl jsem dost příjemně překvapen. Killing Moon je celkem

normální detektivka, ovšem s perfektní grafikou, zvuky a ani těmi animacemi se nijak nepřytvá. Podle mého názoru musí asi hodně místa zabírat druhá část hry, kterou je polyborý mód. To se zmačkně na myši prosnutí tlačítka, hra se přepne na styl Doom bez nepřátel a už to jede. Hráč se pohybuje 3D lokacemi a všechno si prohlíží ze různých možných úhlů. Může běžet, dívat se nahoru, dívat se dolů, otáčet se, prostě nábhera. Pokud něco člověka zaujme, přepne se na styl adventura a objekt pomocí standardních (LOOK, OPEN, USE, ...) prozkoumá. Ovšem všechno to samozřejmě běhá v SVGA. Dodávám, že těch pár celoobrazových obrázků kolem, není z intra, ale ze hry samotné. Musím se přiznat, že něco takového jsem ještě neviděl.

Pro svoji totální grafiku hra hlavně vyžaduje pořádný hardware. Killing Moon se dá spustit i na obyčejné 386, ale pro optimální činnost to chce minimálně 486 s VESA LocalBus kartou. Manual doporučuje DX2/66 nebo radši Pentium s 16 MB RAM. Pro ty pomalejší je potěšitelná možnost změny rozlišení a rychlosti výpočtu obrazu. Kvalita je sice nižší, ale pak se Tex pohybuje přímo bleskurychle. I když i tak by to chtělo minimálně těch 8 MB RAM. Rozvětrání souborů na CDčkách je dost promyšlené, disky se musí měnit opravdu za dlouhou dobu. Autoři totiž

důležité soubory nahráli vícekrát, takže se nekonec nic ala Amiga.

Jesli se tímto snímrem bude bude ubírat vývoj dalších CDček, tak to беру všemi deseti. Tak a teď přichází na řadu ta trochu záporná kritika. Dalo by se říct, že jediná, co se Moonovi dá vytknout, je jeho jednoduchost. Do hry je totiž zabudován dokonalý on-line help, který hráče doslova provádí za ručičku celou hrou. Ale nemyslete si, někdy, při zázkusu, ani on nepomůže. Obzvláště, když Tex má najít důmyslně ukrytý předmět v komplikovaném 3D prostoru. Pro ty, kdo odolají pokušení a chtějí si povězt zahrát, se však dá help globálně vypnout.

Under the Killing Moon je jednoznačně jedna z nejlepších her v poslední době. Propracovaný příběh, brilantní slovní i situační humor. Občas jsem se opravdu popadl za břícho smíchem. A ta grafika! Neříkám to sice rád, ale měli byste si bo opravdu koupit či alespoň zahrát (tedy, pokud máte něco rychlejšího). DRÁKON

LEVEL TEST

90

grafika
hudba
zvuky
atraktivita





Aladdin

Byl jednou jeden vezír, jmenoval se Jafar, a ten velké problémy s ostatními lidmi

Lachtan:
Autor hry, pro mne zatím neznámý Disneysoft, si dal na zpracování záležet a bez nadsázky mohu prohlásit, že Aladdin je jednou z nejlépe propracovaných her na A1200 v současnosti.

HEAVY: ALADDIN
FIRMA: DISNEYSOFT, 1994
HRAOVNÍK: AMIGA 1200
DESKA: 3 DISKETY
TYP HRN: ARCADE

Cokoliv bylo hezké, nenáviděl. Kdokoli byl stejně proradný jako on, tobo nenáviděl. A kdokoli byl zlomyslnější než on, s tím se chtěl seznámit. Logickým důsledkem Jafarova pokřiveného myšlení je snaha škodit ostatním. Unášet princeznu a zavírat je do temných žalářů, kde jsou odkázány na jeho milost. Princezna Jasmina je zatím posledná, ale nejcennější přírůstek do vezírových sbírek. Její osud závisí jen a jen na Aladdinově zručnosti a odvaze, potažmo i na obratnosti hráče a jeho trpělivosti. Tě trpělivosti však mnoho potřebovat nebudete, nebojte se, Aladdin je sice dlouhá a perfektní hra, ale zároveň i velice jednoduchá. Alespoň dle mého měřítka. Náplň celé hry je stejně duchaplná jako pytel žaludů, čili veskerá žádná. Skákání z plošinky na plošinku, sekání mečem napravo a nalevo, občas krátký let na koberec či jiná exotická činnost, ale jinak nic světoborného. Můj názor na originalitu je ale poněkud jiný než u ostatních hráčů a hlavně recenzentů. Originalita totiž (podle mne) nemá skoro žádný vliv na kvalitu a hlavně zábavnost této či oné hry. Typický příklad je Aladdin. Žádné ohromující nové nápady, ale zcela



brilantní provedení, nádherné zvuky i melodie a obrovská hratelost. Dokud princeznu Jasminu neosvobodíte a Jafaroví nenakopete jeho tlustou zadnici, neodejete od počítáče. Nebo odejete, ale nohama napřed. S Aladdinem zažijete mnohá dobrodružství, objevíte magické záhady v jeskyni zázraků, osvobodíte děina z jeho nedobrovolného vězení (tedy lampy), nemohu nezmínit i divokou jízdu na magickém koberec. Prostě orientální dobrodružství tak jak má být. Autor hry, pro mne zatím neznámý Disneysoft, si dal na zpracování záležet a bez nadsázky

mohu prohlásit, že Aladdin je jednou z nejlépe propracovaných her na A1200 v současnosti. Už jenom nad animací se mi protáhly panenky, je totiž naprosto geniální. Nerad něco vyduvihuji do nebes, nemám-li k tomu důvod, a podle obrázků kvalitu animace posoudíte, víte však, že je o co stát. Aladdin nejen běhá a skáče, ale i zručně ručkuje, seká mečem a provádí desítky jiných pohybů. Nechte-li ho chvíli bez dozoru, tzn. nebudete-li alespoň chvíli hmatat na joystick, začne si provádět zajímavé koucky s jablčkem. Také nepřítelé mají mnoho různých animací, tlustoch házi poměrně nebezpečné dyky a v každé volné chvíli si vydává pořádný kus kurete a začne ho labužnický okusovat. Hromotluk se šavli na vás dělá posunkny





a vstoupí-li na žhavé uhlí v prvním Levelu, ne, levelu), začne křičet a poskakovat. To se prostě nedá popsat, to se musí vidět. A slyšet. Ano, i slyšet, protože Aladdin je zážitek i pro hudebnímilovné pařany. Nevim kdo komponoval hudbu (možná jsem mohl chvíli počkat při titulcích, ale já chtěl pokaždé už hrát), ale hluboce před nim smekám.

Zpět k hudbě. Je fantastická. Tím nemyslím, že je vymyšlená, je prostě fantastická. Poslechněte si hudbu v menu a dáte mi za pravdu. Předtím si ale raději udelejte pohodli na nejbližší židli, jinak byste si totiž mohli narazit pozadí. Tedy zadek. Samozřejmě že hudba během hry již tak kvalitní není, ale tím nechci říci, že je průměrná. Ne! Proč vás ale přechvácují, však vy sami uvidíte. Tedy uslyšíte. A uslyšíte i zvuky, pochopitelně. Ty se totiž nedají přeléstnout. Jsou totiž stejně jako celý Aladdin. Špičkové. Skřeky, mláčení, výbuchy, jásání, to vše můžete najít i v jiných hrách. Co však jinde nenajdete je to ostatní. Křikání Araba skákajícího po žhavém uhlí, bykání velblouda, udivený křik plameňáka v předposledním levelu a samotné Aladdinovo hekání, sténání a vůbec, to přece nejde vysvětlit v časopise. Prostě super, super, super. Super Stardust má taky neuvěřitelnou grafiku, povedenou hudbu i zvuky a přitom je to nic moc. Proč? Chybí mu to nejlavnější. Ano, vidím že

mne již někteří pochopili, chybí mu zábava. Bezhlavě strleli do meteoritů a kosmických lodí mne omrzelo již na konci třetího levelu a od té doby SS hrají jen za účelem šokování náhodných PCčkářů. Aladdin je z jiného soudku. Zábava mu totiž rozhodně nechybí. Ani trochu. Aladdin je poměrně lehká hra, a to jí činí velice zábavnou. Těžké plošinovky povětšinou omrzí (pokud čistou náhodou nemají systém přístupových hesel- Putny Squad), protože hrát neustále od začátku a pobíjet potvory, které jste eliminovali již stokrát, je velice frustrující činnost. A občas nepomohou ani hesla. Dohrát Kida Chaose byl opravdu nadlidský



Lachtan:
S Aladdinem zažijete mnohá dobrodružství, objevíte magické záhady v jeskyni zázraků, osvobodíte džina z jeho nedobrovolného vězení. Nemohu nezmínit i divokou jízdu na magickém koberci.

LEVEL TEST

88

grafika
hudba
zvuky
atraktivita

úkol, a ani hesla mnoho nepomohla. Aladdina je možné dohrát tak na sedmý pokus, alespoň v mém případě to byla sedmíčka. Tato výhoda je zároveň jediným záporom. Aladdina dohrajete rychleji, než vás stačí doopravdy chytout a nepustit. Neodpustím si srovnání s nejlepší plošinovkou, která kdy byla pařena, Turricanem 2. Ne, nemyslete si, že jsem lachtan, když tvrdím o hře z roku 91 či 92 že je lepší než soudobé bomby. Turrican se dohrával v průměru dva týdny maniakální pařby, tj. jen s malými přestávkami na záchod nebo na jídlo a přitom nepřestal bavit ani chvílnou. Prostě nepřetržitá akce od rána do večera. Naproti tomu, Aladdina budete hrát tři nebo čtyři dny, dohrajete a sáhnete po další akci (primo se nahází Ruff' n' tumble!). To je ale jeden jediný zápor, klady zvířezily na celé čáře, takže se po hlavě vrhnete do dávného orientu a udelejte jim tam pořádný tóčo!

LACHTAN

recenze PC CD-ROM



NÁZEV: EČSTATICA
 ŽÁNRA: FYZIOLOGIE, 18+
 HARDWARE: 3MB, 4 MB RAM, CD-ROM
 OČKA: 1 CD
 TYP HRY: BOJNÁ ADVENTURA

Ečstatica

Kouličky, kouličky, hýbejte se všecky

Draken:
Podařená
napodobenina
 hry Alone in the
Dark. Skvěle
hratelná.

LEVEL TEST

85

grafika
 hudba
 zvuky
 atraktivita



Very depressing... glu-glu-glu...

Zdá se, že Pysgnosis konečně chytají další druhý dech. Po spoustě nezajímavých propadáků se konečně objevily na trhu pořádnější tituly jako třeba Novostern, Lemmings 3 či Ečstatica.

Poslední jmenovaná je opravdu velkou konkurencí pro Infogrameskou sérii Alone in the Dark. Na rozdíl od ní má však několik podstatných výlepiení. Nám známé hranaté vektorové postavíčky a obduky poněkud zkalatěly. Tvůrci hry se zřejmě mnohem více zamysleli nad estetickostí výsledného dojmu a použili moderní technologii stínování a kouličkování. Jednotlivé postavy se zde totiž skládají ze samých pohyblivých se kouliček. Až mi to připadá jako extrém, všude tam, kde v Alonech byly hrany, jsou v Ečstacice kulaté tvary. Hra se dá procházet z mužskou nebo ženskou (ta se opravdu povedla) figurkou. Jak se zdá, autoři se Alonem opravdu maximálně inspirovali. Systém zpracování je značně podobný. Stejný způsob sledování postavíček pomocí přepínajících se kamer, rádo by hrůzostrašná, ale podmanivá hudba a hlavně spousta levek. Jelikož je Ečstatica přece jenom CDčko, obsahuje spoustu nejrůznějších zvuků a vše je také kompletně namluvené. Náštitě je tu možnost nechat si zobrazovat text. Je to také další tinal z poslední doby, který nějak preferuje majitelé

osm MB RAM. Postava se kompletně ovládá numerickou klávesnicí. Dále by nemělo zůstat bez povšimnutí, že programátoři hry implantovali celou škálu pohybů, od chůze po spících až po rychlý běh (F1-F12). To se může hodit, pokud se člověk chce někde proplížit bez boje.

Dále hra nemá žádný inventář, což je celkem nezvyklé. Snižuje se tak možnost rychle manipulovat s předměty. Zkrátka a dobře, co se nepobere do rukou, to se nepobere vůbec. Operace s objekty jsou našťáště poszte typu položit/sebrat. Hra neobsahuje žádné náročnější logické problémy, dá se dohrát asi za šest hodin. Matoucí je ale neexistence žádného ukazatele vaší kondice. Tu si bohužel musíte sami odvodit z pajdavé chůze vašeho hrdiny (či hrdinky). Autoři zařadili také celou řadu animací pro pobavení. Slovnutý rek může velmi snadno zakopnout o kámen a velkolepě se rozplácnout na zemi, či se dokonce před zraky diváků diskrétně vyčítat. Skvělá je také chůze v brnění. Uvidíme, zda připravovaný Alone in the Dark III bude lepší.

Hra samotná se odehrává ve středověkém světě tradičně sužovaném zlem. Vše začíná jednoho šedivého dne, kdy ty a tvůj kůň, jako náhodní pocestní,

projdíte tímto krajem a u jedné pomuré vesnice zastavujete pro vodu. Všude je zvláštní ticho, nikde živáčka. Tvá nervová soustava pomalu měkne - už alybys byl pryč. Avšak při pokusu o systematický ústup se z ničeho nic zřítíl most, po kterém jste přijeli. Cesta zpátky je uzavřena, zbývá postavit se zlu. To na sebe nenechá dlouhou čekat. Projevi se okamžitě v podobě maleho skřetka. První soubor byl lehký, ale další budou mnohem těžší. Zaleží jen na vás, jak se s tím vším vypořádáte... Mraky se pomalu stahují a kdesi v dli začínají kvílet vlkodlaci...

DRAKEN



BRAVE[®] COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS 27.900,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS 28.900,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS 28.900,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 31.300,-
PENTIUM - 60 MHz / PCI 44.400,-



Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 2.500,-
HD 340 MB + 1.200,-
HD 420 MB + 2.000,-
HD 540 MB + 2.900,-

CD-ROM Mitsumi triple speed tel.
CD-ROM Mitsumi quattro speed + 6.900,-
zvuková karta SOUND FX 16-bit + 2.500,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 + 1.990,-

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOĽNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tr. apt. Jarosl. 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02. BRNO: TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1 723
DEČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax: 0412/221 13. HRADEC KRÁLOVÉ: ZEL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax: 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax: 0327/48 37. LITOMĚŘICE: SNEI v.o.s., Mlékovojezdské 15, Tel / Fax: 0416/81 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax: 0326/270 87. OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/81 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Barboňova 926, Tel / Fax: 040/394 619. PÍSEK: KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93. TURNOV: ZEL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax: 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Prošek elektronik s.r.o., Ovčáčkova 2, Tel / Fax: 047/522 05 47

Nejen Zeus by skákal radostí, ale i E.Petiška by si jistě zahrál tuto hru. Bohužel neměl PC a CD-ROM.

Wrath of

NÁZEV: WRATH OF THE GODS
PIŠKA: LEBNARSA, 1994
PROSTŘEDÍ: 386, 4 MB RAM
CD-ROM, WINDOWS, SVGA
OBLBA: 1 CD
TPP HR: ADVENTURE
ZAFUŽL: POPPON

Beast:
 Komu nejsou cizí řecké báje a pověsti, tak pro toho je tu bezesporu hra Wrath of the Gods, která jako jediná spojila řecké báje ve skvělou adventuru. Wrath of the Gods si vás zaručeně získá.

Antické Řecko bylo jedno z prvních vyspělých státních zřízení v nynější Evropě. Začátky této civilizace se datují okolo roku dva tisíce před našim letopočtem. V té době kmezy Jamá, Dóri a Acháji obsadili Balkánský poloostrov, kde vybudovaly základy měst, jejichž památky dodnes tvoří odzobu Řecka. (Pro srovnání: V době vzniku Řecké kultury, vláda na našem území a jinde ve střední Evropě doba bronzová.) Centrem všeho vědění, umění a síly byly Athény, které stojí dodnes, i když by je dnes jistě Feidás, který byl v době rozkvetu Řecka pověřen výstavbou Akropole, těžko poznal. Starověké Řecko bylo také kromě krásné architektury obdivováno ještě za své nepřítelny boudě božstev a téměř stejný počet mytologických příběhů.

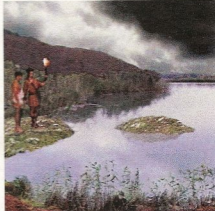
Jelikož je řeckých božstev opravdu velké množství a jejich vzájemná spletnost, není také zanedbatelná, tak se budu věnovat jen těm nejzákladnějším. Ale pěkně od začátku, takže otcem všech božstev byl Kronos a matkou Rhea. Měli spolu celkem šest dětí, tři chlapce: Dia (křeci jméno Zeus... ne, pravý důvod souvisí s latinským skloňováním), Hádeše, Poseidona a tři dívky: Hestia, Deméter a Héra. Kronos byl otcem dobrým, ale jednu chybu

přeci jen měl a to, že své děti pojal ze strachu, že by jedno z nich mohlo nastoupit na jeho místo nejvyššího boha. Jedno dítě však Rhea ukryla, a tím dítětem nebyl nikdo jiný, než Zeus, který domutl otcu své sourozence vyvrhnout a sám nastoupil na místo nejvyššího boha.

Zeus kromě toho, že zastával místo nejvyššího boha, byl ještě vládcem nebes, počasí, veškeré vegetace a bohem věštby. Jeho manželka byla Héra - bohyně úrody. Poseidon, (Neptun) byl bohem moře a Hádeše vládcem podsvětí a říše zemřelých. Kromě těchto základních bohů a dalších, figurují v řecké mytologii spousta polobohů, kteří vznikli pozé, co něžný z bohů sestoupil z Olympu na Zem, kde si něco začal s osobou pozemského původu.

Doufám, že vás tento krátký úvod do hry Wrath of the Gods příliš neunavil, protože, když už nic jiného, tak vám tyto informace budou velmi prospěšné při hře, protože se v ní setkáte s výše jmenovanými a ještě spoustou dalších postav, které kdybych všechny popisoval, tak by nezbylo místo na recenzi.

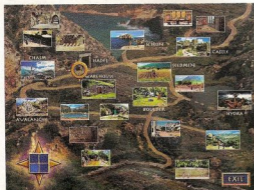
Wrath of the Gods je klasikou adventurova, odehrávající se ve Starověkém Řecku. Uvedení do hry je velmi prosté. Celý příběh, uvádějí vás do děje, vám vypráví starý kentaur, (Jen pro

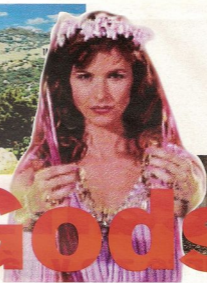
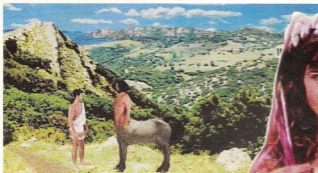


ty, jímž je řecká mytologie cizí) Kentauri jsou bytosti s koňským tělem a mušským trupem s hlavou), který vás před mnoha lety našel jako malé dítě na pasece, kde vás odložil vaši rodiče. Váš úkol je prostý. Nalézt své rodiče, a při tom projít vše, co stojí v řecké mytologii za shlednutí. Na první pohled nic složitého, ale nemyslete si, že na vás rodiče čekají hned ve vedlejší obrazovce, aby vám řekli, jak jste geniální, že jste hru dohráli.

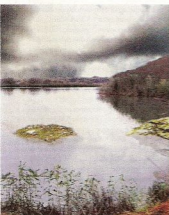
Starý kentaur vás tedy informoval o poslání, které na vás čeká, a abyste nešli úplně s přízrůdu, daroval vám dva diamanty, za které

že koupit rozličné předměty, anebo podplatit různé lidi, ale podpláčet bohy bych vám nedoporučoval. Děj hry je rozdělen do čtyř





the Gods



a celková dějová linie je tvořena tak, že proplétá jednu pověst s druhou, a to kupodivu velmi dobře. Jako příklad bych uvedl věci naprosto známé a triviální. Nedaleko začátku hry leží na zemi kámen, pod nímž jsou uchovány Théseovy sandály a meč, tyto věci podle pověsti malý Theseus získal jakmile dospěl v muže a byl schopen kámen odvrátit. Vy jste sice v muže dospěli, ale proč se namáhat s těžkým kamenem, když existuje něco jako páka? Dále podle jiné pověsti zasadili hrdina do země dračí zuby, vyrostla celá armáda dračích mužů, které jen tak něco nevyklá. Jdete-li ve hře o několik obrazovek dál od Théseova kamenu, narazíte na pole, před nímž leží provokativně pytlík s dračími zuby... á, copak se nám to urodilo? To, že vás Charón, písevník do říše mrtvých převezme, převezte jedině za míaci, vložených převeze, převezte jedině za míaci, vložených převeze, snad ani připomínat nemusím.

Tak, to je zhruba vše k náplni hry, a nyní bych napsal ještě několik řádek ohledně zpracování po programátorské stránce. Autoři se rozhodli, že hra bude chodit jen pod Windows, a to nejméně v rozlišení 640x480 při dvěstě padesáti šesti barvách. Ovládání hry je klasické, tedy základní ikony seber, použij, prozkoumej a další, ale přibyla zde možnost nápovědy, ve které máte celkem sto bodů, za které si můžete „kupovat“ v jednotlivých

obrazovkách nápovědu, když už opravdu nevíte kudy kam.

To, že je hra na CD, snad ani připomínat nemusím, protože při pohledu na obrázky je to více než jasné.

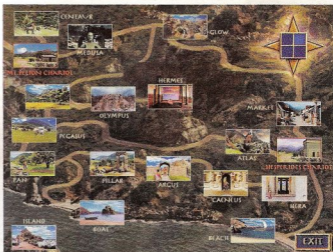
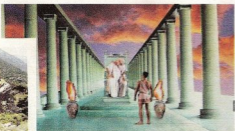
Grafika je sice digitalizovaná, ale je provedena velmi precizně, takže to ani nevidí. Také animace postav je světlá a je propracována do nejmenších detailů, které velmi přidávají hře na hrátelnosti. Jako příklad bych uvedl balancování hlavního hrdiny na kláde, když přechází propast, nebo zvedání Théseova kamenu, které je doprovizeno skvělým zvukovým efektem.

Hudba a zvuky jsou přímo úžasně. Zvukové efekty ještě umocní, hrajete-li hru v naprosto tichu, takže vynikne zpěv ptáčka, bukot větru a šum potůčku. Skoda jen, že k Levelu nedáváme audio kazetu, kam by se daly zvuky a hudba nahrát, ale bohužel. Musíte mi tedy věřit, že audio dopovídá je skvělé.

Her z antického Řecka zas až tolik není, a proto si myslím, máte-li alespoň malý sklon k bajám a pověstem, nesní vám hra Wrath of the Gods v žádném případě ujít. **BEAST**



základních částí, mezi nimiž naleznete samozřejmě i Krétu, se svým pověstným bludněm a Minótaurem. V první části na vás čeká hydra, na niž je velmi nesympatické to, že jakmile ji utnete hlava, narostou dvě další. (Jestliže vám nebylo známo, co to znamená, řekne-li se o někom, že je hydra, tak už to víte.) Tenzo problém vyřeší společně jedině oheň, s jehož pomocí hydře trochu krčky připečte. V dalších částech hry se setkáte s Medusou, Kyklopem, Atlaseem a jinými, kteří jsou tak známí, že je nemá smysl nijak představovat. Kdo čel Staré řecké báje a pověsti, tak ten má napolo vyhráno, protože všechny úkoly





Dreamweb

Bedla:
Dreamweb je
zajímavý a má
dobrou
atmosféru.
Jestli ale dáte
hodně na
grafiku,
nemyslím, že
byste v něm
našli zalíbení.

Čiňte zlo v zájmu dobra

Některé hry zajímavou reklamou, některé překypným designem krabíčky, jiné třeba pečlivým zpracováním manuálu, a ještě jiné třeba jen svým názvem. Mezi ně patří takové jako Bloodnet, Dark Sun nebo Betrayal At Krondor. Dalším přírůstkem do rodiny her se zajímavým jménem je Dreamweb, hororová adventura s ptačím námětem a poněkud zvláštním provedením.

Již dlouhou dobu existuje Dreamweb, síť snů, která je obstarávána sektem mnichů. V poslední době se však na skutečném světě pohybuje sedm vlivných osob, které mají za lubem síť ovládnout a s její pomocí ovládnout všechny lidi.

„Už to tak dál prostě nejde“, řekl hlavní mnich na závěr své řeči. „Existence síte nesmí být ohrožena.“

Mezi ostatními mnichy to zahučelo vzrušením. „Bylo již sémě zaseto?“ ozvalo se z hloučku.

„Ano, sémě spásy bylo zaseto a stále sílí. Tož přišla jeho chvíle. Ticho! Tady přicházej.“

Hlavní řečník zvedl ruce a vyvolal modrou jiskru, která zmizela v bráně světa. Letěla a věděla, co má přesně udělat. Ocitla se v realitě a zamířila přímo do pokoje, ve kterém spala dvojice lidí. Ona spala spokojeně a byla rozkošná. On byl zpočátku, vícemá se mu chvěla a neustále něco šeptal. Byl to právě Ryan, předurčený k záchraně

Dreamwebu. Jiskra do něj vstoupila a vyvolala snové spojení s hlavními mnichem.

„Vítej ve vlastním snu, Ryane.“
Z Ryanova podvědomí promluvil pevný hlas. „Myslím, že vím, co ode mě očekáváte a jsem připraven splnit svůj úkol.“

„Výborné. Pamatuji, že všechno musíš podřídit cíli. Vzhůru, zachraň náš svět!“ vykřikl mnich ještě než zmizel ze snu.

Ryan vstal z postele a hlním nutkáním začal rychle jednat. Měl za úkol zlikvidovat oněch sedm nebezpečných osob.

V této chvíli se ko slova dostává hráč. Proč ale nic nedělat? Je ikoován. Ano.

Nevěřičně hledí na obořež asi 15 x 10 cm, který se vydává za hlavní herní okno. Nalevo od něj stojí drsná postava Ryana a v rohu je malé okénko, které zachycuje zvětšené nejlhší okolí kurzoru. Když pařan překoušne tohle, ještě neví, že ho čeká další překvapení. Celá hra je zabráná kolmo

sešora, takže místo postavček chodí po lokacích kouličky představující tvoe.

Dobře, člověk je přizpůsobivý tvoe. Originální věci se vždy zdají nezvyklé, feksní si děcko za počítacím a konečně uchopí myš.

Hned v první místnosti je jedna z největších hustot věc na centimetr čtvereční v virtuálním světě počítačových her. Najdete (možná) zde desítky tinerých blbosti od zapalovačů přes různé cetky, fotografie, kartáčky na zuby, cigarety, knoflíky nebo CDčka až po datová media pro centrální informacní síť. Po půlhodince trpělivého popojíždění myši po všech místech pokoje Ryanovy přítelkyně (švera tvoe sem bylo z hospody blíž než k vám) sesbíráte většinu předmětů a naplníte jimi

všechny kapsy. Chvilí se zastavíte a uvědomíte si, že vám tento způsob uspořádání předmětů v lokaci silně připomíná sierráckou hororovku Gabriel Knight, a jdete dál. Následující patnáct minut hledáte způsob na otevření dveří, až se vám podaří objevit na stěně miniaturní tlačítko. Tímto způsobem pokračujete celou hru. Když připočítáte ještě velmi zloouhavou manipulaci s předměty, nemohu hodnotit hrátelem slušně.

Vedle této vyslovené záporné skutečnosti stojí perfektní hudba ve stylu J.M.Jarhe a poutavá atmosféra, na které se samozřejmě podílí kromě hudby i děj. Odehrává se v nepřítli růžovém prostředí budoucnosti v New Yorku. Na chodnicích se povalují opilci, v baru páří zavřeláci na videonastavení a smetárnka užívá té

nejlepší zabavy v apartmánech nejdražších hotelů. Všechno je ovládáno elektronicky a jak známo, nic se nečká tak snadno oklamat jako malé děti, Shadow (ten ale vlastně patří do stejné kategorie) (to není pravda,

nepřehánějí, ten je na tom mnohem hůle - Beast) a počítače. Pomocí jednoduchých

figlů se dostáváte přes alarmy a ostraby a nebyráváte jdete za svým cílem. Vrah jako vy se nemůže zastavit před nicím, zvláště pak jedná-li se o tak ušlechtilý posláni. Krev je v Dreamwebu běžná asi víc než dnešní době Coca-Cola a užijete si jí i vy. Bez rozpaků střelíte do lidí, házíte noží, sekáte

sekerou, střelíte brokovnicí, fezíte motorovou pilou, střelíte rakety (áááááá, už je to tu zase. Né, už nechci Doom, né, né, Doom, Doom, Doom, neéééé.) Promiňte, ale nemohu za to. Samozřejmě jsem se

nechal unést, respesive jsem dostal záchvat pařanské nemoci Doomianis, která se vesle rozšířila po redakci. (To není pravda, Bedla si vymýšlí... Silver, Silvere, dost té srandy a polod tu motorovou pí.#) &... -Beast)

Takový arzenál jako jsem vyjmenoval v Dreamwebu našísti není, ale přesto se

jedná o hodně drsnou hru.

Nejsem ani nějaký přehnaný pacifista, nejsem ani zabiják, nelíbí se mi grafika a nemám dost přesnou myš, takže s ní musím manipulovat velmi opatrně. Přesto

mě tahle hra něčím upoutala a jsem přesvědčen, že zaujme i vás. BEDLA

NÁZEV: DREAMWEB
FIRMA: EMPIRE SOFTWARE, 1604
BAROVNOST: 316, 4 MB RAM, 102
DELA: 22 MB
TYP HRU: ADVENTURE

LEVEL TEST

74

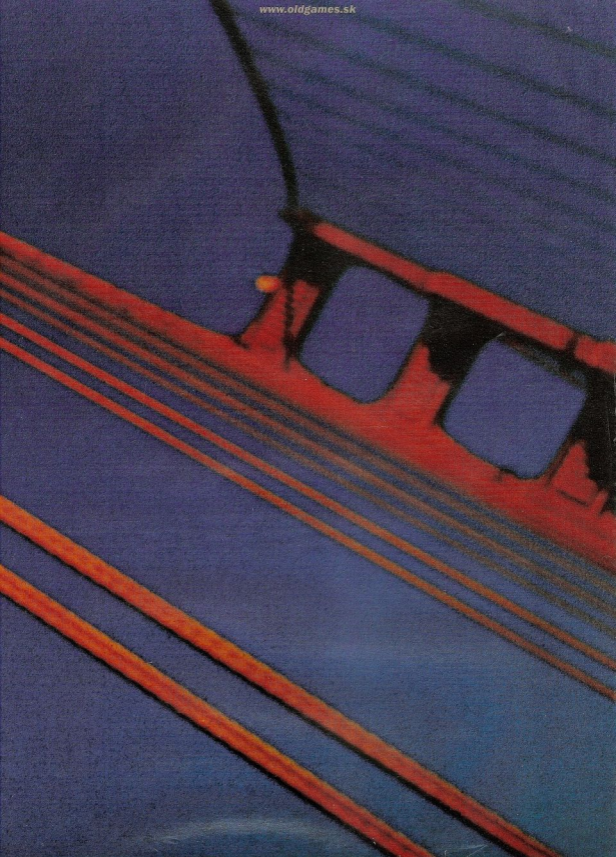
grafika
hudba
zvuky
aktivita





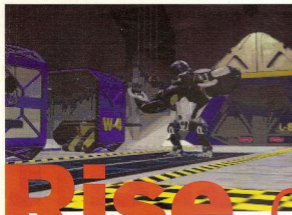
SYSTEM

**WELCOME TO
LEVEL LAND**



ORIGIN[®]

SHOCK™



Rise of the Robots

Dobrá grafika nemusí vždy zaručovat dobrou zábavu

Vzpouza mozků, robotům se zbláznily elektronky a ničí vše ve svém dosahu" probíháje kameleot na hlavní třídě města Metropolis 4 a má kupodivu pravdu. Nejdokonalější robot současnosti Supervisor s možností změny podoby se potouchal a převzal pod svou kontrolou většerk roboty ve městě. Jediná naděje lidstva se upíná k Cyborgovi. Napůl robot, napůl člověk jako jediný nemůže být ovládnut Supervisorem. Má totiž lidský mozek, je tedy nezmanipulovatelný (co to je za hloupost? Lidé jsou ti nejzmanipulovatelnější tvornové). Tak začíná nejnovější (a zatím jediný) hra týmu Instinct design. Dlouho jsem se rozhodoval a nakonec i rozhodl. Tato recenze rozhodně nebude patřit mezi nejdelší. Raději nechám místo obrázkům, podle kterých lépe posoudíte, o co jde. ROTR je bojová hra, ne-li karate. Tedy, nebýt těch robotů, karate by to určitě bylo. Graficky je vážně dokonalé, konekcnců sami vidíte. Grafika ale vážně není vše. Poslední dobou si mnoho firem začíná myslet, že nakreslí bujčnou grafiku, zdigitalizují postavy, nasamplují dokonalé zvuky a tím vyrobí nejlepší hru, která kdy spatřila světlo měsíce. Tak takhle tedy raději ne. To si raději budu hrát na svém starém dobrém Spectru hry jako Nether Earth, Bloodžes nebo... Bylo by jich opravdu hodně. Já si u hry nejvíce cením zábavy, ne zpracování. Pravda, znám i takové, kteří hledí jen na grafiku, těm se ROTR bude věnovat a to, že to mohou dobrat pomocí jediného chvatu jim vůbec nebude vadit. Ti budou u vytržení, až uvidí velké množství animací. Budou Roboty

vynášet do nebes a tvrdit, že je to nejlepší karate, jaké kdy hráli. Já však ne. I v této době již starý Street Fighter II je stoikrát hratelnější než ROTR. Nemá sice TAKOVOU grafiku, ale má obrovské možnosti, množství útočných i obraných pohybů, poměrně inteligentní protihráze a konekcnců i velkou rozmanitost postaz. S Mortal Kombatem snad ani srovnávat nebuda, dopadlo by to katastrofálně. Už jme si tedy všimli, že ROTR je spíše průměrná než perfektní hra. Že je ovládní robotů strašně neobrabaná, to překousnu, vždyť jsou to roboti. Co však nepřehryznu, je stupidita protivníků, směšná obtížnost a příliš málo postaz (primo ta srovnání se SFII). Instinct design si snad vážně myslel, že grafika zachrání vše a dobrá hratelnost je pouze něco, co se krčí v temném koutku. NE! Jakkoli genitální zpracování nemůže zachránit hloupost. To je stručně vysvětlím, proč hra s takovou grafikou, jakou vidíte na obrázcích, dostala jen 70%. Za

vřchol ovšem považují obtížnost. Kromě hard je Rise zcela jednoduchý, řádově dohraný za 15 minut. A na hard naopak téměř nehratelný. Hudba je takové nemastná, neslaná, žádný zážrak, ale k ROTR se vyboreň hodí. ROTR přímo vybízí k zamyšlení. K zamyšlení nad tím, proč vlastní firma Mirage financovala dva roky projekt, který nakonec stojí za starou belu. Proč stále věří množství firem vydává pomatené nesmysly, které se nedají hrát ani s obrovským přemáháním. Proč jsou zahraniční časopisy nadyšeny Microcosmem, když všichni dobře víme, jaká je to lačtárna. Proč? Mnoho otázek na jednom místě neodělá dobře, já vím. Také vím, že LEVEL není žádný filosofický plátek. Je mi jasné, že mi stejně nikdo z vás nevěří. Asi si říkáte, že jsem se už konečně zbláznil a kritizuju i to, co je zcela prokazatelné (tedy podle oběžáků) super. Klidně si to říkejte. Klidně mi nadávete do tulesů a vypouštějte mi bazén. Ale až si vyhodíte 1 500 korun českých okem a budete smutně loukat na krabici s nápisem Rise of the Robots, kterozhu jste stihli dohrát 3x za jedinou hodinu na nejvyšší obtížnost pouhý den po zakoupení, vzpomenete si na mne. Vzpomenete, že jsem vás varoval. Věřně.

LACHTAN

NAZEV: RISE OF THE ROBOTS
FORMÁT: MIRAGE, 1998
HARDWARE: AMIGA 1200, CD32
DEJKA: NEJKA
TYP HR: 34 DOKNÝ BOJOVÁ

Lachtan:
Graficky super.
Zvukové ujde.
Hudba podivná
a zábava jak při pádu z postele.
Jako demo je to moc dobrý, ale jako hra???
Nevím, nevím...

LEVEL TEST

70

grafika
hudba
zvuky
atraktivita





Warcraft

Bedla:
Warcraft je fantasy Duna 2 s trošičku horší grafikou a hudbou a misty lepšími nápady. Celkově lze Warcraft považovat za velmi zábavnou hru.

Zábavné jako Duna II, to snad hovoří za vše, ne?

V poslední době se na herní trh dostalo hned několik her, které si vzaly to dobré z již vydaných her a přidaly něco svého. Za všechny mohu vzpomenout třeba Theatre of Death nebo Alien Legacy. Předem zaručený úspěch her s výzkumnou firmou zpracování vide softwarové firmy k tomu, aby se nesnažily vymyslet něco nového, ale naprogramovaly (ukradly) osvědčenou hru, změny barvičky, ikonky, udělaly trošku jinou hudbu, vymyslely nové jméno a další úspěšný produkt je na světě. Toto může i nemusí platit na novinku firmy Blizzard Entertainment, která nese název Warcraft.

Ten jakoby z oka vypadl Duně 2, jedné z nejlepších her v historii. Když jsem však trošku Warcraft rozebral, přišel jsem na domněnku, že programátorům nelho jen o peníze, ale chtěli především vytvořit zábavnou hru na způsob Duny 2 ve stylu fantasy. (Je to však jen moje úraha, skutečnost může být úplně jiná.) Tento záměr jim vyšel naprosto dokonale. Warcraft je tedy fantasy Duna 2 s trošičku horší grafikou a hudbou a misty lepšími nápady.

Asi už tušíte, že tento článek bude spíše oslavou než záporné kritizující recenzí, jak jste možná mohli usoudit z prvního odstavce. Začneme tedy od začátku.

Už je to pěkná řádka let, co klidný život lidí přeauřil nahýlých příchoď orků. Přišli na území lidí, chtěli jej celé pro sebe a jak znám orky, netvářili se, že by se chtěli dohodnout. Lidem tedy nezbylo než sestavit armádu a dát se s nimi do boje. Při pohledu na první herní menu zajišťají víčišní majitelé moderní (oni i pro) a hráči mající možnost hrát ve dvou

přes sériový kabel. Ostatní jednoduše značnou hru. Můžete si vybrat jestli chcete hrát za lidi nebo orky. Já jsem se řídil sympatiemi a po těžkém boji vyhrála sympatie k lidem.

Kozeberme si tedy hru za lidi. Je tu první úroveň. Váš úkol je vám oznamán na pívu v hospodě (viz. obrázek) a hurá do boje. Stejně jako v první levelu Duny 2 nemusíte zničit protivníka, ale stačí postavit dostatečně velkou a rozvinutou vesnici. A zde už je první zlepšení. Úkoly jsou různé. Jednou máte zachránit napadený klášter, podruhé vysvobodit rytíře Lothara z obrovské jeskyně, potřetí vyhladit základnu orků.

Cím více v Duně známé omlazující koření, tím je ve Warcraftu zlato. Novým prvem je přítomnost další životně důležité suroviny a tou je dřevo. Bez dřeva byste asi těžko postavili farmy, kasárny, stáje, kostely a jiná stavení. Obyvatelstvo se dělí do dvou částí. První jsou dělníci, kteří neustále chodí do dolů pro zlato a do lesa pro dříví. Pohled na jejich shrbené postavičky obtěžkané tytlí zlatá silně připomínají hru The Settlers od Blue Bytu. Za zlato platíte vojenské cvičitele a zoldáky, za dřevo stavíte a děláte zbraně. Druhou skupinou lidí jsou již samotní vojáci. Na začátku máte jen obyčejné pěšáky, časem se k nim přidají lukostřelci, kteří jsou ve větším počtu mimochodem velmi účinní, kouzelníci, klerici, rytíři na koních, vojáci obsluhující „těžkou“ katapultovou techniku nebo elementálně a škorpiony. Ovládní jednotek je navlas stejné jako v Duně, jen místo napsaných příkazů typu „move“, „attack“ nebo „stop“ volíte ikonky.

Další kapitolou jsou stavby. Vaším hlavním stásem je radnice. V radnici se přijímají nové dělníci a rozhoduje se o další výstavbě vesnice. K tomu, abyste uživilí obyvatele, musíte mít postaveny farmy (v Duně to byli větrné elektřárny). S tímto začínáte levely. Když máte na radnici dostatek peněz a dřeva, můžete říct dělníkovi, aby postavil kasárny. Dělník

řekne „yes“ (Hrajete-li za orky, řekne pouze „qhrrrr“ „Beast“) a jde na věc. Nejprve se na určeném místě objeví zarovnaná půda a několik klád, za chvíli stojí už podezdívka a nakonec celý objekt. Netze ale mluvit o takové detailnosti jako u již zmínovaných Settlers, kde jste mohli sledovat úplně všechno, co tesar dělá. Ovze se „Work completed“, a můžete začít cvičit vojáky všeho druhu. V kostele se zase učí klerici a přichází se na nová kouzla. Další stavbu jsou stáje, kde se trénují koně rytířů, aby byli dostatečně rychlí. Zbraně vojáků lze vylepšit pro zaplacení tučného poplatku kováři, který vyková lepší železa a meče, nebo mlynářů, kteří vylepší hroty šípů (zvláště, ale třeba dělá melouchy). Opravdoví kouzelníci schopní vyvolat elementály a jinou havel vycházejí z magické věže.

Dalším výrazným zlepšením oproti Duně 2 jsou různé druhy terénu, ve kterém se levely odehrávají. Ve Warcraftu bojujete v bažinách, lesích, jeskyních, v rozpadlých pevnostech apod.

Hra obsahuje asi 4 skladby, které se pravidelně střídají, v každé úrovni hraje vždy jedna. Některé jsou opravdu velmi zdařilé, ale rozhodně nemožno dosáhnout kvality hudby z Duny. Jsou to vesměs bojové melodie hrané na klasické nástroje. Jednotky se vám hlásí při každém přepnutí na ně, a při potvrzení či vykonání úkolu. Bohužel nemá každá jednotka svůj hlas, všechno namluvil jeden člověk. Těchto samplů není příliš, slyšíte „yes, lord“ nebo „yes, sir“. Občas zaslechnete hlásku o tom, že se blíží nepřátelská jednotka, ale vic nic. Naštěstí jsou tyto zprávy podávány s různou intonací, takže nemusí.

Celkově lze Warcraft považovat za velmi, ale VELMI zábavnou hru. Její některé chybičky budou možná odstraňvány na připravovaném verzi pro CD-ROM a to, že vás originalita neustále nebije po hlavě (řekl bych „do očí“, ale to by nebylo originální), tentokrát vůbec nevalí.

BEDLA

NÁZEV: WARCRRAFT
FIRMA: BLIZZARD ENTERTAINMENT
HARDWARE: 386, 4 MB RAM
OS: WINDOWS 3.11
TYP HRY: STRATEGIE

LEVEL TEST
85

grafika
hudba
zvuky
atraktivita

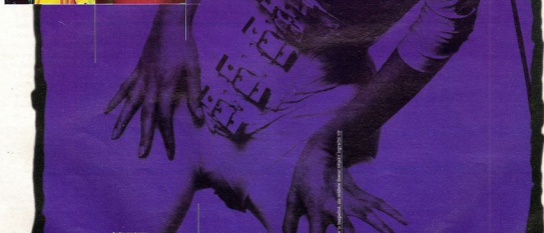
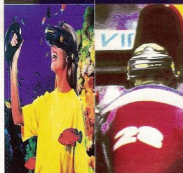


HOKAJ SYSTÉMY NA RÁZI VIRTUÁLNI REALITY OD STŘEDNÍ AŽ PO NEJVYŠŠÍ TŘÍDU NABÍZÍME V NÁSICH A KATALOGICH KTERÉ OBSAHUJÍ:

- **SPORT** - ONLINE ZÁHĚRNÉ HRY
- **BOJ** - DÍVE HRY
- DOBROVÝZNĚNÍ A PATRIOTIZM HRY
- SIMULÁTORY S **PROSTOR**OVÝM PŘEHLEDNÝM
- HRY S **VESMÍR**OVÝM TĚMATIKOU

SLUŽBY:

- KONVENČNÍ VY **PROJEKT**OVÁNÍ CÍLE HRNÝ
- **INSTALACE** - NABÍZÍME HANDEKTOVÝ A HRÝ PRŮJEDNĚNÍ
- BEZDROBNÝ PRŮJEDNĚNÍ V JEDNOLICH
- **DODÁVKA** - CÍLEHO DO KVALITY SYSTÉMU NA KLÍČ
- **ZPŘOSTŘEDKOVÁNÍ** - KONZULTACÍ A KAPITŮL PARTNERSTVÍCH HRNÝCH CENTER V EVROPĚ A SEVERNÍ AMERICE S GLOBÁLNÍM DOPOVĚDĚM



Informace na...



Graphic design: Petr Štěpán (XX)

VR - VIRTUÁLNI REALITY ASSOCIATION (VRA) CZ

HOŘKOVSKÁ 295/4, **PARDUBICE** 530 02, TEL.: 0042 21 11 11, FAX: 0042 21 43 43
 MALÝNSKÉHO NÁM. 4, **BRNO** 602 00, TEL.: 0042 21 00 61, FAX: 0042 21 15 40
 UMĚLECKÁ 11, **PRAHA** 170 00, TEL.: FAX: 002 27 41 28
 ŠTOLKA - JIŘÁKOVÁ 169, **PARDUBICE** 530 02, TEL.: FAX: 0042 21 801

Tak takhle to asi vypadá očima tankisty

Armored

NÁZEV: ARMORED FIST
ŽÁNROVĚ: NOVALOGIC, TERA
HARDWARE: 300 - 4 MB RAM
OSY: 9.8 MB
TVR: SIMULÁTOR

Bedla:
I když jsem odpůrce simulátorů, mohu čistým srdcem prohlásit, že tahle hra mě opravdu zaujala. Chtěl bych vidět, jak se na ni budou tvářit simulátorovi manci.

Nastaven kurz na 216. Zařazen první rychlostní stupeň. Spínavý tank se dal do pohybu přímo požadovaným směrem a vůbec mu nevadily poměrně velké terénní nerovnosti.

"Jau!" zařval velitel a otočil se na posádku svým brunatným obličejem, kolem očí měl vytlačena dvě jasná kola od dalekohledu, který se mu po nárazu do čelního pláště tanku pevně narazil na víčka. „Nemůžete s tím, sakra, jet trošku opatrněji? Ještě si rozbijte dalekohled“, řekl. „A hubu“, dodal po chvíli. Tank se přehupoval přes hluboké krátery v zemi, vyjel nahoru, rozevřel tlamu, zabral motory a hladově se překlopil vpřed na čumák.

„Pozor, cíl na dostřel.“

„Cíl zamířen.“

„Pal!“

Z hlavně vyrazil menší projektíl a nekompromisně poslal zamířený tank do pekel. Zásbah palivové nádrže způsobil okamžité vzršení a výbuch.

„Napravo je dál.“

„Cíl zamířen.“

Ozval se otluhující výbuch, tank se

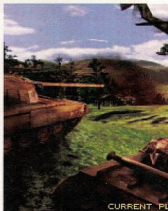
otřásl a vzápětí bouchl.

„Byla tam minááááá...“, zařval jeden z posádky, „budeme muset zase loudovat.“

Takže to bylo malé přiblížení jedné z mých prvních misí v nové hře autoú slavného Comanche Maximum Overkill, firmy Novalogic, která nese tvrdý název Armored Fist (Obrněný pěst). Už dlouho před jejím vydáním se v herních časopisech objevovaly překrásné barevné plakáty s blankytnou oblohou, pod kterou se proměňovaly čistounké tanky doprovozené vrčícími helikoptérami. Takové plakáty opravdu dokážou navnadit. Čekali jsme, čekali, až se v obchoď objevila hra se zajímavým designem. Byla celá zelená a nám hned bylo jasné, že už je to tady. Jaké bylo ale moje překvapení, když jsem od lidí z redakce slyšel na adresu Armored Fistu jen samá osklivá slova. Zmocnil jsem se tedy čtyř instalacek a rozhodl se, že se konečně podívám blíž na nějaký simulátor. Simulátory totiž z duše nemám rád. Jediný, který mě dokázal zaujmout a dokonce přinutit k hraní, byl TFX. (Když ovšem nepovažuji za simulátor závody F1. Je to simulátor nebo je to sport?).

Ostatní simulátory letadel, ponorek, robotů, vládků, tramvajů či vzdacholodí u mě úplně propadly.

Po spuštění hry se před našima očima odehráje kratičká, leč skvělá intro střetu tanků s vrtnáky. Opravdu vše vypadá tak skvěle, jako na plakátech.

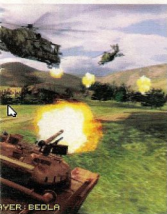


Hned úvodní menu je klasické simulátorové. Kromě jednotlivých tankových bitev nechybí tradiční „campaign“, volba pilota atd. Myšlí si vyberte třeba jednotlivé bitvy. Objeví se vám dlouhatánský výpis všech bitev pro vás připravených. Ty se odehrávají na několika státních územích převážně v Asii a na všech možných druhých povrchu a terénu za dne či noci. Po výběru mise si přečtete hlavní úkoly a vzhůru do boje. Nikdy jsem v tanku nesešel, tak nemohu posoudit věrnost ovládní, ale ovládací panel by tak klidně mohl vypadat i ve skutečnosti. Kromě hlavního knoflíku na střelbu zde najdete radar, přepínání rychlosti, tachometry a přepínání zbraní. Ubíhající terén sledujete úzkým průhledem. Máte-li však rádi pohodlí než autentičnost, snadno se

přepnete buď na celobrazovkový pohled nebo ještě lépe na pohled mimo tank (na



Fist



Smrtka nestačila obhat smrteľné ranené.

Na každou misi máte k dispozícii určitý počet tanků různých typů, mezi kterými se můžete přepínat. Snadno pak můžete pomoci velmi pěkně udělané mapy taktizovat, provádět obchvaty, strhnout palbu na jeden tank a mezitím zničit celou základnu nepřítele nebo provádět podobné lišácké kousky. Sedíte-li náhodou (většinou vždycky) právě v tanku, který právě překonal svoji záruční lhůtu a dovolil si vybuchnout, automaticky se objevíte v dalším tanku, pokud ovšem ještě nějaký máte. V případě velké nouze lze vysíláčkou zavolat leteckou posilu. Musí se ale tak učinit včas, protože než vrtulníky dorazí na místo, můžete už být někde v Dosu.

Některé mise se odehrávají v noci. Nalístě jsou tanky vybaveny přístroji pro noční vidění. Když je zapnete, vypadá to, jako byste vyměnili svůj monitor za černobílý LCD display. Objekty jsou rozmazané a sotva si uvědomíte, že jste právě překročili strom nebyť zvukového efektu stípaného dříví. Noční mise mají něco do sebe (nejen herní noční mise), ale graficky příliš neoslň. To ovšem není chyba hry, ale chyba lidských očí. Se svoji oční levitací radši bojujte v dne. Velmi pěkné jsou výbuchy bomb, do světa zaryžvívací se střely, explodující zasažené cíle a hořící vrtulníky

obrázcích). Grafika už není tak užasná a vzhledem ke Comanchovi by hráč očekával trochu víc. Nicméně mi tento nedostatek téměř nevadil a pustil se do plnění úkolu.

Viel jsem po boku spřáteleného tanku do základny nepřítele a ocitl se tvář v dělo místní obraně. Absolutně vtrážen do bitevní vřavy jsem se oťásl po každém inkasovaném zásahu. A tamhle na obzoru vzletly vrtulníky! Můj tank sténal a jak se natačel dělem za nimi, zahlédl jsem, jak to kolega právě koupil a zahalil se do mraku černého kouře. Prásk! Drzý vrtulník se vznal a jako padající hvězda se zavrtal do země. I přes tlustý pancíř tanku se sem nesly třesky výbuchů a míšly se s hlášením posádky a útržky informací z vysíláčky. Otevřel se stupňovaly, až nám bylo jasné, že je s námi amen. „Rychle ven!“ zavelel jsem, ale už bylo pozdě.



rozbijející se o zem s velkou věrností a gusem. Jednoduše řečeno, toto všechno plus časté mluvené zprávy od posádky nebo z vysíláčky přispívá k velmi realistickému dojmu, že jste přímo uprostřed palby. Samozřejmě, že ta věšina z vás, která má nějakou fantazii, si nahradí hrubší grafiku pěknou SVGA krájkou a prožije si vojenský konflikt naplno. Ten zbytek se bude muset spokojit s většími různobarevnými čtyřúhelníky, ale i tak je Armored Fist nadmíru hratelný. Nelze jinak než opět programátorům od Novaglobe zatleskat. Sice ne tolik jako za Comanche, ale... tlesk, tlesk, tlesk.

BEDLA



Beast:
Hra samotná špatná není, ale jakmile jsem viděl grafiku hry, nebylo mi volno, protože to byl doslova jeden velký čtverec, ve kterém jste stěží poznali tank. Lituji majitele počítačů se čtyřmi MB RAM, protože tam jsou detaily ještě daleko horší.

LEVEL TEST

80

grafika
hudba
zvuky
atraktivita



recenze PC CD-ROM



Nova Storm

Hra, v níž se rozhodne o osudu během sedmi minut

NÁZEV: NOVA STORM
FIRMA: PYGNOSIS, 1998
HODNOTA: 300, 4 MB RAM, CD-ROM
OS: WINDOWS 95
TYP HRY: 1 CD, AKČNÍ

Beast:
Pro toho, kdo viděl někdy Microcosm, tak stačí říci, že Nova Storm je to samé v novém kabátě. Pro ten zbytek z vás, kterým Microcosm z nějakého důvodu ušel stačí, že je to super zpracovaná střílečka.

LEVEL TEST

81

grafika
hudba
zvuky
atraktivita

V zásadě jsou dvě skupiny her, do nichž lze zařadit téměř všechny hry, a to jich je pěkná řádka. Prvními ze skupin jsou hry, v nichž není potřeba přílišně přemýšlet, a stačí jen rychlá reakce. Tento druh herního softwaru je dobrý tak na odreagování, nebo na to, přijde-li se k vám podívat kamarád na počítač a vy nemáte mnoho času na dlouhé vysvětlování principu nějaké komplikovanější hry. V případě hry akčního typu, stačí kamarádovi podat joystick, klávesnici, nebo myš a nechat ho smažit ve vlastní šťávě se slovy: „střílejš!“. Naprosto něčím odlišným jsou hry, v nichž se slovy „střílejš“ nevytážíte a musíte, ač neradi, zapojit své mozkové závity na plné obrátky, protože jinak se něhnete z místa.

Do stejných škatulí lze zařadit dokonce i firmy, podle toho, na jaký typ her se nejčastěji specializují. Nášlo by se mnoho firm, jako třeba Sierra on line, které se specializují především na hry, v kterých vám nebude v žádném případě stačit jen postřeh, ale budete potřebovat i mozek k tomu, k čemu byl stvořen, a ne k tomu, aby ovládl ruku s joystickem a prst na fire. Jsou-li firmy, které se specializují na tento typ her, tak musí být pochopitelně i takové, které se zabývají jejich akčními „kolegy“.



Jednou z takových firem je i Pygnosis, která je střílečkami přímo pověstná. Jednou z posledních stříleček této firmy je i hra Nova Storm, kterou mám nyní před sebou.

Vše to začalo zprávou počítače, která trvala přesně sedm minut. Začátek byl datován číslem 22:25 11/11 2129 a konec nastal o již zmiňovaných sedm minut později, tedy v 22:32 téhož datumu.

Téměř ve stejnou chvíli byly vydávány rozkazy, které neměly za následek nic jiného, než to, že jste byl vtažen s postele za účelem jedné velmi tajné mise...

Hra Nova Storm je tedy hra, zapadající přesně do první skupiny, takže se nemusíte v žádném případě obávat jakéhokoliv přemýšlení. (Nepočítám-li nastavení ovládní a zvolení obtížnosti v hlavním menu.) Vaším úkolem ve hře není nic jiného než střílet, střílet a střílet. Nepřátelské povory vždy létají po několika, takže podří-li se vám skolit celou letku, nechají vám obhodu po sobě zjeton, který má různou hodnotu podle jejich obtížnosti. Za tato získané žetony si lze postupně dovybavovat vaši raketu, z níž se po nějaké době stane docela obstojný bojový křižník. Po prolnutí několika etap, mezi nimiž programátoři nešetřili animacemi, které jsou, jako celá hra, skvěle graficky zpracovány, na vás čeká závěrečná potvora. Mimochodem, zamysleli jste se někdy, jak takzvaná „Závěrečná potvora“ je vlastně stará? Těžko bychom dnes našli tu firmu, která jako první



toto velké ztělesnění zla použila.

Náplň hry samotné je opravdu velmi primitivní, a proto už není nic, co by se o ni dalo ještě napsat, abych se neopakoval.

Jak to ale náštěti bývá, tam, kde chybí síla, často převyšuje rozum a naopak, takže tam, kde ve hře Nova Storm chybí nápad, vše napravuje perfektní zpracování.

Povrch, nad kterým se hra odehrává, je již předem spočítán, takže se vaše CD-ROMka pěkně zapotí, aby ve stihla promítnout v reálném čase. Náštěti ale nebudete mít vůbec čas sledovat její kontrolka, protože taková kritická nepozornost by mohla mít za následek ztrátu jednoho cenného života.

Jistě si každý z vás vzpomene na předchůdce Nova Stormu od téže firmy, s názvem Microcosm, kolem kterého se po vypuštění do světa vytvořila spousta rozdílných názorů. V zásadě byly dva tábory, z nichž jeden Microcosm vychvaloval a druhý ho označil za kompletní propadák. Kobyh by měj připojiti k jednomu z táborů, volil bych patrně ten druhý, protože na mě Microcosm přišel nezapůsobil. Nevím, čím to je, ale Nova Storm se mi líbí daleko víc než Microcosm, i když je to vlastně to samé v blběd modrém. Snad to dělají zvukové efekty, nebo hudba, která je tak dokonalá, že pro ni slovo „dokonalá“ naprosto nestáčí.

Nova Storm je opravdu jen klasická střílečka, hodící se na odreagování, ale jestliže od ní budete požadovat něco víc, než jen zábavu, pak firma Pygnosis nemůže sloužit.

BLAST



Mad Dog

McCreery II

Opět na Divokém západě

Bláznivý pes se vrací. Jeho banda opět terorizuje široké okolí. Každý je na něj krátký. Je neporazitelný. Je nepolapitelný. Jen jediná osoba ho může zastavit a zachránit tak nebohé obyvatelé městečka, trpící pod jeho hrůznou nadvládou. Uvažuje o tom, že se mu postaví právě ty. Jsi jeden z nich z nejlepších, už jendou jsi nad ním zvítězil. A ještě k tomu krajem začínají kolovat zvěsti o jeho obrovském ukrytém pokladu. Tento poslední argument zcela uvrtl tvé rozhodnutí jít do toho. Let's the war begin!

Mad Dog II se velmi podobá svému prvnímu dílu, jak zápletkou, tak ovládním i grafikou. Je to od začátku do konce bezdýchá westernovská střelice, kde rozhoduje nikoliv síla svalů, ale rychlost reakce, posteh a umění zacházet s myšl.

Levým tlačítkem střelíte a pravým v pravo dolním rohu nabíjete svůj kolt. Náboje nejsou naštesti jinak limitovány, ale i tak se stane, že v zápalu boje najednou nemáte co střelít a to je konec. Takže se snažte mít zbraň pořád nabitou. V levém dolním rohu se nachází menu, ve kterém můžete měnit obtížnost hry nebo uložít či nahrát pozici. Pravidla hry jsou asi tato: Zastřelit všechny bandity dříve než oni vás. Jsou jich opravdu stovky. Vykukují jako na běžícím pásu z různých částí scenerie. Člověk se občas až diví, co na tom místě mohli probíhat dělat. Střelit můžete jen o chlup dříve, než vstáhnou zbraň. Pokud ale jednou vystřelí, většinou přijedete o život. Pak se objeví velmi zdárilí animace k banditově a dokonce i hrobořově radosti. Jeho „hloďm“ se člověk prostě opravdu musí zasmát. Pokud

zastřelíte nevinného člověka (ten se od bandity liší pouze tím, že na vás nemá záľusk), přijedete o jeden ze tří vašich životů. Dále je hra občas zpestřena souborji typu muž proti muži. To musíte po povelu Reload co nejrychleji nabít revolver a protivníka prořípkovat. Grafika je tvořena docela kvalitní digitalizací. Je to tedy, jak se u CD stává zvykem, film s živými herci. Tedy, ehm, občas je obraz sice trochu rozmazaný, ale to se dá přezít. Pokud máte double speed, je to jeden vteřin plynulý film. Obzvláště efektní mi připadají scény s jedoucím lokomotivou. Zvuk je také velmi povedený. Salomonovi hudba, řev nepřátel, ržání koní, máte opravdu dojem, že jste na Divokém západě.

Na rozdíl od prvního dílu je tu možnost klíčové okamžiky hry procházet se třemi různými postavami. Dž se potom také trochu liší. Mad Dog II se bohužel dá dohrát na nejlehč obtížnost za necelou hodinu (pokud se často využívá metoda Load/Save),

na ty těžší je naopak skoro nehratelný. Zásely spočívají převážně v tom, že občas nevíte, odkud ten „zatracený nepřátelský parchan“ střelí. Anebo do jakého místa se přesně trefit. Celkově se mi hra docela libila, dá se říct, že patří mezi nejlepší hry svého druhu (i raději bych dal přednost dobré strategii). Je to něco pro dokonalé odrogažené nebo domácí cvičení pro hráče Lasergame.

DRAKEN



NÁZEV: MAD DOG MCCREERY
ROK: AMERICAN LASER GAMES, 1994
HWARWARE: 286, 3 MB RAM, CD-ROM
OS: DOS 3.11
DRUHOVÝ SYSTÉM: 486 MB
STŘELICE: STŘELICE
ZAPLOUČIL: POPROK

Draken:
Mad Dog je graficky perfektně propracovaná kovbojská střelice, nanestěsti se dá dohrát asi za hodinu.

LEVEL TEST

75

grafika
 hudba
 zvuky
 atraktivita

Beast:
Mad Dog II není sice špatná hra, ale svou „originalitou“ nikoho nepřekvapí a grafikou už vůbec ne! Grafika má totiž stále z nepochopitelného důvodu výkyvy mezi něčím vcelku hezkým a něčím, co se zde ani nehodí pojmenovat.



Transport Tycoon

Cesta za bohatstvím a slávou

NAZEV: TRANSPORT TYCOON
ŽÁNROVĚ: MICROPROSE, 1994
HARDWARE: 386 SX, 4 MB RAM, SVGA
ROZSAH: 41,4 MB
POPIS: TYCOON STRATEGIE

Doll:
V Simcity 2000 jste stavěli domečky a stromečky, ale v Transport Tycoon jde hlavně o dopravu.

LEVEL TEST

81

grafika
hudba
zvuky
atraktivita

Bohatství? Sláva? Záleží pouze na vás, po čem toužíte. Pro všechny, co prahnou po bohatství, vytvořil Chris Sawyer, zřejmě toužící po slávě, a firma Microprose právě tuto hru s názvem Transport Tycoon. Samozřejmě můžete namítnout, že bohatství mizí s vypnutím počítače a je tím pádem pomíjivé, ale já pak můžu opakovat tvrzení, že se po zapnutí zase objeví. No kěťže, není lepší pečene holoubátko v hrsti, nežli vyhublý vrabec na střeše? (Není, nejím mrtvé bytosti. -ml.)

A pro vás, co prahnete po penězích alespoň na svém počítači, a především pro dobré zábavu, několik řádek o hře samotné.

Transport Tycoon je klasickou strategií, kterou lze přirovnat ke hře Sim City 2000 (jsou si opravdu velmi podobné). Jaký je samotný obsah hry? Na rozdíl (jeden z mnoha) od Sim City nejste starostou města, ale majitelem jedné ze dvou až osmi dopravních společností, vydávajících na přepravě lidí, pošty, surovin a zboží. Záleží pak

čiště jen na vašem rozhodnutí, jakým druhem dopravy si hodláte rozmožňovat bankovní konto. Přesnější řečeno máte na výběr ze čtyř typů: silniční, železniční, lodní a letecké. Jistě, můžete se zabývat všemi najednou, ale to pak pozvolna upadáte do stavu, ve kterém pro vás mizí existence okolního světa a později i existence vlastní. Jako majitel a výkonný ředitel firmy musíte, jestliže nechcete přijít brzy na mizinu a připravit tak soupeře o jednoho konkurenta, provádět výstavbu městských komunikací, meziměstských dopravních tepen a propojování továren, farem (JZD), dolů, lesů, elektráren, atd. Po všem vybudovaných komunikacích pak převážet to, co je nejvýhodnější a nejvýnosnější. Jako nejvíce rentabilní (nejrentabilnější je strašné slovo) je železniční doprava mezi průmysly (např. dovoz uhlí z dolu do elektrárny nebo dovoz stromů z lesa na pilu), jelikož náklady na výstavbu a následnou údržbu nejsou tak vysoké. Nesmíte však propojovat důl na železnou rudu na severozápadě s železárnou na jihovýchodě. Stejně velkým nesmyslem je například propojení lesa s olejovou rafinérií. Velmi zajímavá je městská autobusová doprava, jejím úkolem je přeprava pasažérů. Nejvhodnější pro přepravu osob a pošty na velké vzdálenosti je doprava letecká. Jistěže vás nenapadne převážet poštu z města do města vzdáleného jen co by kamenem dohodil. Nejlevnější doprava vůbec je (už tušíte?) doprava lodní. Její jediný, ale nejvýznamnější nedostatek je ne vždy vyhovující vzdálenost vody od objektu.

Jako v každé hře je i v Transport Tycoonu možnost volby obtížnosti.



Nedoporučuji však hrát jinou obtížnost než nejsnadnější, v nejkrajnějším případě nastavitelnou, ale ne s mnoha změnami k horšímu. Kdo si chce vyzkoušet nastavení nejobtížnější, je mou povinností tohoto jedině varovat před velmi brzkým bankrotem, ale nemohu a ani nebudu nikoho přemlouvat.

Svou povinnost jsem splnil a mohu začít psát o hře z technické stránky. Transport Tycoon jde spustit pouze v rozlišení SVGA, což je samo o sobě zárukou dokonalé grafiky. Zvukové efekty jsou věrohodné (zvláště pak výbuch motoru poškozeného autobusu). Hudba je velice průměrná, ale jako dobrý nápad považuji Juke Box s 16 skládkami, u něhož lze programovat pořadí písní podobně jako u CD přehrávače. Velké plus hry je možnost hrát po sériovém kabelu. Co se týče zpracování obrazovky, což o podobný systém oken jako ve Windows. V horním okraj obrazu jsou řídící ikony. Držením levého tlačítka myši aktivujete rolovací menu obsažené ve většině těchto ikon a stiskem pravého tlačítka pak obdržíte název a popis dané ikony. K rychlému pochopení základního ovládní doporučuji na začátku shlédnout výukovou demonstraci.

A na závěr? Snad jen vřelé doporučení pro milovníky tohoto druhu strategie, i když já ke strategiem moc lasky nechovám (vyjma Powermongera). Pravdou však je, že Transport Tycoon jsem hrál raději než mnoho jiných bezduchých tvůrů na herním trhu (a není jich málo). **DOLL**



Death Gate

Pohádkové adventure pouze pro vytrvalce

Kdysi dávno, je tomu pár století, byl svět rozdělen zlym Sartanem na pět různých částí. Každá část představovala vlastní komunitu bez jakéhokoli spojení s jinými světy. Jedna z nich, Labyrint, se stala krutým vězením předků tvého rodu. Po celá léta byli pod Sartanovým útlakem a není divu, že se mnohokrát pokoušeli z tohoto pekla uniknout. Jejich snahy byly ovšem neúspěšné. Ty sám jsi se také pokusil projít skrz magickou bránu dělicí tvůj národ od svobody. Stejně jako ostatní i tobě se to nepovedlo, ale ty se dozvíš o jakési magické pečeti, která slouží k otevření brány. Ta bohužel byla rozlomena na pět částí a ty byly rozptýleny do všech pěti světů. Jedna s částí je v Labyrintu, ale ty ostatní je třeba nalézt a získat je. Teprve za pomoci všech bude možno vysvobodit svůj rod ze Sartanovy nadvlády.

Čeká nás opravdu dlouhá cesta za jednotlivými částmi pečeti, na jejímž konci se otevře po staletí neprostupná brána. Děj této adventure nás provází rozmanitými světy elfů, trpaslíků a tajemných lidských bytostí, v nichž vše má svůj logik, všechny postavy mají svůj osud a vše do sebe zapadá. Jako hedina Haplo procházíte tajemnými světy a postupně se přidáte po potřebných kusech magické pečeti. Na své cestě potkáte spoustu postav a postavíček. Všechny vám budou sáhodlouze vysvětlovat o všem možném a snad se dočkáte i potřebné informace. Z toho vyplývá jedna důležitá vlastnost této hry. Hra obsahuje velké množství textů, z nichž si nemůžete při hraní dovolit žádný přeskóčit. Může v něm být ukryta důležitá informace, bez které byste se nehnuli z místa. Z toho vyplývá, že je zapotřebí mít velkou vydrž a aspoň průměrně ovládat angličtinu. Druhá vlastnost je při hraní kvalitních zahraničních adventur samozřejmostí, ale bez té první byste nevydrželi hrát tuto hru ani půl hodiny. To je totiž doba, po kterou získáváte v úvodním

dialogu základní informace. Setkal jsem se se spoustou lidí, kteří právě v tomto místě hraní nechali a pustili si raději do něčeho akčnějšího. To samozřejmě neberte tak, že je tato hra díky tomu nehratelná nebo nudná, ale je třeba připravit se na dlouhé konverzace, leckdy i o ničem. Přes tuto (pro někoho nepřijemnou) vlastnost je to hra, s níž vydržíte pár desítek hodin a přitom se budete dobře bavit.



Všecká místa vidíte z vlastních očí jako obrazy, na kterých se občas něco pohne. Na nich bohužel můžete jen myši zkoušet, co z by se dalo s nakreslenými objekty dělat. Buďte se něco pověde a obrázek se trochu pozmění, nebo se to nepovede a pak zůstanete stejní. To je jediná akce, která vás ve hře čeká. Samozřejmě se v obou případech objeví vysvětlující text. Toho je ovšem strašná spousta. Za obdiv stojí, že se na každou činnost vypisuje jiný text a vysvětluje, proč se tak stalo. Touto cestou se tvůrci pokusili nahradit animace. Já jsem ovšem zastáncem názoru, že jedna animace je lepší, než jakékoliv množství textu.

Celá hra je dělána v supervegém rozlišení, ale pokud nemáte kartu, která by vám tento zobrazení zvládla, nemusíte mít strach, že si nezahrajete. Hra je totiž schopna sama se přepnout do standardního vegového rozlišení, ve kterém síce není tak dokonalá, ale přesto se dá hrát. I v superveze hra tuto vlastnost využívá, ve chvílích, kdy se spouštíje prostrhové animace. Je to docela zklamání, že je programátoři nedokázali vytvořit ve

stejném rozlišení jako celou hru. Dnes už jsou tyto animace standardem a bez nich hra ztrácí svoje kouzlo. Kromě prostrhů je ve hře animací minimum. Většina postav je statických, jen občas vykonají nějaký nenáročný pohyb.

Zatím to vypadá, že hra kromě rozsáhlosti nemá nic, co by si zasloužilo uznání. Bohužel ani hudba tento názor nespraví. Každé místo sice má svoji melodii podbarvující atmosféru, ale to zdaleka neznamená, že by to bylo něco chromujícího. Jsou to jednoduché skladby, které by se spíše hodily k nějaké disketové hře, než ke hře zabírající něco přes 600 MB. Hudba není tedy nic extra, ale rozhodně také není tak strašná, že by se nedala poslouchat. Je taková, aby hráči přiblížila dané prostředí a taková má přece být. U adventur se od hudby nedají očekávat zázraky.

Co by to bylo za hru, kdyby neměla zvukové efekty? K nim samozřejmě patří i hlasy postav, kterých si v četných rozhovorech užijete až až. Celkové zvuky zabírají plných 400 MB a jako jediné jsou na patřičné úrovni. Každá postava je plně namluvena, což zvyšuje přitažlivost hry, ale na druhou stranu je to u her na CD zrykem, takže ani toho nemůžeme považovat za zázrak. Nebyť těchto efektů, mohla by tato hra být klidně vydána na disketách a pak by představovala lepší standard, takže ji můžeme považovat za další nepovedený krok ke kvalitním CD hrám, které by hráč-kupce přesvědčily o tom, že stojí za to tuto hru mít. Opět se setkáváme s tím, že kapacita cedička tohoto zobrazení zvládla, ale pouze na dovoření vedlejších prvků. Doufáme, že už brzo nastane doba, kdy se to konečně změní.

SILVER

NÁZEV: DEATH GATE
ŽÁNROVÝ: LEGEND ENT.
ACCOLADE: 1994
HEARSTON: 386 SX, 4 MB RAM,
CD-ROM
ČÍSLO: 1 CD
DEVELOPER: ADVENTURE
GAMES WORLD

Silver:
Je to rozsáhlá adventure z pohádkového prostředí. K jejím hraní je zapotřebí velká vytrvalost, protože obsahuje až moc dialogů. Všechny postavy jsou sice namluveny, ale to je jediné, co vedle příběhu na této hře stojí za to.

LEVEL TEST

70

grafika
hudba
zvuky
atraktivita

Take
Put
Give
Look at
Open
Close
Look

You stand in the cramped bridge of your one-man dragon ship in front of the navigational wheel and steering stone.

WIGHT
TRAD WOOD

recenze PC CD-ROM



Inferno

Draken:
Inferno mě
silně zklamalo,
ale přece
jenom to zas
tak špatně hra
asi nebude.

Další průměrný kosmický simulátor

NÁZEV: INFERNO
ŽÁNROVÝ OBLAST: STRAŠNĚ
ROZVOJEK: 396, 4 MB RAM, CD-ROM
DĚLKA: 90 MB
TPV / HRN: SIMULÁTOR

LEVEL TEST

72

grafika
hudba
zvuk
atraktivita

Reklama na Inferno nám byla chrlena už od čarů jeho grafického předchůdce TFX. Inferno samotné mělo být pokračováním slavného Epica. Každý tedy samozřejmě očekával něco absolutně bombastického, už proto, že za ten rok od TFX měl vývoj 3D grafiky postoupit o notný kus kupředu. I zpráva, že Inferno bude pouze na CD, způsobila, že celý paňanský svět hořel netrpělivostí, kdy konečně tato zhavná novinka přijde na trh. Ano, už je tady. A jaká je?

První dojmy byly opravdu úchvatné. Skvělé animace, skvělá hudba. Ale na pohled druhý jsem byl dost zklamán. Ale nepředbíhejme. Inferno je simulátor kosmického boje, jehož hlavními hrdinami jsou ty - nejlepší bojovníci lidsva. Máš k dispozici nejmodernější kosmický stihací Inferno, schopný boje v atmosféře i meziplanetárním prostoru, a tvým úkolem je zachránit lidskou rasu před

dalším útokem říše Rexxonů. Již za čarů Epica bylo Rexxonů poražení, tehdy lidstvo utíkalo před explodující supernovou na novou planetu. A nyní se Rexxonů přišli pomstit. Vědí, že ty jsi nejlepší ze všech, proto se tě pokusili zmocnit a zmutovat tě k obrazu svému. Naštěstí byli neúspěšní a tobě se podařilo uprchnout. Ale tvá molekulární struktura byla změněna. Nyní jsi první lidská bytost schopná vydržet proces teleportace.

Tedy je však načase zmínit se o hře celkově. Je to vlastně střílečka typu jeden proti armádě. A co mě trochu zaujalo, je možnost zvolit si jeden ze tří různých stylů hry. Arkádu, Vývoj nebo Režijní sestřih. Co bude arkáda, je asi každému jasné. V sestřihu jsou nám servírovány mise jedna za druhou a v ve vývoji si dokonce můžeme zvolit další děj. Díky novému konceptu neúspěšná mise neznamení opakování úkolu do zblbnosti, ale pokračování v ději s poněkud ztíženými podmínkami, třeba ztrátou planety. Takže podle autorů by se mělo dát Inferno hrát mnohokrát s jiným dějem. Příběh je prokládán kvantem docela kvalitních animací, bohužel se ale často opakuje. A už jsme u toho. Grafika je také jeden z původců mého zklamání. Jsou to pořád skoro čisté vektory (až na to Guarardovo stíhací a letadél) a vlastně se v ničem neliší od TFX. A to je dnes už poněkud málo. Dojem trochu pozevlává možnost vletět do jakékoliv budovy či vesmírné lodi. Bohužel obraz je v nich značně stereotypní a nevím proč mi připomíná Deltu V. Ve vnitřních prostorách by měla také fungovat klávesa Tab, která má podle manuálu vyrovnat letadlo do rovnovážné polohy. To by se opravdu hodilo, ale ne, loď si prostě rovtuje



dál. Grafika by se dala přežít, kdyby hratelnost byla něco extra, ale to není. Takovým TIE Fighterem by Inferno bylo bez problému převládáno. V Infernu si prostě člověk na všechno zapne autopilota a stačí mu akorát mačkat fire. Má třeba trochu méně odrovna, když jsem u jedné mise po 5 hodinách hry všimnul, že si mi 2 ukoly periodicky opakují a tudíž to nejde dokončit. Co se pravdu povelilo, podobně jako v TFX, je hudba. Na CD je totiž mimo vlastní hru 17 fantastických sound tracků. Kvůli tomu se taky hra před jakoukoliv animací přehrává na harddisk a poté se spouští z něho. Pozitivní je také přeložený český manuál. Píleladatelé si s ním však měli dát trochu více práce, některé obraty znějí „poněkud strašně“.

Celkově si myslím, že Inferno není nejhorší hra, ale na to, že je to CD, je dosti ubohá. Nepřichází si nicím novým. Podrženo, sečteno. Prostě průměrná střílečka s kvantem animací. Přestože jsem velký maniak na jakékoliv vesmírné simulátory, myslím si, že Inferno do mé zlaté sbírky patří nebude. **DRAKEN**





DATART INTERNATIONAL, s.r.o.
P. O. BOX 41
120 00 PRAHA 2

AUTORIZOVANÝ DISTRIBUTOR VIDEOHER SEGA

URBAN STRIKE



EA HOCKEY '95



MICKEYMANIA



LION KING



Tyto i jiné hry můžete zakoupit
v reprezentačních prodejnách:

DATART MEGASTORE ANDĚL
Lidická 66, Praha 5

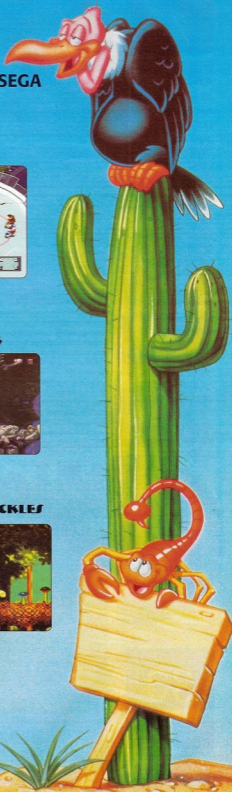
DATART MEGASTORE BUDĚJOVICKÁ
Areál metra Budějovická, Praha 4

DATART STORE PALÁC KULTURY
Palác kultury - vchod č. 5

DIAMANT, a.s.
Václavské Náměstí 3, Praha 1

OBCHODNÍ DŮM KOTVA
Nám. Republiky 8, Praha 1

SONIC & KNUCKLES



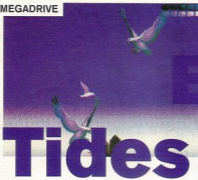
LEVEL TEST

75

NAZEV: ECO THE SIDES OF THE HARBOR
VÝVOJ: SEGA MEGADRIVE
ZAPUŠČENÍ: DATART INT.

Ať je máte rádi, nebo ne, stejně tady pro vás budou.

Poskytnou vám to nejlepší, co mají a nikdy vás nebudou chtít zklamat. Budou tise doufat, že i vy jejich snahu oceníte a budou spoléhat na ty z vás, kteří si je budete stále držet ve své přízni. Takové stále jsou klasické 16bitové herní konzole a to i v době, kdy se objevily jejich mnohem silnější soupeři jako Jaguar a 3DO.



Po vynikajícím prvním dílu Eco the Dolphin, v němž byl hlavní hrdina průbojný delfinek, se dočkáváme jeho pokračování. Tentokrát je to opět ten samý ekologický delfín, kterého čeká dlouhá nebezpečná cesta, na níž bude muset překonat mnoho nástrah, aby splnil svoje ušlechtilé poslání. Ceká ho spousta problémů, s nimiž se bude muset pomoci své inteligence (I když se to možná nezdá, delfín je poměrně inteligentní tvor. Na celkovém žebříčku se úspěšně tlačí na místa některých příslušníků rodoby neinteligentnějších tvorů. Pozor na něj!) vypořádat a množstvím nepříjemných mořských živočichů, kteří budou jeho snažení komplikovat.

Jakožto každý správný delfín je i tento schopen dorozumívat se s ostatními pomocí ultrazvuku. Toho hojně využijí, protože se tak dozvídá leckeře důležité informace. Kromě něj má však v sobě něco, co ostatní nemají. On se nebojí bojovat za svůj cíl a taky to dává patřičně najevo. Pomocí svého čumáku si je schopen poradit i s takovými postrachem moří, jakým je žralok. Můžete si být jisti, že se na své cestě bude právě touto nebezpečnou

zbrání mnohokrát obávat.

Hra je pojata jako standardní 2D arcada s 3D pasážími. Po většinu hry se viděn z boku probíhá po mořskou hladinou mezi útesy, ale jakmile se octnete mezi jednotlivými levely, čeká vás



akčníjší mezihra, kde je delfinek zobrazen zezadu a na své cestě do dalšího místa buďto proskakuje obručemi nad hladinou, nebo jimi jen pod vodou proplovou.

Není to ovšem jen děj hry, co stojí za zmínku. Hlavními doménami této hry jsou grafické zpracování a zvuky. To, co



delfinek dokáže, je až obdivuhodné. Skače, dělá salta, podvodní kotrmelce a ještě ke všemu veškeré pohyby provádí naprosto plynule. Celá hra je dokonale animovaná bez jediné chybičky. Tyto úžasně akrobatické výkony jsou doprovázeny maximálně realistickými zvuky, které vytvářejí báječnou atmosféru. Samozřejmě hra má i skvelou hudbu, doplňující podvodní prostředí, takže hra je vlastně úplně dokonalá. Jestliže si chcete zahrát něco víc, než pouhou střelku, pak je tato hra určena právě vám.

SILVER

Mickey Manie



LEVEL TEST

80

NAZEV: MICKEY MANIE
VÝVOJ: DISNEY SOFT, WEAZE SOFT
HARDWARE: SEGA MEGADRIVE
ZAPUŠČENÍ: DATART INT.

Asi je zbytečné předstávat vás obilbenou postavíčku ze známých Disneyových seriálů. Myšák Mickey se stal obilbeným námitkem. Můžete s ním setkat prakticky všude. Na tričkách, bodkách, v časopisech, v reklamách, na pomočích snad dokonce i na zaoceánských lodích. Tuto roztomilou postavíčku znalí malí děti z obrávků v jejich první knížce. Ona je prostě všude. Není divu, že se s ní můžeme setkat i v podobě hry. Není to poprvé a určitě naposled. Dovolím si však tvrdit, že právě provedení na Mega drivu je v současné době nejpropracovanější.

Jak se dá očekávat i tato hra bude arcade.

Základní myšlenkou je jít, skákat, házet, popřipadně něco spouštět. Jestliže se vám zdá, že to není mnoho, máte jistě pravdu a mě nezbývá než souhlasit, ale zároveň vás musím upozornit na to, že konkrétně v této hře záleží na grafickém provedení a na provedení obecně. Samotná idea je opravdu trochu okoukaná, ale to výrobci věděli a pokusili se získat hráče atmosférou.

Už samotná postavíčka hlavního hrdiny je natolik přitažlivá, že ani ten nejzavrzlejší nepřítel těchto poměrně primitivních her neodolá jejímu kouzlu a už kvůli roztomilému myšákoví si tuto hru zahráje. Hra začíná, jako kdysi začínal i myšák, totiž černobíle. Klasická postavíčka prochází po filmovně plátně, jako byste sledovali dobový film. Postupně se některé části pozadí vybarví žlutě, později skutečnými barvami až do podoby jakou známe dnes. To je jen jeden z prvků, které ovlivňují atmosféru. Další

výrazným plusem je animace. Walt Disney se je jistě radoval. Veškeré pohyby jsou úžasně měkké, přesně jako ve filmu. Samozřejmě, jak je zvykem, vyhrává vám roztomilá hudba, zpřijemňující hru a vytvářející správnou kulturu.

Mickey na svém putování potkává známé disneyovské postavíčky. Některé jsou přirozeně kládné, jiné naopak. Na ty je potřeba něco vzít a hodit to po nich. Někdy dokonce stačí pořádně si na ně vyskočit. Kromě nepřítele mu cestu sčizují i různé překážky a nástrahy. Nepochybují o tom, že s vámi se mu podaří hladce je překonat a že s Mickeyem užijete mnoho zábavy. SILVER





Různých bojových her bylo už spousta. Dva bojovníci stáli proti sobě v bojových postojích, jeden čekal na chybu druhého. Kopal ve výšoku, dělali draha, podmyli, nohama upravovali účes svého soupeře a hlavou vykrývali jeho úderý. Přirozeně, oba perfektně zvládali nejméně jedno ze známých asijských umění a svou vytrvalostí a tvrdostí se snažili přesvědčit protivníka o tom, že nemá šanci vyhrát. Nejlepší dojem soupeři působili, když byli oblečeni v různobarevných kimónech ozdobných černými výkonnostními pásy. Nejdramatičtější bylo, když se souboj odehrával před povísnou japonskou horou Fuji nebo taustickým chrámem. Dalo se však promítnout, že na pozadí byl Kremel nebo socha svobody. Kvalitní hra musela mít věrné bojovníky a věrné prostředí (to sice méně, ale přece). Hra Ballz

má však sněží to prostředí.

Tato hra je pokusem vytvořit něco nového, převratného. O tom, že každá novotina nemusí být dobrá, jsem se přesvědčil právě u této hry. Inovace spočívá v tom, že aréna, ve které se bojovníci utkávají, je trojrozměrná. To může být na první pohled příjemné, ale později si uvědomíte, že boj se stejně odehrává v jedné rovině, jde jen o to, ve které. To způsobuje efekt, že oba bojovníci zmateně pobíhají sem a tam ve snaze dostat se do roviny soupeře, zasáhnout ho a pak o nejrychleji zmizet. Sami při hře pochopíte, proč se o tom zmiňuji. Když by čekal klasické bojovníky, ten by asi počeně nebyl. Místo svalnatých postav v kimónu do arény

Ballz

nastoupí paňáčkové složení ze samých koulí a kouliček. Svým způsobem je to docela rozmanilé, leč pro tvrdé soupeře poněkud nevhodné. Jak je zvykem, mezi koulbojovníky je i žena, aby ukázala, kam až postoupila feminizace. Na ni však soupeři vůbec naberou ohledy.

Na první pohled tedy postavky nic moc. Ono ani na ten druhý svůj názor nespravíme. Teprve až na třetí, či čtvrtý si můžeme všimnout některých drobností, které nás zaujmou. Postavky mají své obrazy na pozadí, na nichž se ukazují různé krátké scény, nebo oceníme takové vymoženosti jako možnost puštění celého zápasu znovu jako filmu natáčenoho různě umístěnými kamerami. Snad při poslechu skvělé budje zapomeneme i na nepříjemný zážitek z toho, kdy proti chudšímu paňáčkovi postaví odporného pítrosa. Možná, že by se našlo ještě pár polehčujících okolností (spíš ne), které by se snažily poopravit můj názor, ale každopádně by se jim stěžl podobalo převládě mě, abych se této hře ještě chvíli věnoval. Tahle hra za to nestojí.

SILVER



O výdrž!
16bitových herních konzol svědčí i hry, které vám dnes přinášíme. Jestliže si je oblíbíte, podržte tyto konzole ještě chvíli nad vodou. Jestliže ne, je to normální jev a důsledek přirozeného vývoje, kdy po každé generaci přichází nová, energičtější, průbojnější.

The Lion King



Co by to bylo se slavný film, kdyby se krátce po jeho premiéře neobjevila na některém z počítačů hra se stejným názvem? Když jde ještě ke všemu o slavný komerčně nejspěšnější animovaný film, není se čemu divit. Ano, liv král je tady a s nim i skvělá zábava. Stačí jen sednout k přístroji, zasunout cartridge a hrát.

Čeká nás tvrdý souboj o získání svého práva na královský trůn, který na nás už netrpělivě čeká. Po té, co ho po zavraždění otce nepřevzal zikál zlý strýček, je na čas ukázat, kdo je pravým nástupcem. Malé lvíče Simba se vrací do lví říše bojovat o svůj trůn. Jak je zvykem, téměř všechno, co vyjde z dílen studia Walta Disneye, je naprosto dokonalé. Jinak tomu není ani u této hry. Asi nikoho nepřekvapí, že se jedná se o klasickou 2D arcade. Ovšem je tak skvěle nápaditá, že se nemusíte obávat nudy. Obsahuje záměrně tolik zajímavých prvků, že hráč je po celou hru příjemně překvapován.

Na začátku jste malým lvíčkem a teprve získáváte zkušenosti. Později

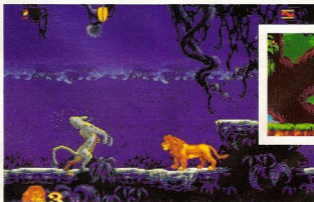
vyspějete ve statného lva, který je schopen vybojovat rozhodující souboj. Je jasné, že to chvíli potrvá, ale za pomoci některých zvířat to určitě zvládnete. Porozíte se na pítrosovi, hroší ocas vám poslouží jako provaz, dokonce si s vámi budou pohazovat opice. Ony to však s vámi myslí dobře. Narozdíl od zákeřných hyen se jich nemusíte obávat. Po cestě vás čeká mnoho nástrah, pasti a také logických problémů. Nejsou sice nikterak obtížné, ale přeci jen zpestřují hru.

Vedle detailně propracovaných animací a grafiky jako celku stojí za zmínku i báječná hudba. Lze poznat originální melodie z filmu. Ve hře působí naprosto

úžasně a umocňují perfektní atmosféru, kterou tato hra má. Skvěle přibližují prostředí a dokají hráče naladit na správnou notu. Spolu se zvukovými efekty představují samostatnou kapitolu hry, bez které by hra stále zůstávala diamantem, ale jeho hodnota by byla poloviční.

Tato hra je naprosto skvělá a rozhodně stojí za to. Bohužel jsem měl možnost vidět její konverzi na PC a zděsil jsem se nad tím, jak strašně může dopadnout převedení tak perfektní hry. Je to snad poprvé, co tvrdím, že hra na Mega drive je lepší než ne PC. The Lion king je opravdu bomba.

SILVER



Superhero League of Hoboken



Nejprve pár rad obecných. Snažte se každý sektor důkladně vyčistit, jednak je za to zkušenost a pak z toho máte dobrý pocit. Nákupní střediska je nejlepší totálně vykopávat, tedy počkej jsou prachy. Dobře zbraně se totiž hodi vždycky. Dolead nejsou všechny postavy imunní vůči radioaktivitě, nedoporučuji pobíhat po spadových místech. Isotopy a jiné konzumní věci jít okamžitě! Nepodceňovat bojové superschopnosti (každá je účinná na jiný typ nestvůry). Snažte se mutanta trefit dřív než on vás. Nejlepší zbraně jsou ty z největším obranným cílem. Blah blah blah... (Ble, ble, ble... Bear)

MISSION SET 1:

Mission 5: Otevři skladiště a seber všechny věci. Jdi do jídelny a naverbuj tyto hrdiny: Robomop, Iron Tummy, Madamaiselle Peppermint. Jdi do prvního patra. Zapni Matildu a pročiť se cíle misi. Jdi do sklepa. Seber obraz se stěny. Otevři skříňku na zadku F. Sinatry a vezmi pásek. Jdi ven do sektoru 2C na souřadnice 14,11, přeprav se přívozem na druhou stranu. Jdi na 6,8 do Newark sektoru. Jdi na 10,2, zde vejdi do obchodního domu. Použij superschopnost (dále jen SS) „Eat spice food without distress“. Vezmi hadr.

Mission 2: Jdi do 2D (dále budu místo jdi do sektoru 2D psát jenom 2D a souřadnice, jasný??) na 8,8 (city Paterson). V zastavárně nakup Cheese-eating microbes a Sheep spray. 2C 7,11 (city West Orange). Vysprejvej ovce ovčím sprejem. Vyklá vyčistíš hadrem.

Mission 4: 2D 7,10 (Paterson Church). Rozbij květináč. Seber kytku ze země. Zbzyky vyří hadrem a seber magnet.

Mission 1: 2C 12,8 (Jersey city). Otevři kufr u auta. Nalij cheese-microbes na bombu. Zbzyky opět vyří hadrem.

Mission 3: 4,12 (Edison muzeum). Použij hadr na stěnu. Jdi dál. Seznam se s dr. Entropyem. Užij SS „Clean Almost any mess“. Vytáhni kabel ze zásuvky (UNPLUG). Seber 100 W žárovku a troubu od fotografa. Zpátky na základnu.

MISSION SET 2:

Mission 5: Přidej si do party Treader

Mana. Seber opět všechno ze skladiště. 1C 4,5 (factory). Vezmi Frosted panel ze zdi. Vyměň 98 W žárovku za 100 W. Vezmi ze země Guacamole a Avocado.

Mission 3: 1B 13,9 (Piscataway warlord). U warlorda seber bystu se stěny. Polož magnet na její místo. 6x počkej (WAIT). V předělsi seber Paperweight.

Mission 2: Jdi do Newark sektoru 9,1C. Seber plastikovou kartu ze země a přesuň se podzemkou. Zvedni zbraň a jdi nahoru. 6,5 (League of Scranton). Sřel do magazínu Playboy uprostřed místnosti.

Mission 1: Jdi zpátky do 2C 7,6 (Newark control tower). Otevři skříňku a seber šaty. 2D 13,6 (city Hackensack). U šamana si oblékni šaty z věže, promluv se mužem na posteli (2). Sundej si šaty a znovu pokecat z chlápem(2). Seber plastikové vejce.

Mission 4: 1B 12,7 (city Piscataway). V zastavárně kup přehrávač (50y transmitter) a kleště. Otevři přehrávač a strč tam pásku se Sinatrou. Zavři ho. 7,6. Zkus jít nahoru. Chlápkovej dej paperweigh, plastikové vejce, avocado, kus uhlí. Jdi nahoru. Zapni přehrávač. Nech se jít pochválit od Matildy.

MISSION SET 3:

Mission 2: Cekej, dokud nepijde Oxide Man. Přidej ho do skupiny. Ze skladiště si vezmi klíč od muzea. 2D 9,9 (Paterson warlord). Seber plastikovou

nádobu se stolu, kabát a věšák. 1C 9,12 (Washington museum). Seber paruku, dřevěné zuby a uniformu. Vrat věšák na původní místo (samozřejmě před tím zcizením).

Mission 4: 1B 11,7 (Piscataway temple). Jdi na západ. Ukryj se (HIDE) pod oltářem. 6x čekaj. Podívej se na uzel. Seber uvolněné prkno. Přestřihni drát kleštěmi. Jdi nahoru a zase 6x počkej.

Mission 1: Vrtníkem se přenes z 2C do 3C. 3D 14,12 přívoz, potom na 6,9 (Yonkers city). V zastavárně koupit příručku mladých svitů (můžeš chodit přes cej), lead longjous a purple access card. Přes 3C do 4C 1,9 (city Mineola).

Mission 3: 3D 6,9. Jdi k šamanovi. Dej mu umělohromnou nádobu. Pokud jsi vlastní red access card, jsi celkem v pohodě. Ty méně šťastní musí bloudit kolem Newark sektoru, dokud jsi z náhodného střetnutí nezískají. Jdi do Philadelphie 10,6 (Liberty bell pavilion). Hadici jedním koncem připoj na NO (od šamana) a druhým na puklinu ve zvonu. Zates s NO. Společnými silami zvedněte zvon. Herká kočička, což Seber pitfallku.

Mission 3: 1C 5,8 (Bernardville). Seber plakát z boudy vpravo. 3D 13,7 (Belmond park). Natáhni plakát mezi koně a Entropyho. Seber green access card. Vrat se do hlavního stanu.



**MISSION SET 4:**

Mission 4: Přidej do skupiny princezna Glovebox. 3C 7,10 (League of Flushing). Poněkud se to tu přemnožilo krysmi. Zapiške na přifalku od tygra. Seber myši mršinu a Ecu bedistor.

Mission 3: Přesaň se New Haven 8,3 (Yalies hut). Jdi 2,9 (museum of Science). V západní části seber Termite habery a solar washer. Ve vedlejší místnosti polož washer na značku X. Asi 6a počkej. Přes 1B do 1A na 1,9 (Princeton library). Promluv si s trenérem (2). Seber maroon bedistor.

Mission 3: Přes 1B jdi do 2B 2,5 dále na 8,10 (Staten city). Nakup orange access card a žlan (konečně můžeš přes hlubokou vodu). Jdi do Philadelphie. Jdi na 7,1 do stok. Vyřeď všechno cestou k 16,1. Vrať se do Philadelphie 6,5 (Franklin house). Pozor, bude tu bitka.

Mission 1: 3D 3,2 (Yankee stadium). Vyljí aluminum-eating microbes na krabici na zemi. Seber kouli. Jdi do New York downtown 3,9 (Times square). Věnuj kouli osobě. Seber další bedistor.

Mission 2: 3D 3,2 do Poughkeepsie 12,2. Vrať se do New York uptown 15,5 (Corpus vault). Vypač tyč čvrtý kanýr. Seber zmrzlé tělo. 3D 3,2. Umísti tělo do přístroje. Zatlač čtyři bedistory na svá místa. Stiskni modré tlačítko. Otevři rozmrazovač. Jdi do hlavního stanu.

MISSION SET 5:

Mission 1: Přidej si do skupiny krále Midase. Docestuj do Poughkeepsie 16,7. Jdi k warlordovi. Občel si uniforma, zuby a paruku z Washingtonova muzea. Promluv si s warlordem (2).

Mission 3: 4D 12,6. Podívej se na nohu u stolu. Seber psáku. 1A 1,9. Dej psáku knihovničkov. Dostaneš druhý žeton.

Mission 4: 2A 2,4. Promluv si s šamanem (1), s obchodníkem (2), hostinským (1), madam (1), znovu s šamanem (1), madam (1). Použij SS „Midás touch“ na 98 W žárovy a na prkno. Dej šlá madam. S potvrzením o snížení cen občelí všechny zainteresované strany. Nakonec si ale nech šamana.

Mission 2: Jď do New Haven 7,12 (Wise man's cave). Probaduj si složité filosofické

otáčky a seber noty.

Zkus je praktikuj. Trocha teleportace už dnes nikoho nepřekvapí. Sedni se za piano. Zahraj něco (PLAY). Otevři spadlou tašku. Seber dva totemy. Vjeď do kruhu světa. Jeď do New York downtown 16,9 (United nations). Předěi vůdcovi totem Yu Wen, 5,12 (Radio city hall) a předěi totem Rah Kett. Dostaneš čtvrtý žeton.

Mission 5: 1A 1,10. Koupit v zastavárně termít vejce. Jdi do Atlantic City 4,4 (Trump casino). Naházej žetony do automatů (4x). Suchá exploze odkryje tajný vchod. Jdi tedy nahoru. Otevři termite hatchery, vlož vajčka, zavři a spusť. Vylhě termity vypusť. Jdi si doplnit jídlo na základnu.

MISSION SET 6:

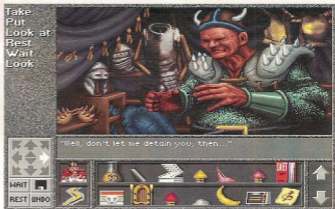
Mission 4: Chvilí počkej a přidej Mighty Magnituda do skupiny. 2B 8,10. V hotelu použij SS „Refold Road Maps“. Seber Can of bud. V zastavárně kup silver tubepass.

Mission 2: Dostaň se do Philadelphie sewers 7,7. Seber žvejku. Jeď do Middleton-Harrisburg. Fyzicky se připrav na tužší soubje. Jdi 15,2 (Tree mile island complex). Otevři přístroj v popředí. Svorkou spoj elektrody. Zatahni za páku. Zalep trhlínu žvejkou a znovu zatahni za páku. Naber si trochu uranu.

Mission 5: Jdi 9,4 (Middleton village). V hotelu seber Master tubecard. Jeď do Atlantic City 15,9. Jeď do Scranton 4,11 (Scranton village). Vlož noviny do boxu a chvilí počkej. Přivlastnil si si boubovou polívku.

Mission 8: Jdi do New York uptown 12,7. V kanelech vymač úplně všechno (hlavně asi 15 krokodýlů - nutně).

Mission 1: 2C 13,6 (Statue of Liberty). Pokus se jit nahoru. Otevři Bud of Can. Vlož do něj uranovou kapli, aligator šit, troubu do fotografa a boubovou polívku. Dej to vypít chadku drovidoj. Jdi nahoru. Tentokrát pro zmeňu dr. Entropy unikne skolem z Sochy svobody. Samozřejmě to přežije. A opět tedy následuje návrat na základnu.

**MISSION 7:**

Doporučuji vyměnit krále Midase za Toastbustera. Má celkem dost schopné bojové vlastnosti. Jeď do Buffalo-Niagara. Ukazatel nebezpečí poněkud exploduje, takže se připrav na souboje nejtvrdšího ražení. Jdi 4,9 (Chippawa market). Kup isotope blank. Vypij ho někým, dostane SS „Beaver Jaw“. Jdi 12,1 (rest station). Použij „Beaver Jaw“, a „Superpower of Ten“. Jdi 3,11. Jdi na ostrov uprostřed obrazovky. Pokračuj na 7,8. Jdi na 7,6. Farníři dej motýčku, ryč, a barel (či něco podobného - nechce se mi vracet). Jeď do Scranton 15,9. 3x použij SS „Superpower of Ten“. Seber zmeňené banány. Jdi do New York downtown 7,3 (Empire state building). Připrav se další tužší souboje se třemi útoky nepřátel (tedy celkem asi 45). Vytáhem vjeď nahoru. Dr. Entropy nám tu zhmotnil King-Kongu v životní velikosti. Takže 4x použij Superpower of Ten na banány a vypout projektor. To je snad vše. Těšte se na další díl: Návrat dr. Entropyho. **Draken**

Middleton 14,8	—	Sub Philadelphia 7,7	—	Rockerfeller SUB NY 5,6
Yonker 30 5,10	—	Poughkeepsie 3,8		
Huntjigton 4d 12,3	—	Grand Central station NEW YORK DOWNTOWN 18,8		
Empire State Building NEW YORK DOWNTOWN 7,3	—	New Haven 8,7		
Buffalo - Niagara 15,1	—	Scranton 11,8	—	Newark 9,10
New Bruns. 18 12,2	—	Atlantic City 11,7	—	Philadelphía 5,8



a 7 dní a 7 nocí

1. DEN - JASMÍNA

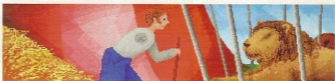
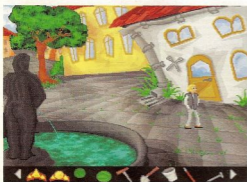
Ve své kanceláři seberte tužku, kytku, okenu. Ve skříní najdete pásek a velmi důležitou krabicičku. Navštivte svého přítele Fandu a na jeho políčku si natrhejte pár křesů. Za cirkusem si promluve s krmičem Tondou a trochu prohlédněte kupku sena. Zajděte před hotel a ve výkopu se posuňte lopata. Vezměte a jděte do hotelové haly. Zde prohlédněte květinu a na recepci objevte důležitý klíč. Pak se pohrabe na WC v koši a vytáhnete krabicičku sirek. Na patře si ještě prohlédnete pokoj připomínající tělocvičnu a ze skříně seberte pohár. Zkuste z něj do všech pokojů. Některé budou sice nepřístupné, ale když některý bude otevřen, promluve si s bydlící. Ještě jednou si promluve s Jasmínou a všimnete si překrásného psíka u jejích nohou. Na něj se zaměřte. V obchodě vám přítel prodá na sekeru speciální krmivo pro psy a to hned vyzkoušejte na Jasmínina čoklíka (sekeru, než -ni-). Pak si ho vezme a vylove v akváriu rybičku. Znovu si promluve s Jasmínou a vydejte se do své pracovny, kde se stěny sundejte papouška a vyznejte jí ho. Následuje akční mezihra a první den máte zdárně za sebou.

2. DEN - TRAMPOLÍNA

Tento den je naprosto nejjednodušší. Stačí jen zajít k bazénku, sebrat hrnec ze křoví, promluvit si s dívkou u bazénu, nechat rybku proplavat a pak jí do pokoje-tělocvičny a řídně si zavčítit.

3. DEN - KARMÍNA

Se stolu seberte zmrzik, vyjděte ven a hnede se zase vratek. K vaši radosti přišlo nové Leo. V muzeu ho dejte hlídačovi a on vás rád pustí dovnitř. Jakožto každý správný návštěvník to tam pořídně vybraukuje. Se stěny sundejte kopy a o kus dál meč.



5. DEN - HERMÍNA

Během dne chodte do té doby, než bude v křesle žena v černých šatech. Tě dejte květinu, promluve si s ní a Hermína a rozmluňte ji večerní schůzku. Než se tam objeví, můžete jít do muzea a zmrzikem trochu pozemnit tabulku u strakapouda. Potom vyřízněte prstencem sklo ve vitríně a seberte vejce. To vložte do hnízda za hotelem a posadte na něj slepici. Odejděte do výkopu, pomoci kopy otevřete poklop a vlezte do temného tunelu. V podzemní místnosti zatím seberte, protože se sem ještě vrátíte. Vyleze ven a jděte se podívat do hnízda. Najděte tam důležitý šperk, který si tam ukryla vyhlížá straka. Nyní byste měli mít rozhovor s dímkou v černém za sebou, protože teď se za ní budete vydávat. Dojděte na WC a vlezte do kabinky. Pro potřebné melouny si dojděte do obchodu. Znovu se jděte převléct a zařaďte u Hermíninych dveří. Připravte si svíčku k pásku a opakovaně používejte na Hermínu. Po chvíli se vám odevzdá.

V prastarém mlýnku semelte klasy na mouku. Pak se vydejte za Tondou, můžete s ním pokecat a nadojte si trochu mléka do poháru. V hotelu navštivte Karmínu a ona vám dá sladký úkol. Opět se obraťte na prodávče v kletvu a dostanete dort v prášku. Přechtěte si návod a podle něj připravte těsto v hrnci. Ten pak dejte upéct do trouby, ale nezapomeňte ji zapnout. Strčte psa do záisuky a ejhle, že by mazel? Jděte s dortem za Karmínou, ale ta trochu změní názor. U Tondovy farmy je studna. Do korbele strčte psa a spusťte jej dolů. Vyberte jej a znovu si jděte nabit psa. To dělejte do té doby, než vytáhnete vrták. Do upečeného dortu přidejte trochu prášku pro chuť a vydejte se do výkopu před hotelem, kde navrztete potrubí. Unikajícím plynem nafoukněte balónek a nechte se vynést do pokoje. Karmíně dejte ochucený dort a je vaše.

4. DEN - FILOMÉNA

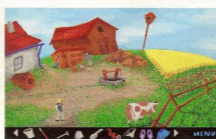
Pomocí meče vypáče šuplik ve své kanceláři a vyberte z něj věc. Zajděte za Fandou, promluve s ním a přeďte mu tolik očekávaný fetiš. V hotelu se opět pohrabe v koši na WC a přechtěte si parte. Na hřbitově najdete spícího muže, kterému vnujte okenu a on se laskavě odvalí z hrobu. Vykopecjte hrob a vezměte si ruku. Na ní připevněte provaz a pomozte jí lepidlem. Za cirkusem si promluve s Tondou a pomoci speciální ruky vytáhnete stovku z lvova chítanu. Zajděte do krámu, vyvlečete svůj problém s Filoménu a splatěte dluh. Dostanete láhev whisky, kterou si vypijte u Filomény na kuráž. To vám pomůže překonat všechen odpor.

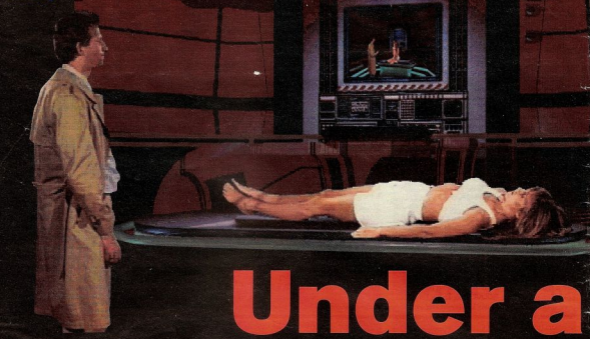
6. DEN - EVELÍNA

Doneste Evelín její brož a pak si s ní ještě jednou promluve. Už potřetí si zahrabte v koši na WC (že by posedlost?). Najděte tam vizitku, na které je telefonní číslo. Na něj zavolejte, čímž odvoláte instalatéra z muzea a můžete si dojit pro jeho nářadí. Klikčem otevřete skřínku v místnosti pod hotelem a pomoci instalatérského klíče spravte potrubí. Potom zasaďte chybějící kus roupy do trubek vpravo a utěsněte šálou. Nakonec otevírete koboutkem a voda by měla být sroubena. Další kroký vás povedou k Evelíně, která už touzří po děláč.

7. DEN - ROSALÍNA

Hra spíše ke svému závěru a vám zbývá už jediná dívka. Promluve si s Rosalínou, která až dosud jen meditovala a pochopíte, co máte dělat. V obchodě vyměňte prsten za imitaci náhrdelníku a vydejte se za město do jeskyně s trezorem. Do přístroje vlevo vlevo všech sedm náhrdelníků a vypadne vám klíč. Ten použijete na otevření sejtu. Získaný diamant dejte Rosalíně a následuje jí. Pak už si jenom vychutnejte závěrečné animace.





Under a

Několik rad pro začátek: Při prohlížení místnosti nezapomeňte, že se dá dívat nahoru, dolů i snižovat či zvyšovat úroveň očí. Také se dá běhat. V návodu zde budu uvádět pouze nutné věci. Na takové ty srandičky jako krmení rybiček či srstění z pistole si přijďte sami. Mnoho bodů se dá také nashbírat díváním se na různé průměry či důkladným prozkoumáním postav aid.

DEN 1:

Vezmi si dnešní poštou z pod dveří. Provozujeme ji. Ze zánubek stoula vyndaj znanúku a pero. Znanúku nalep na žičdot o kreditní kartu a podepiš ji. Venku ji boč do poštovní schránky. Vydí do Rookyho zastavárny. Byla nedávno vykradena, takže se ho zeptej na podrobnosti. A hned máš první případ. V zadní uličce se podívej na otisk bory. Z pod rožbitého okna seber střep, ten vlas na něm je zajímavý. Udělej něco z míčem. Otevři velkou bednu. Seber rádio na ulici a vrať se. Promluvi si z Bumem (CCBB). Jdi do Berw & Stew. Před dveřmi seber noviny. Přeci si člíně: obhľadné loupeže. Louie se opej na čokoládu. Jdi na polici za svým starým arogantním známým Mac Maldenem. Nenápadně z něho vytáhaj výsledky vyšetřování (CCC). Jdi za Bumem, dej mu čokoládu a zeptej se na vložení. Na to samé se opej Chelsee (to je ta s novinovým stánkem). V tvém bířobu zapni počítač. Navol údaje o deviantovi. Caucasian, není mutan, muž, červené vlasy, zelené oči, velikost nohy 14, víří asi 300, výška 6,3 stop, krev AB, vytesaná kůže. Toť už zbývá ho jenom chyti. Opej se Chelsee na Beaka Narize. Jdi do Coit Tower (vedle hotelu). Dej mu poukázku na kosmetický zirkok zdarma (opravu tu potřebuje) a opej se na Rustyho a Micka Flernera. Jdi k zanzčeným dveřím k Rustyemu. Odsuň rohožku. Odemkni nalezenným klíčem. Za lovič odsuň bednu a vezmi figurínu z Rustyho podobou. Seber klíček (nahofe na sloup), masku, kroužek ze stěny a kuř. Zapni si TV. Odemkni dveře. Podívej se do sudu, jak asi skončí. Vytáhni šipku ze stěny a balónek z umyvadla. Do balóčku napuň helium. Toto byla celkem dost skunkárna, hohoutek je totiž dovedně skryt v ústech namalovaného klauna vedle. Dej do figuríny baterky a přesuň se do skladisti. Nahofe seber klíč. Tim odemkni skřínku dole. Připevni figurínku na hák nahofe a jdi se skryt ke skřínce. Chvilí počkej. Chudák zloděj si bude myslet, že se mrtvola vřítla ho straší. Seber

jeho klíče a náramek. Klíčema odemkni druhou skřínku. Vyndej z ní truhlíčku a vezmi z bedny uniformu. Odejdi se vyssar domů.

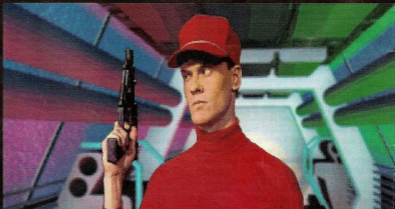
DEN 2:

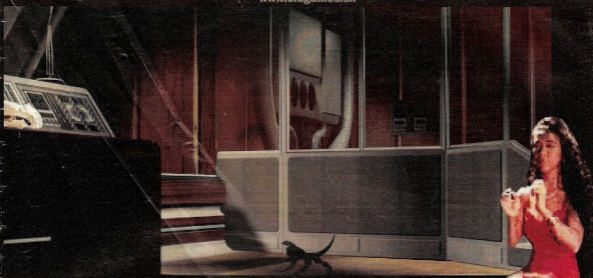
Podívej se na fax, je poněkud nefunkční. Seber kreditní kartu, jdi do elektroniky (dveře otevři kartou). Pokesej s prodařem. Kup fax a zpátky do kanceláře. Přeci si přifitovanou spěru. Hurá, další zakázka! Jdi k věvodkyni. Máš pro ni vypátrat ukradenou sošku. Takže do toho Chelsee se na sošku opej. Jdi na polici (A) a opej se na Francu Franca. Jdi do zastavárny a opej se na Jule. Vstup do zadní uličky. Z popelnice vyndej křečček. Počti si. Odsal sud a vezmi klíč. Tim odemkni truhlíčku a jukni dovnitř. Drahokám! Jdi za překupníkem do divadla. Pokesej, dej mu drahokam a zeptej se na B. Vrať se do kanceláře a přeci si dalaí fax. Na polici se opej na sídlo Knickerbocker. Jdi tam, bohužel máš instalovaný bezpečnostní systém. Jdi do Elektroniky. Vytáhni z prodaře tajemství systému (CCAA). A o pak tu prodávaj? Laserhlade, beru všem deset. Přesuň se Knickerbocker. Seber knihu ležící nad knihovnou. Vyndej z ní klíček. Podívej se samuraje Keena a geisbu Barbie. Otevři dveře bližší oknu a zvedni klec a krmení pro

rybičky. Ty také hned nakrm. Chutně, že? Z akvária naber vodu do krabku. Nabij kuř a jdi vedle. Podívej se na paprsky. Vystřel na bezpečnosti systém nejprve kuř, poté boč kroužkem. Jdi do dveří v levo. Odsuň obraz. Zeus otevřít trezor. Nechytáčka, co? Tímhle pod stolem leží papír, ach, gratulace k narozeninám. Čhngovi je 30 let a dnešní datum je 10.14.2042. Vytukej kód. Trezor kompletně vybrakuj. Vedle klíčem z knůžky odemkni zámek. Seber tyčku. Vezmi krmení ležící za zeleným hranolem, dej ho do klece a chyt jeřička. Podívej se na ni. Kráta, co? Jdi do knihovny, odsuň se tajný vchod. Podívej se na sošku, ano je to ona. Odsuň obracez vzadu, vloz kartu. Přisuň si bednu a tyčkou sošku vyfoukej. Jdi domů. Soška ti bude ukradená mužem, který umí měnit podobu. Ne nadarmo se jmenuje Chameleon.

DEN 3:

V Pizze si promluvi s Francoseou, prý viděla útočnicka, ale jak už to na světě chodí, nejdrive masíme vyřešit její případ. Louie se opej na Sala. Venku vyndej z koše roztrhanou zprávu, sloz ji a dekoduj pomocí papírku od Francesey. První věta zní: „We have confirmed.“ Jdi do hotelu, díky masce (uniformu spojíš s maskou) budeš vypadat jako inspektor Burns a díky helmu i tak mluvit.





Killing Moon

(AA), heslo je zapsáno na zprávě od Sala. Vezmi zlatou fólii. Jdi k pianu, zabraň si a vezmi magnet ze stěny. Jdi do ložnice, ze šatníku vyndej dělaníčko. Tu v sauně naplň vodou. Vodou vyplar korek z odtoky v dveřích. Dřátem z kočku vypač stolec v ložnici. Tkazičku svaz s s magnetem a tím vyndej šroubovák z pod mířičky v sauně. Vezmi si uvěšující film. Jdi do elektroniky. Kup si vyvolávač a film vyvolej. Dej do francie. Opte se jí na přepadení, poté na Puga. Jdi za Beckem k věži (plastická operace mu opravdu pomohla). Zeptej se na Puga. Téhož důkladně prostraš, něco ti prozradí. Jdi k plukovníkovi, právě se ho pokusili zavraždit. Tvůj brloh je také už obsazen. Pár lidí si s sebou přišlo pohovořit. Soška, kterou si vzal Chingovi měla totiž velký význam pro kult, který se snaží zničit Zemi a ty jsi jim jí pomohl získat.

DEN 4:

Jdi k vědovkyni. Poznáváš, že minulé návštěva byla jenom iluze. Sapa odlákej zlatou fólii. Seber cigaretové pouzdro. Vytáhni z něho cigarety. Z kóje si vezmi ústřížky a poskládej je. Naš krabec sebr hodlinky. Jdi k plukovníkovi. Oseč víznu, vezmi disk a přečti si ho na počítaři (vyměňte si úvodní obrazovky: 576 RAM free, 2 TB XMS free. DOS je prosně nejlepší). Podívej se na skllopený obrázek na stolečku.

Ze stolu vyndej přáníčko a obálku. Odlhři časopisy a seber UPEX. Jdi za Malihm. Opte se jí na plukovníka, klíč a UPEX. Vítá se zpátky. Odemkni skřínku a seber zakódované dokumenty. Trezor za obrazem otevři kódem od Malihm. Děločáj dokumenty. Jdi do motelu, pokceť s dívkou. Přesaš se do G.R.S. Jdi do R&D kanceláře. Zvedni klečte se země, TV ze stolu a vložku se zdi. Z ní vytáhni přístupovou kartu. Vlož ji do počítače a přečti si o zajímavých věcech (zde asi pochopite hodně o ději). Před robonem se ukryj v rohu u země. Jdi do Supervisor kanceláře. Klečtími odstraň ventilační otvor a vypuť jehičku. Vezmi minidisk a ze záruček stolu kartu a laseněk. Z pod stolu z počítačem seber Evisu kartu. Na počítači si přehraj minidisk. Jdi do zasedáčky, ze stolu seber CDplayer. Jdi do Tuckerovy kanceláře. Dvěře odemkni kartou. Ze stolu vezmi zápalku a přečti si kód od trezoru u Ery. Otevři ho, vezmi si virový prach, naopť ho do cigarety a zapal ji. Jdi znovu k Tuckerovi. Spoj TV s CDplayer a diskem. Otevři trezor. Rychle vezmi sošku Budly, kazetu a z kóje ústřížky. Máš pár sekund, aby si se ukryl u země mezi kvítkami (pokad vis to zabere, stáň proutě SAVE/LOAD, ale nedostaneš body). Jdi do zasedáčky. Seber klíček (leží na straně). Odemkni skřínku s videem. Přehraj si kazetu (ovládá je na stole). Jdi domů alias setkání s Chameleem. Vědovkyně byl totiž ve skutečnosti on. Kult vybudoval obrovský sateit

Moon Child, v něm může několik tisíc generický čistých lidí přežít zkázu. Plánují vypustit do atmosféry virus projektovaný v GRS. Měl by za následek zničení vichu živeho na Zemi. A po 30 letech by byl odstraněn a vyvolen by se vrátili zpátky na Zem. Plan je to zajímavý, ale život je přece jenom život.

DEN 5:

Poskládej dokument s kóje. První pár slov by mělo být: „Brother Marcus“. Vlož Winter chip ukrytý v sošce Budly do hodinek. Jdi do svatyně. Se stěn seber klečte a gamičku. Z očí sochy vyndej drahokam. Udělej si prach a sestřel vízu nahote. Rychle jdi k místu, kde byl Chameleon a vyměň mu cigarety. Smrtiči vír ho zabije. Zářať za šit a vypni pole. Pokceť s troj velkou odbívatelskou. Odlhři do Broken Skull. (BCA), dej jí jek, (BB). Jdi do motelu, opte se na tokan, jdi do zastavárny. Opte se na dollar a zpátky do baru (A). Dej jí kmen. Pár buldovčů hře doporučují bystré oko a často používat SAVE. Nechej si nalít drink.

DEN 6:

Excetrický vůdce seltry se ti bude snažit vysvětlit její cíle, ale tě přece nezajímá. Najdi hrabě, klíčem (vzadu u otkna), kámen (v záde). Z druhých dveří vezmi náplň do zapalovačů. Všechno to schovej do listí a zapal to jiskrou. Velmi humorná scéna. Najdi Statis místnost. Evu rozmrzej takže pomalu zvedni teplotu, přidej lysilk, adrenalin, elektrický jek, teplota, spethanon, adrenalin, lysalk, teplota, lysilk, adrenalin, sbicarbonat. Uff. U dveří do doků zvedni tyč. Jdi do observatoře. Klíčem odemkni skřínku, vezmi počítač. Seber brko. Odlhš palnu a tyči otevři tajnou skřínku. Kabel propoj s počítačem a Winter elpem. Běžko strč do inferno. A teď viruš! Nastane zničení stanice. Všimnete si jak Tex sevláde utíká před plameny.

DEN 7:

A sedmý den Tex odpovídá.

DRAKEN



Mortal Kombat II

Jestliže někoho z vás nebaví, jen tak do sebe mlátit, tak pro takové lidi jsem připravil hmaty, které se budou určitě hodit, ale předem upozorňuji slabší povahy, že na některé Fatalities není právě příjemný pohled. Slabší povahy ať tedy používají Babality, nebo Friendship, ve kterém žádná krev neteče.

K němu: F
Od něj: B
Dolu: D
Nahoru: U
Šikmo od něj dolů: BD
Šikmo k němu dolů: FD
Vysoká pěst: HP (nízká pěst + k němu)
Nízká pěst: LP
Vysoký kop: HK
Nízký kop: LK
Blok: BLK



Scorpion
Speciální hmaty
Kopí: B,B,L,P
Proskok s kopem: BD, BD, LP
Fatality
Babality: D,B,B +HK
Friendship: B,B,D +HK
Rozseknutí: Držet HP, D,F,F,F, Pustit HP
Flambování: Držet BLK, U,U,+LP (u něj).
Držet BLK, U,U,+HP (u něj)



Shang Tsung
Přeměny do:
Liu Kang: B,F,F,BLK
Kung Lao: B,D,B,HK
Johhny Cage: B,B,D,LP
Reptile: držet BLK, U,D,HP
Sub-Zero: F,D,F,HP
Kitana: opakovaně mačkat BLK
Jax: D,F,B,HK
Baraka: D,D,LK
Scorpion: držet BLK,U,U
Rayden: D,B,F,LK
Fatality
Babality: B,F,D +HK
Friendship: B,B,D,F +HK
Roztrhnutí: držet BLK, D,D,U,D
Sliz: držet BLK, U,D,U +LK



Kitana
Hlod vějíře: F,F,LP
Seknutí vějířem: B + HP
Tlaková vlna: B,B,B + HP
Babality: D,D,D + LK
Friendship: D,D,D,u + LK
Fatality
Sekání hlavy vějířem: BLK, BLK,BLK + HP (u něj).
Polibek smrti: držet LK, F,F,D,F pustit LK (u něj)



Mileena
Kop s teleportem: F,F +HK
Kotrmelec: B,B,D +HK
Nože: držet LK, dvě vteřiny
Babality: D,D,D +HK
Friendship: D,D,D,U +HK
Fatality
Psycho útok: F,B,F +HP (LP) (u něj)
Sezrání: držet HK tři vteřiny (u něj). F,,D,D +LK



Reptile
Jedovatý dech: F,F +HP
Orb: B,B + HP
Skurz: B +BLK +LK +HP
Neviditelnost: BLK +U,U, Pustit BLK,,D, LP
Babality: D,B,B, +LK
Friendship: B,B,D +LK
Fatality
Neviditelné zabít: F,F,D +HK
Jazyk smrti: B,B,D -LP (být od něj daleko 1/2 obrazovky), D,F,F +BLK



Jax
Smrtící výkřik: F,D,B, HK
Pěst: F,F,LP (znovu LP)
Babality: D,D,D +LK
Friendship: D,D,D,U +LK
Fatality
Medvědí hmat: držet HK, F,F,F + HK (pustit)
Ruce pryč: BLK,BLK,BLK,BLK,LP (o dva kroky od něj), držet BLK, U,U,D +LK



Johhny Cage
Energy ball: F,D,B,HP, B,D,F,LP
Stínový kop: B,F,LK
Stínový skok: B,D,B,HP
Babality: B,B,B +HK
D,D,D,D +HK
Fatality
Tělo pryč: D,D,F,F,LP (u něj)
Hlava pryč: F,F,D,U (u něj)



Kung Lao
Házení klobouku: B,F +LP, B,F,+HP
Teleport: D,U
Energická střela: držet BLK, U,U,LK
Babality: B,B,F,F +HK
Friendship: B,B,B,D +HK
Rozpilení: F,F,F +HP (LK)



Rayden
Elektrika: FD + LP
Let: B,B,F
Teleport: D,D,U
Babality: D,D,U +HK
Friendship: D,B,F +HK
Fatality
Pěst: U,U +LP, U,U +HP, držet HK šest vteřin



Sub-zero
Ledová koule: FD +LP
Klouzačka: BD + LK
Podjezd: B +BLK +LK +HP
Babality: D,B,B +HK
Friendship: B,B,D +HK
Fatality
Rozklad: držet LK, B,B,D,F + pustit LK (z druhé strany obrazovky)
Zmrázovačka: F,F,D +HK, F,D,F,F +HP (u něj), D,F,F +BLK



Baraka
Házení nože: BD + LP
Sekání: B,B,B,LP
Babality: F,F,F +HK
Friendship: U,F,F +HK
Fatality
Hlava pryč: B,B,B +HP (u něj)
Napichnutí: B,F,D,F +LP (u něj), F,F,D +HK



Liu Kang
Vysoký fireball: F,F +HP
Nízký fireball: F,F + LP
Letící kop: F,F +HK
Babality: D,D,B +LK
Friendship: F,B,B,B +LK
Fatality
Dral: D,F,B,B +HK
Kop s točením: BLK + dokolečka směř

Beast

Alien vs Predator

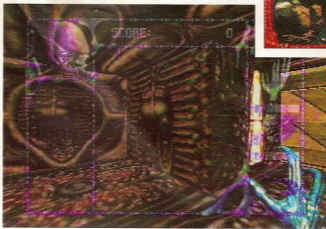
VS

Predator

Tři monstra v koridoru

Na vesmírné stanici vyplněné vetřelci dorazí pozemské výsadkové komando, ale problém je v tom, že volání o pomoc zachytila i loď Predatora. Tím začíná největší řež všech dob - všichni proti všem.

Ve hře si můžete vybrat, za kterou stranu chcete bojovat. Než se rozhodnete, měli byste si uvědomit možnosti jednotlivých stran. Pokud se rádi logujete do počítačů a po nepříteli sřítátek napalíte, jste pro maršáka přímo zrozeni. Pokud chcete ostatní nicht ve slizké podobě Vetřelce, musíte počítat s tím, že vaše inteligence nestačí ani na to, aby jste mohli jezdit výtahem a musíte se smířit s tím, že ve hře mnohokrát zabýnete, ale vás je mnoho a další se lhnou. Jako Predator budete mít docela těžký život. Než vám totiž přibudou pořádné zbraně, můžete bojovat pouze tváří v tvář svým drápem. Jako rituálnímu vyletění vám pod rukama protouče potoky krve, ale počítáte s tím, že i zabíjení má pro Predatora svá pravidla. Díky naprosto věrné grafice a hlavně realistickým zvukům jako bušení vlastního srdce, skřeky vetřelce, švaččání lhnoucích se vajíček, syčení dveří a vzduchových uzávěrů vás hra hned napoprvé docela poblí. U textur na zdech nedochází k rozpadání na čtverce jako je tomu u her typu Doom na PC, ale jsou plyule dopočítávané a zvětšované. Všechny příruhy jsou raytracované a na stěnách visí lesknoucí se sliz. V této hře již peče jen dostane Jaguar trochu zabrat. Celá hra je v TrueColor a veškerý pohyb se děje na celé obrazovce a ovládání a informace o životní síle, munici a speciálním vybavení jsou misovány přímo do obrazu a můžete měnit intenzitu jejich zobrazení, například jej ztmavit nebo stáhnout úplně, pokud by vám rušilo atmosféru hry. Automapování je dovedeno k absolutní dokonalosti. Může být rovněž v reálném čase misováno do výhledu a mapa je vždy natočená ve směru vaší chůze, což navozuje pocit jako když se díváte přes LCD display. Pokud se nalogujete na počítače, komunikují s vámi příjemným lidským hlasem. Jako Predator budete mít časem množství různých doplňků a zbraní, jako je třeba analyzátor zvuku na zjištění pohybu nepřátel, biohelmu pro infravidění, sám se můžete pohybovat jako neviditelný a tak si Vás nepřítelé nemusí všimnout. Neměli byste však nyní zabíjet, alespoň tak pravi rituál



(jinak totiž přicházejte cenné body a tím i o zbraně). Časem můžete používat ještě magnetický disk a laserové dělo. Jste dost inteligentní na to, abyste bez problémů mohli využívat většinu technických prostředků, lidmi vytvořené počítače však s vámi odmítnou navázat kontakt. Vaším úkolem bude probít se všemi úrovněmi a nakonec zláskvidovat královnou vetřelci. Vetřelci byla technika odepřena, ale pro změnu je schopen vycítit nepřátele, jakým je třeba i neviditelný Predator. Nemůžete používat dálkové zbraně, ale v boji zblízka vám ve vesmíru není rovno. Ztožnil jste se s tou nejsilnější masinou na zabíjení, takže počítejte s pěkně zpracovanými zvuky při tom, když probodáváte nepřátele ocasem, eventuelně, když rozmožňujete své řady a vkládáte do svých obětí zárodky budoucích spolutbojovníků. Pokud náhodou zemřete, což se vám určitě stane a ne jednou, vězte, že kyseliny z vašeho těla udělají své a na dlouhou dobu zabrání nepřítelům znesvětit místo vaší smrti. Vaše řady jsou téměř nekonečné, pokud se ovšem dostatečně postaráte o zachování rodu. Váš úkol je jednoduchý stejně jako vy. Zachraňte Matku = vyvraždíte všechno z čeho nekouká druhá čelst.

Pokud zůstanete věrni životní formě, tak máte hned do začátku brokovnici, která sice s Predatorem ani nelze, ale s vetřelcem je po třech ranách konec. V chodbách na stanici objevíte kromě mrtvol a vylhlých vetřelců, kteří se vám s radostí přisají na obličej, lékárníčky, jídlo, náboje, nové

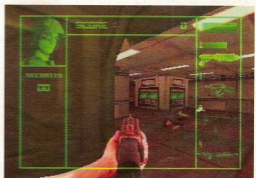


NAZEV: ALIEN VS PREDATOR
TVŮRCE: ACTIVISION AND 3D REALITY
DISTRIBUČNÍ: JAGUAR
GRAFICKÁ: CARTRIDGE
OPYVNĚNÍ: MAGN. 3D

Beast:
Alien vs Predator je sice hrou, kterou jen tak něco v grafickém zpracování nepředběhne, ale kromě toho, nic moc nového.

LEVEL TEST
90

grafika
 hudba
 zvuky
 atraktivita





Bomba roku 94! 7 dní a 7 nocí

Seznamte se s nejlepší českou hrou na počítač PCI Staňte se soukromým detektivem Vencou Záhybem a „postarejte se“ na týden o jeho sedm dcer. Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15ti let. Ovládá se pohodlně myší, všechny texty jsou v češtině (na Slovensku samozřejmě ve slovenštině), obsahuje několik původních českých skladeb (od Sound Line a HMC). Součástí dodávky jsou: 2 diskety se hrou, manuál a barevná krabice. 7 dní a 7 nocí je ideální vánoční dárek.



PC verze - 277,- Kč (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník).
Tvůrce Pterodon Software (Tajemství Oslího ostrova).

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí poštou na dobírku až k Vám domů. K ceně hry se připočítává poštovné a balné.

Čechy:

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,
572 01 Polička, tel.: 0463/22 373

Slovensko:

RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1



NO, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE
VÝHODNĚ KOUPIŤ SI HRU SE SLEVOU U FIRMY
GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVOU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
CZECH REPUBLIC

CENA HRU NAD 1000 Kč SLEVA 100 Kč
CENA HRU OD 500 DO 1000 Kč .. SLEVA 50 Kč
CENA HRU DO 500 Kč SLEVA 25 Kč



TENTO KUPÓN VYSTŘIHŔE
A ODEVEŠTE V PRODEJNĚ PŘI
NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIRME
GAMES WORLD SOUČASNĚ
S OBJEDNÁVKOU NA ZAVLÁNÍ
ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVA SE
NEČÍSLÁ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITĚLE JE SLEVA DVONÁSOBNÁ,
ČTĚTE NA STRANĚ 3

CHIQUITITA

stále nejlevnější v ČR Diskety

objedn. č.	obsahové množství	jednotková cena
Disketa No Name 3,5" 2DD 1 MB 135 TPI, bez záruky	201/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	138 135 129
Disketa Precision 3,5" 2DD Made in USA, 100% error free	214/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	159 155 149
Disketa Nashua 3,5" 2DD baleno v plastkové krabici, pružných 100% error free	213/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	185 179 175
Disketa BASF Extra 3,5" 2DD 135 TPI, nejvyšší možná kvalita, pružných 100% error free	216/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	229 225 219
Disketa No Name 3,5" 2HD 2 MB 135 TPI formátované, bez záruky	202/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	174 169 165
Disketa Synttron 3,5" 2HD formátované, Made in Canada, 100% error free	212/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	228 225 219
Disketa TemaTC 5,25" 2D 48 TPI, 100% error free	203/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	79 77 75
Disketa HGH 5,25" HD formátované, 96 TPI, bez záruky	204/2 od 1 krab. od 4 krab. od 10 krab.	129 127 125

Diskboxy

Synttron, Fellowes

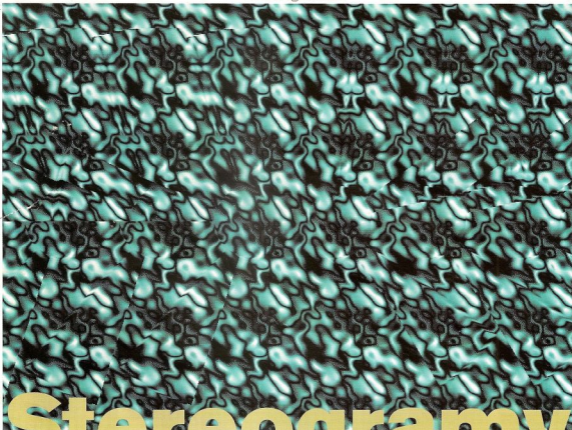
objedn. č.	obsahové množství	jednotková cena
Diskbox Fellowes 3,5" na 100 disket 3,5", velmi moderní design, Made in USA	101/2 od 1 kusu od 4 kusů od 10 kusů	159 155 139
Diskbox Synttron DD 100 na cca 100 disket 5,25"	102/2 od 1 kusu od 4 kusů od 10 kusů	159 155 139
Synttron MP 55 - Podložka pod myš	121/2 od 1 kusu od 4 kusů od 10 kusů	69 65 59

Všechny ceny jsou v Kč včetně DPH. Na diskety Synttron poskytujeme záruku. Stálé zákazníkovi zrychlujeme slevou 2%, školství a zdravotnictví slevou 3%. Firmy, uváděje své DIČ (IČO):
Objednávky: CHIQUITITA, P.O.BOX 2, 190 00 PRAHA 9. Tel: 02/880748

počet kusů	ANO, zašlete mi na dobírku toto zboží:	objednací číslo
jméno, adresa včetně PSČ:		

podpis:

K ceně si účtujeme poštovné dle tarifu (26 - 34 Kč) a balné 6 - 15 Kč. Vaši objednávku můžeme přešlat na korespondenční listek. Nezapomenejte však vždy uvést objednávací číslo zboží.



Stereogramy

Třirozměrné obrázky. (Jsou hezké, ale nejsou vidět... -Beast)

Možná, že jste se již setkali s tituly jako jsou například Magické oko, Nová dimenze, Interaktivní obrázky atp. Ačkoliv každá z těchto publikací má jiný název, tak všechny mají jedno společné. A to ve všech naleznete nic než náhodně poskládané motivy bez jakéhokoli smyslu.

Abychom mohli vysvětlit, co jsou stereogramy vlastně jsou, musím Vám povědět něco o historii. Tyto obrázky se objevily již v 60 letech a to zásluhou Dr. Bely, který jako první za pomoci počítače vytvořil tyto plastické obrázky a umožnil lidem nové hluboké poznání, ale až s vyšším vývojem počítačů se také vyvíjely stereogramy, které se proporcovávají vytvářením trojrozměrných obrázků na listu papíru až k desíci desítkám.

A teď trochu zblázna. Celý náš život se odehrává v trojrozměrném světě, každý z nás ví co znamená „za, před, blízko, daleko“. Avšak když si vyměňujeme myšlenky a obrázky, musíme se dennodenně vyrovnávat se skutečností, že jsme povětšinou zajatci dvojrozměrného světa. Obrazové znázornění je vždy dvojrozměrné a již využitelné na papíře, nebo se na ně díváme na obrazovku monitoru. Zvykli jsme si již na to, že obrázky, s nimiž se běžně setkáváme, jsou takové a tak v nás vždy vyvolá jistota zvědavost, jestliže se setkáme s něčím, co se vymyká z tohoto pravidla, čímž jsou právě stereogramy.

Princip stereogramů je založen na skutečnosti, že člověk se snaží vyvolat plastický dojem pomocí dvou či tří dvojrozměrných obrázků, ukazujících stejny předmět z různých úhlů. Důvodem je bezpochyby skutečnost, že pozorovatel vidíme, poněvadž máme dvě oči, a pozorovatel slyšíme, protože máme dvě uši. Vlastní plastický obraz se skládá ze dvou vrstev a to zvlášť pro levé oko a zvlášť pro pravé oko, které když se v určité vzdálenosti spojí vytvoří nový plastický dojem, kterému se říká stereogram.

Jak tyto stereogramy pozorovat? V každém případě je třeba se zkusmo se podívat na několik obrázků, abyste věděli, o čem je řeč. Není vyloučeno, že tyto stereogramy

uvědíte okamžitě bez jakéhokoli návodu, ale většina lidí potřebuje tak příhodnou učení, než zvládne správnou techniku pozorování.

Stereogramy by měl vidět každý, kdo má zdravé oči, tím nemyslím ty, co používají brýle nebo kontaktní čočky, ale ty, co například vidí jen na jedno oko a nebo ty, co mají rozdílný stav dioptrií. Stačí k tomu trochu trpělivosti a klidu, ten je velice důležitý.

Doporučuji z osobní zkušenosti, abyste si sedli někam, kde budete sami a pustili si příjemnou uklidňující muziku a uvolněně se zadívali přímo skrz nějaký obráček bez jakéhokoli myšlenek (co je na tom zvláštního? -ml-). Jedinou připomínám, že při pozorování je velice důležité, abyste byli uvolněni a v klidu, nelze se dívat na stereogramy třeba v metru nebo v tramvaji. Pokud tyto obrázky nespustíte hned na poprvé, nic si z toho nedělejte a zkoušejte to dál. Uvidíte sami, že nakonec dojdete ke zdárnému konci a pak budete mít tak fantastický pocit, že se až budete divit.

A pokud stereogram už jednou spatříte, pak ho už uvidíte pokřádky, stačí jen přijít na tu správnou techniku a proto vám poradím, jak si na poprvé pomoci.

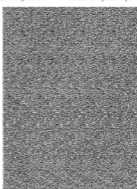
Tak za prvé si zkuste dát nějaký obráček za sklo a zadívat se na vlastní obraz (ne do světla). Tím docílíte, že se budete dívat skrz, ale nezkoušejte zasouřit na stereogram. Pokud tak vydržíte tak 3 - 5 minut, měli byste mít dojem, že se obrázek mění. Stále vydržíte nezaostřeně. Po chvíli zjistíte, že vidíte nějaké jiné obrázky než jsou ve skutečnosti, stále vydržíte. Teď již to půjde samo, nejdříve uvidíte část obrázku nejspíš jeden objekt a po

chvilku již celý obraz. Vypadá to jako když se celá scéna propadla pod papír a z něj vystoupily objekty, které jsou pokryty stejnou tapetou jako vlastní obrázek.

Za druhé si zkuste dát stereogram těsně před oči, takže nic nevidíte. Tím docílíte, že budete sítlat a obrázek bude nezaostřený. Teď pomalu obrázek pomalu vzdalujte od očí, ale stále ilhujte, až budete mít obraz ve vzdálenosti kdy normálně čtete, měl by se dostávat efekt jako u prvního obječky a to že se obrázek propadne a z něj vystoupí objekty, které až doposavad byly skryty.

Pokud jste již tuto techniku zvládli, tak se zkuste znova se podívat na stereogram, ale tentokrát se zkuste podívat jakoby hlouběji do obrázku, měli byste vidět celou scénu. Až teď si můžete vychutnat celou hloubku stereogramu.

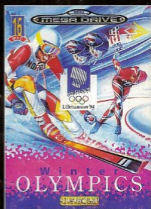
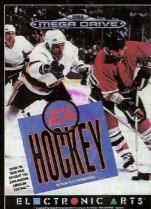
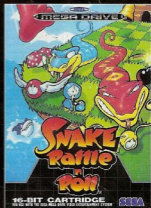
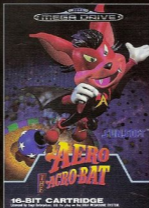
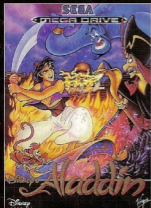
A co v budoucnu? No možná jednou se třeba i v televizi budou vysílat pořady jen ve stereogramu, ovšem to je dnes jen ve snech, tak zpátky k současnosti.



Někteří z vás si říkají, jak by bylo fajn, kdyby byly stereogramy animované, ale ony už animované jsou - například ve hře „MAGIC CARPET“, ovšem ve stereogramu je tato hra velmi nehratelná. Možná jednou v budoucnu, kdo ví?

Už dnes si můžete udělat stereogram třeba z vlastní fotografie, stačí k tomu počítač PC a příslušný software, kterého je dnes dostatek. Pokud si ovšem chcete stereogramy prohlédnout v celé své plné krásě, doporučuji vám navštívit státní výstavu stereogramů v Praze v Železném slouci.

ŠNORCHL



Katalog k dispozici!

Slevy pro distributory.