

číslo 1 ■ leden 1994 ■ ročník I ■ cena 30 Kč

# score

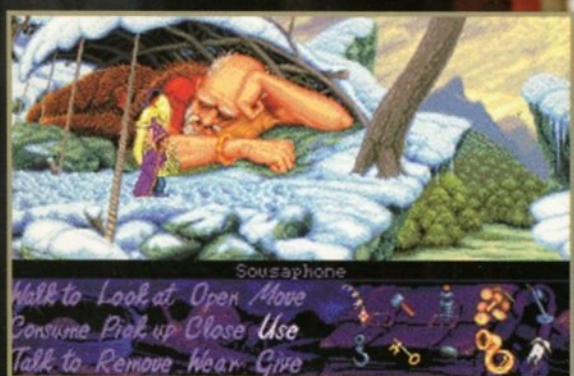
magazín počítačových her



## Return to Zork



## Jurassic Park



## Simon the Sorcerer



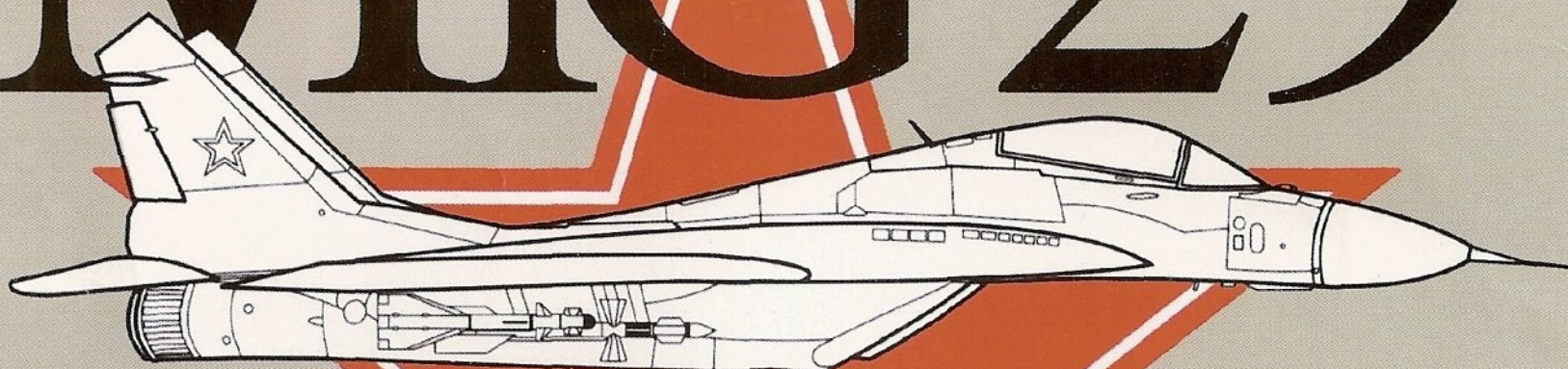
самолётная парьба



REQUIRES  
FALCON 3.0

ELECTRONIC BATTLEFIELD SERIES®

# MiG-29



DEADLY ADVERSARY OF FALCON® 3.0

***Spectrum HoloByte***

GO HEAD-TO-HEAD AGAINST FALCON 3.0 WITH UP TO 6 PLAYERS

exkluzivní dovozce



[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)



**Vydává :**  
ART CONSULTING, spol. s r. o.

**Šéfredaktor :**  
Jan Eisler (ICE)

**Zástupce šéfredaktora :**  
Andrej Anastasov (ANDREW)

**Redakce :**  
Lukáš Hoyer (LUKE),  
Tomáš Vápeník (TV),  
Maxim Krušina (MAD-MAX)

**Adresa redakce :**  
SCORE, Krupkovo nám. 3  
160 00 Praha 6  
tel.: 34 24 01

**Image prvního čísla,  
grafická úprava,  
sazba - lito :**



ANAGRAM, spol. s r. o.

**Tisk :**  
Svoboda, Praha

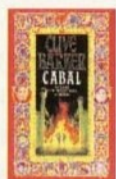
**Distribuce:**  
Zdeněk Sedláček  
tel.: 37 87 55

Cena jednotlivého výtisku 30,- Kč

**Předplatné:**  
Roční předplatné 360,- Kč  
(včetně speciálního vánočního čísla  
zdarma). Objednává se zaplacením  
složenky typu C na adresu:  
SCORE - CALTOVÁ, pošta  
150 03 Praha 53

Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uveďte, od kterého čísla chcete Score dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li 6 týdnů předem vypovězeno písemně.

**Příští číslo  
v prodeji od 15. ledna**



## rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, kategorie her	5
novinky	6 - 9
techbox	33
hardware	47
kultura	50



## recenze

10

<b>Simon the Sorcerer</b>	10 - 11
<b>Stronghold</b>	12
<b>Quak</b>	13
<b>Return to Zork</b>	14
<b>Seal Team</b>	16
<b>Pushover</b>	18
<b>Dark Sun</b>	20
<b>Privateer</b>	21
<b>Dracula, Summoning</b>	22
<b>Strike Squad</b>	23



## návody

24

<b>Jurassic Park</b>	24 - 25
<b>Rex Nebular</b>	28 - 29
<b>Simon the Sorcerer</b>	30 - 32



## plakát

26

STARLORD	26 - 27
----------	---------



## Sega

34

<b>Jungle Strike</b>	34 - 35
<b>General Chaos</b>	36
<b>Jurassic Park</b>	38
<b>Mick &amp; Mack</b>	39
<b>Techno Clash</b>	40
<b>Tipy a triky</b>	41



## Nintendo

42

<b>Star Fox</b>	42 - 43
<b>Tiny Toon</b>	44
<b>Cybernator</b>	45
<b>Tipy a triky</b>	46
<b>Parodius</b>	48

# Vážení čtenáři



Jistě je vám dostatečně známo, že s malými, právě narozenými dětmi jsou obrovské problémy a starosti. Dítě se musí naučit spoustu věcí, musí se rozkoukat po světě, kde se právě objevilo a musí v něm najít svoje místo. To, jak bude dítě vypadat, jakou bude mít „image“, jak se na něj budou ostatní lidé dívat a co od něj budou moci očekávat až dospěje, závisí především na jeho rodičích. Jedno takové malé dítě se právě narodilo, jmenuje se SCORE a je to kluk. První dobrou zprávou je, že už se nepokakává, ale to zdaleka není konec všech starostí.

Jako redakce časopisu, se kterým se budete v budoucnosti setkávat (když už ne jinak, tak alespoň uvidíte jeho obálku na pultech a budete si říkat „to je škoda, že nevím co je uvnitř“) pokládáme za svou povinnost říci několik slov úvodem. Nemáme sice zatím příliš vytříbené názory na praktické rodičovství, ale starosti o SCORE ve stadiu kojence se ujímáme dobrovolně a rádi. Když se s tímto časopisem budete setkávat, měli byste vědět něco o jeho rodičích a o tom, jak bude vypadat jeho výchova. Existují tři „základní ekonomické otázky“ - CO, JAK a PRO KOHO (v ekonomice to znamená CO se bude vyrábět, JAK se to bude vyrábět a PRO KOHO). V rámci těchto otázek se teď pokusíme říci vám několik informací hned na začátku.

## Co si vlastně myslíme, že jsme?

Až budete listovat následujícími stránkami, možná vás zarazí jedna skutečnost. Pod články najdete zkratky jako ICE, ANDREW, Cpt.Vlada, LUKE atd. Stejně značky se vyskytují, resp. do nedávna vyskytovaly v jiném nejmenovaném časopise počítačových her. Budete možná chvíli zaraženi a potom si řeknete, že se časopis asi přejmenoval. Pravda však je trochu jiná. Kompletní redakce onoho nejmenovaného časopisu odešla z důvodů, jejichž zveřejnění na tomto místě by mohlo být považováno za nekalou soutěž, hanění druhé osoby, zneužití svobody slova, urážku na cti a hromadu dalších trestných činů. Důvody v zásadě spočívaly v jistých problémech spojených s vydáváním onoho časopisu, neúnosných časových prodlevách mezi jednotlivými čísly „měsíčníku“ a dalších potížích, které vás ale určitě nezajímají. Důležité však je, že naše redakce je kompletní a je schopna připravovat nový časopis v takovém rozsahu a kvalitě, jako jste byli zvyklí u onoho nejmenovaného časopisu. Je možné, že časopis, o kterém se tak často zmiňujeme, zůstane zachován a jeho náplň bude zajišťovat jiná redakce, které tímto přejeme hodně úspěchů a alespoň tolik krásných dopisů, kolik jsme od vás, čtenářů a hráčů dostávali my, za které na tomto místě děkujeme.

Odpověď na otázku tedy zní: „Jsme bývalí redaktori herního časopisu a budoucí redaktori dalšího časopisu, kteří vědí, jak má taková práce vypadat a udělají vše proto, aby zajistili spokojenost čtenářů časopisu nového, jehož jméno si můžete přečíst na obálce.“

## JAK budeme dělat náš časopis?

Tak především se budeme snažit informovat pravidelně (PRAVIDELNĚ) o hrách na našem softwarovém trhu, budeme přinášet RECENZE nových a NÁVODY na dokončení novějších i starších her. Kromě toho můžete samozřejmě očekávat i rubriku opovědí na vaše dopisy, rozdělenou do dvou částí - dopisy týkající se obsahu a formy časopisu („Nelíbí se mi, že recenze XY je před recenzí PQ“) a dopisy „zákysové“, které zařadíme do rubriky „Paňanský zákysovník“ („Co mám dělat ve hře DUNGEON MASTER s těmi zrcadly v prvním patře“). V tomto čísle pochopitelně žádnou z těchto rubrik nenaleznete z pochopitelných důvodů. Budeme rádi, když se od příštího čísla budeme setkávat s vašimi ohlasy - ať kladnými či zápornými.

Nechceme se ale samozřejmě řídit jen podle zajetých a osvědčených metod. V rámci spštění a zlepšení vaší nálady zavedeme i několik pravidelných rubrik. Především je to rubrika,

kterou zatím pracovně nazýváme PREVIEW (novinky). Na několika stránkách na začátku časopisu budeme nakukovat do kuchyně nej-různějších softwarových firem, podíváme se na produkty, které se z těchto kuchyní na nás sypou a občas se pokusíme tento pokrm okořenit zajímavým rozhovorem či reportáží ze zajímavé výstavy. Jinou zajímavou částí je rubrika kulturní, kterou se budeme snažit obohatit kulturní obzor našich čtenářů o poznatky z literární, filmové a hudební produkce. V rubrice hardware se zase podíváme na některé zajímavé hardwareové produkty, ale jen velmi krátce a stručně - jsme především herní časopis. Je možné, že časem zavedeme ještě nejrůznější možná vylepšení, kterými budeme reagovat i na vaše připomínky a podněty. Odpověď na vstupní otázku zní velice stručně: „Budeme se snažit dělat jej co nejlépe“.

## PRO KOHO bude náš časopis určen?

Časopis SCORE je a bude časopisem herním. Protože se jedná o širokou oblast, bude v našem časopise zahrnuto větší množství počítačů. Abychom zamezili dalším problémům a nesrovnalostem, uvedeme na tomto místě všechny počítače a herní přístroje, o kterých budeme v budoucnosti psát. Jsou to: PC, AMIGA, MACINTOSH, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA GAME GEAR. V tomto seznamu chybí domácí osmibitové počítače. Chybí v něm a budou chybět i v našem časopise. Po dlouhém rozvažování jsme se rozhodli k tomuto nepopulárnímu kroku z několika důvodů. Je tady především rapidně klesající výroba her pro osmibity, fakt, že obrovská řada lidí již z osmibitů přešla na výkonnější stroje, skutečnost, že spousta her pro osmibity existuje již ve verzi pro AMIGU, domácí automaty i PC atd. Tato skutečnost ale v žádném případě neznamená snahu o roztržení společenstva počítačových hráčů. Budeme se snažit psát tak zajímavě a obecně, aby si náš časopis mohl přečíst nejen majitel osmibitů, ale i naprostý laik, který se chce o hrách něco zajímavého dozvědět. Odpověď tedy i po tomto vysvětlení zní: „Náš časopis je určen pro všechny, kdo se zajímají o hry, ať už mají či nemají počítač.“

Základní otázky byly zodpovězeny. Nám však jejich zodpovězením práce nekončí. Naopak. Je před námi ještě dlouhá a trnitá cesta. O jejím průběhu vás budeme informovat v každém novém vydání SCORE. Co se bude dít dál, jaké problémy nás čekají a jaké překážky budeme muset překonat zatím nevíme. Jedno ale víme jistě. Uděláme všechno proto, aby na konci naší cesty byl perfektní časopis a spokojený čtenář. Držte nám palce.

Vaše redakce

PC

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

SEGA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

HITPARÁDA score

1. Simon the Sorcerer	Adventure Soft	PC
2. Frontier	Konami	PC
3. Hired Guns	Psygnosis	Amiga
4. Shadow Caster	Raven Softurve	PC
5. Privateer	Origin	PC
6. Jurassic Park	Ocean	PC
7. Jungle Strike	Electronic Arts	SEGA
8. Innocent until caught	Psygnosis	PC
9. Lost in time	Coctel Vision	PC
10. Alone in the dark II	Infogrames	PC

AMIGA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

NINTENDO

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Rozdělení her do kategorií

Vážení čtenáři, vzhledem k tomu, že si naše právě narozené SCORE teprve hledá svoje místo pod sluncem, musíme mu trochu pomoci s vytvořením jeho image. Rozhodli jsme se, stejně jako u dlouhé řady nejrůznějších tuzemských i zahraničních herních časopisů zavést oblíbené tabulky hodnocení. Úkolem těchto tabulek je přinést vám stručnou informaci o každé hře ještě předtím, než se dáte do čtení recenze. Nebudeme dlouho chodit okolo horké kaše a jednu takovou tabulku si tady rozebereme, abychom předešli možným problémům:

jsme vymysleli. Toto dělení samozřejmě není dokonalé a je velice možné, že časem přijdeme ještě na další kategorie, o které naše tabulky obohatíme. Zatím ale naše dělení vypadá takto:

Obtížnost jsme rozdělili do těchto stupňů:

**Žánr:**

- FANTASY/POHÁDKA
- SCI-FI
- VÁLEČNÁ
- ZPRACOVÁNÍ FILMU
- HOROR
- HISTORICKÁ
- PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY
- WESTERN
- SPORT

**Příklad hry:**

- DUNGEON MASTER
- SPACE QUEST
- HISTORY LINE
- BATMAN RETURNS
- WAXWORKS
- PREHISTORIK
- MONKEY ISLAND
- FREDDY PHARKAS
- SENSIBLE SOCCER

**Obtížnost:**

- Dětsky snadná
- Jednoduchá
- Středně obtížná
- Pro pokročilé
- Nehratelná

**Styl:**

- DUNGEON
- SIMULÁTOR
- BOJOVÁ
- STRÍLEČKA
- LOGICKÁ
- STRATEGIE
- ADVENTURE

**Příklad hry:**

- BLACK CRYPT
- B-17 FLYING FORTRESS
- STREET FIGHTER
- PROJECT-X
- TETRIS
- POWERMONGER
- KINGS QUEST

Hru dále hodnotíme podle čtyř kritérií: ORIGINALITA (proto dostane druhý díl vždy méně než první), ATMOSFÉRA (sem spadají naše pocity ze hry, nálada, propracovanost myšlenky a zábava), GRAFIKA (což je myslím jasné) a ZVUKY (tzn. hudba i zvukové efekty dohromady). Tyto položky bodujeme procenty od 0 do 100 a výsledné SCORE je pochopitelně aritmetickým průměrem dílčích „zásahů“ (v našem případě tedy velice složitý aritmetický úkol:  $4 \cdot 50 = 200$ ;  $200 / 4 = 50$ , SCORE je tedy 50). To je pro dnešek asi všechno pokud jde o hodnotící tabulky. Ať se vám líbí.  
Vaše Redakce

score 84%

Název hry:	<b>Privateer</b>
Výrobce:	Origin, Electronic Arts
Typ hry:	Sci-fi simulátor
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	73%
Prostředí:	85%
Grafika:	94%
Hudba:	87%

Pokud jde o název a firmu, není myslím co dodávat. Zajímavější bude podívat se na podivné kolonky Žánr a Styl. O co jde? Myslíme si, že rozdělovat hry do kategorií je věc velmi zapeklitá a svízelná. Pro co největší přehlednost našich recenzí jsme se rozhodli hry dělit nejprve podle tématické oblasti, žánru do kterého spadají, a potom podle stylu, ve kterém je ta či ona hra. Než dlouhé vysvětlování, přečtěte si raději jaké žánry a styly her

Tolik k jednotlivým kategoriím. Pokud tento systém shledáte nevhodným či nedostatečným, dejte nám prosím vědět, nejraději písemnou formou (přijmáme ale i telefonické výhrůžky) nejpозději kdykoliv. Pokusíme se s tím něco udělat.

Pokud jde o obtížnost her, myslíme si, že tato položka není zase tak od věci. I když obtížnost kvalitu hry v našem hodnocení nijak neovlivňuje, pokládáme za vhodné tento údaj zahrnout.

# Nové tituly na herním trhu aneb Přišel jsem • viděl jsem • zapařil jsem

Na těchto stránkách vás budeme pravidelně informovat o nových projektech, které se teprve tvoří. Občas se stane, že v době, kdy budete nové Score číst již budou hry k dispozici i v plné verzi. Některé hry vyjdou naopak později, s trochu jinými parametry, apod. Při psaní novinek vycházíme hlavně z demo verzí, které nám firmy pošlou a ze západních časopisů, které mají softwarová studia přímo pod nosem a číhají informace. Pokud o některém z více očekávaných projektů (např. hra Doom) získáme časem více faktů, napíšeme o něm v několika Score za sebou stručné postřehy k jeho vývoji. Na opravdu horké kousky budeme psát velké preview na celou stránku. Hinty a zlepšováky vítány.

V tomto, prvním, čísle Score dojde k předpokládanému zpoždění informací, jelikož jsme je tvořili déle než obvykle, vymýšleli jsme jeho obsah, vzhled, apod. Není žádným tajemstvím, že jsme měli předčasnou uzávěrku již na konci října. Tento článek jsem dopsal k 24.10.93 (!) a proto v prosinci, kdy toto Score vyjde budou některé „novinky“ již mezi vámi. Příští Score již budou mít uzávěrku nejspíše tři týdny před vytištěním, takže budou mnohem aktuálnější. Po této malé zpovědi již k věci:

Nejvíce materiálů o nových věcech máme jako obvykle od Sierra On-line. Po menší stagnaci pracuje Sierra hned na několika projektech. Nejočekávanější je asi Larry Leisure Suit 6 nazvaný Shape up or slip out, další pokračování sexy adventury od designisty Al Lowe, který chrlí hry jak na běžícím pásu. Nedávno jsme od něj viděli a dohráli kovbojku Fredy Pharkas, o které reklamy psal jako o nejsměš-

## GABRIEL KNIGHT

nější hře všech dob, ale nad realitou člověk spíše zaplakal. Minulý Larry 5 také nebyl nic moc, ale vypadá to, že si pan Lowe vzal ponaučení, jelikož prohlásil, že Larry 6 bude odvázanější a více sexy než jeho umírněný předchůdci. Jak vidíte na obrázcích, Larry 6 bude v něčem opravdu extra - v grafice. Všechno bude nakresleno v nejménějším rozlišení

SVGA, což tu opravdu ještě nikdy nebylo. Odpovídat tomu bude samozřejmě délka hry, která vyleze na několik desítek MB. Původně se tento Larry dokonce plánoval pouze na CD, ale nyní se počítá i s distribucí na disketách. O ději se zatím mlčí, až v prosinci uvidíme, co nás čeká.

V redakci se klepeme hlavně na pokračování série Quest for glory. Čtvrtý díl se bude jmenovat Stíny temnot (Shadows of Darkness) a právě ho dodělává stejný tým, který tvořil díly předešlé. Quest for Glory 1,2 a 3 byly skvělé adventury, na nichž si programátoři dali opravdu záležet. Mezi každým z dílů leží odstup dvou let, kdy se všechno pořádně promýšlelo a připravovalo. Čtyřka na sebe také nechala dlouho čekat a my v ní vidíme jeden z nejslibnějších titulů sezóny. Děj se bude ode-

## QUEST FOR GLORY 4 : STÍNY TEMNOT

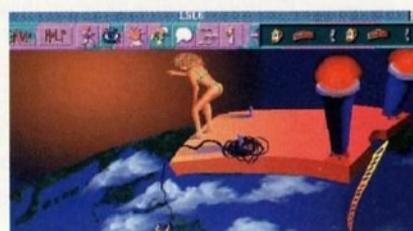
hrávat ve středověku a bude orientován spíše na horor a napětí, což nás velmi potěšilo. Charaktery, se kterými se budete potkávat, jsou vykresleny přes celou obrazovku, grafika tradičně skvělá a hudba na 16ti bitové karty. Plánované vypuštění do světa: listopad 93. Třetím sierráckým projektem je zárodek nové série Gabriel Knight. Věřte nebo ne, ale jedná se konečně o čistý horor. Máme k dispozici hratelné demo, které beze sporu vypadá skvěle. V roli rozpolcené osobnosti mladého soukromého detektiva pátráte po příčinách voodoo vražd. Nejdříve vše vypadá, že se o události zajímáte pouze pro podklady pro novou knihu, ale časem začnete tušit,

že celé krvavé a temné dění má jakousi souvislost přímo s vámi, s Gabrielem. Je to pokus Sierra o opravdový horor se vším všudy. Ovládání hry Sierra konečně změnila a namísto naivních a po všech stránkách nedostatečných ikonách typu seber-použij přichází s více příkazy jako pohybuji, zapni, přikaž, atd. Doufáme, že se tento pokus podaří a adventura se zařadí mezi klasiky. Posledním sierráckým projektem je zatím Police Quest V, o kterém toho moc nevíme, jakmile zjistíme, uveřejníme.

Některým z vás je možná známo, že Sierra již funguje jako distributor jiných herních firem. Přináší nám např. hry od známého francouzského týmu Coctel Vision, od něhož jsme viděli Goblíny I a II, Inku, Ween, atd. Díky Sieře máme nyní přesné informace o nových projektech této firmy. V brzké době náš čeká nové pokračování Goblínů nazvané příznačně Goblíny III, měl jsem možnost vidět hratelné demo a musím říci, že vypadá rozhodně lépe, než minulé díly. Grafika a hlavně zvuky jsou mnohem lepší a hra je vtipnější, nežli její předchůdci. Na rozdíl od dílu druhého se autoři vrátili k původnímu „obrazkovému“ zpracování Goblínů typu: dokončíš obrázek, jdeš do dalšího. Na rozdíl od

dílu druhého je Goblín opět pouze jeden, avšak občas spolupracuje s podivnými živly nacházejícími se v jeho okolí. Coctel Vision dále připravuje Inku II nazvaného Wiracocha na CD ROM, jehož zkrácená verze se objeví i na disketách.

Po vyčerpávajícím přehledu projektů od Sierra se podívejme na neméně důležité Electronic Arts. Aby se nemuseli stydět před firmou Virgin, která vydala první bombu hratelnou pouze z Cédéčka, připravují



**PO TŘECH  
LETECH SE  
FTL VRACÍ  
S DUNGEON  
MASTEREM  
DVOJKOU**

Elektroničtí umělci půl gigovou CD hru Labyrinth (Labyrint času). Bude to adventura um v obrovském labyrintu s úžasnou grafikou a re zvuky. Děj hry se bude točit okolo přenášení - takže narazíte jak na řecké bohy, tak na divoký západ. Šušká se, že pokud půjde dobře její distribu-

**LABYRINTH OF TIME**

ce a prodej, začnou i ostatní firmy vydávat hry CDčkách, což by pravděpodobně znamenalo konec pirátství na PC. Pod rouškou tohoto mamutího distributora nyní pracují i bozi RPG a simulátorů Origin. Měli jsme možnost vidět jejich Ultimy Underworld a sérii Wing Commanderů a jsme potěšení, že na svět přichází zcela nový projekt zpracovaný známým ultimovským systémem v hlavní roli. Hotový má být v listopadu a bude se jmenovat Shadow Caster. Pracují na něm machři ultimovského týmu plus machři Raven soft, kteří jsou podepsáni pod známým amigáckým dungeonem Black Crypt. Takováhle sešlost by měla být zárukou slušné pařby. Origin dále připravuje další pokračování k nekonečné řadě Ultim, tentokrát to bude Ultima VIII nazvaná Pagan. Obrázky jsme již sehnali, takže posuďte sami, jak vypadají. Hlavní hrdina Avatar bude, jako obvykle, přenesen do cizího světa plného kouzel, kde musí získat pohanskou magickou moc tím, že porazí čtyři titány. Bude se pohybovat v nitru sopky, v podmořském městě a hledat pevnost v oblacích. Ultima VIII spolu extra zvukovými dodatky se má objevit v prosinci. Dodatky na báječného Strike Commandera na sebe také nenechají dlouho čekat, po extra Taktických Operacích, ve kterých bude 24 nových misí a nová letadla, přijde vylepšení Super Strike Commander.

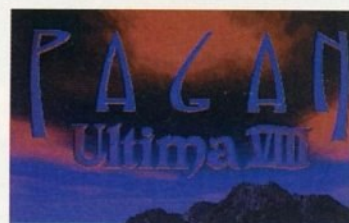
Interplay přináší nepřímé pokračování adventury Star Trek nazvané Starfleet Academy, tentokrát půjde o akci. Obrázky budou v Super VGA, vše bude hotové začátkem 1994. Zajímavý je však hlavně jejich novoroční titul Dungeon Master II, na který se zaměříme trochu blíže. Jakýsi pirátský křižák v americe stáhl zcela nedodělanou verzi 0.9 této skvělé hry, která nebyla určena ještě ani pro účely tisku a recenzentů. Způsobil tak zmatené řeči, že DM II bude pomalý a ve špatné 16bitové grafice. Velký omyl, pirátníci, konečná verze hry bude na VGA, 256 barev, rychlá jako každý jiný dungeon. Měl jsem možnost vidět opravdovou verzi pro tisk, kterou autorská firma FTL vypustila do světa. Už se na kompletní hru třesu, protože demo bylo prostě super! Takhle má totiž vypadat něco opravdu nového, něco, co tu ještě nebylo. Skupina FTL není náhodná sebranka programátorů, jsou to přímo lamači rekordů. Již na Sinclairovi ZX, kdy publikovali pod jménem Gargoyle games měli bomby jako Tír na Nóg nebo Heavy on the Magic. Jestli tento článek čte někdo, komu se tyto hry líbily, právě asi dostává pařanský třes, protože tuší, co nový titul této firmy přináší. Jejich první titul na Amize nazvaný Dungeon Master způsobil chaos mezi pařany a stal se zakladatelem řady dungeonů. Rok na to přišlo pokračování Chaos strikes Back, ze kterého pařani jako



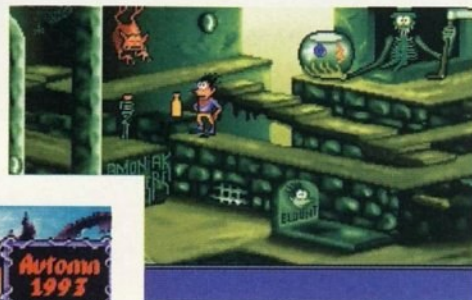
**ULTIMA VIII**

a Červosoft ty u obrazovek.

Po třech letech se FTL vrací s DM dvojkou a přestože bych neměl předem soudit, jak bude hra vypadat, poběžím do prodejny Vision v tom okamžiku, jakmile se dozvím, že přišla. Demo ukazuje, co si představuji pod zdánlivě vyběženým termínem originalita. Legend of Skullkeep, jak se DM II jmenuje, je situován v neuvěřitelně sugestivním prostředí trochu podobném okolí hradu v Elvíře I. Donekonečna se táhnoucí řady chmurných keříků a silný déšť přecházející občas v plískanici či mlhu vytváří snad tu nejhlubší možnou depresi. Hudba žádná, jen vzdálené dunění hromu a táhlý křik skrytých stvůr. Již při hraní demo jsem měl opravdický strach a před každým rohem jsem držel kurzor na kouzlu fireball, které jsem si zapamatoval z dílu prvního. Ano, kouzla jsou stejná, avšak hra obsahuje i kouzla nová, přičemž kouzelné efekty jsou pochopitelně lepší. Kdybych měl popsat všechny důvody, pro mě hra chytla už jako demo, zaplácl bych celé novinky, takže bych toto téma prozatím uzavřel, přičemž v příštím čísle se můžete těšit buď na recen-

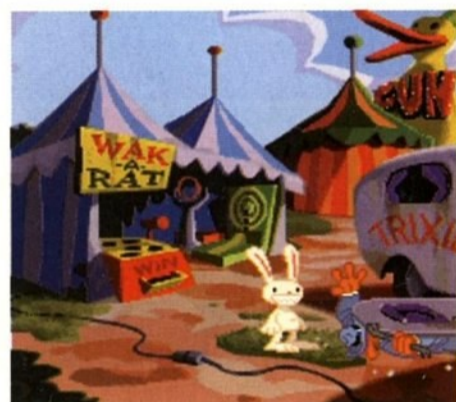


**GOBLINS 3**





## SAM AND MAX HITS THE ROAD



zi nebo na rozsáhlé preview. Infogrames se vrací na trh s opravdovou bombou - Alone in the Dark II. Druhý díl má podtitul Santa Claws is coming to Town, což je slovní hříčka, která v předkladu znamená Ježíšek s drápy přichází do města. Jednička byla hitem sezóny a dá se předpokládat, že dvojka opět zazáří. Hra má být čtyřikrát rozsáhlejší, nežli její předchůdce. Bude rozdělena na dva hlavní úseky - rozsáhlá zahrada a pochopitelně strašidelný dům. Na obrázcích můžete vidět obrázky z dema, které jsem dohrál a byl jsem trochu překvapen, že z původní adventury se stala bezmála střílečka. Zombie se na mě valili ze všech stran a já do nich sypal olovo opakovačkou, nic víc a nic míň. Doufám, že v konečné podobě bude hra vypadat trochu jinak. Alone II bude zpracován stejným způsobem jako jednička,

### FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Copak kutí Lucas Arts? Lucas Arts se nechali sly-

šet, že kutí projekty dva. První z nich, který očekáváme každou chvíli, bude Sam and Max hits the Road. Je to hra velmi podobná Maniac Mansion II (viz obrázky) a bude určena hlavně pro menší pařánky. Demo poukazuje na dokonalou animaci a skvělé zvuky. Grafika vypadá stejně surrealisticky jako v Mansion II, nevypadá to, že by byla nějak radikálně vylepšena. Jedna věc je však přímo zarážející. Vzpomínám si, že některé zlé jazyky vyčítaly Sieře jednoduchý interface jejich

### ALONE IN THE DARK II

konalou animaci a skvělé zvuky. Grafika

vypadá stejně surrealisticky jako v Mansion II, nevypadá to, že by byla nějak radikálně vylepšena. Jedna věc je však přímo zarážející. Vzpomínám si, že některé zlé jazyky vyčítaly Sieře jednoduchý interface jejich

"Z"

her typu pravá myš mění ikony a levá je aktivuje. Fandové Lucas Arts byli v tomto zvláště tvrdohlaví a chválili si Lucas Artovský SCUMM systém ovládání tiskáním na příkazy. Simon Sorcerer vzbudil svým ovlá-

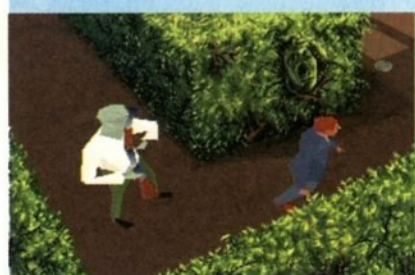
dáním šuškáni, že opisuje od Monkey Islandů, avšak, a teď se podržte, Sam and Max okopiroval systém ovládání přesně od Larryho 5 od Sierry!! Zajímavé, že? Už se těším, jak se k tomu postaví odpůrci Sierry a jejího „hloupého“ ovládání. Nerad bych nějak shazoval Lucas Arts, jejich adventury jsou skvělé. Kromě opravdu překvapivého ovládání bude Sam and Max asi hromada dobrého (a černého) humoru, stejně jako Maniac Mansion II. Druhým projektem, naopak, naopak napínavě laděné SCI-FI, jehož scénář napsal sám velký Steven Spielberg! Něco takového tu opravdu ještě nebylo a Lucas Arts zatím mazaně mlčí, aby všichni byli nadřzeni a hru si běželi koupit.

### SAM AND MAX

### ELFMANIA

Core design se maličko zasekli a amigáči zatím nedostali dlouho očekávané projekty Heimdall II a Darkmere. Obě hry budou zpracovány plně vykresleným

## ALONE IN THE DARK II





3D systémem a měly být hotové již o prázdninách. Darkmere má být akční adventura ve stylu Cadavera

**HEIMDALL II A DARKMERE**

II, hotová měla být po prázdninách, ale kde nic tu nic. Core design si asi udělali předčasnou vánoční pauzu. Dokončili sice

střílečku Blaster na Amigu, ale ostatní projekty zůstávají ve hvězdách. Zůstává slogan pro davy „Snad na vánoce“. Již

**THEATRE OF DEATH**

tradičně máme opět více informací o netrpělivě očekávaném Doomu od ID software. Doom by měl být 3D střílečkou na způsob Wolfensteina, která bude vypadat spíše Ultimovskly s neuvěřitelnou grafikou a s výhledem přes celou obrazovku.

**URIDIUM II, TURRICAN III**

Všichni svorně musíme uznat, že něco tak plynulého jsme v 3D historii ještě neviděli. Doom není jen propracovaný a graficky dokonalý, ale v 3D systému si zahrává i s inteligentními protivníky, pohyblivými stěnami a výtahy, apod. Některé stěny v 3D jsou dokonce plně prokresleny, v trhlínách v dlaždění vidíte zmučené lidské obličeje,

**DOOM**

apod. K dispozici jsme měli již několik demo verzí určených pro tisk (viz obr.) a jsme trochu zklamáni, že se o Doomu již půl roku mluví a kde nic, tu nic. Stále ještě nevíme, kdy bude hra hotová a kdo ji bude distribuovat.

**CHAOS ENGINE PC**

Jinými slovy, trochu moc mlhy okolo projektu, z něhož jsme první obrázky viděli již před šesti měsíci. Každopádně se ID soft svým váháním již připravil o první místo v celoobrazovkové 3D řežbě - druhá polovina slušného Jurského parku od Oceanu sice nevypadá tak propracovaně jako Doom, ale faktem zůstává, že Oceán IDčákům sežral sousto přímo před nosem. Nezbyvá tedy, nežli doufat, že se konečné verze Doomu dočkáme již „brzy“.

Psychosis jsou rovněž tvůrčí. Kromě brutální vojenské taktiky nazvané Theatre of Death uvidíme, trochu nečekaně, první Psychosis adventuru Innocent until caught (Nevinný dokud nezatčen). Zatím nevíme přesně, o čem tahle věc bude, víme pouze, že půjde o sci fi odehrávající se na třech různých planetách.

Přesně na vánoce se již tradičně objeví nové levely na Lemmingy a na CD rom se připravuje akční hra Microcosm odehrávající se v lidském těle. Amigáči se můžou klepat na akční dungeon Hired Guns, který můžou hrát zároveň až čtyři hráči.

Renegade pomalu, ale jistě přechází na PC. Nejdříve předělal Sensible soccer, nyní pracuje na konvezi skákačky - střílečky Fire and Ice a teprve v únoru uvidí PCčkáři i super pařbu Chaos Engine. Na začátku příštího roku vydá

Renegade svůj debut na poli adventur Flight of the Amazon Queen, něco na způsob Indyho Jonese nebo Amazonu. Adventury jsou prostě v módě. Renegadem distribuovaní Amigáčtí bohové Bitmap Brothers připravují zatím utajovanou hru „Z“. Na světě by mělo být také Braybrookovo Uridium II, Turrican III a hra bojového umění Elfmania, kteréžto jsme sice ještě neviděli, ale v době, kdy toto Score vyjde již budou vesele pařeny.

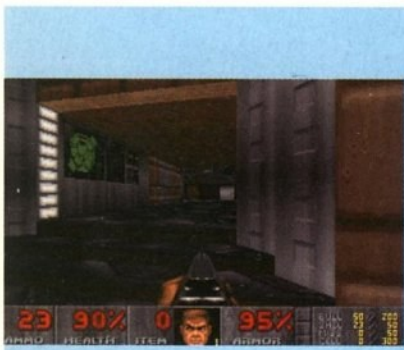
**Další věci si necháme na příště, těšíme se na shledanou u novinek.**

**Andrew + Cpt. Vlada.**

**Gabriel Knight**



**Doom**



**Dungeon Master II**







Vidíte, jak je příběh promyšlený, sám velký Houdini... (ale no tak, toho sem netahej ICE). Příběh má několik úrovní, nad každou z nich se pěkně zapotíte. Začínáte ve vesnici ve svém domku. Dozvíte se, že než si troufnete na Sordida, musíte se stát kouzelníkem. Než se však stanete kouzelníkem, musíte sešlostí mágů prokázat svoji způsobilost k této profesi. Musíte sehnat kouzelnickou Hůlku Svítilku zvanou Staff of Naflin Necromancer a spousta USD na podplacení komise. Teprve poté se můžete utkat s čarodějnicí, na jejímž koštěti doletíte k Sordidově věži. Tam se z vás stane trpaslík v Džungli trav, až znova vyrostete, budete se potit v čarodějově věži, pošlete pár démonů do pekla a teleportujete se do ohnivých jam Rondoru, kde se Sordid rekreuje. Myslím si, že v tomto případě není nutné podávat jakékoliv důkazy, všichni jistě chápou, jak je hra genitální, vlatně genitální.

Dalším Věčkem jsou Vypiplané hádanky a problémy. Přejděme rovnou k věci, příklad problému: jak, hrom aby do toho, ukrást hostinskému sud piva? Řešení: krásnou princeznu polibkem změníte v prase, které vám prožere cestu do perníkové chaloupky, kde se převlečete za včelaře a seberete včelám vosk. S voskem poputujete do hospody. Objednáte si limonádu (co jiného by vám ve čtrnácti také dali) a až se hostinský sehne pod pult, zacpete pípu sudu voskem. Hostinský si pomyslí, že sud je už prázdný a vyhodíhozadveřekdesihovezmete. Roztomilé, že? A to je pouze jedno z mnoha míst, kde na devadesát procent

pořádně zakysnete, než v zoufalství přijdete na řešení, plácnete se do čela a padnete v mdlobách. Matouš, teda vlastně Šimon (pořád se mi pletou, chlapi moji) nikdy neřeší jen jeden problém. Vždy se zabýváte několika logickými postupy najednou. Teprve časem zjistíte, že spolu spousta nečekaných věcí opravdu souvisí. Šikmý oči máme, došlo na důkazy. Máme však v rukávu ESO, důkazem toho, že Matouš (chtěl říci Šimon - ICE) má Vypiplané hádanky a problémy je, že to řekl náš vydavatel Olda, což je pro nás svaté a musíme se toho držet, mazané, co? Poslední Věčko je neméně důležité, nežli ty ostatní, ba naopak, to nejlepší obvykle přichází na konec a v této recenzi je tomu také tak. Pátým V je totiž Vysoký Verdikt Score, 84%, který je v tomto čísle nejvyšší, ze všech her a proto je Šimon také hrou měsíce. Je to volba nezvratná a nenabouratelná, jelikož tak hlasovali všichni redaktori Score plus pár dalších, na které zbyly peníze. Bude tomu tak v každém z následujících vydání. Nejlepší hru měsíce vždy najdete právě zde, na této dvojstránce, odhlasovanou všemi redaktory plus těmi, na které zbyly peníze. Nezbyvá, než se na Simona Sorcererera podívat z ptačího pohledu. Originalita dostává pěkně na frak okopírovaným systémem Lucas Arts, grafika je jednou z nejlepších, co jsem měl tu čest vidět a recenzovat (obrázky vidíte sami), hudba je OK a zvuky také. Úkoly a hádanky jsou tak akorát nad mírou banality a pod mírou zoufalství, takže si každý přijde na své. Pro zakyslé vydáváme návod.

Vidíte, ani to nebolelo a máte za sebou první recenzi právě narozeného časopisu Score. Ne, že bych byl jasnovidce po babičce, ale troufám si odhadnout, že právě v tento moment máte Score v rukou nebo na stole a čtete si ho. Pořádně ho tedy prolezte, usedněte nad dopisní papír a pošlete připomínky, hinty, love stories, pochvaly i anonymy, všechno vítáno. Samou radostí nad papíry plačte jen v tom případě, že budou ruského původu. Rusové totiž nad dopisy často pláčou, a proto mají papír speciální, aby se nerozmazával.

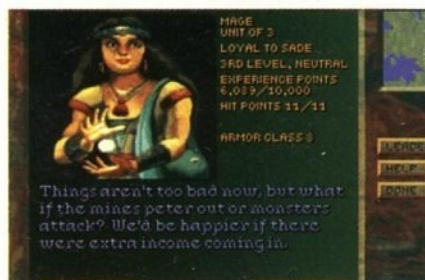
Amen. ANDREW



score	84%
Název hry:	<b>Simon the Sorcerer</b>
Výrobce:	Adventure Soft
Typ hry:	fantasy adventure
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	77%
Prostředí:	83%
Grafika:	92%
Hudba:	79%

# STRONGHOLD

**Ne všechny softwarové firmy se řídí podle přísloví o ševci, který se drží svého kopyta. Výsledek odklonu od zaseté firemní filosofie se sice občas mine účinkem, ale pokud se experiment podaří, na světě je obvykle nevidaná a originální hra. O kterou z těchto variant jde v případě firmy SSI můžeme posoudit právě teď...**



**Nad** rozlehlými pláněmi v okolí Pevnosti se proháněl divoký vítr a temné mraky se řítily oblohou jako mlčenliví poslové blížícího se neštěstí. Poslední stěhovaví ptáci již zamířili do teplých krajín a nad městem se vznášelo zlověstné ticho. Sluneční paprsky ještě naposled pohladily prokřehlou zem a potom se ukryly za oblačný závoj. Čas odměřený pro podzim vypršel, nastala zima. Vikomt mlčky hleděl z okna Pevnosti a tohle všechno viděl. Viděl a přemýšlel. Myšlenky, které se honily jeho hlavou ale nebyly o nic veselejší než potmělá obloha. Jen aby nepřišli. Ještě ne. Pro slávu Boží, prosím, ještě ne! Vikomt totiž věděl, co jeho mladému městu hrozí. Jeho městu, které se den ode dne rozrůstalo do velikosti i do krásy. Jeho městu, které každé ráno pozoroval z okna svojí ložnice; den ode dne viděl větší a krásnější domy, které nechal vystavět a posléze vylepšit, viděl rozsáhlé vinice, které živily jeho lid, viděl kovárny, které vyráběly zbraně, sklady, tržiště, bazary, hospody a věže, ach, věže. Jeho překrásné vysoké věže. Vzpomněl si na radost, kdy byla postavena nejvyšší věž na jihu města. Vzpomněl si na svoji nedočkavost, kdy běžel z pevnosti k novostavbě věže jen proto, aby byl nahoře první, aby přehlédl svoje krásné město z výšky. A vzpomněl si na krůpěje potu, které v hrůze vyvstaly na jeho čele potom, co v dálce spatřil jiné město. Město vystavěné okolo černé věže. Město plné polorozpadlých chatrčí a zpleněných polí. Město skřetů. Vikomt tenkrát věděl, že jeho civilizace není na válku připravena. Věděl, že město skřetů není jediným nebezpečím, které mu hrozí. V okolí byly možná hordy dalších, mnohem strašnějších nepřátel. Ach bože. Do jeho očí málem ještě dnes vyhrkly slzy, když si vzpomněl na Elfy. Měl tenhle národ rád. I když jeho město bylo městem bojovníků, s Elfy vycházel velmi dobře. Když se Vi-

komt ozvěděl o hrozícím nebezpečí, najmul Elfiho vůdce a nechal jej vystavět nové sídliště při jižní hranici svého města. Vzpoměl si na krásné elfí stavby a na jejich píli, se kterou se starali o svěšené lesy, na jejich sličné tváře, zelený šat a silné dřevěné luky, které ale nakonec nebyly dost silné...

Vikomt smutně pohlédl na jih. Na místě elfího království byly teď zrušené ruiny. Domy byly vypáleny, stromy pokáceny a pole vypleněny. Na místě překrásné elfí říše se proháněli skřeti. Připravují se k útoku, pomyslel si. Teď. V zimě, kdy se můžu spolehnout jen na svoje zásoby, když produkce potravin tak hrozně poklesla. Kdy potřebuji každého muže...

Na jihu země už stála armáda nejsilnějších a nejzkušenějších bojovníků, ale jestli bude dostatečně silná, to ví jen Bůh. Snad jsem měl najmout kouzelníky a nechat je vystavět město. Možná by mi pomohli trpaslíci, ale jejich východní kolonie je slabá, tak slabá - pevnost, pár dolů a několik stavení. Ne, ti mi nepomohou. Snad na jaře. A co takhle vystavět hradby. Ano, to je ono! Vikomt už našel řešení: místo boje vystavět silné zdi okolo města a zastavit první úder. Potom nasbírá vojáky a porazí všechny. Všechny. Ano. Teď už stačí jen...proboha! Vikomt pohlédl na jih a věděl, že už je pozdě. Útok začal...

Nechme teď Vikomta vybojovat jeho bitvu a řekněme si něco o hře jako celku. (Pro uklidnění duše ale uvedme, že Vikomt zvíťazil nejen v této, ale i v mnoha dalších bitvách, zlikvidoval všech-

ny nepřátele a vyplenil jejich věže, aby se nakonec stal císařem celé říše...) STRONGHOLD je strategickou fantasy založenou na principu her DUNGEONS & DRAGONS. Hráč si vybere jednu z klasických fantasy postav (kouzelník, bojovník, elf, zloděj, hobit, trpaslík, kněz) jako velitele, který se stane pánem země. Je možné ovládat až pět takových velitelů a vystavět tedy značně smíšenou říši. Okolo hlavní Pevnosti (v originále Stronghold) roste podle klasických strategických principů město - čím více pěníž, tím větší město, čím větší město, tím větší zisk, čím větší zisk, tím více peněz. Škála staveb je značně rozmanitá - domy, banky, univerzity, bazary, pekárny, kovárny, tržiště, hospody, hájovny, věže, hradby, kasárny atd. atd. - rozhodně se nebudete nudit. Pokud jde o provedení, je snad dostatečně zřejmé z obrázků, a tak nemá smysl se o něm příliš rozepisovat. STRONGHOLD je báječnou zábavou pro všechny milovníky fantasy her, strategy her, pro milovníky perfektní grafiky, pro obdivovatele dobrých nápadů a také pro všechny ostatní. Rozhodně si jej nenechte ujít. ICE

**score** 72%

Název hry: **Stronghold**

Výrobce: SSI

Žánr: Fantasy

Styl: Strategie

Obtížnost: Jednoduchá

Na počítače: PC

Hodnocení:

Originalita: 70%

Atmosféra: 80%

Grafika: 80%

Zvuk: 60%

# QUAK!

Ano, tak si povzdechne mnohý hráč, tak jsem si povzdechl i já a jestli se něco nestane, budeme takhle vzychat tak dlouho, než vyhodíme svoje AMIGY z okna a budeme hrát jen na PC.



**Skutečně.** V záplavě nových a nových her, které softwarový průmysl chrlí před naše oči už toho není příliš, co by výrazně zaujalo naše srdce. Už tady nejsou žádné takové výkřiky, nad kterými by zůstával rozum stát, ruka se lačně chopila joysticku a oči se dlouho do noci pásly na té úžasné podívané. To ovšem neznamená, že by žádné nové hry neexistovaly - ba naopak. Stále nové, a musíme přiznat, že i lépe a lépe provedené hry spatřují každým dnem světlo světa, aby se vzápětí vrhly na lačného hráče a vytáhly z něj co nejvíce financí...

Tam, kde u her chybí nápady, snaží se autoři zaplácnout nedostatek originality perfektním provedením. O tomto faktu svědčí řada her, která v poslední době na AMIZE vznikla a stále vzniká. V rámci objektivitu se ale podívám na další hru, která perfektně zapadá do teorie o současném úpadku her na tomto stroji. Hra se jmenuje QUAK a jejím autorem není nikdo jiný než renomovaná firma TEAM17. To ale není důležité. Důležitější je, jak hra vlastně vypadá.

V historii se objevila již řada her, které lze označit za hry „dětské“. Ať už to jsou nejrůznější hry plné hraček, zvířátek a podobných roztomilostí, hry roztomilé svým provedením (třeba takové, ve kterých je hlavním hrdinou zlý drak s milým úsměvem), anebo hry primitivně jednoduché. Mezi takové nenáročné, roztomilé hry, které však byly velice originální a neotřelé patřily kdysi hry BUBBLE BOBBLE na osmibitech a později na AMIZE. Posléze se přidaly i hry PARASOL STARS a RAINBOW ISLANDS. Zůstaňme ale u BUBBLE BOBBLE. Tato hra je jednoduchoučká, ale neskutečně roztomilá a zábavná - jeden nebo dva dráčci se pohybují po jednotlivých úrovních o velikosti jedné obrazovky a foukají barevné mýdlové bublinky. Tyto bublinky pohlcují potvory a dráčci propíchnutím bublinek potvůrky ničí... V jednoduchosti je genialita.

QUAK je hra, která vznikla skoro o deset let později než BUBBLE BOBBLE. Nikdo samozřejmě netvrdí, že dět-

ské myšlení od té doby natolik pokročilo, že by zvládlo hry nějak výrazně složitější. QUAK samozřejmě není hrou úplně stejnou - je to úrovněová arcade, má celkem 80 úrovní (každých 10 v jiné grafice), hlavními hrdiny jsou malé kachničky (a protože kachničky kvákají, hra se jmenuje QUAK, QUAAAK, QUAAAÁÁÁK...jééé - red.), je pro jednu či dvě kachny (resp. hráče) a je v klasické, jako obvykle vynikající TEAM17kové grafice - viz obrázky. Kachny nebublají bubliny, ale házejí svoje těžce vysezená vajíčka. Cílem není zničit všechny potvory (za jejich ušetření je dokonce bonus), ale posbírat důležité předměty (klíče, rostlinky, lahvičky) a opustit úroveň otevřenými dveřmi. Je důležité správně si načasovat sbírání jednotlivých předmětů a otevírání dveří, aby se potvůrky zbytečně nedostaly na vzduch. Grafika jednotlivých zón je rozmanitá, perfektně prokreslená, pohyby kachniček i potvůrek jsou plynulé, hra je snadno ovladatelná...

Ano, tohle všechno jsou vlastnosti, která každá správná hra má mít a QUAK tyto vlastnosti má. Přesto tady ale chybí jakási jiskra. Ano, já vím - pěkná grafika, roztomilé obrázky, milá hudba, pro dva hráče - co bych ještě chtěl? Ani nevím. Jen mi připadá, že tvůrci her už na nás, hráčích poslední dobou trochu šetří. Proč se namáhat s novými nápady, když už tady všechno jednou bylo a „Jak se to pane osvědčilo!“. QUAK je technicky výborně zpracovaná hra. TEAM 17 je TEAM 17. Při hraní této hry jsem se ale přistihl při myšlence, která, formulována do řeči slov přístupných normálním lidem, vypadala asi takhle: „Človče nešťastná, nepřipadáš si jako blázen honit tady s joystickem nějaký kachničky po monitoru?“. A protože jsem si odpověděl kladně, vzal jsem ze spížírní sítka na motýly a šel honit opravdové kachny do planetária. Vy udělejte totéž. Pokud se ovšem nechcete zbláznit jako já...

ICE

**Kam jen ten svět spěje? Povzdechne si mnohý hráč před monitorem svoji AMIGY při hraní novějších her. Copak už není nikdo, kdo by dokázal vytvořit něco originálního na můj kdysi nejlepší herní počítač? Copak už všichni dokážou jen kopírovat staré nápady, oblékat do nových kabátů staré myšlenky a pěkně zpracovávat otřepané scénáře? Ach, co se mnou jen bude...**



**score 40%**

Název hry: **Quak**

Výrobce: Team 17

Žánr: Pohádka

Styl: Logická

Na počítač: Amiga

Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:

Originalita: 20%

Atmosféra: 10%

Grafika: 60%

Zvuk: 70%

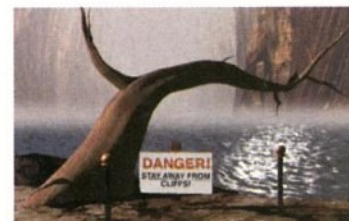


# RETURN TO ZORK

**Návrat na Zork. Trochu podivné jméno. Vypadá to, že se tento projekt k něčemu vrací, ale většina z vás si asi nemůže vybavit k čemu. Také jméno firmy nfocom jste už někde slyšeli, ale kde to bylo si nemůžete vzpomenout.**



listi a alkoholické nápoje. Vedle bídnych středověkých stavení stojí šerifova bouda ala Limonádový Joe a o kousek dál vás překvapí ultramoderní pec na spalování tuhého odpadu. Naději na rozednění vám nepřidají ani zvláštní zvyky obyvatel této země. Bude se od vás předpokládat, že zmáte jejich stolní hru Survivor, znáte způsoby přípitku se čtyřmi ustálenými větami při nalévání a že chápete osudy manželů Moodockových a dalších nejméně deseti charakterů. Takové základní věci, jako že trpaslík ... objevil horninu Iluminyt, že léta páně ... zmizela hospoda ... mohou být fatální, pokud o nich nevíte, nebo je nechápete.



**Abychom** našli počátky Zorka a zmíněné firmy, budeme si muset zavzpomínat na časy dávno minulé, kdy jsme ještě nepoužívali ani myši, ani zvukové karty, ani 32 bitové procesory. První Zorkové byly totiž textovky na Sinclaire, na C64 a na Atari. Obrázky byly většinou skromné, někdy vůbec žádné. Příkazy se vypisovaly ručně a takové vymoženosti jako automapping ještě nebyly na světě. Série Zorků byla jedním z prvních herních zpracování kouzelnických témat, což přilákalo vrstvy člověků, pařanstvív prozatím netknutých. Vysoká obtížnost této (dříve) trilogie vzbudila vlnu návodů a hintů, Zorkové se prostě ujali. Po několika měsících Infocom tiše zmizel ze světa, aby se vynořil až v roce 1992 se slušnou adventurou *Leather goddesses of Phobos*, která již vypadala jako běžná Sierra s pěknou grafikou. Uběhl další rok a máme tu druhý nový výtvar navazující na staré Zorky. Je to trochu nezvyklý projekt a zpočátku jsem nevěděl, jak se k němu stavět, teď jsem Zorka IV však již dotáhl do konce a počáteční zmatek dostal konkrétní podobu.

Jakmile se ponoříte do Zorka, ztratíte orientaci a budete okamžitě zmateni prostředím hry. Nacházíte se ve smyšlené Zorkanii, kde vládne kouzla magie, kapita-

Celý projekt je tedy tak trochu ujetý, o RTZ se mluvilo jako o první kino-hře. Hlavní hrdiny hrají profesionální herci, veškerá konverzace probíhá ústně. Tyto reálné postavy a zvuky vsazené do podivného prostředí vytváří pocit, kterému my v redakci říkáme "totální chaos se skrytým řádem". Systém ovládání je originálním shlukem rozličných ikon, které odpovídají situaci. Např. Źuknete-li nožem na rostlinu, dostanete na výběr animované ikony stříkání, házení, trhání, zkoumání, atd. Grafika Zorka je tak skvělá, jak jen VGA může být a není, co bych k ní dodal, snad jen to, že Infocom nešetřil a všechny obrázky nakreslil (nebo zdigitalizoval) přes celou obrazovku, žádné Lucasovské osekávání, apod. Hudba je také slušná, obdobně i zvuky. I na pomalejších mašinách hra překvapí svou rychlostí, majitelé malých harddisků zapláčou nad dvaceti MB, které hra zabere.

Závěrem shrnu: Zork je velmi originální úlet do nesukutečného světa. Jednodušší pařani mohou ztratit smysl celého příběhu již po několika minutách, zatvrdejší přežijí déle. Grafika nádherná, hudba podmanivá. Trable je, že všichni mluví a občas jim není rozumět, český dabing se neplánuje... Levi



<b>score</b>	<b>81%</b>
Název hry:	<b>Return to Zork</b>
Výrobce:	Infocom
Typ hry:	Pohádka adventure
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	83%
Prostředí:	86%
Grafika:	80%
Hudba:	76%

# velmi

blízká setkání třetího druhu

# SPACE HULK



ELECTRONIC ARTS

exkluzivní dovozce



# team Seal

**Chris Taylor** (resp. hollywoodský herec Charlie Sheen) prožil svoje peklo v jedné z nejlepších filmů zachycujících hrůzy války ve Vietnamu - ve filmu PLATOON (Četa). Nemá smysl se přitom o kvalitách tohoto filmu. Je zbytečné přemýšlet i o tom, jestli válka ve Vietnamu probíhala tak, jako v tomto filmu anebo zda atmosféru této války vystihuje realističtější film RAMBO II. Já osobně sázím na Četu, ale Vietnam jsem na vlastní kůži neokusil, takže nevím. V každém případě se ale s faktem existence války ve Vietnamu nedá nic dělat.

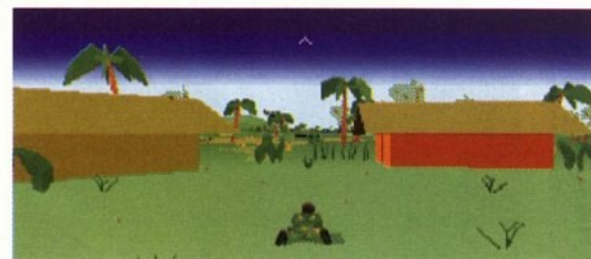
I přesto, nebo možná právě proto, že tato vojenská operace nebyla úspěšná, stala se námětem obrovského množství více či méně úspěšných filmů, divadelních her a románů. Je ale s podivem, že v oblasti počítačových her, tedy oblastí, ve které je střelení, krev a násilí milým zpestřením mezi záplavou mírumilovných a klidných a didaktických her (nebo je to naopak?), příliš výtvoří s touto tematikou nenalezneme. Když pomíneme všechny letové simulátory, které nabízejí Vietnam jen jako jedno z období, ve kterém lze bojovat (DOG-FIGHT) a vynecháme i strategické hry, kde je Vietnam jen jako jeden z nekonečné řady scénářů (UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 2), zjistíme, že „čistých“ her z Vietnamu je opravdu velice málo. Nemyslím si, že znám všechny hry na všechny počítače, ale pokud mi moje paměť slouží, vzpomínám si jen na hru PLATOON, která byla pochopitelně zpracována na základě stejnojmenného filmu, hru RAMBO II, pro kterou platí totéž, hru THE LOST PATROL - vynikající strategiko/akční podívanou a tím moje vzpomínky končí. I když připouštím, že jsem na některé hry zapomněl, fakt, že her z Vietnamu je málo je neodiskutovatelný.

Když se řekne akční hra, většina lidí si představí nějakou postavičku/stroj pobiňající/létající nebo jinak se pohybující v 2D prostorách. Když se řekne vektorová simulace, většina si představí řízení letadla, rakety či jiného dopravního prostředku. Když se řekne strategie, někdo si představí mapu se spoustou údajů a hromadou jednotek, někomu se vybaví rychlá a plynulá strategie bez nutnosti přílišného přemýšlení, kdo pojem strategie nikdy neslyšel, přestaví si červenožlutou kouli se zuby a modrými ostrny... (první příznaky maniodepresivního šílenství - Red.).

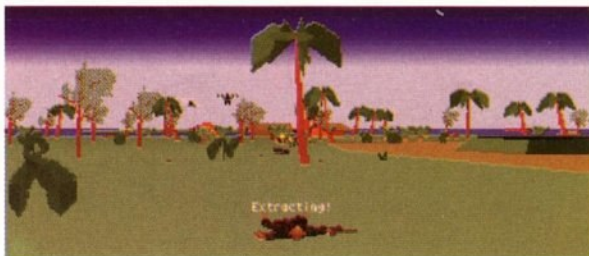
Co si ale představit, když se řekne, že SEAL TEAM je akční střílečka ve vektorově zpracované strategii? Těžko říci. Lepší snad bude hru přímo popsat. SEAL TEAM je speciální jednotka nasazená pro obzvlášť delikátní a obtížné úkoly. Ve stejnojmenné hře se hráč pochopitelně stane jejím velitelem a bude muset všechny tyto úkoly plnit. Jak? Po zvolení roku (1966-1969) a volbě velitele elitní jednotky následuje první akce. Popis mise, síla nepřátel, úkoly, volba výzbroje, krátký rozhovor mužů připravujících si zbraně (vynikající digitalizovaná sekvence s útržky rozhovoru vztahujícímu se k akci) a výsadek může začít.

Komando je vysazeno do dané oblasti vrtulníkem či říčním člunem. Celá akce je zpracována ve vektorové (?) grafice. Seal Team se tak pohybuje po perfektně propracované krajince Vietnamské džungle. Všude je plno palm, jezírek, říček, semtam najdeme i rákosí, pařezy... Malebné prostředí exotické země je obohaceno o bzuzení mušek a tropických komárů, semtam se po obloze přehybně ptáček či zavane větříček, občas se objeví idylický obrázek stíhačky ženoucí se po obloze, ozve se těžký hukot útočícího vrtulníku USAF či sprška z nepřátelského těžkého kulometu... Kdepak, život ve Vietnamu nebyl pěříčko. Bylo to peklo a Seal Team se tímto peklem musí probíjet.

Je jakýmsi nepsaným zákonem, že u většiny her s více postavkami jsou tyto postavky čtyři (DUNGEON MASTER, ENIGMA FORCE, SPECIAL FORCES), a tak i SEAL TEAM operuje se čtyřmi postavami. Tentokrát ale hráč přímo ovládá pouze jednoho. Ostatní členové jednotky sice reagují na rozkazy, ale pohybují se svobodně. Rozkazy týkající se bojových formací, střelby či rychlosti pohybu vydává velitel pomocí smluvených signálů pohybu ruky (animace ruky jsou velice působivé). Vojáci mají k dispozici obrovské množství zbraní (od bro-



**Někdo napsal, že peklo je absence rozumu. Jestli je někde peklo, tak právě tady. Jsem tu teprve pár dní, a už se chci vrátit...**



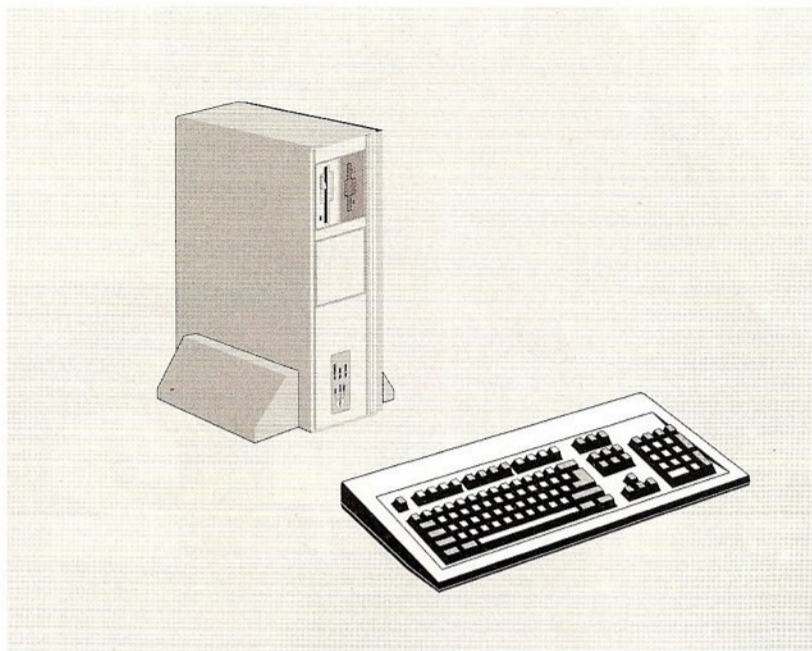
<b>score</b>	<b>72%</b>
Název hry:	<b>Seal Team</b>
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	60%
Zvuk:	80%

kovnic a pistolí přes M16, Kalašnikovy, kouřové, slzotvorné a trhavé granáty až po granátomety a výbušniny) a vybavení (rádio pro kontakt s ostatními jednotkami, lékárnička, zařízení pro odchyčávání zajatců...). Kromě vlastní výzbroje lze také použít výzbroje některé z podpůrných jednotek, a to už se dostáváme ke strategické části hry. Na mapě celého území je kromě terénu vyznačena i poloha ostatních jednotek v akci. Nejčastěji lze tak přivolat na pomoc bojové vrtulníky, letadla či říční bojové čluny. Potom se na místě zvoleném za cíl útoku rozpoutá peklo. Po náletu na tábor Vietkongu nebyvá obvykle problém zlikvidovat zbytky odporu. Ale pozor, některé akce vyžadují zajmutí zajatců a voják či důstojník rozstřílený kanónem či roztrhaný raketami vzduch-země je platný leda tak v Muzeu násilné smrti. Pokud jde o ostatní cíle mise, široce postihují paletu bojových akcí lokální války - ničení skladišť, hlídování, hledání dokumentů, záchrana rukojmí, přepadení, likvidace důležitých osob atd. Je příznačné, že se obtížnost akcí stupňuje s časem stejně tak, jak se zhoršovala situace amerických vojáků ve Vietnamu.

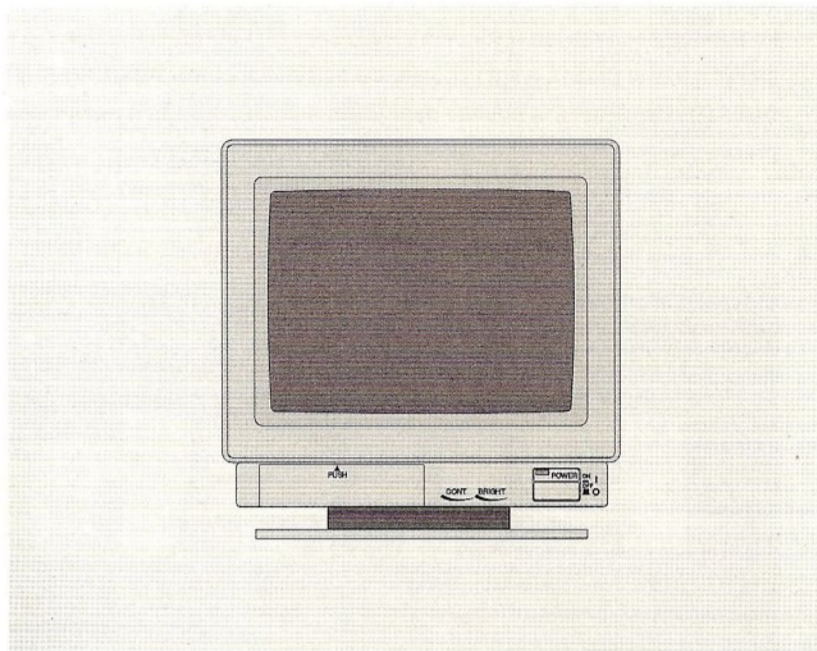
Díky vektorové grafice umožňuje hra několik pohledů - pohled čelního muže jednotky, pohled na čelního muže z pohledu druhého, pohled na nepřítele i výjevy ostatních bojových strojů. Hra je celkem rychlá a plynulá, ale ovšem jen na dostatečně rychlých počítačích (PC 386, nejméně na 40 MHz). Svým nápadem není nijak převratná (například ve srovnání s THE LOST PATROL), ale vektorové zpracování je celkem zajímavé a přitažlivé. SEAL TEAM patří mezi hry poměrně obtížné. Když zvládnete celkem složité ovládání, bude vás jistě chvíli bavit, ale časem zjistíte, že všechny akce jsou skoro stejné a na nic nového v nich nenarazíte. I tak ale stojí SEAL TEAM za zahrání, už jen pro rozšíření obzoru v problematice války ve Vietnamu.



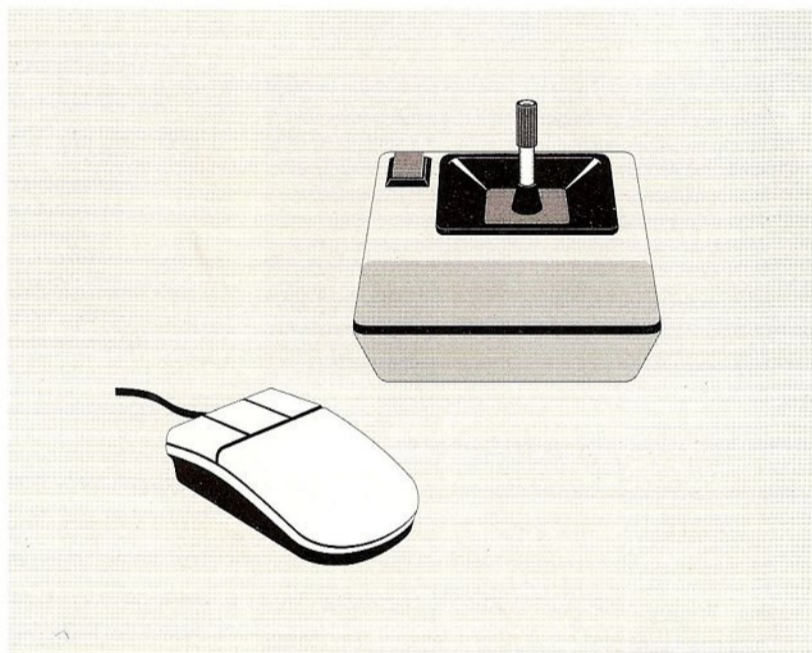
# **pokud hrajete hry potřebujete :**



IBM kompatibilní počítač, Amigu, nebo Macintosh



barevný monitor



myš a joystick



## **poštovního doručovatele**



Ano, poštovního doručovatele. Možná, že Vám stále ještě není jasné k čemu. Je to totiž právě on, kdo Vám může doručit až do domu nejnovější hry pro Váš počítač. Může Vám je totiž na dobírku zaslat firma VISION, největší český distributor originálních počítačových her. Pokud vyplníte přiložený kupón a pošlete jej na naši adresu, dostanete obratem nejnovější katalog námi nabízených programů, včetně aktuálního ceníku. Z horkých novinek doporučujeme Vaší pozornosti SEAL TEAM,

PRIVATEER, SHADOW CASTER a ELITE II. Ze starších, osvědčených titulů pak ULTIMA UNDERWORLD II, GREAT NAVAL BATTLES a SYNDICATE.

A ještě něco navíc: Pokud v našem katalogu nenaleznete hru, o kterou máte zájem, napište nám. Pokud existuje, objednáme ji pro Vás. Bez žádných zvláštních příplatků. Protože nám na našich zákaznících záleží...

Tak už jen vyplňte kupón a z okna vyhlížejte poštovního doručovatele..

**Pošlete mi, prosím, Váš poslední katalog počítačových her:**

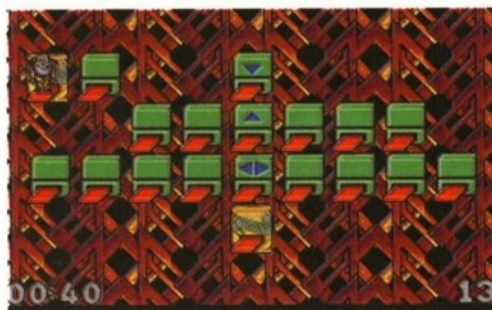
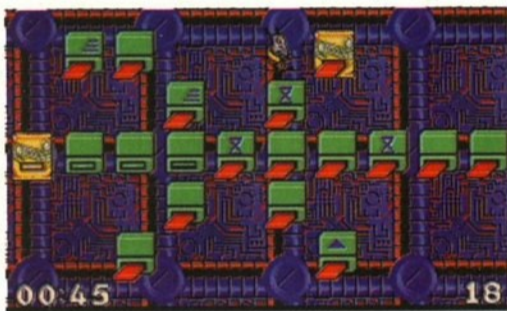
Jméno:.....  
Adresa: .....  
PSČ:.....Město:.....  
Tel.:.....

Objednávku zašlete na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00, Praha 6. Na obálku uveďte čitelně: KATALOG.

**Milovníci křupky** (malé kousky potravy připravené z brambor a v jiných končinách podávaných v sáčcích s námísem **QUAVERS**) stejně jako milovníci logických her si možná ještě vzpomenou na vynikající hru **PUSHOVER** firmy **OCEAN**. Hra, o které si povíme nyní je jejím pokračováním a má se svým předchůdcem společného mnohem více, než pouhé křupky...



# PUSHOVER 2



**První** díl této roztomilé hry byl založen na principu „padajících kostek domina“. Hráč ovládal malinkého mravence (?!), který byl svým starším a o mnoho silnějším kolegou (mutantem psa s něčím, o čemž naše biologie nemá sebemenší potuchy) vyslán do obrovského bludiště. V několika desítkách úrovní bylo jeho úkolem seřadit nejrůznější kostky domina tak, aby po pádu první došlo „řetězovou reakcí“ k položení všech kostek a jedna určená kostička spadla jako poslední. Nápad může sice vypadat poněkud divně, ale hra samotná byla vynikající - spousta rozličných úrovní, různé druhy kostek (zastavující, zpomalující, kutálející se, rozštěpující se...) činily z hry **PUSHOVER** propracovanou, velice originální a hlavně maximálně zábavnou podívanou...

Známost a velice spornou vlastností softwarových firem je vytvářet pokračování. V mnoha případech je pokračování jen vylepšením již zajištěného principu s technicky lepším provedením, ale u mnoha her (na rozdíl od velké části filmové produkce) je pokračování mnohem lepší a zajímavější díky zdokonaleným schopnostem té které firmy - odstraní se chyby a přijdou na řadu nové nápady (**ISHAR 2**, **BAT 2**, **INDIANA JONES IV** a hromada dalších). U her, stejně jako u filmů je ale nebezpečí, že přes veškeré vynaložené úsilí půjde jen o kopírování slavné předlohy bez jiskry nápadu. Firma **OCEAN** si tohoto faktu byla zřejmě ostatečně vědoma, a proto se snažila předlohu kopírovat co nejméně. A skutečně - **PUSHOVER 2** má se svým předchůdcem



společný jen název a základní princip. Všechno ostatní je jiné a ještě stále originální. **PUSHOVER 2** nás opět zavede do království logických her. Naším průvodcem bude tentokrát starý pes (nebo co to vlastně je) a jeho cílem oblíbená pochoutka - křupavé křupky. Princip hry je zhruba tento: v celé stovce úrovní složených z různého druhu zasouvajících se plošinek je nutné přeskákat z plošinky na plošinku tak, aby byly na konci všechny zasunuté a hlavní hrdina stál na poslední, předem označené plošince. Jako dokumentace tohoto tvrzení slouží okolo se nacházející obrázky, které snad přispějí ke snadšímu pochopení principu. Aby nebylo všechno tak jednoduché, jednotlivé plošinky mají svoje specifické funkce - některé se po stisknutí propadnou, jiné se střídavě zasouvají a vysouvají, další ovládají jiné plošinky, jsou tady i stálé, nikdy se nezásouvající atd. Postavička hlavního hrdiny je sice malinká, ale velmi pěkně nakreslená a animace jejího pohybu jsou krásně roztomilé. Pejsek může skákat doleva a doprava, a to o jednu či dvě plošinky vedle, je možné i vyskočit nahoru či propadnout dolů. K vítězství obvykle vede jedna cesta, která je „dřábelsky jednoduchá“ hned v následujícím okmžiku potom, co na ni hráč po několika hodinách usilovného hraní přijde. Je tady sto úrovní, jejichž obtížnost se pochopitelně stupňuje. Naštěstí hra obsahuje systém přístupových hesel do každé zóny, a tak se člověk nemusí stále dokola pachtit s již vyřešenými problémy. Pozadí jednotlivých úrovní je již slabší stránkou hry. Podklad tvoří nejrůznější, občas i značně depresivní malby s náměty, jejichž původ je občas nejasný (viz

obrázky) a jednotlivé náměty se opakují v úvodních i posledních částech. Je to škoda, protože u prvního dílu udržovalo hráče v napětí několik grafických témat (pyramidy, vesmír, vnitřek počítače...), které se měnily s každou desátou úrovní a vytvářelo styl hry „ještě tahle úroveň a budou tam báječné obrázky“. Tato chybička vadí však jen nám, zhýčkaným a esteticky založeným hráčům. Milovníci čistě logických her tento fakt možná ani nezaregistrují.

Na závěr už zbývá jen vyjádřit uspokojení nad tím, že **OCEAN** vytvořil hru, která, byť je pokračováním jiné úspěšné hry, je značně originální a zábavná. I když **PUSHOVER 2** nedosahuje takové úrovně jako jeho předchůdce, je to ještě stále hra velmi dobrá a zábavná. Pokud bude někdy na světě **PUSHOVER 3**, budou mít hoši od firmy **OCEAN** opravdu co dělat, aby nedopadli například jako **GREMLIN** se svým „trhákem“ **LO-TUS 3**. Držme jim palce.

ICE

**score** 51%

Název hry: **Pushover II**

Výrobce: Ocean

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Logická

Na počítače: Amiga

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

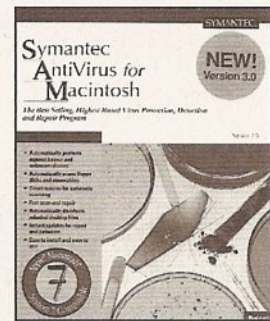
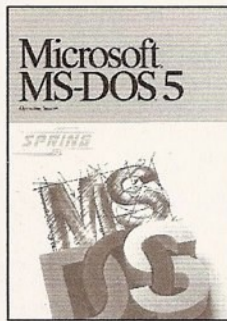
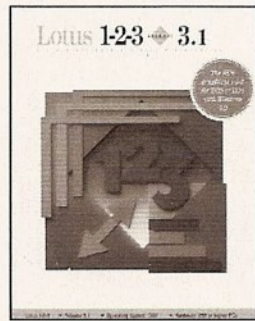
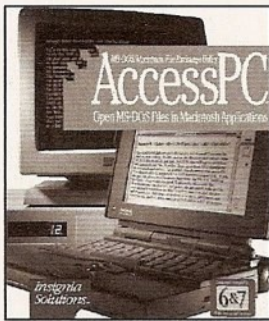
Originalita: 75%

Atmosféra: 50%

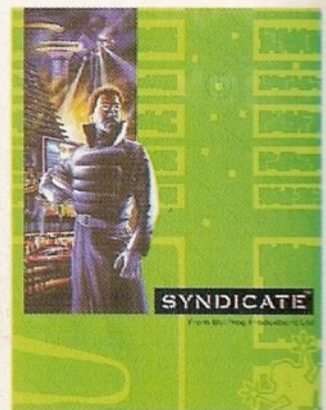
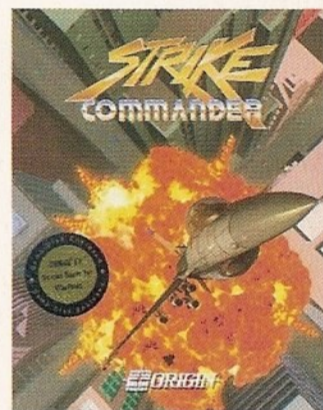
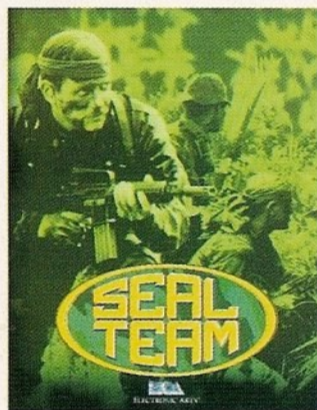
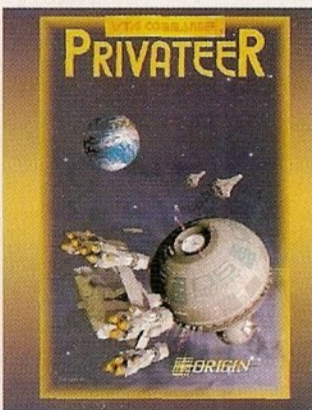
Grafika: 40%

Zvuk: 40%

n e p r o d á v á m e



p r o d á v á m e



# score

Praha 6, Čkalova 7

Pondělí - Sobota 10 - 18

## HRY! HRY!

Jednoduše zbožňujeme hry. Jíme hry, pijeme hry, dýcháme hry, myslíme jenom na hry a HLAVNĚ: PRODÁVÁME hry. V naší prodejně není místo pro databáze, tabulkové programy, účetnické programy, programovací jazyky a podobné (ne)zábavné programy - protože prodejna SCORE je doslova nacpaná hrami. Zastavte se a uvidíte sami. Nabízíme více než osmdesát titulů na PC, Amigu, Macintosh,



## Hned teď

MegaDrive a Super Nintendo. A protože jsme do her šílení, můžete si být jisti, že v naší prodejně naleznete zaručeně jen to nejlepší, co se v poslední době na herním trhu objevilo. Navíc najdete v naší prodejně i příslušenství, které nesmí chybět nikomu, kdo to s hraním myslí vážně: joystiky, modely populárních zbraní a japonská MANGA videa. Na nic nečekejte a vydejte se navštívit prodejnu SCORE.

# Dark Sun



## Temné slunce

**Pod temným sluncem jak oko Země obří aréna se rozkládá. Davy opálených lidí šumí vzrušením, shlížeje na svalnaté otroky bijící se s příšerami, jež snad z úst pekelných vyšly. Kruťtý národ si libuje v krvavé zábavě.**

**Lidská** zornice se strnutím rozšíří, když slizká Mantra obtočí znaveného mága a sítstne jeho tělo, až pukne. Krev, spousta krve přemlouvá rozpálený písek, aby roucho své do ruda obarvil. Velmi odvážně si vede skupinka otroků, jež je tvořena dvěma mágy, paladinkou a vysokým barbarem. Udatně se bijí se svými soupeři, až, potrhání a znavení zůstávají v aréně sami přehlížeje padlé stvůry. Vyvolávač vzdává hold přeživším a diváci odměňují vítěze dravým povykem, občas do arény přiletne peníz, jež však není brán příliš vážně, jelikož otroci peníze nepotřebují. Vyvolavač posílá otroky do

brlohů, aby se vyspali na další souboj a ohlašuje další kolo soubojení. Statný barbar z udatné čtveřice vyzývá na souboj samotného ohlašovače a rouhá se k nejvyššímu vládci ... Na čtveřici je poslána další horda oblud. Diváci bouří.

Slušná práce SSI. Po taktickém Strongholdu přichází další pokračování slavné série adventur z dílny Dračích doupat Advanced Dungeons & Dragons. Jistě tento typ hry znáte, krajinu pohádkové země vidíte shora pod mírným úhlem a ovládáte skupinku bojovníků a mágů. Je to zpracování svým způsobem stereotypní, již předem víte, co vás čeká. Při boji máte určitý počet pohybů na hráče a poté přichází na řadu protivník. Jednodušší typy by tento systém boje označili za trochu složitější. Člověče nezlob se. Řada těchto RPG adventur, započatá slavnou trilogií Bards Tales, je již pořádně dlouhá a SSI se začínalo trochu opakovat. Hra Dark Sun vychází ze stejného nápadu, ale její zpracování bylo pojata trochu jinak. Autoři se zaměřili především na vypilování grafiky, která v minulých projektech, jako byli Champions on Krynn, apod., výrazně pokulhávala. Tentokrát se docela povedla a spolu se slušnými zvuky a vylepšenou hudbou přiláká možná a i neznalce tohoto typu hry ve vlastní roli. Hezkými obrázky a dobrou hudbou jsou hry v poslední době přímo nadité, takže se díváme spíše na nápad, příběh či hratelost. Po několika dnech hraní mohu tvrdit, že příběh má Tmavé slunce opravdu zajímavý a spletitý. Jedná se o hru obzvláště rozsáhlou a složitou, která i zkušeného pařana zaměstná na několik týdnů. Její rozlehlost se však časem stane trochu únavnou, nekonečné putování rozlehlými pláněmi a opakující se souboje začnou nudit. Osvěžující je jednoduchý systém menu a velká spousta kouzel a efektů. Nemáte-li však hodně rychlé PC, velkou paměť na smartdrive, zblázníte se nudou při nekonečném nahrávání. Přes všechny změny ve zpracování však Dark Sun doporučuji spíše milovníkům SSI. Dračí doupat musí mít člověk v krvi, jinak se bude pravděpodobně nudit.

Jelikož je tato hra poměrně složitá, zamýšlím vydat na ní tipy a možná i kompletní návod v jednom z dalších Score. ANDREW



**score** 70%

Název hry: **Dark sun**

Výrobce: SSI

Typ hry: fantasy adventure

Na počítače: PC

Obtížnost: Sředně obtížná

Hodnocení:

Originalita: 74%

Atmosféra: 70%

Grafika: 73%

Hudba: 69%

# Privateer



**S vesmírnými řežbami se protrhl pytel. Nedávno jsme jákali nad X-wingem, fandové Wing Commanderů létali ve své nové akademii. Neuběhl ani měsíc a na svět přichází další dílko s honosným názvem Privateer od skupiny programátorů Origin.**

**Tento** tým se do podvědomí všech pařanů již navždy zapsal svými Ultimami Undeworld I a II a totálním simulátorem Strike Commander. Většina protržených pytlů plodí různé braky a softwarový odpad. Firmy se často předhánějí ve zdokonalování stejných nápadů a rýžují peníze hráčů, kteří si novou hru s nadšením koupí, aby zjistili, že něco velmi podobného již mají v pěti různých balebách. Typickým příkladem tohoto rýžování je např. zmíněná akademie k Wing Commanderu. Jakmile si nainstalujete Privateera a shlédnete nudné intro, ucítíte stopu něčeho, co zde již bylo. Vesmírný vlk-samotář nakupuje zboží na vyspělých planetách a prodává jej s tuzexovou přírůzkou na planetách s pokročilým komunismem. Aby si přivydělal, může přijímat nabízené mise a úkoly typu rozpráší piráty u planet Skid-Row a Razor, zničit piráta Rutgera Hauera zvaného příznačně Flesh and Blood, apod. Za vydělané peníze si vesmírný samotář hezky nakoupí lepší zbraně a ožere se do němoty radostí z vykonané práce.

Nejasný, ale povědomý pach přivede zkušeného hráče dříve nebo později na správnou stopu: hra Elite. Na svou dobu úžasná vesmírná taktická střílečka Elite od firmy Firebird způsobila rozruch v pařanském podhoubí rostoucím okolo ZX Specter a C64řek. Brzy se dočkala lepšího zpracování na Amize s distribučním názvem Elite plus. Po několika hodinách akce v Privateerovi mi přišlo, že Elite byla konečně zpracována i na PC, ale pod jiným jménem. V západních časopisech se dočtete, že Privateer je hra 21.století. Ve Score se dočtete něco



podobného, avšak zároveň zcela odlišného: „Privateer je svým zpracováním hra 21.století“. Rozdíl jste jistě postřehli - to, co tento projekt Originu odlišuje od šunty a braku století dvacátého je právě zpracování a nic jiného. Dámy a pánové, něco takového tu totiž ještě opravdu nebylo! Bůh zpravidla začíná od Adama, my, recenzenti her, stavíme na první místo originalitu a grafiku. O originalitě (resp. neoriginalitě, aneb, zkuste vyslovit opakovaně) jsme již pokecali, dostáváme se tedy ke grafickému zpracování. PST! ...tíše, ššš, je to totiž ... BOMBA!

Ano, infarkty určitě budou, někteří lidé zjistí, že takovouto 3D grafiku ještě nikdy neviděli. Origin nás varovali již Ultimou II, ale Privateer si realitou kosmického prostoru a soubojů odskočil kamsi do příštího století. Skákání do budoucnosti je sice nádherná věc, avšak ne každý si ji může dovolit. Aby byla hra zcela plynulá, doporučuji autoři konfiguraci PC 486DX/50Mhz, což je pro mnohé trochu tvrdší finanční oříšek, který vyřeší pouze rozbitím banky nebo banku. Ti, kdož na to mají, uvidí ohromné 3D objekty pohybující se plynule směrem k vaší kosmické bárce. Zajímavé jsou skoky hyperprostorem, souboje jsou zcela skutečné - nepřátelské lodě se předhánějí v originálních designech. Kosmického prostoru si však příliš neuzijete, jelikož okénka všech čtyř kosmických lodí, které máte ve hře k dispozici, jsou z neznámých důvodů zcela titěrná. Plné zorné pole spatříte pouze externím pohledem zezadu, se kterým však nemůžete počítat při soubojích. Je to škoda, protože právě tak by souboje s piráty nabyly pravé realnosti. Vrcholem malířského úsilí je grafické zpracování interiérů některých planet. Autoři se doslova vyřádili na každém detailu a přidali ještě spoustu animovaných objektů jen tak pro potěšení.

Co se zvuku týče, normální hra nezvučí nijak výjimečně. Avšak dokoupíte-li si diskety s extra zvuky, budete

ozvučeni dostatečně. Při souboji s piráty vás jistě potěší kulturní vložka možných rozhovorů s nepřáteli v průběhu bojů. Můžete například pobízet spřátelenou policejní hlídku nebo vyvádět z míry dotěrného piráta výrazy nespisovnými až sprostými. Mluva s jakýmkoli stanicemi však probíhá americkou hantýrkou a nejste-li specialisty na jazyk anglický, bude váš zážitek z rozhovorů spíše pasivní. Pro zvědavce dodávám, že český sound-pack se zatím nepřipravuje.

Náplň hry jako taková je poměrně zajímavá: brzy poznáte, že kromě misí galaxie skrývá ještě jiné taje jako pozůstatky jiných civilizací. Zúčastníte se přepadu kosmické lodi s tajnými daty. Přístup ke speciálním misím si získáte kontaktováním soukromých společností „Guildů“, apod. Obtížnost je zpočátku vysoká, avšak časem si koupíte lepší loď a po zuby se vyzbrojíte. Vyzbrojování je okořeněno několika novými nápady. Můžete si nakoupit lepší software, které opravdu usnadní lokalizaci nepřátel a rozbor jejich lodí. Nakoupit se dají i lepší kosmické mapy a speciální střílny a pozorovatelny „Turrety“, díky kterým budete moci využívat dalších pohledů na boj. Nechutné může být nečekané a předběžné setkání s jedním z extra tuhých nepřátel. Pokud se někomu takovému připlujete do cesty, poznáte, že "prach v prach se obrátí" není jen prázdná fráze. Ukládat pozici můžete pouze na planetách a někdy si celou bitku zopakujete pěkně od začátku.

Závěrem nezbyvá nežli pochválit Origin za další legendu mezi simulátory a zároveň apelovat na alespoň malé zvýšení originality takovýchto projektů. Takto by se totiž mohlo stát, že informacemi nedotčený pařan opravdu zajásá nad novou verzí hry Elite s jiným distribučním názvem - Privateer... ANDREW



score	84%
Název hry:	<b>Privateer</b>
Výrobce:	Origin, Electronic Arts
Typ hry:	Scifi simulátor
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	73%
Prostředí:	85%
Grafika:	94%
Hudba:	87%

# Dracula



**Poslední** zpracování slavného Stokerova románu do filmové podoby pod režijním vedením F. Copoly vyvolalo velký divácký ohlas. A jak již tomu ve světě bývá, úspěšný námět je využíván, jak se dá. Vznikají knihy, komiksy, televizní seriály a v poslední době též velké množství počítačových her. Právě jednou z takových „filmových“ her je i Dracula.

Tentokrát se z úspěchu filmu rozhodla těžit firma Psygnosis, pro níž je takový postup dosti netradiční. Joystickového Dracula bych čekal spíše od firmy Ocean (jež je svými zpracováními filmových motivů proslulý), než od týmu, který stvořil takové legendy jako jsou Lemmings nebo Shadow of the Beast I,II,III.

Zpracováním se hra blíží nejvíce Wolfensteinovi (od ID Software), jež ve své době znamenal převrat v 3D akčních hrách. Dnes však plynulý pohyb bitmapovým prostředím není nic převratného. Po vynikajících Ultimách Underworld a Jurassic Parku se trh stává více vybíravým a myslím, že Dracula jen tak nepozře.

Tiživá atmosféra příběhu o upířské lásce zde byla poněkud zredukována na pouhou likvidaci davů klátivě se pohybujících postav s vyceněnými zuby. Hra má tři části ( hřbitov, hrabství Carfax a zámek samotného Drákyly) rozdělené na několik velkých levelů. V nich je nutné eliminovat hordy nemrtvých nepřátel a vhozením hostie poté „zapečetit“ rakve, z nichž povstali. Na konci každé ze tří částí se utkáte s různými podobami zlého hraběte D. Toť vše. Nepočítám-li různé potíže s hledáním klíčů a potraviny (doplňuje energii), je hra až příliš jednoduchá (ne-li bezduchá).

Vše zachraňuje skvělá, s citem vytvořená grafika. Mnoho detailů a efektů (odhmotnění záporných postav po zásahu pistolí, či nožem ap.) spěštuje jinak nezábavný děj hry. Hudba se ozívá jen sporadicky, proto ji raději vynechám. Zvukové efekty (zvuky kroků, fanfáry po vítězných soubojích...) jsou kvalitní, ale do hry se bohužel příliš nehodí.

Dracula sice nemá hrubé technické nedostatky, avšak dokonalé provedení není vše. Pokud ve hře nevidíme nic jiného než variaci na „wolfsteinovské“ téma, nelze ji hodnotit špatně (nebudou zklamáni ani majitelé PC-AT 286/20 MHz). Luke

**score** 65%

Název hry:	<b>Dracula</b>
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Horror
Styl:	akční
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	74%
Grafika:	71%
Zvuk:	69%



**Hlavním** hrdinou je jediná postava, jakýsi bojovník-čaroděj, ovládající svoji zbraň stejně dobře jako magii. Nenarazíte zde na žádné nesrozumitelné a zdouhavé vybírání postavy, ale zvolíte tvář a jméno. Jednoduše vylepšíte důležité vlastnosti a nakonec zvolíte typ zbraně a magické zaměření.

Brána podsvětí se otevřela, neohrožený hrdina vstoupil do tajemných kasemat plných nebezpečných nepřátel a stínů, které jen tu a tam zaplaší světlo louče.

Na obrazovce vidíte postavu i její okolí v rohovém 3D pohledu, ale jaksi tu chybí jemnost linií a některé barvy. Postava se pohybuje nepřírodně, připomíná to spíš staré arkády s pěti druhy pohybu.

Co se týká detailů, jako je ikona postavy, vybavení, dovedností a kouzel, tam se výtvarníci překonali. Tuto ikonu si po obrazovce posouváte jak uznáte za vhodné, vše je na ní vykresleno do nejmenších podrobností. Grafika jeskyně je bohužel nevyrazná a nepřehledná, takže snadno přehlédnete důležitý klíč nebo svitek s novým zaklínadlem.

Hrdinu čeká dlouhé putování temnotou, setkává se s mnoha nestvůrami, ale i s přáteli, kteří pomohou tam, kde rozum obyčejného čaroděje nestačí.

Magie je jednou z věcí, bez kterých se prostě neobejdete. Jde o znakovou magii a jednotlivá kouzla se skládají ze znaků, které vytváříte dlaněmi ve vzduchu. Začínáte s několika slabými znaky, ale cestou můžete nalézt svítky s novými kouzly a polohami rukou. Systém čarování je jednoduchý a snadno pochopitelný, ale vcelku nepřináší nic nového, je to vlastně jen obměna runové magie ze hry Dungeon Master.

Po spuštění hry doporučuji stáhnout hlasitost na minimum, protože zvuky jsou v této hře to nejnepovedenější. Hudba nepatří k nejhorším, ale přesto nevyváží tu

**Firmu** SSI všichni dobře známe. Proslavila se zejména computerovým zpracováním her AD&D. Byly to rozsáhlé ságy jako Dark Queen of Krynn nebo Pools of Darkness a později, ve spolupráci s firmou Westwood, vytvořila nesmrtelnou legendu Eye Of the Beholder. Po jejím dokončení se programátoři SSI vrátili ke strategickým hrám (Great Naval Battles), ale i k produkci her jiných firem (Flashback). Jednou z těchto firem je i Event Horizon (Veil of Darkness), která v roce 1992 vytvořila hru THE SUMMONING.

hrůzu, která vás zachvátí při prvním zasvištění meče.

Hra The Summoning nevykává grafikou, zvuky, ani nápadem. Je velice rozsáhlá a bude zřejmě více než obtížné zvítězit v ní nad zlými silami. Doporučuji ji jen opravdu zapřísněným drakobojcům, neboť ti ostatní by mohli zjistit, že se nudí již v první úrovni.

Yan

**score** 68%

Název hry:	<b>Summoning</b>
Výrobce:	SSI
Žánr:	fantasy
Styl:	fantasy adventure
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	69%
Grafika:	70%
Zvuk:	64%



# Strike S Q U A D

čtveřice ostřílených

(na konci mise

obvykle

rozstřílených)

bojovníků

nejrůznějších ras

a povolání se opět

vydává na

dobrodružství ve

vzdáleném vesmíru.

Tentokrát tady ale

coś chybí...

**Stáří** veteráni počítačových her si možná ještě dnes vzpomenou na ještě starší hru LASER SQUAD na úplně nejstarším ZX SPECTRU, která byla v nedávné době poměrně úspěšně převedena i na PC. Strategická hra, ve které hráč ovládal čtyři postavičky, spousta bojových misí, hromady zbraní, kopce nepřátel a hlavně perfektní zábava.

STRIKE SQUAD má být něčím podobným. Po pravdě řečeno, jedná se o hru velice podobnou. Podobnost jedné hry s jinou dobrou hrou ale není zárukou kvality. Ba naopak. Tady se zdá, že autoři převzali jen princip, přidali pár zbytečností, dobré vlastnosti vypustili, promíchali nesmyslně řešeným ovládním, okořenili spoustou nadbytečných textů a na talíř nám předhodili v monstrózním, téměř osmnáctimegovém balení. Toto rozhodně není pochoutka pro labužníky - STRIKE SQUAD připomíná spíše obrovský kotel polévky vyvařené z jedné (i když velmi chutné a masité) kosti pro hladové děti... (to je jen přirovnání, nesnažím se urážet ty hráče, kteří budou STRIKE SQUAD hrát - Levi). Budme ale objektivní a vrhněme se střemhlav do osnovy složitého příběhu této hry, protože děj je to, co hráče zaujme hned od počátku a donutí ho stále dál a dál pokračovat... Takže - jakýsi nechutný národ tvorů K#kistik zničil planetu Bao (ach ta naše všemi milovaná a básníky zbožňovaná planeta Bao. Zvláště při verši Bao Bao, domov můj, nezůstane oko suché). Ničení planet je činnost hnusná a zákeřná. Abychom nedávali špatný příklad budoucím generacím, musíme viníky potrestat. Tohoto úkolu se ujme - kdo jiný než STRIKE SQUAD!!!

Tolik k ději. Strike Squad je skupina přeživších bytostí z nejruznějších konců vesmíru. Z této skupiny se rekrutuje čtyřčlenný tým dobrodruhů, kteří se vydávají na nejrozičnější mise na planetách jistého vzdáleného galaktického systému. Tyto mise obvykle probíhají tak, že STRIKE SQUAD přijde do terénu, postřílí všechny nepřátele (v případě, že je STRIKE SQUAD vyhlazen, nemá smysl dál pokračovat a kdyby mi to ulehčilo práci, mnohem raději bych nechal celý STRIKE SQUAD složený z mimozemšťanů, mutantů, robotů, androidů a dalších „charakterních“ potvor zemřít tou nejstrašnější smrtí hned na začátku - Levi), promluví s klíčovou postavou, najde důležitý předmět atd. Aby nebylo všechno tak nudné, jako osvěžení je možné nakupovat různé zbraně

a užitečné předměty.

Hra je vedena spíše v akčním duchu, což z ní bohužel činí úplný paskvil. V pseudo 3D pohledu shora sledujeme všechny postavičky, ovládáme STRIKE SQUAD a chodíme a střílíme. A střílíme. A konečně střílíme. Dodávat, že úspěšnost střelby závisí na síle zbraně a že postavičky získávají časem lepší a lepší zbraně je zbytečné. Rozplývat se nad tím, že každá postava má svoje vlastnosti, povolání a svůj životopis je bezúčelné. Nikdy jsem necítil potřebu vědět, jestli se ten malý slizký zelený chameleon ve skafandru narodil na planetě F#pqrstuv nebo F#pqrs-tuw. Tam, kde přebývají informace obvykle chybí něco jiného. A protože toho chybí tolik - nápad, zábava, všechno je navíc provedeno v příšerné grafice s ubohými zvuky, bude asi nejlepší skončit prohlášením, že pokud si necháte STRIKE SQUAD ujit, nestrávíte bezesné noci výčitkami svědomí ale budete spát s pocitem značného uspokojení nad ušetřením volného času.

Levi



score	40%
Název hry:	<b>Strike Squad</b>
Výrobce:	Krisalis
Žánr:	SCI-FI
Styl:	Strategie
Na počítače:	Amiga, PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	30%
Grafika:	50%
Zvuk:	70%

# Jurassic park

## Kompletní řešení



Brzy po tom, co vyšel, „  
jsem dohrál akční Jurský Park  
od Oceanu.



**score** 79%

Název hry: **Jurský Park**

Výrobce: Ocean

Typ hry: Zpracování filmu,  
střílečka

Na počítače: Amiga, PC

Obtížnost: Středně obtížná

Hodnocení:

Originalita: 81%

Prostředí: 83%

Grafika: 75%

Hudba: 68%

Tahle hra se opravdu nezdá - nemastný neslaný začátek se v druhé části programu změní na totální řežbu v podzemí viděnou 3D Ultimovským stylem. Hra stínu a tmy je opravdová brnkačka na nervy, zvláště, zaútočí-li na vás pár raptorů. Jak první, tak druhá část hry skrývají určitá zákysová místa a logické problémy, které vám tento návod umožní překlenout. Hru si nelze ukládat na disk, dostáváte pouze kódy do dalších úrovní. Šťastnou cestu jurským parkem.

**Část I - záchrana dětí** Zóna 1. Najděte terminál připevněný na sloupu, nalogujte se do něj a na dálku odemkněte bunkr. Jděte do bunkru v jižní části mapy a vezměte páčidla. Pomocí páčidel se dostaňte do stok na severu. Uvnitř kanálu se orientujte podle mapy. Nejdříve seberte pas a potom dostrkejte bednu k holce a vyvezte ji ven (zdlouhavá práce). Nyní zpět do džungle a poblíž místa, kde jste začínali, najděte ztraceného chlapce. S dětmi a s pasem proběhněte branou vpravo nahoře. V dalším teritoriu sbírejte květiny tak dlouho, dokud čára znázorňující jejich množství nenaroste na maximum. Se zásobou květin proběhněte okolo číhající-

ho dinosaura (vlevo nahoře). Druhý ještěr vám rozbije kamennou zeď. Najděte pas a běžte do další úrovně.

Zóna 2. Toto je pouze trénink orientace v trojrozměrném prostředí. Nahoře v džungli pomocí kamenů vyskákejte na vrcholek skal a opět pomocí kamenů z nich na severu seskákejte.

Zóna 3. Nejprve jděte po vrcholku kopce doleva a shodte barel se skály směrem na jih. U bunkru si přečtěte příkazy na terminálu, pokračujte doleva a úzkou průrvou se stočte na jih. Na konci průrvy se zhluboka nadýchněte, teď to bude



složitější. Jakmile seskočíte dolů, rychle seberte červené světlice a běžte doprava. Až se král dinosaurů Tyranosaurus Rex přiblíží dostatečně blízko, hodte po něm světlici. Se světlicemi byste měli vydržet až k příkopu. Příkopem proběhněte, otočte se a poslední světlici zapalte barel, který jste si do příkopu shodili se skály. V oblasti další dojděte doleva k bráně a přečtěte si terminál. Pomocí kamene prolezte pod plotem do ohrady. Najděte druhý terminál na kopci nad řekou a dálkově odemkněte bunkr. V bunkru naleznete pas do další zóny.

Zóna 4. Po cestě doprava střílejte do pterodaktylích vejcí. Pod jedním z nich bude pas, pomocí kteréhož projdete dveřmi vpravo. V dalším teritoriu seskákejte dolů se skály, pak doprava, přes most, doleva po druhém břehu řeky a na terminálu si na 60 sekund odemkněte bezpečnostní dveře. Tyto dveře se za minutu opravdu zabouchnou, přičemž k terminálu se již nemůžete vrátit, takže budete muset hýbnout kostrou. Rychle tedy posbírejte všechna embrya a nezapomeňte na pas. Teď zpátky doleva, proběhněte dveřmi zpět do první zóny. Zde se pomocí kamenu dostaňte doleva ke spínači a přehodte ho bleskem. Kousek od vás se objevil mostík, přes který přejděte. Dveřmi vlevo opusťte tuto oblast. Proklíčujte džunglí doleva k loďce, do loďky skočte a pádnujte doprava, do minulé zóny.

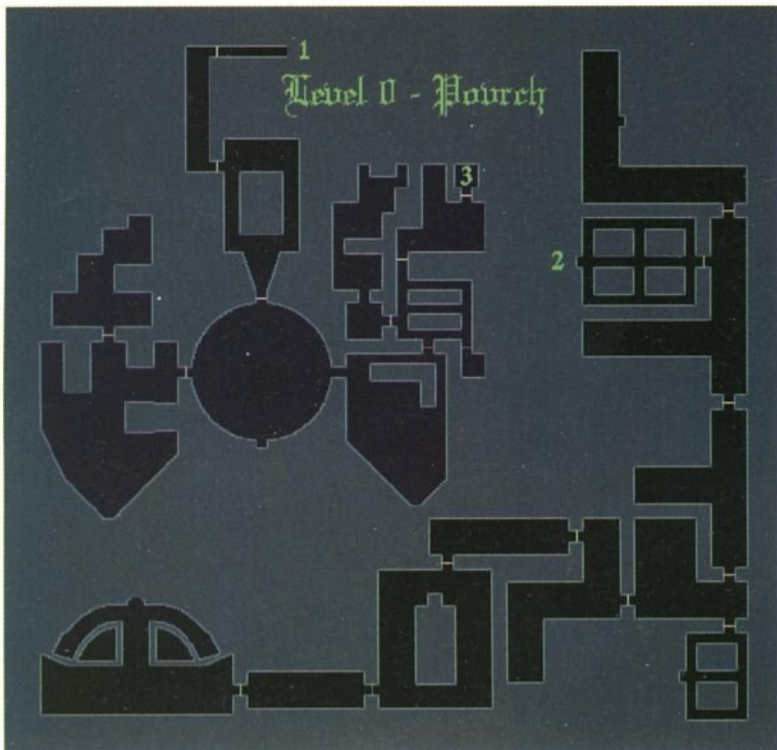
Zóna 5. Pádněte až před vodopád, vyskočte z loďky, plavte ke břehu, seběhněte pod vodopád a do plovoucí loďky opět naskočte (složitá vodácká operace). Pádněte do dalšího teritoria, až na ostrůvek s terminálem nacházejícím se poblíž dinosaurů trčících z vody. Na dálku si odemkněte dveře, doplavte ke břehu a otevřenými dveřmi proběhněte do zóny 4. Zde na skalce najděte terminál a otevřete si dveře v plotě. Jděte doleva, projděte otevřeným plotem a opusťte park hlavní branou.

**Část II - Podzemní bloudění** Zóna 6. Následujte příkazy vědce. Podle jeho pokynů a mapy (level 1) se vymotejte na povrch (level 0). V 3D džungli vás čekají první tuhé honičky s raptory. Nouzovým vchodem sejděte do podzemí (level 2). Zóna 7. Podle oranžově šrafované trubky na stropě se matoucím podzemím dostaňte až do level 3, kde podle mapy vyhledejte pojisky a nahodte elektrický proud.

Zóna 8. Vraťte se do level 2 a seberte brýle nočního vidění (Night goggles), poté běžte do výtahu a sjedte o dvě patra níže, do jeskyní. Komplex jeskyní je rozdělen do tří pater, jejichž mapy jsou příliš rozsáhlé a do Score se nevešly, není však nic složitějšího jimi proběhnout až k dalšímu kódu.

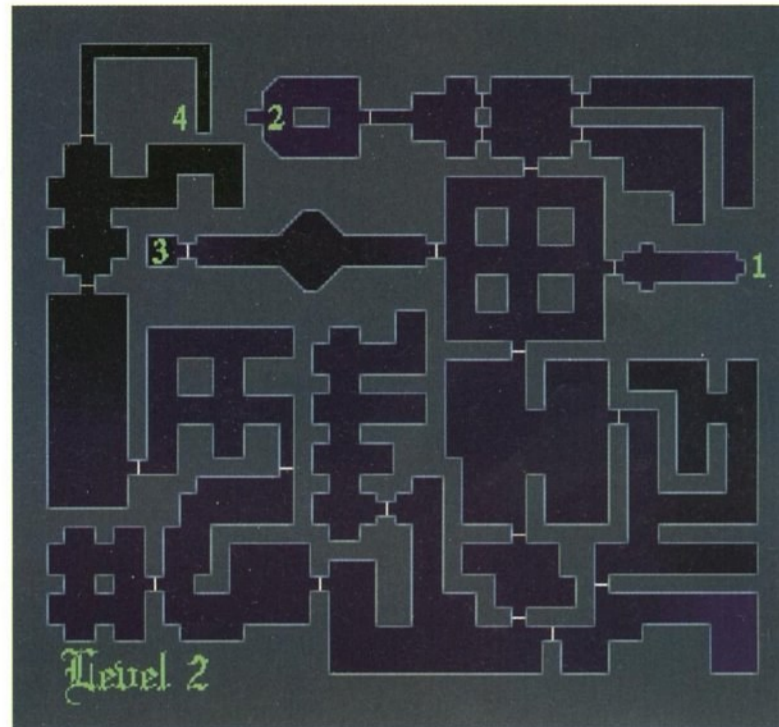
Zóna 9. Výtahem sjedte do nejnižší jeskyně. Zmatkem vodopádů, jezírek a úzkých cestiček se propleťte k výtahu do level 7. Podle mapy vyjedte až na povrch, kde na vás v hlavní kruhové místnosti čeká skupinka gratulantů. Over. ANDREW





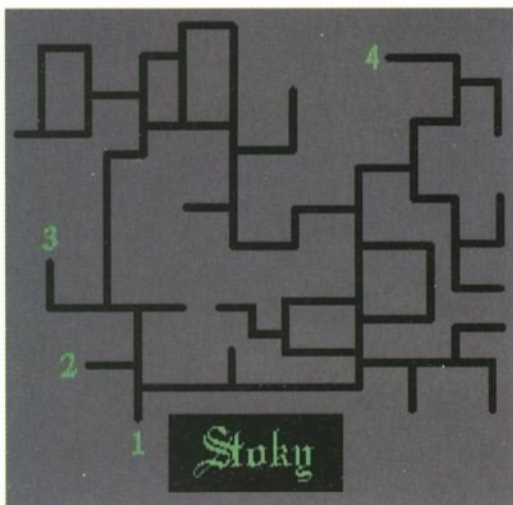
LEVEL 0

- 1 - východ z level 1
- 2 - vstup do level 2
- 3 - nepojízdný výtah



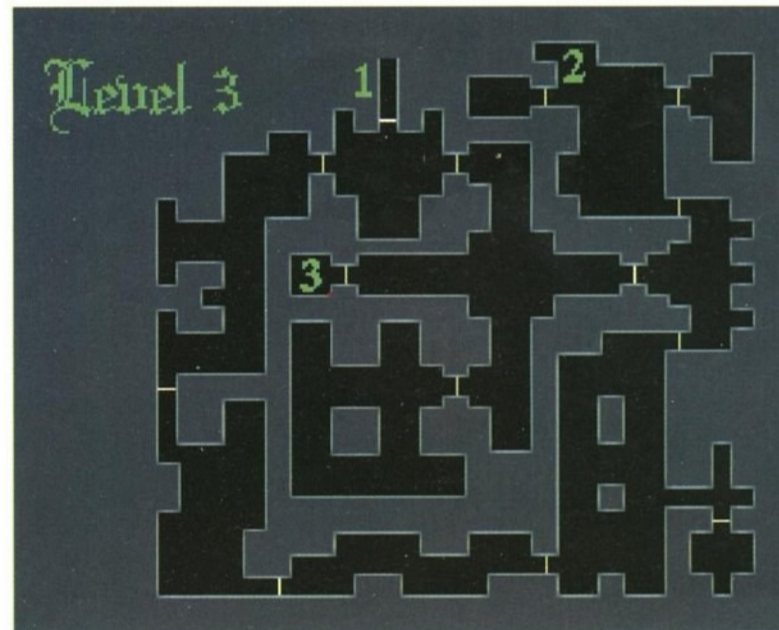
LEVEL 2

- 1 - vchod z povrchu
- 2 - brýle nočního vidění (Night Goggles)
- 3 - výtah
- 4 - sestup do level 3



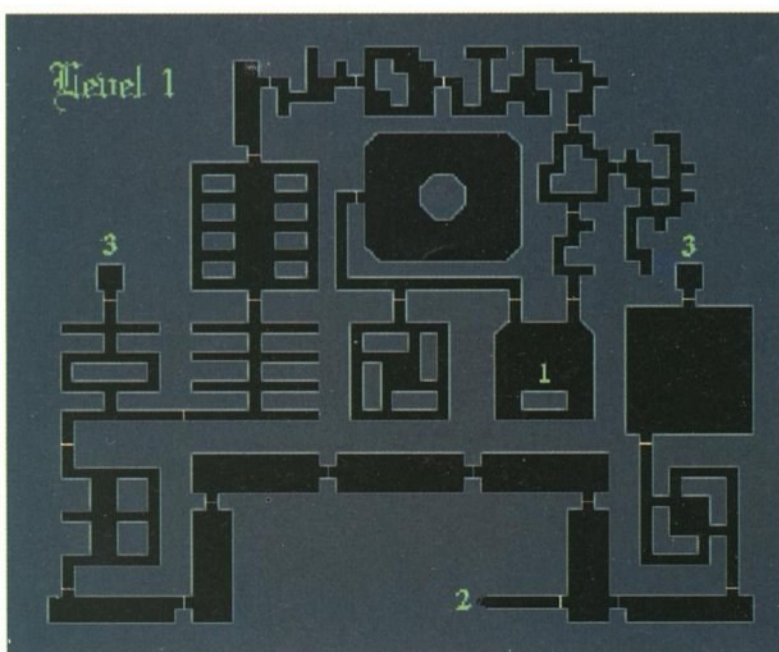
STOKY

- 1 - vchod
- 2 - pas
- 3 - bedna
- 4 - holka



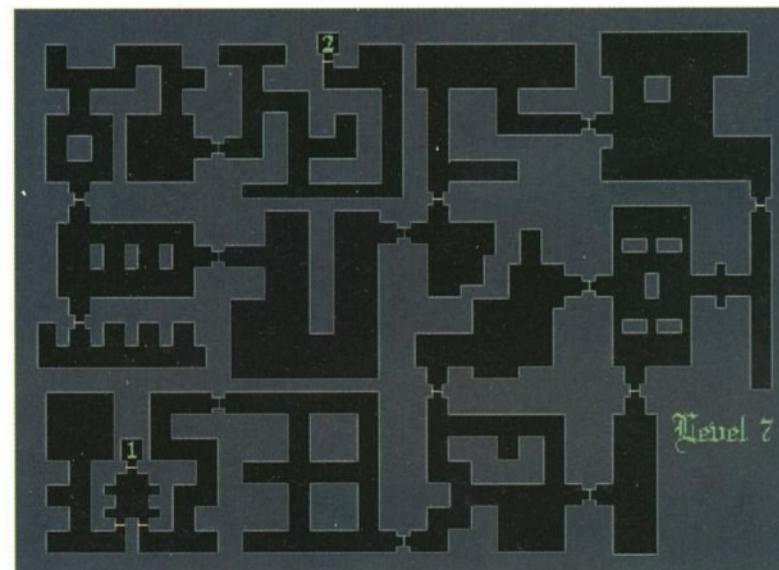
LEVEL 3

- 1 - vchod z level 2
- 2 - nahazování pojistek
- 3 - výtah



LEVEL 1

- 1 - start této části hry
- 2 - chodba na povrch
- 3 - (zatím) nepojízdné výtahy



LEVEL 7

- 1 - výtah z jeskyní
- 2 - výtah do level 1 (původně nepojízdný)





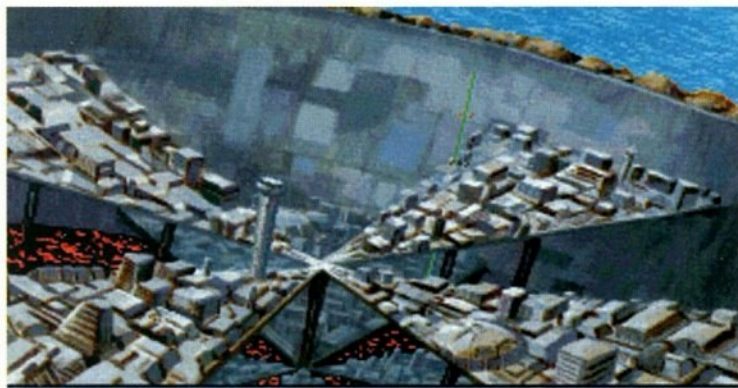
**SCORE**

**MICRO PROSE®**

# rex nebular

**Zatracenej Nebular.  
Dohrát tuhle hru  
na vysokou obtížnost  
(Very Hard Level)  
bylo naprostě  
peklo.**

## KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ



**R**exe Nebulara jsem hrál celkem pětkrát znova od začátku. Jedna verze byla špatná, jednou mi hra ohlášila nečitelné pozice, jednou jsem si pozice v mazací extázi zprovodil ze světa sám. Poté jsem hru dohrál na jednoduchou level a rozhodl jsem se ji dohrát na obtížnost nejtěžší, abych mohl vydat kompletní řešení. Brzy jsem však zakysl v problému okolo kuřete a Nebulara jsem v zuřivosti smazal. Nyní, skoro po roce jsem se do něj



pustil znova a věřte nebo ne, prošel jsem ho na nejtěžší level až do konce (viz obrázky). Je to tedy již třetí hra, se kterou jsme měli obrovské potíže. Jinak byl snad nejhorší Cadaver II od Bitmap Bros a Maupiti Island od Lankhoru. Nyní přichází Rex Nebular's „Coup de Grace“, Hard level solution (čtyřjazyčná věta, vyšší IQ čtenářů doporučeno).

Po spuštění hry si raději v herním menu nastavte volbu veselosti na DIRTY level a Interface na EASY - hra bude zábavnější a při pohybování myší vám bude hra sama říkat, na co právě ukazujete. Kdo již hru hrál na jednodušší úroveň ať se neleká, že některé předměty leží na zcela jiných místech nebo úplně chybí či přebývají. A teď k věci:

Po sestřelení kosmické lodi se nacházíš pod vodní hladinou ve vraku, který již nikdy nepoletí. Pomocí monitoru se můžeš podívat nad hladinu, kde se zcela náhodou prochází nahá samička z rodu Sapiens. Projdi do obytné části lodi a z ledničky vytáhni plesnivý hamburger zvaný Hamburgerus Prašivus. Není dobré ho pohlcovat, svůj žaludek bys jím nenaplnil, ale vyprázdnil. Potřebovat budeš ještě dalekohled visící na plakátu nahé samičky Sapiens, podobné té na pláži. Projdi do místnosti s generátorem. V tento moment zjistíš, že grafici a animátoři Rexe Nebulara byli opravdoví maniaci. Ze stolu seber časovač bomb (Timer module) a ze země strojek umožňující dýchání pod vodou (Reb-reather). Veselé povahy se mohou pobavit pokusem o sebrání rýče. V obytné části se nalézá žebřík, po kterém opusť loď. Plav

do následující místnosti a prohledej zakrslé keřky. Hoví si tam mrtvá ryba, kterou popadni a nacpi do ní plesnivý Hamburgerus Prašivus. Vznikne tak nevidaná pochoutka pro odvážné pikantéry. Plav dolů a doprava. Uvidíš tmavou jeskyni s podivnými otvory ve skále vpravo. Hoď Hamburgerus směrem k otvoru a sleduj, jak se chapadlo poblije. Vplav do jeskyně, dej se nahoru a vylez na dení světlo. Uvitací delegace nikde.

Jdi rovně na rozcestí. Všimni si zející díry, poblíž které jsou rozházené velké listy. Seber je a díru jimi za-



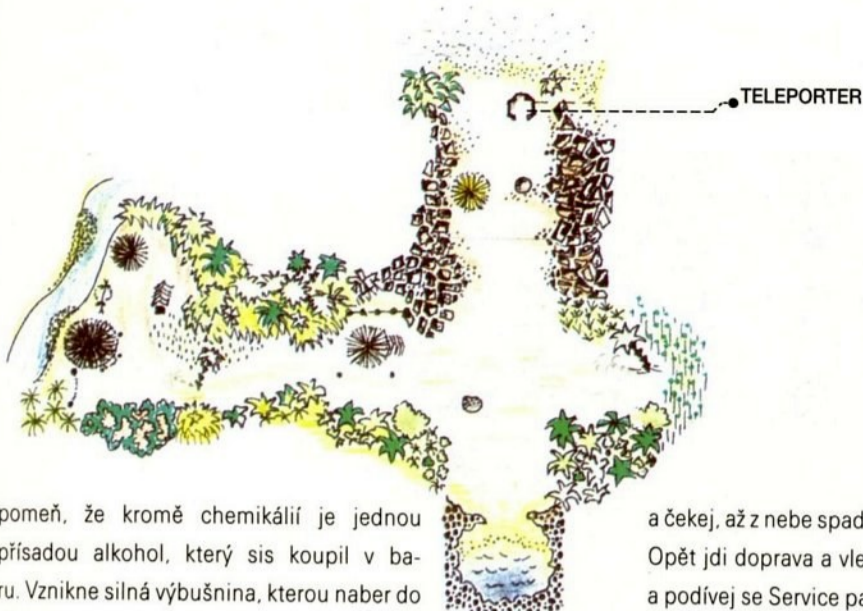
kryj. Jdi doprava a ve stínu bambusu se pokus najít dutý stonek (Plantstalk). Pokud ho nevidíš, ulož si pozici, jdi si koupit silnější brýle a hledej znova. Nyní putuj doleva, až k chatrči kouzelníka a vejdi dovnitř. Na stolku leží šipky (Poison darts) napuštěné speciálním jedem na zmenšování hlav do velikosti hlavičky špendlíkové, nemyslím ty špendlíky umělohmotné, ale ty titěrné kovové, na které babička vždycky nadává, protože... (To by stačilo, k věci - ICE). Vyjdi ven a pokračuj doleva, dokud

nepotkáš opičku hopsalku, která tě přizabije kamenem. Probrat se není nic složitého, horší je zjištění, že tě opička obrala o dalekohled, což od ní nebylo kamarádké. Budeš ji tedy muset najít a zabít. Vrať se doprava, k bambusovému hájku. Hopsalka si hová v listoví vysoké palmy a dělá grimasy. Vlož šipky do dutého bambusu a sestřel ji dobře mířenou dávkou (Hose down Monkey). Smrt jí sluší a špendlíková hlavička dodává zvláštní šarm, jen grimasy již nelze rozpoznat. Vezmi si ukradený dalekohled. Po tomto zdržení neotálej a vydej se znovu doleva. Mineš obrazovku, kde jsi byl zesnulou hopsalkou přepaden a spatříš roztomilou vesničku. Zvláště vyvedená samička Sapiens věší prádlo na sluníčko. Navaž s ní kontakt slovy. Aby jsi se jí zalíbil, pověz jí, že jsi Opravdový muž, který zde havaroval se svou raketou. Na technický dotaz odpověz, že klíč se používá k měření úhlu a na otázky okolo stolování hrdě vykřikni, že vidličky vyhazuješ z kuchyně. Zalíbíš se a bude sex, jupí!

Až se probereš, seber z vaku na stěně ovoce (Twinkí fruit). Vrať se na rozcestí, kde jsi nastražil listy na díru. Past vylepši nalíčením ovoce na listy a čekej, až se něco chytí. Chytí se něco tlustého s dvěma nohama. Jdi dvakrát na sever. Seber obě kosti ze země, vylez na žebřík a podívej se dalekohledem. Další samička! Je tady úplně přesamičkováno, chlapi se vypařili. Zapamatuj si kód, který zadává do teleportu, běž do budky a přenes se za ní.

Po všech potupách a uvěznění si přes zeď promluv s kolegou vlevo (Talk to wall). Jen co se dozvíš skromné informace, hned si pro tebe přijdou ženské a položí tě na operační lehátko. Po kecej s asistentem a až se nebude dívat, popadni skalpel ze stolu. Naposledy si zanoutuj barytonem, protože se tě chystají vykleštit. Vyšetřovatelce v ničem neodporuj, je-li ti TO svaté. Zpátky v cele neotálej a vylom skalpelem dvířka ventilátoru. Znovu po kecej s obludou za zdí a vlez do šachty. Prolez do cely vlevo (ne však až do levé místnosti) a sedni si k počítači. Dvakrát stiskni červené tlačítko, otevřeš tak všechny cely. Následuje pobití všech žen rozzuřenými vězni. Jdi o dvě cely vpravo. Uvidíš rozcupované zbytky prvního vězně, v jejichž středu leží vstupní karta (Security Card). Pokračuj doprava, až do laboratoře a spálené mrtvole vytrhni z ruky audiokazetu. Vrať se celou chodbou až úplně doleva, dostaneš se do místnosti s užitečným přístrojem Gender Benderem, který dokáže bleskově změnit pohlaví jakékoliv osoby. Myslím, že jste již uhodli, co vás čeká.

Jako samička jdi jednou vpravo a 2x nahoru. Seber kazeťák ze stolu a vlož do něj audiokazetu. Na zemi leží utržená ruka. Vezmi ji a polož na sensor u skříně vpravo. Pober věci, které ti samičky zabavily a ruku raději zahod', protože páchne. Jdi na seber a obrání mrtvol dovrš vytrhnutím kredit chipu zde přítomné mrtvé. Jdi tak dlouho na jih, až dorazíš k lesbickému baru. Vejdi, sedni si na stoličku k baru a objednej si lahev vodky, zaplať kredit chipem. Opravářce vytáhni z kapsy přehled teleportačních kódů (Repair list). Vyjdi ven a pokračuj na jih. Vlož vstupní kartu do otvoru u dveří a vejdi do skladiště zbraní. V bedně najdeš zaměřovací obvod (Target module). Jdi doprava ke skladu, opět vlož kartu do otvoru a vejdi. Vezmi prázdné obaly na výbušniny (Charge cases) a jdi do laboratoře (vedlejší místnost). Posbírej lahvičky s Lecithinem, Petroxem a Formaldehydem. Přehraj si kazetu (Activate player). Zapiš si přesné pořadí a množství, jak zesnulá chemikálie smíchala než vyletěla do povětří. Podle jejího návodu nalij tekutiny do černého kotle. Neza-



pomeň, že kromě chemikálií je jednou přísadou alkohol, který sis koupil v baru. Vznikne silná výbušnina, kterou naber do obalů velmi opatrně, abys nenásledoval profesorku do pekla. Jdi to teleportační budky vpravo od zbrojnice, prostuduj seznam teleportů a přenes se na číslo uvedené vedle toho, které sis zapisoval při špehování samičky dalekohledem, tj. zpět na povrch planety. Jdi k chaloupce s pověšeným prádlem a nahoru do vesnice. Požádej ženu o kuře a vezmi si ho z roštu. Vrať se do podzemní stanice teleportem a vzmuž se v Gender Benderu. Ze severní budky se teleportuj na osmé číslo uvedené na papírku opraváře. Dostaneš se tak do závěrečné fáze hry - do mrtvého města Machopolis.

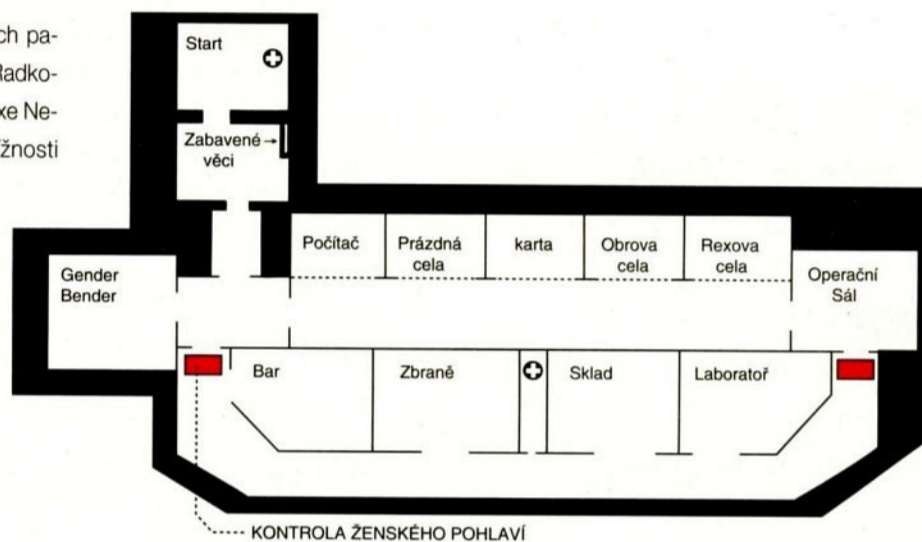
V levé obrazovce najdeš auto, do kterého nastup a podívej se na mapu města (viz. mapy). Jeď do residence, vejdi do Bruce's a vstup do pravých dveří. Vezmi kompak z nočního stolku. Nyní jeď do Abdul's service station. Zlý psík je odhodlán hodovat, hoď mu tedy kost za plot a proběhni do domu. Uvnitř již čeká dotěrný psík a koleduje si o smrt. Hoď zbylou kost do čarovaného úseku na podlaze a rychle stiskni malé tlačítko „Dolů“ na zdi u dveří. Teď máš na svoji práci více klidu. Ze skříňky vpravo vezmi lepidlo, seber také malé zrcátko a jeď do Microprose software. Seber pero ze stolu a jdi o vchod vlevo, do laboratoře. Přehoď páku na zařízení a nastav paprsku céděčko. Vrať se do Bruce's residential. Odraž paprsek zrcátkem a vezmi klíč ze sejfu. Jeď do restaurace Sandbar. Otevři pokladnu a vytáhni velký klíč, také vezmi rybářský prut se stěny. Jeď na magistrálu a malou bedničku vlevo dole odemkni velkým klíčem. Nyní do Blockbuster video. Projdi do uličky vpravo a pokecej s poustevníkem. Povi ti mnoho informací a doplní příběh tohoto města. Nabídní se, že mu seženeš baterie do walkmana. Vrať se do předchozí obrazovky a klíčem odemkni videopůjčovnu. Vyndej vybité baterie ze světelného pera (Disassemble) a vlož je do telefonního sluchátka. Sluchátko vrať do vidlice, aby se baterie nabíjely. Opusť místnost a znovu vejdi dovnitř. Ze sluchátka vytáhni nabité baterie a odnes je poustevníkovi, radostí bez sebe ti daruje falešné ID. Jeď do nákupního střediska Sledge Mall. Falešné ID vlož do otvoru u výtahu.

Na střeše uvolni lanko z rybářského prutu a přivaž ho na hák v pravém výstupku. Dalekohledem se podívej na vysokou budovu v dálce. Vidiš vázu (viz intro). Jdi doprava a smrtku (již tradičně) ober o pravé ID. U Sandbar restaurantu přivaž rybářský prut k loďce a jeď do East maintenance, kde jsi se ve městě poprvé objevil. Do otvoru vpravo vlož pravé ID. Uvnitř seber detonátory a jeď na vyhlídku (Sea window). Zde si připrav arzenál na vyhození okna do povětří a na pozdější božové použití těmito příkazy, na nichž můj první pokus o dohrání Nebulara ztroskotál: Attach Detonators to Charge cases, Put Timer module in bombs, Put Bomb in Chicken, Put Timebomb on ledge. Tímto je okno podminováno, máš pouze několik sekund na to, dojet do nákupního střediska a výtahem na střechu, takže utíkej. Až se město zaplaví, ulož si raději pozici a zatáhni za lano, které sis přivázal k pravému sloupku. Skoč do loďky. Po vodní přišere hoď kuře s bombou. Po cestě k věži vytáhni lahev z vody a zpoila ji naplň vodou. Ve stylu Indyho Jonese vyměň láhev za vázu a teleportuj se na sedmé číslo na seznamu tel. kódů. Podívej se na Control panel a stiskni Timer button II a Start II. Chvilí čekej, dokud loď znova nepřistane a poté stiskni Remote button II. Jdi doprava, urvi modulátor ochranného pole (Shield modulator)

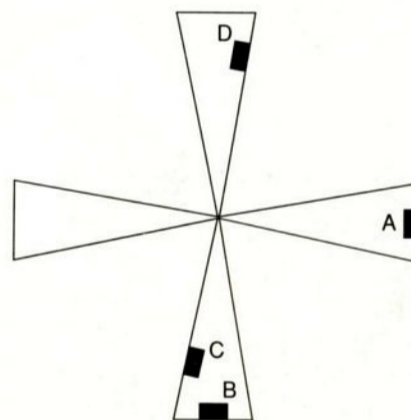
a čekej, až z nebe spadne dálkové ovládání (Remote control). Opět jdi doprava a vlez do rakety. Zalep prasklinu lepidlem a podívej se Service panel vpravo. Zasuň oba modulátory do desky. Aktivuj dálkové ovládání. Šlápni na plyn (Pull Throttle). Gratulačky. Další!

Díky obětavosti jednoho z našich pařanských kamarádů, Lukášovi Radkovi, který zatnul zuby a dohrál Rexe Nebulara na všechny tři obtížnosti současně, jsme vám sepsali přehled základních rozdílů v zápletkách v jednotlivých úrovních složitosti. Obtížnosti si pracovně pojmenujme

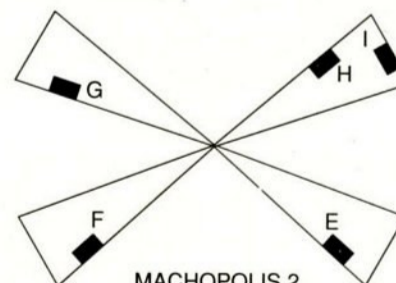
- 1 - EASY, lehká úroveň,
- 2 - MEDIUM, střední úroveň,
- 3 - HARD, velmi těžká úroveň.



- 1) AKCE poblité chapadlo. V 1 stačí vzít hamburger z ledničky a chapadlu ho hodit, ve 2 a 3 musíte do hamburgeru nacpat plesnivou rybu.
- 2) AKCE past z listí. V 1 je past již připravena, stačí již jen nastrážit ovoce Twinkí, ve 2 a ve 3 musíte vzít listy, položit je na díru a nakonec nastrážit Twinkí.
- 3) AKCE foukačka. V 1 a ve 2 leží již nabitá a připravená v chatrči na stole. Pokud opici nestrefíte, můžete si ji znovu nabít extra šipkami. Ve 3 je třeba foukačku nejprve najít coby dutý bambusový stoněk v rošti, nabít šipkami a napoprvé sestřelit opici.
- 4) AKCE kosti. V 1 nemusíte kosti sbírat vůbec, ve 2 stačí jedna, ve 3 budete potřebovat kosti dvě.
- 5) AKCE zlý psík. V 1 psík úplně chybí. Ve 2 hlídá pes venku před dílnou ve městě Machopolis, musíte mu hodit kost. Ve 3 je psík nejen venku, ale i uvnitř v dílně a musí se složitě odlákat pomocí a obou kostí a rozdrtit mechanickým jeřábem.
- 6) AKCE klíč & pokladna. V 1 leží klíč všem na očích na pultě, ve 2 a 3 je ukryt v šuplíku pokladny.
- 7) AKCE baterie. V 1 stačí vyndat baterie z telefonu ve videopůjčovně a dát je poustevníkovi, ve 2 k nim musíte přidat další dvě ze světelného pera a ve 3 musíte baterie ještě dobít v telefonu.
- 8) AKCE trezor. V 1 a 2 leží na stole papír s kombinací k otevření, ve 3 se trezor otevírá složitým zmatkem s odkláněním laserového paprsku. ANDREW

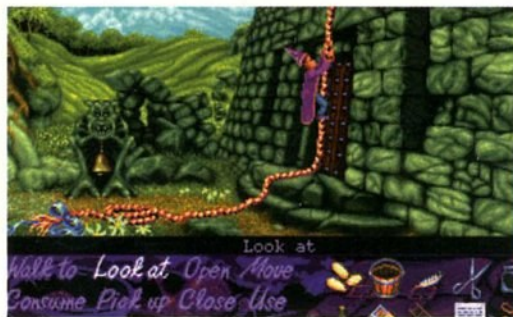


MACHOPOLIS 1



MACHOPOLIS 2

<b>score</b>	<b>86%</b>
Název hry:	<b>Rex Nebular</b>
Výrobce:	Microprose Software
Žánr:	Adventure
Styl:	Logická
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	87%
Atmosféra:	88%
Grafika:	93%
Zvuk:	79%



# Simon the Sorcerer

**Bylo nebylo,**

**za vysokými řekami, hlubokými horami a skalnatými lesy, byla jednou jedna poháková země a v ní**

**Simon - kouzelník (česky by to sice mohlo znít Šimon, ale nebaví mě dělat pořád háčky nad „S“ - ICE).**

**Přečtěte si jeho příběh, který vám snad pomůže dokončit tuto vynikající hru. Tak tiše děti, pohádka začíná...**

**S**imon se porozhlédl po chatrči, kam doběhl, když strategicky ustoupil z obědu skřetů, jejímž hlavním chodem byl on sám. Na ledniče v chaloupce byl přimagnetován (i to je čeština - red.) magnet, který Simon vzal. Ze šuplíku ve stolku sebral také ostré nůžky a vydal se na prohlídku vesnice. U místního kováře našel očividně nepotřebný kousek provazu, který sebral a intuitivně jej ihned použil na magnet. Za kovářem bylo také železné jádro zvonu, které se mohlo vždy hodit.

Průzkum vesnice zavedl Simona před chatrč místního Druida, který momentálně nebyl doma (někdy si říká, proč všichni, kdo mají co dočinění s bylinkami nejsou v adventure hrách doma a je na nás, abychom je vysvobodili z co možná nečemnějších spárů - viz LURE OF THE TEMPTRESS). Tady sebral Simon asi dvou-

metrový žebřík, který během okamžiku zmizel v jeho malém klobouku. Uvnitř chaloupky našel Simon nádobu na lektvary a lék proti nachlazení.

Simon se samozřejmě zastavil i v místní putyce „U totálně zpařeného Druida“ (velice volný překlad - red.), kde udělal malý rozhovor se spanilými bojovnicemi, promluvil s hostinským o smyslu života, vesmíru a vůbec a od farmářů převlečených za čaroděje dostal první úkol - najít jakousi magickou hůl a stát se kouzelníkem. Simon si v tu chvíli představil, jak dlouhá cesta ho ještě čeká a samým žalem sprostě ukradl zápalky, které se válely na přístroji na ovocnou šťávu ve výčepu.

Znechucen rozhovorem s farmářů a tlustými bojovnicemi se vydal do lesa, kde ihned přišel na jiné myšlenky. Nejprve pomohl silnému a statečnému bojovníkovi od hrozného zranění, který mu způsobil malý trn zapíchnutý v jeho chodidle a za svou službu získal pišťalku, kterou bojovníka mohl kdykoli přivolat. Zastavil se také u stromu moudré sovy, která sice měla trochu problémy s výslovností, ale dala mu spoustu zajímavých rad (tento návod z těchto rad vychází, a tak se nedivte mnohdy nelogickému počínání Simonovu - je to „soví rada“) a hlavně z ní při druhém pohovoru vypadlo pírkó, které Simon hbitě sebral. Při cestě okolo pařezu se Simon dal do hovoru s červotočem zde sídlícím a po únavném rozhovoru o červech, rasismu a dřevu mu slíbil sehnat nějaké překrásné a voňavé dřevo k nakousnutí. U domečku zlé čarodějnice vytáhl ze studně a sebral vědro s vodou, ale do chatrče nevstoupil. Intuice mu napovídala, že ještě není na souboj s čarodějnici dostatečně připraven.

Když se chtěl náš mladý hrdina dopravit do další části lesa, cesta ho zavedla na most přes propast, kde právě probíhala demonstrace hnusného a nechutného skřeta za jeho práva. Simon se sice chvíli pokoušel hádat, ale brzy svoje snažení vzdal. Naštěstí upoutala skřeta Simonova pišťalka. Zapískání na tuhle pišťalku bylo to poslední, co Skřet ve svém životě udělal (kdo neví proč, ať si přečte celý návod znovu). Simon se také setkal s obecním idiotem, který zasadil fazole do su-

ché země a čekal slávu a moc, kterou mu měly přinést. Po kratším rozhovoru Simon sice tyto fazole mírně utopil vodou od čarodějnice, ale alespoň se tak zbavil hlupáka a jeho fazole sprostě ukradl.

Po několika krocích stanul Simon před vysokou věží, ve které čekal nejméně stádo krásných a bohatých princezen. Vložil tedy jádro do zvonu a zazvonil. Potom co se vzpamatoval z úderu kadeří princezniných vlasů, vyšplhal nahoru, kde jej čekalo setkání s napůl krásnou a napůl odpornou princeznou. Jediný políbek ji ale zbavil její nebohé podoby a proměnil ji v malé prasátko - ach, jak je ten svět krutý.

V tu chvíli byl již Simon připraven pro návrat do vesnice. Nejprve se vydal k perníkové chaloupce, jejíž dveře nechal sežrat krásné princezně (resp. malému prasátku). Uvnitř chaloupky sebral klobouk a včelařský nástroj určený k vykuřování včel, na jehož český název si bohužel nevzpomenu, a vyšel ven. Pomocí zápalek z hospody zapálil onen přístroj (v originále SMOKEBOX) a zapudil včely. Z úlu sebral kousek velice hnušně lepkavého vosku. Vydal se opět do oblíbené putyky a díky božím vnuknutí ustříhl spícímu trpaslíkovi vousy (Ha! Žádné vnuknutí, ale usilovná pařba). U hospodského si



objednal jednu ze stovacetiprocentní výčepníhovýchy, a když se barman sehnul pod stůl, zaplácl barel za jeho zády voskem. Výsledkem této akce byl průkaz na jedno pivo zdarma a plný sud před hospodou, který Simon vtípně strčil do svého klobouku. Simon se ještě zastavil na zahrádce za chaloupkou, kde nechal v kompostu vyrůst z fazolí překrásný meloun. Vydal se opět do lesa a podle soví rady zlikvidoval potulného Trubače i s jeho nástrojem, který tak podvodně získal (USE WATER MELON WITH SOUSAPHONE).

Simon se po tomto úspěchu vydal doprostřed lesa, přímo pře trpasličí doly. Před vchodem do jeskyně našel kámen s naškrábaným heslem „pivo“ a hned věděl, na čem je. Nejprve si nasadil vousy, aby vypadal jako po-





řádný trpaslík a vstoupil. Na hlídačovu otázku odpověděl pochopitelně heslem „pivo“, a jeho cesta byla volná. Po kratších hádkách s trpaslíky se Simon rozhodl pro nechutný úplatek a věnoval strážci sud piva. Sešplhal do sklípku, pošimral spícího chudáka pírkem a po jeho odvalení sebral klíč. Vydal se doleva, přímo do jádra dolů, kde sebral hák a odemkl dveře klíčem. Uvnitř přemluvil strážce pokladu o významu alkoholu pro zdravý vývoj trpasličího jedince. Když dal strážci průkaz na bezplatné pivo „U teď už úplně totálně ožralého Druida“, trpaslíkovu radost mohl vyjádřit snad jen diamant, který Simonovi věnoval.

Po tomto těžce vydaném úspěchu se Simon vrátil do vesnice, kde prodal diamant potulnému obchodníkovi na návsi za cenu, kterou usmlouval na celých dvacet zlatých. V obchodě s přinejmenším podivnou obsluhou potom za utržený peníz koupil kladivo a láhev koncentrovaného alkoholu (WHITE SPIRIT). Po tomto zdánlivě nelogickém kroku se opět vydal do hlubokého lesa - tentokrát k domku místního dřevorubce. Po rozhovoru o dřevorubcově potřebě kvalitního kovu pro výrobu sekery dostal Simon detektor kovu a úkol najít kdekoli kov zvaný Milrith. To bude určitě hračka, pomyslel si Simon a vypravil se do odporně páchnoucích bažin.

Nejprve navštívil podivnou bytost ve vykotlaném stromě, zkonsumoval první porci teplého bahna, ale obsah druhého talíře již vylil do nádoby od Druida. Potom si pomyslel, že poslední sousto nikoho nezabije a když si objednal další jídlo - stal se zázrak - teplé bahno došlo a hostitel se je vydal lovit kamsi do močálů. To byla pro Simona šance k prozkoumání okolí. Odsunul prázdnou truhlu v rohu, otevřel padací dveře a po žebříku sestoupil dolů. Když se potom pokusil přejít lávku, povšiml si uvolněného prkna, které ale vzápětí hbitě přitloul kladivem z obchodu. Na ostrově tvořeném obrovskou lebkou už jen sebral kouzelnou bylinu - Frogsbane a vydal se do hor.

U sochy zkamenělého kouzelníka použil Simon detektor a podařilo se mu tak najít naleziště vzácného kovu. Když došel před spícího obra, rozhodl se pro trochu hudby a mocným fukem do trubky (Sousaphone) obra přiměl k tomu, aby se ve spánku zavrtěl a shodil strom přes propast. Simon stanul před jeskyní zlého, i když trochu mírně nastydlého draka. Když se seznámil s následky jeho kýchnutí, hodil na něj lék proti nachlazení od Druida a uvnitř jeskyně potom spokojeně odcizil hasící přístroj. Před dračí slují si Simon všiml podivně vystupujícího kamene nad vchodem a po háku od trpaslíků vyšplhal až na skálu nad jeskyní. Tady spustil magnet na provázku dírou vedoucí k drakovu zlatu,

a přesto, že zlato není ani trochu magnetické se mu třikrát podařilo vytáhnout hrst zlatáků.

Simon ale pokračoval dál do hor. Na delší cestě směrem ke kouzelnému stromu sebral kámen se zkamenělinou uvnitř a se stromem si promluvil o jeho problémech. Strom mírně vyváděl z míry fakt, že bude



zanedlouho poražen díky barevnému označení na kmenu. Simon barvu odstranil alkoholem z obchodu a na oplátku se naučil hromadu mocných kouzelných slov. Simon se vrátil do vesnice ke kováři na nechal jej rozbit kámen s podivnou zkamenělinou uvnitř. S tímto nálezem se vydal k místu paleontologické vykopávky. Po promluvě s kopáčem jménem Von Jones mu dal nalezenou fosilii a použil chytré finty - poslal paleontologa do hor, kde si odložil detektor. Když se potom do hor k soše čaroděje vypravil, našel zde v hlíně vykopané nešťastným doktorem tolik očekávanou železnou rudu, z které mu kovář ve vesnici na počkání zhotovil sekery pro dřevorubce.

Teď dostal celý příběh velice rychlý spád. Nejprve Simon pochopitelně dal sekery dřevorubci a získal tak přístup do jeho příbytku. Tady sebral železný kolík do skály (CLIMBING PIN), uhasil ohniště přístrojem z dračí sluje a otočil hákem nad ohništěm. V podzemním skladišti sebral Simon mahagonové dřevo, se kterým se vydal k červotočům na lesní rozcestí. Ještě že měl Simon rád malá slizká stvoření, která se mu vzápětí nasypala do klobouku. S touto společností se raději rychle dopravil do věže, kde žila kdysi-krásná-princezna-ktéra-byla-ťeď-prase, a vysypal svůj nebezpečný náklad (červotoče) na parkety, kterými se s úctyhodnou rychlostí prokusovali o dvě patra níže. Prvním otvorem Simon s neuvěřitelnou hbitostí propadl, ale do druhé díry vedoucí do krypty musel použít žebřík. Tady našel rakev, o které se s určitostí domníval, že patří Naflinovi. Pokusil se rakevu otevřít, ale nabalzamovaná mrtvola nevypa-

dala jako příliš konverzacechtivá. Po taktickém ústupu rozraženými dveřmi se ale Simon vrátil, znovu otevřel rakevu a ve stylu klasických kreslených grotesek rozvázal mumii uchoopením volného konce jeho fáče. Naf-

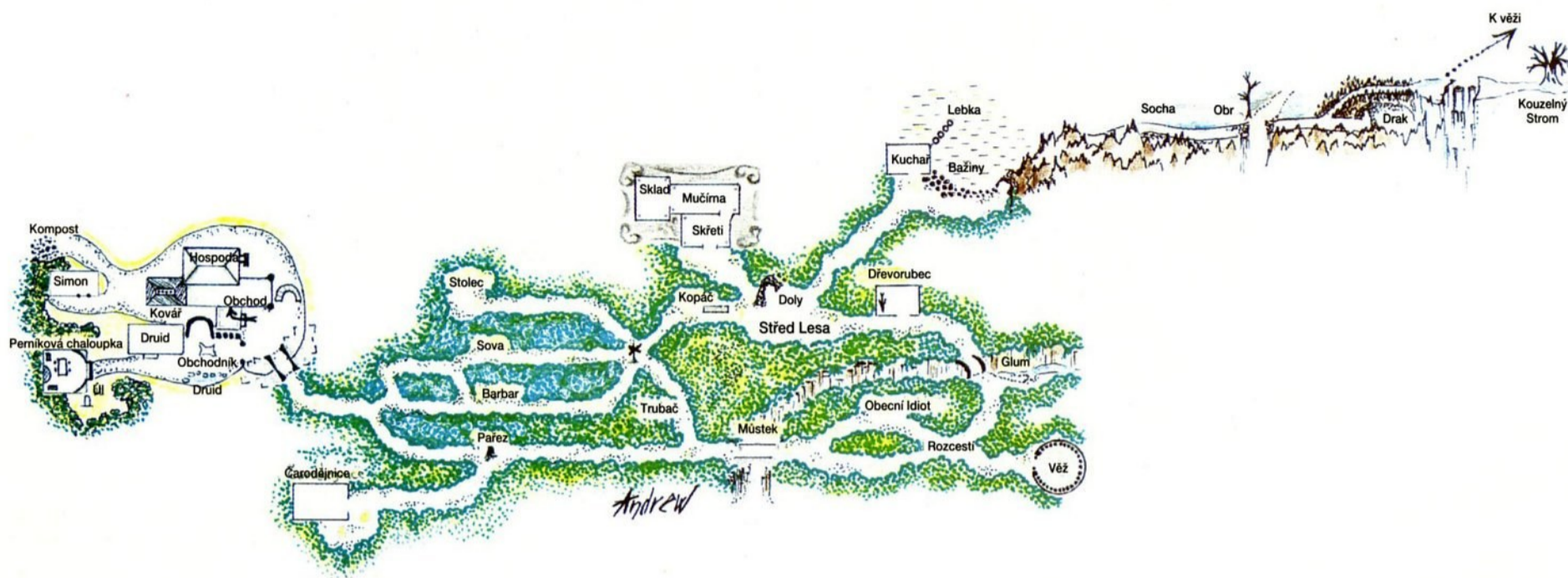
linova kouzelná hůl byla jeho!

Simon se rozhodl navštívit onu podivnou osobu, která rybařila v propasti. Sešplhal dolů po liáně a čekal ho rozhovor z Glumem - potvůrkou známou z Tolkienových příběhů. Simon Gluma nakrmil bahnem z močálů a po chvíli rybaření s jeho prutem našel onen pověstný Prsten neviditelnosti, o kterém je celá trilogie Pán prstenů, takže zde uvedeme jen stručné vyličení historie tohoto prstenu:

Prsten Jeden byl...(dalších 598 stránek jsme museli z technických důvodů nechat do příštího čísla - red.)...a to je konec. Ale zpátky k našemu příběhu.

Simon se i s kouzelným prstenem vydal před odpornou bránu do skřetí pevnosti, kde pod kamenem našel papír objednávací hnusnou zeleninu pro nechutné skřety. Když dal papír obchodníkovi v obchodě a prošel se po vesnici, našel před vchodem do obchodu krabici se skřetí objednávkou. Hbitě vlezl do krabice, oblékl si prsten a po chvíli se již ocitl uprostřed skřetího panství, přesněji řečeno v jejich skladu.

Ve skřetím skladu se choval přesně



tak, jako se lidé v těchto situacích chovají: prohlédl krabice a našel svůj kouzelnou knihu. Prohlédl knihu, našel kus papíru a ze země sebral krysí kost. Papírem podložil dveře a kostí vyšťoural ze zámku klíč, který se pochopitelně zachytil do papíru na zemi. Simon papír sebral s dveřmi odemkl. Ve vedlejší místnosti děkoval za svůj prsten neviditelnosti a než se prosmýkl okolo skřeta dolů, sebral vědro s kulatým otvorem. Simon konečně stanul tváří v tvář Druidovi, který byl připoután na prany. Tady Simon našel bonbóny osvěžující dech a rozžhavený kus železa. Když se pokusil s Druidem promluvit, byl jako neviditelný sluha dábla zavřen. Sejmul tedy svůj prsten a přesvědčil Druida o svojí čistotě. Když se ho zeptal na plán úniku, dozvěděl se o jeho schopnosti měnit se v žábu při spatření úplňku. Nedostatek úplňku nahradil Simon vědrem s otvorem nasazeným na Druidovu hlavu a planoucím železem, které mu ukázal. Potom následovala překrásná scéna, kdy se Simon musel podrobit extrémní akupunktúře v nitru železné panny aby unikl skřetům a potom si od žabičky vzal pilku, se kterou se mohl prořezat skrz mříž. Taková normální zábava se skřety.

Simon se vydal do vesnice za Druidem, aby si vyzvedl odměnu za svou námahu. Druid měl ale poněkud problémy se svou žabí podobou, ale bylina Frogsbane jeho problémy sto procentně vyřešila a Simon si mohl odnést vytožený transmotační lektvar. V hospodě „U Druida, který právě utrpěl těžkou otravu alkoholem“ si

promluvil s farmáři převlečenými za kouzelníky, prokázal svoje schopnosti Naflinovou kouzelnou holí a po ztápčení členského příspěvku 30 zlatých obdržel členství v organizaci mladých kouzelníků.

Teď už si Simon připadal dostatečně připraven na souboj se zlou čarodějnici. Vydal se tedy do její chatrče, otevřel dvířka a pokusil se ukrást koště. V následujícím souboji kouzelných slov čarodějnici porazil s použitím kouzel od stromu (vám se to jistě podaří také - použijte kouzla Alakazam, Hocus Pocus a Sausages pro transformaci o různých zvířat - princip je stejný jako u naší kámen-nůžky-papír) a když se poražená čarodějnice proměnila v roztomilého dráčka, koulem Abracadabra se změnil do myši podoby a uprchl dírou ve zdi. Cesta k Sordidově věži již byla téměř volná.

Simon se vypravil na útes s chybějícím kolíkem ve skále a mezeru doplnil kolíkem od dřevorubce. Na sněhuláka stačilo dýchnout po konzumaci jediného peppermintového bonbónu a propast před Sordidovou věží hravě přeletěl na koštěti hnusné čarodějnice. Před bránou do věže Simon vypil kouzelný lektvar od Druida a ve značně zmenšené podobě proklouzl dírou ve dveřích. Tady se setkal s obrovským psíkem, který jej v zubech odnesl do Sordidovy zahrady, kde Simona čekalo velice zajímavé dobrodružství.

Nejprve musel Simon v zahradě sebrat list, kámen a zápalku z vědra. Nad vodou nalevo si potom přitáhl list (PICK UP LILY LEAF - pozor na jiné příkazy, které nefungují), vztýčil zápalku jako stěžeň a použil list jako plachtu. Potom sebral semínka z trávy nalevo a kamenem z nich vymačkal olej, kterým promazal kohoutek. Pomocí psiho chlupu potom kohoutkem otočil a po zvýšené hladině vody proplul bezpečně doleva. Před obrovskou žábou sebral z vody maličkého pulce a potom stačila jediná výhružka týkající se jeho života a žába zmizela v nenávratnu. Potom co žába zmizela, sebral Simon houby a ihned je snědl. Vrátila se mu nejen normální podoba, ale i chuť do poslední části dobrodružství.

Simon se objevil ve stejné zahradě jako již byl, ale z pohledu normálního člověka vypadala poněkud menší než z pohledu trpaslika jezdícího na listu přes louži. Simon utrl ze stromu větev a vstoupil zadními vrátky do věže.

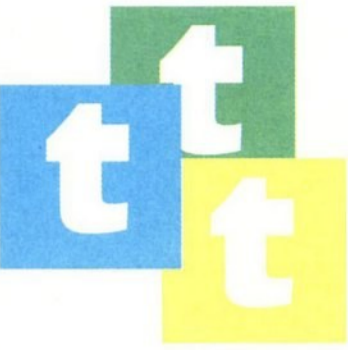
Poprvé se sice vydal na ústup před zdivočelou truhlou, ale podruhé již její chřtán zacpal nalezenou větví. V přízemí sebral ještě kopí a špinavý štít a sestoupil dolů. Simon se teď ocitl v mučírně. Protože již věděl, jak to v mučírňách chodí, udělal následující věci: nejprve pomocí kopí shodil a sebral lidskou lebku, potom uchoпил zamčenou truhlu a pomocí mechanismu ovládaného pákou truhlu rozdrtil a zmocnil se vyhrěznuvších svíček. Potom Simonovi již nic nebránilo v cestě do prvního patra. Tady našel následující věci: pytlík, ponožku, kouzelnou hůlku a knížku. Knižku si přečetl a dozvěděl se něco o magických hůlkách. Kromě toho se dozvěděl o dalším místě, ale o jeho významu ještě nevěděl zhlou nic. Zato když vložil odporně páchnoucí Sordidovu ponožku do pytlíku a výsledný humus použil na myši díru, po chvíli se již v této smrtelné pasti třepotala přiotrávená myška. Simon se podivil nad přihlouplostí nebohého hlodavce a vystoupil do nejvyššího patra. Tady si promluvil s dvěma démony a zjistil, že jejich přáním je dostat se zpět do pekla. Kromě toho zde našel i chemikálie, kterými nablýskal štít a pověsil jej na háček proti démonům. V knížce, která se tady bezostyšně povalovala se dočetl o způsobu, jak démony poslat do pekla. Sestoupil o patro níže a po filosofické debatě s kouzelným zrcadlem poprosil tento zázrak techniky o zobrazení obrazu laboratoře v horním patře - dozvěděl se tak jména obou démonů a mohl je podle knihy již klidně poslat do pekla, což velice rád udělal. Na oplátku se od démonů ozvěděl návod k ovládnutí teleportu. Když vstoupil do teleportu a stisknul jediný knoflík, Simon již věděl, že je v poslední části celé hry. V pekle Rondoru si Simon nejprve promluvil se zřízencem u vchodu a dostal leták svázaný pruhem elastiku. Potom sebral větvíčku a kamínek. Pomocí elastiku a větvíčky si sestavil primitivní prak, kterým způsobil požární poplach a úprk zřízence. Než odešel doprava na můstek, sebral ze stolku krabičku zápalek. Na konci vratkého můstku sebral Simon kyblík vosku na podlahu a vydal se vstříc Sordidovi o vedlejší jeskyně. Než se Sordid vzpamatoval, proměnil jej Simon kouzelnou hůlkou v sochu stejně tak, jako Sordid proměnil všechny svoje nepřátele dávno předtím. Poslední co bylo nutné

udělat bylo hodit hůlku do lávy, která byla ale po vyhlášení požárního poplachu vyhaslá. Kde nestačí magie, nastoupí vtipný úsudek, a tak stačilo lávu zapálit pomocí zápalek. Potom Simon hodil hůlku do lávy a zničil její moc - proměnil všechny kamené bojovníky zpět do jejich lidské podoby. Pochopitelně se vzbudil i Sordid a pokusil se Simona zlikvidovat. Naštěstí při pádu do jámy s několika tisíci bodáky minul Simon úplně všechny, vrátil se k Sordidovi a pomocí kbelíku s voskem ho definitivně poslal do pekla.

Konec hry si vychutnejte sami. Stejně tak si vychutnáváme i my poslední řádky tohoto návodu. Na shledanou u dalších návodu se těší

THE PLAYERS





V této rubrice se budeme pravidelně setkávat nad hodnocením technické a programové úrovně nových her (tj. jejich rychlostí, animací, nedostatky atd.), případně radit, jak tyto nedostatky odstranit nebo alespoň eliminovat. Budeme se snažit ke všem hrám uvést technické informace (na jakých počítačích běhají, které podporují zvukové karty atd.). Součástí rubriky budou také typy na vynikající nové utility, triky na hry (ovšem pouze složitějšího typu) apod. Ale ještě než začneme, chtěl bych vás upozornit, že tato rubrika (stejně jako celý časopis) je tu pro Vás, a proto, pokud budete mít jakékoli dotazy, připomínky či rady, neváhejte a napište.

## Dark Sun V1.0

mikroprocesor Intel 80386 a lepší  
grafické adapt. VGA  
zvukové karty PC Speaker  
Roland MT-32 (LAPC-1, SCC-1, MPU-401)  
AdLib (Gold)  
SoundBlaster (Pro, 16 ASP)  
délka 17.5 MB (100k)  
paměť 593k konv.  
kláv., myš, joy - + -

**Bum.** Hned napoprvé taková perlička. Komu by nebylo nápadné, že tato hra, přestože běhá pouze na mikroprocesorech I80386 a výše a má délku přes 17.5 (tedy slušná „střední kategorie“), nepožaduje ani kilobajt EMS či XMS. Jak jistě víte, tyto paměti (většinou však EMS) se využívají především pro ukládání hudby a zvuků, které jsou navíc u této hry mimořádně kvalitní. Je tedy nablédni, že hra si musí všechna důležitá data neustále přehrávat, což ji činí nesnesitelně pomalou (a to i na 486-kách). Řešení však není nijak složité. Stačí použít jakýkoliv cachovací program (např. SmartDrive či SuperPCKwik), díky kterému se zkrátí doba nahrávání i na desetinu (což se již dá překousnout).

Další problém však může být požadavek na velikost konvenční paměti. Přeci jenom 607232 bajtů se se SmartDrivem málokomu podaří vykouzlit. Pokud však dočtete tuto rubriku dokonce, dozajista budete mít po problému. Hra má snad největší sbírku zvukových driverů, co jsem kdy viděl, ale přesto jí chybí drivery pro A/D převodníky (jako např. Disney Sound Source či Covox Speech Thing). Další důležitou věcí se zdá být fakt, že hra je nehratelná bez myši. Protože se dnes však již prakticky nevyskytuje uživatel počítače PC AT 386 a výše, který by nevlastnil myš, pozbývá tento nedostatek na tragice.

## Jurassic park V1.22

mikroprocesor Intel 80386 a lepší  
grafické adapt. VGA  
zvukové karty SoundBlaster  
délka 4.5 MB (0k)  
paměť 568k konv. + 800k EMS  
kláv., myš, joy + + -

**Této** akční hře (která má bohužel již pramálo společného s vynikajícím románem Michela Crichtona) lze po programové stránce málo vytknout. Animace je poměrně rychlá a plynulá. Zvuky jsou sice poněkud tlumené, a to především během hry, ovšem to lze snadno spravit otáčením knoflíku volume na vašem SoundBlasteru či zesilovači. Hra nepotřebuje žádné volné místo na disku a požadavky na paměť jsou na akční hru také v mezích. Shrneme-li to všechno, jedná se o průměrně naprogramovanou hru, čímž se ve své kategorii řadí k těm lepším.

## Simon the Sorcerer

mikroprocesor Intel 80286 a lepší  
grafické adapt. VGA  
zvukové karty AdLib  
SoundBlaster  
Roland MT-32 (LAPC-1)  
délka 7.0 MB (0k)  
paměť 530k konv.  
kláv., myš, joy + + -

**Nechci** se nechat unést, ale jistě mi každý, kdo Šimona viděl, dá za pravdu, že tato hra je po technické stránce daleko před dvěma předešlými. Pracuje i na 286-kách. Na obrovské množství grafiky a hudby jež obsahuje, je velice krátká, a přesto to vypadá jakoby vůbec nenahrávala z harddisku. Stačí jí pouhých 530k konvenční paměti, což snadno „vypotí“ i každá 286-ka. Lze ji ovládat i z klávesnice, i když myš velice doporučuji.

S těmito parametry se Simon The Sorcerer stává přístupným na nejširším spektru u nás používaných PC-ček. Ale abych se nerozplynul chválou, objevil jsem také jeden malý nedostatek, který se však dá snadno odstranit: Pokud chcete ukládat či nahrávat pozici, chvíli programu trvá, než všechny již existující zobrazí. Je to způsobeno tím, že hra sama obsahuje přes 400 souborů a vyhledávání pozic mezi takovou spoustou jmen zabere chvilku času i na tom nejrychlejším harddisku. Veškerý problém však zmizí, pokud použijete SmartDrive (či jiný cachovací program).

**Nyní** bych se rád vrátil k jedné starší věci, ke hře Wizardry VII - The Crusaders Of Dark Savant, jejíž spouštění působilo mnoha uživatelům nebyvalé problémy (hlášení Insufficient Memory).

První příčina může být, že hra nepracuje pod operačním systémem DrDOS 6.0. Trochu odlišná zpráva paměti v tomto systému již hře nevyhovuje. Pokud máte nainstalovaný DrDOS 6.0 a nechcete se ho zříci, stačí, když si vytvoříte systémovou disketu pod MsDOSem (například příkazy `FORMAT /s` nebo `SYS`) a spustíte systém z ní (tj. vložíte ji do jednotky A). Pokud používáte program SuperStor na kompresi harddisku vězte, že pracuje i pod MsDOSem (stačí vytvořit na disketě soubor `config.sys`, dopsat příkaz `DEVICE=A:\SSTOR.DRV.SYS` a tento soubor na disketu zkopírovat). Pokud však máte 286-ku a chcete program ovládat myší, nezbyde vám než hru nahrát na disk nekompresovaný, protože SuperStor zabírá v paměti přes 40k a hra vyžaduje něco kolem 605k volné konvenční paměti. Požadovaná velikost konvenční paměti je druhá možná příčina častého zákysu při spouštění. Řešení pro počítače s mikroprocesorem Intel 80286 jsem již nastínil, na 386-kách a lepších je možné použít program EMM386 pro vytvoření UMB a co nejvíce programů a device driverů nahrát tam. Nebo použít program QEMM, se kterým vás nyní seznámím.

Program QEMM (Quarterdeck Expanded Memory Manager) od firmy Quarterdeck Office System je vynikající ma-

nažer paměti, který dozajista vyřeší všechny vaše „paměťové“ problémy (opakuji, že však pouze u počítačů 80386 a výše). Používal jsem verzi 7.01 dokončenou z roku 1993, která již obsahuje i vlastní setupový program s podrobným helpem, program na optimalizaci a mnoho dalších utilit. Setupový program vám zobrazí všechny možnosti QEMM (ke každé je k dispozici podrobný help) a umožní vám nastavit QEMM tak, aby co nejlépe vyhovoval vám a vámi používanému softwaru (podpora Windows 3.1, MsDOSu 6.0, programů na kompresi disků je samozřejmostí). Následně na to se spustí program optimalizační, který několikrát rebootuje váš počítač a na základě zjištěných údajů vypočítá nejlepší kombinaci vložení používaných driverů a TSR programů do paměti. Poté vám sdělí kolik ušetřil kilobajtů paměti, po odsouhlasení novou konfiguraci uloží a ještě jednou rebootuje, aby zjistil, zda-li je vše v pořádku. Dále pak můžete spustit program Quarterdeck Manifest, který vám dopodrobna vypíše veškeré informace o vašem systému (kam se hrabe SYSINFO z Norton Utilit) a navíc ještě poradí, co udělat, abyste zvýšili paměť beze změny funkčnosti. Program QEMM je opravdu extáze a mohu jen dodat, že se mi s ním podařilo „vytáhnout“ 630k volné konvenční paměti a to i s driverem na myš, SmartDrivem, DoubleSpacem a dalšími utilitkami (norton, doskey atd.).

Na závěr bych se chtěl s vámi podělit o malý trik na známou hru Wolfenstein - 3D, kterou pro svou jednoduchost a nízkou náročnost na hardware dodnes hraje velká spousta pařanů. Je zajímavé, že trik putoval z druhým dílem této hry (Spear Of Destiny), na kterém však nefunguje. Pokud totiž do příkazové řádky připojíte slovíčko `goobers` (tj. spustíte hru příkazem `wolf3d-goobers`) a během hry stisknete najednou klávesy `<levý shift+levý alt+backspace>`, aktivuje se debugovací (odvšivovací) mód, který autoři používali k doladění hry. Potom kombinací klávesy `<tab>` s nějakým písmenem vyvoláte různé funkce včetně nesmrtnosti apod. (např. `<tab+i>` vám dodá všechny zbraně). Jistě již sami přijdete na to, co která kombinace umí. Uvula





# JUNGLE STRIKE



**Jen pro tento kratičký moment si představme, že jste nikdy neslyšeli o hře DESERT STRIKE.**

**O vynikající hře firmy ELECTRONIC ARTS, která je dostupná na počítače AMIGA, ST a na domácí videoautomaty SEGA MEGA DRIVE a SNES.**

**Představme si, že tuto hru neznáte a přečtete si něco o úplně jiné hře firmy EA, která pro změnu nese název JUNGLE STRIKE.**

Životní cesta tohoto muže byla velice pohnutá, a na jejím konci stála jeho smrt. Mladý Kilbaba (takový Kilbabíček), stejně zlý a odporný ničema se rozhodl pomstít smrt svého nebohého tatínka a vrátit imperialistickým státům v čele se Státy Spojenými

všechny dluhy. S pomocí jistého jihoamerického drogového magnáta (který se náhodou jmenuje Carlos Ortega) se snaží vybudovat dostatečně silnou armádu a shromáždit nejrůznější bojovou techniku pro rozhodující úder. Mezi jeho zbraně patří však i zbraně nukleární, jejichž zkoušky se oba padouši účastní v rámci víkendové projíždky na výletní jachtě. Jaderný výbuch na jednom z tichomořských ostrovů však neujde pozornosti družicovému systému C.I.A., a tak se o celé Kilbabovo tažení začnou zajímat i vyšší kruhy. Je rozhodnuto nasadit toho nejlepšího muže z těch nejlepších mužů. Muže, který ve svém pouštním vrtulníku Apache před lety zničil impérium starého Kilbaba a muže, který se nemůže dočkat další, pokud možno co nejnebezpečnější akce. Tím mužem není nikdo jiný, než kterýkoliv majitel MEGA DRIVE, který se rozhodne zahrát si hru JUNGLE STRIKE.

Mladý Kilbaba už ale vystrkuje růžky a nenechá na pokoji ani hlavní město USA. Z dobře informovaných kruhů americké rozvědky se nejvyšší velení dozvědělo o sérii připravovaných útoků na Washington D.C. Nejvyšší čas pro zahájení akce. Nová úprava vrtulníku Commanche je připravena před Bílým domem a čeká jen na povolení ke startu. Muž na svém místě vsedá do

kokpitu a pouští se do jedné z nejlepších akčních her na MEGA DRIVE vůbec. Hráč se tady pochopitelně stává pilotem již zmíněného Commanche, ale i několika (resp. 3) dalších strojů,

o kterých si ovšem povíme později. Prozatím zůstaňme u Commanche - jednoho z nejlepších vrtulníků USAF, se kterým strávíme větší část hry JUNGLE STRIKE. Tento vrtulník je zasazen do isometrické 3D krajiny (tzn., že se na krajinu díváme jaksi z boku a z nadhledu) a zcela plynule se tady pohybuje tím směrem, pro který se pilotovo srdce rozhodne. Vrtulník Commanche je

protentokrát vyzbrojen 9 raketami HELLFIRE, 60 raketami HYDRA a 1000 nábojů kanónu. Díky třem tlačítkům na SEGA ovladači je velice snadné vybrat si, kterou ze zbraní bude vrtulník posílat svoje nepřátele do pekla. Kromě hlavního 3D pohledu je tady ještě velice důležitá obrazovka vyvolaná po stisknutí tlačítka START, kde se můžeme podívat jednak na mapu zóny s jednotlivými objekty, můžeme si přechíst cíle jednotlivých misí a také kontrolovat stav munice a palíva.

Celá hra je rozdělena do 9 rozsáhlých úrovní (nenechte se zmýlit manuálem, který popisuje jen osm, poslední je malé překvapení pro všechny euforické hráče) a ani jedna z nich nebude ničím jednoduchým. Hned první bojová akce nás zavede do Washingtonu kde nás čeká řada nelehkých úkolů - od ochrany monumentálních památníků americké historie (knihovny, pomníku T. Jeffersona a slavného „monumentu“), ničení fanatických útočníků ve výbušninami naložených teroristických vozidlech

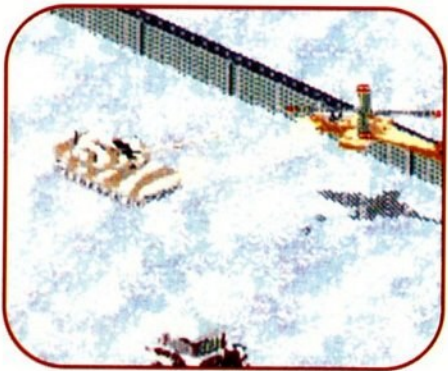
**V jisté arabské zemi**

**vládl kdysi odporný, zlobou**

**a nepřátelstvím ke kapitalistickému**

**světu prohnílý generál Kilbaba.**





až po ochranu samotného prezidenta samotných Spojených států, který se po městě prohání ve své limuzíně, která je jen o několik palců kratší než plně vyzbrojený (a notně protažený) Commache. Další mise zavedou hráče na cestu k šilencově pevnosti uprostřed pralesa. Ochranu pobřeží bude nutné vyřadit ve speciálním vznášedle, cestou naložit pár krabic plutonia a ja-

ko lahůdku na závěr zlikvidovat pět supertajných atomových ponorek...Tak bychom mohli pokračovat a zaplácnout celou stránku popisováním dalších misí. To z pochopitelných důvodů neuděláme, ale pro pořádek uvedme, že než se podaří šíleného Kilbabu i s jeho komplicem, Carlosem Ortegou, zlikvidovat, podíváme se ještě do jeho výcvikového tábora, provedeme

noční nálet nad osadou uprostřed džungle (v téměř naprosté tmě je lze rozlišovat jen nejasné struktury při explozích střel - hal výborný nápad!), vyčistíme město plné laboratoří, šilencových továren a speciálních obrněných vozidel (tady se pro změnu projedeme na speciálním policejním motocyklu), vzneseme se do výšek jihoamerického pohoří a v zasněžené, zaledněné

krajině budeme zachraňovat zajatce, likvidovat střely Patriot, nacházet podzemní pevnosti a získávat zpět ukradené atomové hlavice, ve speciálním letounu F-117A se budeme prohánět nad opiovými plantážemi, a když to všechno úspěšně zvládneme, dostaneme se až do horského opevnění, kde se oba šilenci ukryli před útokem neporazitelného vrtulníku. Když se nám

podaří oba zločince zajmout a dopravit do Washingtonu k přelíčení, čeká nás ještě jedno „malinké“ překvapení, které vám ale neprozraím, protože byste se už neměli skoro vůbec na co těšit. To všechno a ještě mnohem více nás čeká ve hře JUNGLE STRIKE. Tyhle informace byste mohli po jisté námaze vyčíst i z reklamního letáčku na JUNGLE STRIKE či z podrobného manuálu

na hru. Jaké to ale je ve skutečnosti, živé? Jedním slovem - skvělé! I když grafika na MEGA DRIVE není nijak extrémně detailní, v každém případě je jí tady tolik (přesně - ELECTRONIC ARTS nás decentně informují o rozsahu hry - celých 16 MEGA), že spolehlivě postačí k udržení hráčovy pozornosti a k sti-

mulování pro spád hry důležitého faktoru „Jak-asi-bude-vypadat-další-zóna“. Do zmíněné grafiky spadají jednak digitalizované-sequence a animace při dokončení či v průběhu misí, digitalizované barevné fotografie kopilotů a cílů misí nebo v každé úrovni zcela jiná krajina - plná stromků, jezírek, do-

mečků roztomile animovaných vojáčků, autíček, tančičků, plápolajících vlaječek ale i například kraviček na silnici, elektrických stožárů a benzínových stanic. Pěkná je zasněžená krajina, působivé jsou mise mezi ostrůvky při pobřeží, ponuře působí přelety nad temnou džunglí. V sedmé misi se dokonce ponoříme do jihoamerického pralesa plného mayských zřícenin a pyramid, budeme mjet betonové i provazové mosty nad malebnou říčkou vinoucí se krajinou...

Pokud jde o hudbu a zvukové efekty, je to asi takhle: hudba tady je - rychlá a dravá, taková, jaká má být pro podbarvení válečné hry. I když je hudba jen mezi jednotlivými akcemi, plně ve svém rozsahu postačí. Zvukové efekty jsou působivé - salvy z kulometů, výbuchy, zvuky motorů ale i mluvená hlášení o ukončení misí. Tyto efekty nejsou sice nijak světoborné, ale hru příjemně podbarvují a vylepšují.

Hra je velice dynamická a napínavá. Nejde zase jen o nějakou bezhlavou střelečku - každá z misí má svůj propracovaný scénář, takže je třeba postupovat podle předem stanoveného plánu útoku. Kromě toho je důležité rozvrhnout si zásoby paliva a munice, dávat pozor na všemožné nepřátele, na které pochopitelně platí rozličná taktika (je zbytečné vyplýtvat na vojáka se samopalem raketu HELLFIRE a je zdlouhavé ničit atomovou ponorku palubním kanónem), a především umět se rychle pohybovat a střílet. To, jakou palebnou silou bude Commanche disponovat závisí na volbě kopilota. Na něm záleží rychlost střelby (a je to opravdu znát - od dvou až tří střel za sekundu až po ďábel-sky rychlou salvu, která vmžiku zlikviduje i toho nejnebezpečnějšího nepřítele) a manipulace s navijákem, kterým probíhá záchrana zajatců a nakládání předmětů.

### Celkově hru JUNGLE STRIKE

nemohu hodnotit jinak než pozitivně.

K výraznému spštění přispívá fakt,

že lze ovládat celkem

čtyři bojové stroje.

Je příjemné na chvíli si odpočinout od toho věčného střílení raket z Commanche a projet se po městě na policejní motorce nebo se vznést do oblak v letounu F-117A. Na druhou stranu jsou ale právě tyto ostatní stroje důležitou pojistkou před tím, aby JUNGLE STRIKE nebyl jen a jen novými misemi do DESERT STRIKE. Pokud totiž víte (a já vím, že víte), jak vypadá hra DESERT STRIKE, mohli jste celou recenzi přeskočit a spokojit se s tvrzením, že JS je to samé jako DS, jen s občasným spštěním v podobě jiných bojových strojů a s novými misemi v mnohem rozsáhlejší a rozmanitějším prostředí. Ale řekli jsme si, že DESERT STRIKE necháme protentokrát na pokoji. Ostatně - JUNGLE STRIKE patří mezi ty nejlepší akční hry i tak - jako pokračování slavného předchůdce i jako hra jako taková! ICE

**score** 83%

Název hry: **Jungle Strike**

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Válečná

Styl: Střílečka

Na počítače: Mega Drive

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 80%

Atmosféra: 95%

Grafika: 90%

Zvuk: 70%

## Nemám nic proti válce na počítači.

**Není mi proti mysli, když se lidé vyřádí a odreaagují u mírně přehloupých a krvavých bojových her a ve skutečném životě jsou mírumilovní a přátelští (i když si zkuste být přátelští k někomu, kdo vás porazí v SF 2...). Nemám konec konců nic ani proti firmě ELECTRONIC ARTS. Je to firma, u které je již její jméno zárukou přinejmenším slušné zábavy. Když ale mám vyslovit svůj názor na jejich hru s mírumilovným názvem GENERAL CHAOS a zůstat přitom v mezích spisovné češtiny, shledávám tento úkol značně obtížným...**

Ale nebudu přece přehnaně „stranný“ (což je opak od slova ne-stranný, a nesouvisí s žádným jiným, byť podobným slovem) hned od samého počátku a podívám se na GENERAL CHAOS očima nezaujatého pozorovatele. A co tady vlastně uvidím? No, je to vlastně taková zajímavá věc. Můžu si vybrat počet hráčů, zamáčknu slzu nad svojí osamělostí při psaní recenzí, zvolím variantu pro jednoho hráče a jako Generál Chaos jdu do boje. Na podivné mapě si vyberu místo bitvy, potom mě čeká volba jakéhosi týmu - útočný, demoliční, hrubě silný a commandos a jdu na věc. Protože jsem předtím absolvoval důkladný trénink ve výcvikovém táboře, tak znám dopodrobna ovládní - jedním tlačítkem se střílí, druhým tlačítkem se chodí a třetím se přepíná, kdo z pětičlenného týmu se vlastně bude pohybovat. A to je všechno. Na jediné obrazovce/bojišti poseté zátarasy, ostnatými dráty, říčkami, pytlí s pískem, domečky a dalším harampádím se na mě vysype pět stejných hromotluků s nejrůznějšími samopaly, plamenomety, granáty, výbušninami, minomety a podobným konvenčním arzenálem (který mají pochopitelně i moji vlastní hromotluci), chvíli okolo sebe obě skupinky pobíhají a při-

čemž já jako ostřílený Vietnamsko/Korejsko/Kuvajtský veterán nedělám nic jiného, než že zuřivě tisknu tlačítko „A“, kterým střílím na nejbližší nepřátele nejrůznější zbraně.

Občas někdo po zásahu granátem, samopalem či jinou zbraní padne, chvíli odpočívá, sleduje bojiště a potom vstane, opráší se a bojuje dál („Tenhle granát mě rozthl na tisíc kousíčků, bolí mě z toho hlava“). Někdy však zasažený voják nevstane, a tak k němu pošlu doktora, který na chvíli odnese raněného z bojiště. Tenhle zmatek ale netrvá dlouho, protože po chvíli jsou všichni moji vojáci beznadějně mrtví a bitva končí. Z obrazovky se na mě zašklebí ten nejodpornější obličej, který jsem kdy viděl, a jen úcta k hodnotám mi brání prohodit MEGA DRIVE obrazovkou televize ven z okna (což je mimochodem velmi obtížný, ale značně uspokojivý úkon, při kterém dochází k maximálnímu poškození herního zařízení i tepelné izolace místnosti).

Ale prohrát bitvu neznamená prohrát válku, a tak se bojuje znova, pro změnu zase o jiné území. Pokud se po obrovské námaze a notné dávce štěstí podaří porazit nepřátelskou armádu, začíná další kolo - to samé znova od začátku...

Po pravdě řečeno, kdyby hra GENERAL CHAOS umožňovala pouze možnost hry pro jednoho hráče, zabírala by na tomto místě přibližně desetkrát menší plochu, na které bych rozebíral, jestli je hra uboze hloupá nebo hloupě ubohá. Naštěstí, je tady jedno naštěstí. Naštěstí totiž firma ELECTRONIC ARTS přišla na podzim roku 1993 s něčím zcela novým. Hra GENERAL CHAOS totiž není jen pro jednoho či, jak již jistě tušíte, pro dva hráče, ale díky speciálnímu adaptéru 4 WAY PLAY se této akce mohou zúčastnit až 4, slovy čtyři, nezávislí hráči. GENERAL CHAOS bohužel tento adaptér (který využijete mimo jiné i u her MADDEN NFL, BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, MUTANT LEAGUE HOCKEY, NHL HOCKEY a INTERNATIONAL SO-

CCER) neobsahuje, a tak budete muset (pokud ovšem máte dost peněz a kamarádů pro 4-hráčový mód) vynaložit ještě další peněz na tento originální adaptér. O tom, jestli se to vyplatí či ne, budete muset rozhodnout sami. Jisté je, že již při hře dvou hráčů se z naprostu MEGA-stupidní hry GENERAL CHAOS stane celkem hratelná akční hra pro pobavení. Nejsou tady ale žádné originální myšlenky, ovládání je neskutečně primitivní, mí-

ra ovlivnění bitvy závisí převážně na faktoru „kdo-padne-první-už-nebude-mít-čas-vystřelit“, i když jsou zde volby týmu a volba zbraní, situaci to příliš nevylepší. V každém případě si ve dvou užijete více legrace.

GENERAL CHAOS je bezpochyby jednou z nejprimitivnějších her, kterou jsem kdy viděl. Stupidní myšlenky, ubohé provedení, děj založený na pobíhání a střílení okolo sebe. Pro jednoho hráče je hra naprosto nesmyslná a hloupá. Díky možnosti hry dvou hráčů (nemluvě o 4 WAY PLAY) se ale z této ubohosti stává docela slušná zábava. Je rozhodně příjemnější nechat se rozstřílet svým kamarádem, než neosobním počítačem. Hru GENERAL CHAOS můžu doporučit milovníkům tvrdých chlapíků, které jen tak jeden granát nerozhází, milovníkům bezhlavého střílení a milovníkům ELECTRONIC ARTS, kteří chtějí mít každou hru od této firmy. Těm ostatním můžu snad jen doporučit, aby zbytečně nezvyšovali hladinu adrenalinu ve své krvi a hru GENERAL CHAOS si s klidným srdcem nechali ujit. JP

**Na světě je dost chaosu i bez**

**této naprosto úletové a podivné hry...**

# General Chaos



**score** 47%

Název hry: **General Chaos**

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Válčná

Styl: Střílečka

Na počítače: Mega Drive

Obtížnost: Středně obtížná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 40%

Grafika: 50%

Zvuk: 40%

BUDOUNOST JE

RŮŽOVÁ



**SYNDICATE™**

From Bullfrog Productions Ltd

exkluzivní dovozce

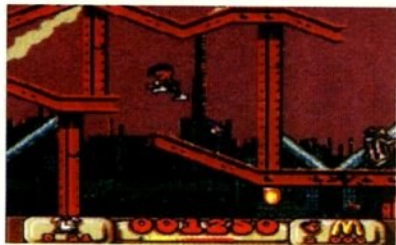
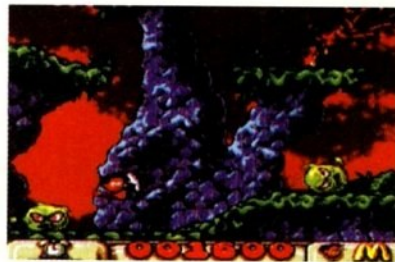


[www.oligames.sk](http://www.oligames.sk)



# MICK & MACK

**Licence jsou na všechno - na filmy, na knihy, na písničky i na léky. Firma Virgin je známa svými sondami do světů zatím neobydlených. Pro svoji novou hru na Mega Drive si pořídila licenci na maskoty firmy McDonalds.**



Je to trochu podivný nápad, ale budiž. Představte si, že sedíte u Donalda, cpete se hamburgery, chroustáte hranolky, jedním brčkem cucáte shake a druhým kolu a vtom se u vašeho objeví podivný klaun. Stručně shrne dosavadní snažení McDonalda v oblasti očišťování životního prostředí a teleportuje vás na nejvíce postižené místo. Objevíte se v zamořeném lese plném odpadků a radioaktivních mutantů s pistolkou v ruce. Je to, pravda, trochu nečekaná situace, která by leckoho mohla vyvést z míry. Já se objevit v jakémsi cizím lese, asi nejprve dojmám hamburger a když vize nepřejde zkusím se zastřelit pistolkou, abych zjistil, jak je sen reálný. Jak už název napovídá, Mick se v odpadkovém světě neocitne sám, ale se svým kamarádem Mackem, takže se sebevražedné sklony nedostaví. Naopak, obě děti se do situace rychle vžijí (jak řekl Jakeš: „Naše děti jsou odolné a tuhé“) a začnou vybíjet nečistoty hlava nehlava. Špína je různého druhu, od létajícího slizu po radioaktivní sněhuláky. Za všemi licencemi a povídkami o ekologii se však skrývá obyčejná, i když dobře zpracovaná, plošinkovka, která není ničím novým pod sluncem. Ba naopak, je to téma již tak ohrané, jako žádné jiné. Co je tedy na Donaldovském dobrodružství zajímavého a co ne? Zajímavá je jistě grafika, která spolu s animací patří mezi to nejlepší, co jsem na Mega Drivu viděl. Není sice tak jemná, jako na Super Nesu, ale stačí k navození atmosféry

**Objevíte se v zamořeném lese plném**

kresleného filmu. Přese všechny detaily a barvy však zůstává nepříjemný pocit, že tohle všechno jsme už viděli. Takovýhle plošinkových skákaček s tématickou grafikou jsem již proskákal doslova stovky. Některé jsou vyjímečné originálními nápady, avšak Mick and Mack mezi ně rozhodně nepatří. Stačí-li vám ke štěstí dobrá grafika a příjemný pocit ze hry, nemusíte této hře nic vyčítat. Hledáte-li však něco nového pod sluncem, tenhle cartridge rozhodně nekupujte. Animace je bez diskuse na vysoké úrovni, i ty nejmenší potvůrky se při lezení složitě vlní a třesou, je vidět, že animátor se nenudil. Zbraň Micka je maličko inkriminující, při střelbě to vypadá, jako by provozoval cosi nekalého...

**odpadků a radioaktivních mutantů s pistolkou v ruce.**

Hudba je tak akorát na úrovni, vnímáte, že něco zvučí, ale melodie vám v hlavě neutkví. Typická hudba nehudba balancující mezi apatií posluchače a volbou Sound Off. Zvuky jsou OK, klasické efekty různého říhání, skřehotu, mlácení a řinčení. V životě gamesníka jsou tyto zvuky tak časté, že si jich ani pořádně nevšimnete. Hratelnost je tak akorát, ale obtížnost je příliš nízká.

I když si můžete zvolit ze tří úrovní složitosti, je zbytečné procházet stejnými krajinami na úroveň nejtvrdší, když na úroveň lehkou je projdete hravě a uvidíte to samé. Opravdu mně již nenapadá, co k této hře dodat, všechny takovéhole plošinkovky se mi zdají jako dejavu, jsou si podobné jako vejce vejci. JP

**score** 71%

Název hry: **Mick and Mack**

Výrobce: Virgin

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Střílečka

Na počítače: Mega Drive

Obtížnost: Jednoduchá

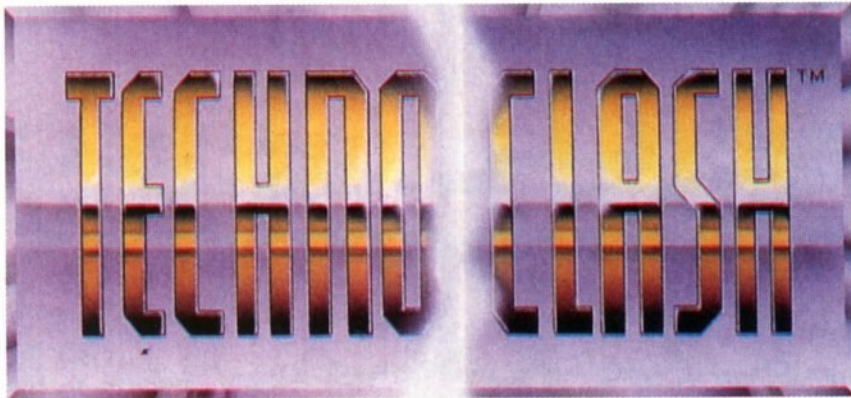
Hodnocení:

Originalita: 69%

Atmosféra: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 81%



### Příběh hry je povzbudivý:

do Vnitřní Říše pronikl skrz mezidimenzionální bránu démon - Engine Man

Pro názornost si ale představte, že takový Engine Man je docela obyčejný robot). Vnitřní říše je vzkvétající říši kouzel, magie a podobných kladných jevů provázející vyspělou civilizaci, zatímco Engine Man přišel z Vnějšího Království, z říše techniky a strojů. Je pouze otázkou času, kdy armády ocelových robotů zaplaví Vnitřní Říši leskem svým ocelových plátů, skřípěním ozubených kol a smradem špinavého oleje. Jeden z nejmocnějších kouzelníků - Abaris proto povolal prince Vnitřní Říše jménem Ronaan a vyslal ho na nebezpečný úkol. Spolu s ním a se dvěma společníky se musí vypravit se přímo do srdce království robotů Vnější říše a zničit jejich civilizaci dříve, než zaplaví celé království...

No taková normální 2D akční



střílečka - mlátička

Poetický příběh dává zajímavý podklad pro víceméně nezajímavou a průměrnou hru. Ta vypadá následovně. Na cestu po sedmi rozličných zónách techno-světa se vydává kouzelník Ronaan doprovázen jedním ze dvou možných osobních strážců. Krajinu sledujeme z ptačí perspektivy ve 3D provedení. Když už jsme u těch ptáků - Ronaan má na rameni také jednoho - je to sokol a jmenuje se Indar. S jeho pomocí je možné proletět celou úroveň (která nebývá nikterak rozsáhlá), prohlédnout rozmístění nepřátel, předmětů a dalších užitečných věcí. Ronaan má v každé úrovni svobodu pohybu (čili se může pohybovat do všech stran), může okolo sebe mydlit svou kouzelnou hůlkou a může

pochopitelně používat nejrůznější bojová kouzla. Vždyť TECHNOCLASH je zápas robotů s magií.

Nečekejme ale od kouzlení žádné velké zázraky. V podstatě je tady jedno základní slabé bojové kouzlo, osm rozvinutých bojových kouzel (blesky, časové bomby, firebally, tři firebally najednou, bojová kouzla ničící vše živé resp. vše robotické na obrazovce atd.) a pár nebojových (uzdravování, levitace, teleportace a nepřemožitelnost). Kouzla jsou sice hezká věc, ale co s nimi, když jsou všechny skoro stejné. Když srovnám systém kouzlení například s hrou CHAKAN, která je rovněž na MEGA DRIVE (tady bylo celkem dvanáct kouzel, ale jejich rozmanitost - ohnivě,

**A zase jedna taková, jakých je opravdu hodně. Jaká? No taková normální 2D akční chodička střílečka - mlátička, kterých už tady bylo a bohužel ještě bude jistě obrovské množství. Proč ale nařikat a kazit radost všem příznivcům a obdivovatelům těchto her. Tak znova. Hurá!!! Další báječná akční hra je na světě! Ale ne. TECHNOCLASH je opravdu jenom jedna z „těch“. Přesto se na ni ale nezaujatě podíváme - třeba se někomu z vás zalíbí...**



ledové meče, skákání, neviditelnost, zemětřesení...dávala hře mnohem lepší barvitost a pestrost), nezbyvá než zaplakat nad nedostatkem fantazie tvůrců hry.

Úkoly jednotlivých úrovní jsou rozmanité, ale v podstatě jsou všechny stejné - použitím klíčů otevřít či zavřít dveře, spustit výtah, najít vchod do laboratoří, deaktivovat silové pole...To všechno by se dalo shrnout o jediného - projdi všechno hala bala a najdeš všechno co potřebuješ. Žádné složité problémy, žádné hádanky, žádné obtížné nástrahy - nic. Jen hromady a hromady robotů střílejících řízené či neřízené střely, případně vypouštějící kaluže zeleného oleje či vykonávající jiné bohublé činnosti. Na konci a v průběhu jednotlivých úrovní se nachází hromady nejrůznějších bossů a subbossů (to znamená malých a velkých SUPERROBOTŮ), na které je potřeba obvykle vplývat obrovské zásoby kouzel.

Pokud jde o technické provedení, není na něm nic neobvyklého, co by zasloužilo vyzdvihování či hanění. Je to zkrátka jedna z takových (tak dost - red!)...no prostě: grafika je roztomilá, úroveň jako Casino, Smetiště, Poušť, Podzemní město a všechny ostatní vypadají přesně tak, jak by vypadat měly. V Casinu jsou zdobené fasády domů, dlážděné ulice, vysoké sloupy, na smetišti je hromada odpadků, vraků automobilů, starých pneumatik a dalšího svinstva, v poušti jsou kaktusy...Hudba a zvukové efekty, které hru provázejí jsou na můj vkus zcela dostačující a musím říci, že i celkem slušné.

Buď jak buď, TECHNOCLASH, tedy „strhující soubor magie s technikou“ není ničím jiným, než obyčejnou střílečkou, kterých už tady bylo víc než dost. Nechci se dotknout majitelů MEGA DRIVE ani firmy ELECTRONIC ARTS, ale myslím si, že oba (tedy MEGA DRIVE i EA) mají na víc, než na naprosto řadově průměrnou ubohost typu TECHNOCLASH. Ostatně, EA svoje schopnosti na herním trhu prokázali i jinými výtvoři (JUNGLE STRIKE) a MEGA DRIVE se už o sebe taky nějak postará. TECHNOCLASH ale k pozdvižení úrovně her na tomto stroji nepřispěje. Alespoň u mne ne!

Levi

**score** 40%

Název hry: **Technoclash**

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Fantasy

Styl: Střílečka

Na počítače: Mega Drive

Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

Originalita: 20%

Atmosféra: 40%

Grafika: 50%

Zvuk: 50%





**Vážení čtenáři, vážené čtenářky, milí ježci. Dnes vám přinášíme několik zajímavých tipů a figlů, které by vám mohly pomoci na vaší cestě s domácími videoautomaty firmy SEGA. Doufáme, že vám některé z těchto figlů a a kódů přijdou vhod, a že vás povzbudí v dalším hraní. Tak do toho:**

### SONIC THE HEDGEHOG

Tenhle tip zná snad každý majitel MEGA DRIVE, ale přesto jej uvedeme jako začátek naší rubriky, jen pro vaše potěšení:

Na úvodní obrazovce s ježkem stiskněte směrový ovladač postupně NAHORU, DOLŮ, DOLEVA a DOPRAVA - ozve se signál. Držte tlačítko „A“ a zároveň stiskněte START - volba úrovně vás nemine.

### JUNGLE STRIKE

Snad vám tyto kódy pomohou v boji proti šílenému Kilbabovi a jeho drogovému kolegovi.

CAMPAIGN 1; WASHINGTON D.C.:

CAMPAIGN 2; SUB HUNT: RLH3WTNSF3L

CAMPAIGN 3; TRAINING GROUND:

9V6ZR9WNMCZ

CAMPAIGN 4; NIGHT STRIKE: XTMJK39W4H6

CAMPAIGN 5; PULOSO CITY: VNPYXSHGK9Z

CAMPAIGN 6; SNOW FORTRESS:

WSD3R9W7HZF

CAMPAIGN 7; RIVER RAID: THPKNL6MHZY

CAMPAIGN 8; MOUNTAINS: 7GYKBRVWT4X

CAMPAIGN 9; RETURN HOME: N4SHK3XVWLR

### JURASSIC PARK

Potěšte se v honičce s Dr. Grantem nebo s Raptorem. Ale mimochodem, ta hra není jak dobrá, jak bychom mohli očekávat...

Dr. Grant:	Raptor:
LEVEL 2: 29D3301V	LEVEL 2: I21G0016
LEVEL 3: 4UFFG09P	LEVEL 3: K21G0018
LEVEL 4: 6TJVG218	LEVEL 4: M21G001A
LEVEL 5: 8VVM2DA	LEVEL 5: O21G001C
LEVEL 6: AURV94DS	
LEVEL 7: CUNFS4DT	

### ECCO THE DOLPHIN

Kódy do jednotlivých úrovní? Žádný problém!

1. The Undercaves WEFIDNMP
2. The Vents BHEBLFBE
3. The Lagoon ERYELFBO
4. Ridge Water DQXDVREJ
5. Open Ocean JJDPVREA
6. Ice Zone PVGEYREN
7. Hard Water XAOAYREE
8. Cold Water UQYVXREV
9. Island Zone UYJZUREP
10. Deep Water ZYYGVREP
11. Marble Sea RMXKXREC
12. The Library VGSOXREZ
13. Deep City TUIHXREU
14. City of Forever IROXREX
15. Jurassic Beach FXMTAPEA
16. Pteranodon Pond JFXAPEB

17. Origin Beach PVABBPEF
18. Trilobite Circle GGUEBPEE
19. Dark Water BSOIBPEJ
20. Deep Water UARSQUEL
21. City of Forever POZHGLR
22. Eccos Home
23. The Tube VDHGKMLS
24. The Machine CSOCKMLR
25. End Boss

### LHX ATTACK CHOPPER

THE LIBYAN CAMPAIGN:

1. CQAAAF
2. CQAAIEA
3. CQAAQHA
4. CQAEYGC
5. CQAEAVA
6. CQAEIUA
7. CQIEQTA
8. CSIEYSE
9. CSIEBBC
10. CSIERDC
11. CSIERDC

# tipy a triky

THE EUROPEAN CAMPAIGN

1. CQYEIYA
2. CQYEQ6A
3. CQYFY4A
4. CQYEBJG
5. CQYEJIG
6. CQYERLG
7. CSYEZKC
8. CSYEBZA
9. CSYEJYA
10. CSYERGA

THE VIETNAMESE CAMPAIGN

1. CSIEZCC
2. CSIEBRA
3. CSIEJQA
4. CSIERTA
5. CSIEZSA
6. CSIEAJG
7. CSIEIIG
8. CSIEQLG
9. CQYFYKC
10. CQYEAZA

### FLASHBACK

Snad někomu z vás pomohou tyto kódy pro obtížnost Easy:

- LEVEL 1: PIKEL  
LEVEL 2: BETSY  
LEVEL 3: PANCHO  
LEVEL 4: STUDIO  
LEVEL 5: TOHO  
LEVEL 6: AKANE  
LEVEL 7: INCBIN  
LEVEL 8: CYGNUS

### JAMES POND: ROBOCOD

Na titulní obrazovce držte „A“, „B“ a „C“, dolů a doleva. Po stisknutí startu si už jen zvolte úroveň...

Tak tolik pro dnešek k našim figlům a kódům. Snad vám některé z nich zvedly náladu nebo alespoň pomohly k dohrání nějaké zapeklité hry. V příštím čísle se podíváme na úplně jiné tipy, pravděpodobně na úplně jiné hry.





# Star Fox

Málokdo ví, že hra STAR FOX existuje ve dvou verzích. Ta jedna se jmenuje STAR FOX a druhá STAR WING. Obě dvě verze jsou stejné a liší se jen v zemích, ve kterých jsou distribuovány. Tento zdánlivě nesmyslný fakt uvádím proto, abych dokázal svůj smysl pro humor kombinovaný se znalostí angličtiny - STAR WING lze totiž přecíst jako [stár ving], což

může nezasvěcenému znít jako STARVING - hladovění. Tato slovní hříčka není na tomto místě tak úplně bezúčelná, protože mezi příznivci SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM byl hlad po hře STAR FOX obrovský. Jistě bude zajímavé povědět si něco o tom, proč jedna hra vyvolala takovou vlnu žádostivosti a chtivosti.

**Když majitel „většího“ počítače jako AMIGA. ST či PC usedne před svůj monitor, vloží do drivu disketu (případně navolí odpovídající direktorář a spustí odpovídající \*.exe), počká, až se po chvílce objeví titulky a úvodní volby, nastane chvílka napětí.**

**P**o uplynutí této chvílky je člověk/hráč buďto nepřijemně překvapen anebo výská nadšením. Určitá část těchto jedinců (rozuměj počítačem pohlčených hráčů, kteří se dokážou kriticky postavit i k sebelepší hře) se znechuceně odvrátí potom, co se na monitoru začnou pohybovat vektorově zpracované trojrozměrné objekty, které nutí hráče vsednout do nabízeného vrtulníku/ automobilu/ letadla/ rakety a ve vektorové grafice střílet vektorové střely po vektorových nepřítelích. Ovrácení od obrazovky je ale přesně to, co neudělá ani jeden z majitelů SNES, když uvidí naprosto plynule se pohybující hromady vektorových objektů, jejichž pohyb zajišťuje právě SNES. Firma NINTENDO již před notně dlouhou dobou pustila do oběhu informaci o novém, revolučním prvku, který bude montován přímo do zásuv-

ných herních modulů a nebude tedy nutit majitele SNES k dokupování žádného dalšího vybavení. Tento zázračný prvek má název FX-CHIP a jeho schopnosti jsou skutečně omračující. SUPER FX CUSTOM GRAPHICS CHIP byl vytvořen týmem Argonaut Software ve Velké Británii. Je schopen zpracovat animace až 100 polygonů na jediné obrazovce, dokáže i takové drobnosti jako regulování velikosti a rotace spritů (to jsou ta-

## ZÁZRAČNÝ PRVEK MÁ NÁZEV FX-CHIP

kové ty malé pohybující se objekty), stínování objektů, rotace bitmapových struktur, to vše pochopitelně v reálném čase...

Nesmíme ale zapomenout na hru STAR FOX samotnou. Ostatně, můžeme si být jisti, že o FX-CHIPu toho ještě uslyšíme tolik, že nás bude bolet hlava.

Nechme ale zatím stranou všechny budoucí projekty využívající tento prvek, které se na nás v budoucnu přičítají a podívejme se na vlastní ideu a provedení hry Star fox





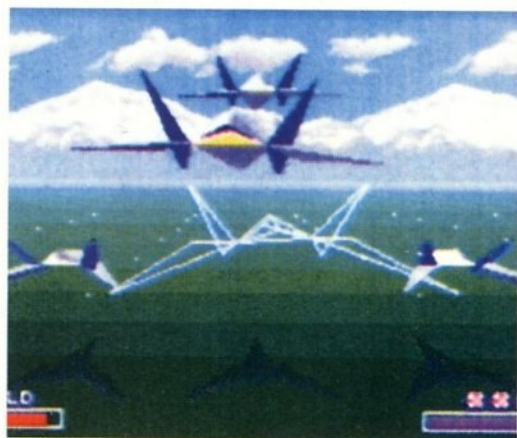
**Císař Andross je ošklivý a zlý. Skupina rebelů, která je sdružena do organizace jménem Silver Force je sympatická a přátelská. Tvoří ji čtyři ostřílená zvířátka - žabák Slippy Toad, zajíček Peppy Hare, sokol Falco Lombardi a konečně maskot hry a hlavní hrina - lišák Fox McCloud.**

**S**polečně se vydávají na cestu po galaktickém systému Lylat, aby dostihli zlého císaře a provedli mu něco velmi ošklivého. Hru sledujeme z pohledu Foxe McClouda a jeho raketky. Na cestu se však vydává celá skupina, která si vzájemně pomáhá a doplňuje se, nicméně ostatní členové nejsou nijak ovladatelní. Tolik k vůdčí linii hry. Poznamenejme, že systém Lylat je rozdělen do třech větví podle obtížnosti. V každé z těchto větví nalezneme pochopitelně jiné prostředí a jiné nepřátele.

Teď si ale řekněme něco o vlastním průběhu hry, když předtím přiznáme, že nápad není zrovna nejoriginálnější. I celá hra je vlastně odrůdou obyčejné 2D střílečky, jenže v 3D provedení, které sledujeme z kokpitu. Představme si takovou klasickou kosmickou

střílečku jako třeba XENON II, ve které se pohybujeme jedním směrem a posíláme všechno co se hýbe k čertu. A do této atmosféry se nyní vžijeme očima pilota takovéto raketky. Celá hra je zpracována sice v jednoduché, nicméně neuvěřitelně rychlé a propracované 3D vektorové grafice. Občas se tady pohybuje tolik objektů takovou rychlostí, že člověk prostě nestihá ani kulit oči. Foxovu raketku sledujeme zezadu a musíme ji provést přes hromadu zapeklitých úrovní plných sloupů, mostů, můstků, bran a branek a nejrůznějšího dalšího harampádí až k tuhému bossovi na konci každé úrovně. V některých částech ale již neovládáme raketku z vnějšího pohledu, ale usedneme přímo dovnitř kabiny, abychom se „promleli“ skrz rotující a valící se vesmírné objekty - krááááááá.

**STAR FOX je naprosto revoluční a převratnou hrou v historii přístroje SNES a domácích videoautomatů vůbec. Jsme zvědaví, jak se na tento výtvar budou dívat kupříkladu majitelé MEGA DRIVE, či jak budou smutní ti majitelé SNES, kteří si STAR FOX nebudou moci dovolit. Přijít o STAR FOX totiž znamená propásnout novou generaci her na konsolích. ICE**



score	53%
Název hry:	<b>Starfox</b>
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Na počítače:	SuperNes
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	60%
Grafika:	60%
Zvuk:	50%



# TINY TOON

**Kreslené grotesky se dožily již spousty zpracování od trochu pomatených Space Ace až po Inspektora Gadgeta. Tiny Toon je správným příkladem, jak taková lepší computerová groteska má vypadat.**

**Toon je bláznivý zajíc ovládající různé bojové kopy, běhání po zdech, superskoky a tak dále. Ve stylu králíka Rogera si žije svůj živůtek v kresleném světě, který se hemží problémy a radostmi pohádkových postaviček. I Toon má své problémy a protože vás hra usadí do jeho kůže, musíte jeho trable převzít vy. Časem zjistíte, kolik povinností může mít obyčejný zajíc-student.**

**Z**ajíce souží zlé děti, zlé myši, zlý žrout Dizzy, zlí psi a spousta dalších zlých charakterů, kterým je lépe se raději vyhnout. Hra je rozdělena do několika tématických úrovní např. divoký západ, škola, apod. Každá úroveň má ten pravý nádech příslušného prostředí, vrcholem je skvělé zpracování divokého západu, které mi opravdu připomíná kraslený film. Postavičku zajíce musíte provádět dřevěnou kovbojskou vesnicí, ohradou plnou koní až do šerifova domu, kde na půdě padouch právě dokončuje vyloupení trezoru. Než se nadějete, lupič vyskočí z okna na jedoucí vlak a vy, jak už tomu ve filmu bývá, skočíte hrdinsky za ním. Malé zaváhání však stačilo na, abyste přistáli až na samém konci vlaku. Musíte se tedy probít až k lokomotivě, přičemž kromě „obvyklých“ překážek typu rozrušení kovbojové či létající sítě musíte počítat také s tunely, padajícími mosty, odpojovacími se vagóny a hořící lokomotivou. Mě tahle akce opravdu vtáhla, takže jsem strávil několik hodin hopsáním po vlaku. Nebylo nic lehkého, to vám povím, ale dalo se to zvládnout. Pokud budete z některých úrovní opravdu zoufalí, můžete si zvolit jednu ze tří obtížností, přičemž v obtížnosti dětské (nejnižší) chybí některé závěrečné souboje, je možno získat více životů, čímž se život zajíce stává jednodušším. Animace velkých postaviček a detailní grafika ukazují, jak má vypadat profesionálně odvedená práce, kdy se myslelo na všechno a vychytávaly se mouchy. U těchto her nebýváme zvyklí vidět tolik různých pohybů obrazovky ve všech směrech, jízdy na různých dopravních prostředcích se občas zrychlují nebo zpomalují, občas se prostředí dokonce otáčí. Hra ze po okraj naditá originálními nápady jako skákáním přes švihadlo, podlézáním koní, krmením oblud, apod.

To hlavní a nejlepší jsem si však nechal až na konec. Je to hudba a zvukové efekty, co si z Tiny Toona cením nejvíce. Každý pohyb, úder a jakákoliv činnost vůbec je doprovázena reálnými zvuky. V celé hře není jediné hluché místo, kde by něco prostě „zvučelo“, jako tomu bývá u ostatních her. Hudba a zvuky k prostředí tohoto programu neodmyslitelně patří, celá hra jimi žije a je tak mnohem zábavnější, než šedivý průměr. Je vidět, že okázalé reklamy na Super Nes, které jsou občas k vidění na MTV nelžou, když mluví o dokonalých programech blížících se filmu. Jestli by něco mělo být příkladem skvělého zpracování, je to právě Tiny Toon, kterého by si leckterý laik mohl splést s konzolí (=hrací automat).

Jak vidíte, zajíc Toon a jeho dobrodružství se nám moc líbilo. Když už se člověk rozhodne vyčlenit drahoucena dva tisíce na SNES cartridge, měl by alespoň dostat hru, která opravdu stojí za to. Hra, o které právě čtete, je jedna z těch lepších a stojí za to si ji koupit. Score je tu právě od toho, aby vás varovalo před všudypřítomným brakem a popohnalo ke koupi povedených programů. Tohle je jeden z těch, na kterých šetřit nemusíte.

ANDREW

**score 80%**

Název hry: **Tiny Toon**

Výrobce: Konami

Typ hry: Akční kreslená

Na počítače: SuperNes

Obtížnost: Středně obtížná

Hodnocení:

Originalita: 81%

Prostředí: 89%

Grafika: 87%

Hudba: 91%



# Cybernator

**Nic víc a nic miň. Pustá řežba a bezhlavé ničení. Občas se vaše okolí změní v úplnou válečnou extázu, kde přes samé exploze a nepřátele nechápete, co se zrovna odehrává. Občas se z takového oparu dění proberete nad nápisem Game Over, což je pochopitelně pozdě.**

**A**kce je tak trochu mixem mezi Walkerem a Turricanem II. Z Walkera zbývá slepá touha ničit ubohé nepřátele, kteří se musí shlukovat do celých rojů, aby vám zabránili v postupu, tzv. Simulace násilí. Z Turricana přebírá Cybernator dobrý pocit „Být v kůži robota“, starat se o jeho brnění, vylepšovat zbraně a v neposlední řadě ničit vše, co se hýbe. Hra jako stvořená pro destruktivní typy, kteří tráví volný čas potutelným rozbíjením hrnků ve spíži a pak se zadostiučiněním poslouchají tatínka řvát: „Kdo pořád rozbíjí ty hrnky ve špajzu, sakra!.. Typy mírně si neužijí nic, větším potěšením jim bude pomáhat mamince v kuchyni.

I když jsem mamince k kuchyni nepomáhal již několik let (od té doby, co jsem rozbil sedmnáct hrnků najednou), měl bych k této tématice jinak neposkrvněné střílečce pár faktických výhrad. Ne, že bych byl alergický na japonce, ale v poslední době se začínají množit případy her, které se se mnou snaží komunikovat japonskými hieroglyfy. Některé z nich to dělají obzvláště pobuřujícím způsobem, který pracovně nazývám „překvapivou změnou jazyka.. Jsou to případy, kdy se v průběhu hry dostanete na rozcestí a na obrazovce se objeví pokyn pro další postup: „Well done, NOW get ready for %\$%@\$#@#...ble, ble,, zbytek je v japonštině. Asi je to výsměch všem nešikmookým, kteří mají příliš málo znaků, aby mohli tak důležitou nformaci pochopit. Cybernator tuto formu laškování rozvádí do nových dimenzí, kdy se vám tyto nestydaté hlášky objevují na obrazovce poměrně často přímo v průběhu hry. Druhým broučkem, nebo spíše broučkem, je skutečnost, že máte na celou hru pouze jeden (!) život a tři Continue, což je v podstatě výsměch vzhledem k obtížnosti hry. Jak jsem již dříve naznačil, občas se dostanete do situací, kdy opravdu nechápete, co se děje. V těchto pří-

padech není nic složitého prostě ztratit kontrolu a „pouze, jednou zemřít. V Cybernatorovi to však zároveň znamená konec hry, což není fér. Tento brouček činí hru bezmála nedohrately, což je na druhou stranu záruka, že vám hra vydrží na několik měsíců pařby.

Grafika je docela slušně postkatastrofická, jejíž období jsme snad viděli již všude kromě večerníčků a Studia kamarád zvaného mezi mými kamarády po domáčku Deadfriend Studio. Je mimochodem škoda, že naše filmová studia nevyvíjí takovéto DEAD Scifi aktivity, jelikož v Japonsku je jejich produkce poměrně vysoká a filmy jako Akira jsou perličkou Scifi vidotěk.

Ale zpět k věci. Hudba není v podstatě hudba, ale částečně ladící kakofonie válečné mely. Není rozdílu mezi zvukovým záznamem z bitvy o Leningrad a hudbou akční hry z přelomu tisíciletí. Hratelnost balancuje na ostří nože. Chvilí jdete přímo, ale na jedinou špatně našlápnete, proříznete si nohu a čekáte, jak dlouho se udržíte na kosti. Potom uslyšíte pekelné hřmění a zjistíte, že neexistujete. Jednoduše řečeno standard mezi řežbami. Je dobré občas zapnout pauzu, utřít pot, vycvakat zuby a pokračovat. Sečteno podtrženo: dobrá akční věc, běžte si ji koupit.

ANDREW

**score** 77%

Název hry: **Cybernator**

Výrobce: Konami

Typ hry: Scifi střílečka

Na počítače: SuperNes

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 72%

Prostředí: 81%

Grafika: 79%

Hudba: 77%

**Dobrých stříleček je na SuperNesu spousta a Cybernator je další kapkou do oceánu. V roli těžce vyzbrojeného robota se vláčíte po zdemolovaném světě a věci, které zůstaly zázarakem celé rozbíjíte na prach. Terminátorů vašeho ražení je v tomto světě více, takže dochází k teritoriálním konfliktům všeho druhu. Cesta hrou vede právě těmi nejzuřivějšími oblastmi, kde hřmí výbuchy, třeskot a jaderné exploze. Opravdu nic pro lidi, avšak vy nemáte s člověkem nic společného, vám tato válečná symfonie zní jako rajska odpočinková hudba. Vaše zbraně nezůstávají pozadu, občas se s účastí zaměří na cíl a pošlou nepřítele do ohnivého pekla.**

tipy

a triky

**Protože je toto číslo prvním číslem nového časopisu, musí tedy být i něco nového a zajímavého. Doufáme, že tím něčím zajímavým bude i pár figlů, tipů a triků pro automaty Nintendo. tyto figle nejsou jen na hry nejnovější, ale jsou průřezem po Nintendo hrách, tentokrát konkrétně po hrách pro SNES. Určitě zjistíte, že jsou docela užitečné...**

### WAYNE'S WORLD

Volba úrovně se aktivuje zhruba takto:

Na obrazovce s logem stisknete najednou X, Y, B, R, L, dolů a potom stisknete ovladač ve směru nahoru.

### ALIEN 3

Omrzela vás zubatá smrt v počátečních úrovních?

Zkuste naše kódy:

LEVEL 2: QUESTION

LEVEL 3: MASTERED

LEVEL 4: MOTORWAY

LEVEL 5: CABINETS

LEVEL 6: SQUIRREL

KONEC: OVERGAME

### ADDAMS FAMILY

Vyzkoušejte heslo BLRRR a jistě si užijete spoustu legrace se spoustou životů.

### SUPER MARIO KART

Jestli chcete jezdit s opravdu malým Mariem, tak na obrazovce voleb stisknete Y, potom A a spustíte hru.

Pro speciální trať stisknete L, R, L, R, L, L, R, R a nakonec volbu spečtíte tlačítkem A.

### KRUSTYS SUPER FUN HOUSE

Kódy do všech úrovní pro anglickou verzi hry znějí:

LEVEL 2: SKINNER

LEVEL 3: SCRATCHY

LEVEL 4: BARTDUDE

LEVEL 5: BOUVIER

### PILOTWINGS

Tato vynikající hra si určitě zaslouží pár kódů pro vaše obveselení:

LEVEL 2: 985205

LEVEL 3: 394391

LEVEL 4: 520771

SECRET COMMAND 1: 108048

LEVEL 5: 400718

LEVEL 6: 773224

LEVEL 7: 165411

LEVEL 8: 760357

SECRET COMMAND 2: 882943

### PUSHOVER

Problémy s dominem? Snadná pomoc.

Projděte si s námi všechny úrovně této vynikající hry:

1. 00512                      6. 02560                      11. 07168

2. 01536                      7. 02048                      12. 05122

3. 01024                      8. 06144                      13. 05634

4. 03072                      9. 06656                      14. 04610

5. 03584                      10. 07680                      15. 04098

16. 12290	44. 29726	72. 22655
17. 12802	45. 30238	73. 23167
18. 13826	46. 29214	74. 24191
19. 13314	47. 28702	75. 23679
20. 15362	48. 20510	76. 21631
21. 15878	49. 21022	77. 22143
22. 14854	50. 22046	78. 21247
23. 14342	51. 21534	79. 20735
24. 10246	52. 23582	80. 28927
25. 10758	53. 24094	81. 29439
26. 11782	54. 23070	82. 30463
27. 11270	55. 22558	83. 29951
28. 09222	56. 18494	84. 31999
29. 09734	57. 19006	85. 32511
30. 08718	58. 20030	86. 31487
31. 08206	59. 19518	87. 30975
32. 24590	60. 17470	88. 26879
33. 25102	61. 17982	89. 27647
34. 26126	62. 16958	90. 28671
35. 25614	63. 16510	91. 28159
36. 27662	64. 16511	92. 26111
37. 28174	65. 17023	93. 26623
38. 27150	66. 18047	94. 25599
39. 26638	67. 17535	95. 25087
40. 30734	68. 19583	96. 08703
41. 31246	69. 20095	97. 09215
42. 32270	70. 19071	98. 09727
43. 31758	71. 18559	100. 44543

### JAMES BOND JUNIOR

LEVEL 3: 0007

LEVEL 4: 3675

LEVEL 5: 9025

LEVEL 6: 1813

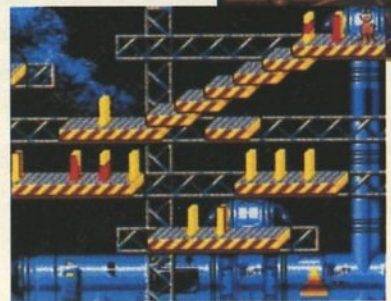
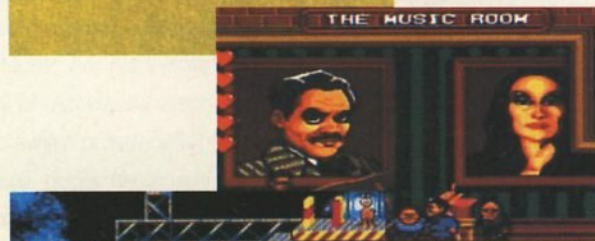
LEVEL 7: 3353

### ROBOCOP 3

Kdykoliv ve hře stisknete START a potom třikrát za sebou tlačítko SELECT pro doplnění energie.

Tak a první tipy a triky pro Nintendo máme za sebou.

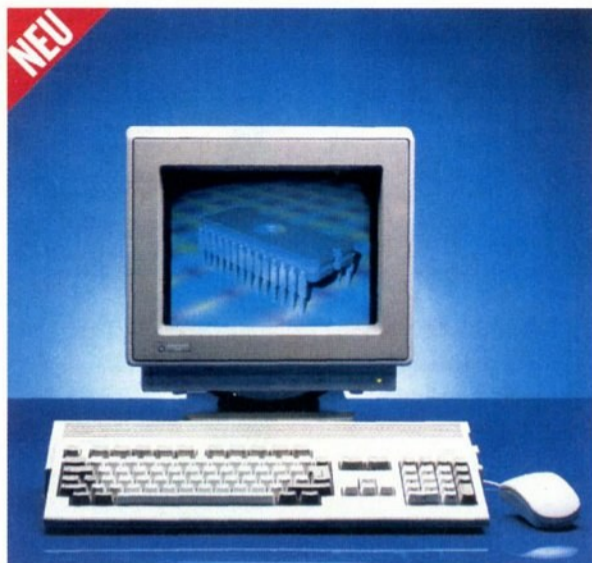
Vidíte - ani to nebolelo a možná to bylo i k něčemu dobré. Tak zase někdy příště.



# AMIGY

## NOVÉ GENERACE

**Minulý rok** v léte byla na trh uvedena první Amiga nové generace - Amiga 4000. Na podzim téhož roku následovala Amiga 1200. Letos v létě byla představena první Amiga-konzola - Amiga CD-32. Všechny tyto počítače mají společnou vnitřní architekturu - jsou vybaveny sadou nových zákaznických obvodů nesoucích označení AGA (Advanced Graphics Adapter, dříve označovaných také AA). Tyto čipy se starají kromě grafiky (jak název napovídá) také o hudbu, komunikaci počítače s okolním světem a vůbec o spoustu jiných, více či méně užitečných věcí. O grafiku se ale starají nejvíce, umožňují totiž současně zobrazit až 262144 barev, paletu tvoří více než 16 milionů barev (odborníci zajisté pochopí, že jde o 24-bitovou grafiku). Pro zajímavost, při klasickém rozlišení 320 x 256 bodů, ve kterém pracuje většina her, se vám všechny barvy nevejdou na obrazovku. Zvukové obvody byly zatím ponechány beze změn - 4 osmibitové kanály, stereo (2x2). Dlouho očekávaný 16-ti bitový zvuk (stejná kvalita jako u CD přehrávačů) se nekoná, ale když si připojíte Amigu ke kvalitnímu HI-FI přístroji s pořádnými reproduktory, budete se někdy až divit, že to, co slyšíte, vychází z počítače. Amiga CD-32 má zvuk ještě propracovanější, o tom však dále. Srdcem všech tří počítačů jsou výkonné 32-bitové mikroprocesory firmy Motorola, které jsou například také použity v počítačích Atari, Apple, nebo NeXT. Amiga 4000 je napohled k nerozeznání od uniformního PC, což je dost slabé například při porovnání s designem Amigy 3000. Amiga 1200 je ve skříni shodné s Amigou 600, jen přibyl numerický blok klávesnice, který byl u A600 při pokusu o co nejmenší počítač netakticky odstraněn. Vzhled Amigy CD-32 se dá vzdáleně přirovnat k Seze, nebo Nintendo, jako joystick slouží zahnutá věc s mnoha knoflíky, kterou najdete u většiny konzol.



**AMIGA 4000** Pro hraní počítačových her naprosto ideální stroj. Nevýhodou je v tomto případě vyšší cena - okolo 4000 DM, která posouvá počítač do oblasti profesionálního využití. Jeho vysokou rychlost, zaviněnou mikroprocesorem MC68040 (nejnovější, nejrychlejší a nejdražší ze své řady), oceníte hlavně v Audio/Video studiích a při tvorbě profesionální prezentační grafiky. Toto již oceňují v mnoha menších televizních společnostech, například v ČT. Pouze pro hraní počítačových her doporučuji jen lidem, kteří nevědí co s penězi, pokud je mají.

**AMIGA 1200** Ve své cenové kategorii - kolem 850 DM, to je perfektní počítač pro domácí a poloprofesionální použití. Domácím použitím (Home computer) se obvykle myslí řada bližší ne-specifikovaných činností, které by měly sloužit chodu domác-

nosti. Většinou však neslouží, protože pro tyto potřeby není vyvinutý odpovídající software. Pro vytváření grafiky či hudby, zpracování textu s jednodušší grafickou úpravou, pro hraní počítačových her, nebo pro lidi, kteří prostě chtějí vlastnit počítač bez konkrétního zaměření je Amiga 1200 to pravé. Spustíte většinu her, vytvořených pro předchozí modely, Amigu 500, 1000... atd., ty však plně nevyužívají grafiku nových čipů. Mnoho nových her se již vyrábí i ve verzích pro Amigu s AGA grafikou a do budoucna se dá předpokládat plný přechod na tento standart. Také snad všechny kvalitní grafické programy jsou již přepracovány pro novou grafiku, včetně DPaint IV, ADProfessional, Image FX, Scala atd.

**AMIGA CD-32** Dosud nejnovější produkt firmy Commodore-Amiga. Jedná se o speciální počítač pro hraní počítačových her - konzolu. Místo disket se používají kompaktní disky, které se vkládají do vrchní části přístroje. CD-32 funguje také jako klasický přehrávač hudebních CD disků. V nedaleké budoucnosti jej budete moci doplnit klávesnicí a disketovou jednotkou na plnohodnotný počítač na úrovni Amigy 1200, nebo kartou MPEG, která umožní kvalitní přehrávání filmů zaznamenaných na CD disky. Konzola by měla být kompatibilní s CDTV, na které již byla vydána řada titulů, hlavně her, ale také encyklopedií, kuchařek, kolekcí obrázků atd. Speciálně pro CD-32 bylo zatím vytvořeno několik desítek produktů. Jestli se konzola uchytí na trhu, můžeme počítat s výraznou podporou mnoha známých softwarových firem. Hraní her na tomto stroji by mělo být to pravé i pro velice náročné hráče, spousta super-grafiky a zvuků nebo hudba přehrávaná přímo z CD, by měly navodit tu správnou atmosféru.

### TECHNICKÉ PARAMETRY:

#### AMIGA 4000/040:

- mikroprocesor MC68040 25 MHz
- RAM 2 MB chip, 2 MB fast
- ROM 512 KB, Amiga OS 3.x
- AGA grafika -hard disk
- disketová jednotka 3.5", HD (+místo pro další 3.5" a 5.25")
- samostatná klávesnice, myš

#### AMIGA 4000/030:

- mikroprocesor MC68EC030
- volitelně matematický koprocessor
- jinak jako A4000/040

#### AMIGA 1200:

- mikroprocesor MC68EC020 14 MHz
- RAM 2 MB chip -ROM 512 KB, Amiga OS 3.x
- AGA grafika
- volitelně hard disk
- disketová jednotka 3.5" DD
- slot na karty PCMCIA
- zabudovaná klávesnice, myš

#### AMIGA CD-32:

- mikroprocesor MC68EC020 14 MHz
- RAM 2 MB chip
- ROM 1MB, Amiga OS 3.1
- AGA grafika
- mechanika CD-ROM 300 KB/s
- ovladač (některé parametry závisí na příslušné konfiguraci)

### SLOVNÍČEK:

Bit- Základní jednotka informace.

Všeobecně platí - čím má cokoliv více bitů, tím se jedná o výkonější, rychlejší a dražší věc.

Konzola- Označení pro speciální počítače vytvořené obvykle pro hraní počítačových her. Díky svému úzkému zaměření jsou většinou levnější než klasické počítače.

MPEG- Kompresce a dekomprese animací. Používá se pro „zahuštění animací“. Pomocí této metody se dá na CD disk zaznamenat o mnoho více dat.

Software- Programy. A to většinou natolik pracné a složité na výrobu, že je slušností za ně platit (až na tzv. Public Domain nebo Freeware) a ne si je kopírovat zadarmo od svých přátel, případně za směšné částky od pochybných dealerů.

Do softwaru patří i hry.

MadMax



# FRANTIŠEK FUKA

je v podstatě pacifista a na této fotografii ze sebe dělá pitomce jen proto, aby si jeho knihu

# HRY PRO PC

vydanou firmou **CYBEX®**,  
koupilo co nejvíce lidí.



CYBEX s.r.o., Trávníky 73, Brno; tel/fax: (05) 58 28 91  
Pošta: P.O.Box 166, 601 00 Brno

# Parodius

## Další vesmírná střílečka.

Kolik jsme již viděli těch úplně klasických, Penetratorem na ZX odstartovaných, vesmírných stříleček, kdy raketka letí doprava a střílí na hojně nepřátele. Ani sto, ani dvě stě, ale rovnou dobrých pět set jsem již viděl a pařil na automatech, na ZX, na C64, na Amize, na PCčku, na Gameboyi, na Game gearu a teď už i na Super Nesu. Přitom volání po originalitě bylo vyslyšeno jen v několika málo případech, jako byly R-type, X-out nebo Project X. Ty ostatní, až na některé chabé výjimky byly jen kopie onoho pohybu vpřed mezi stovkami nepřátel a světe nediv se, Parodius mezi ně pochopitelně patří. OK, o čem Parodius vlastně je?

Je o tom, jak malá raketka letí stále doprava podivnými světy, jejichž zpracování by mělo být nosníkem originality celého projektu. Létáte totiž ve světech zvláštních, kde jsou běžající stromy tím nejmenším překvapením. Celá šaráda nádherné grafiky, neznatelné bojové hudby a řinčivých zvuků je však pouze variací na staré téma. Je to jako Smetanova Vltava přehraná tím nejlepším zvukovým zařízením se stroboskopy, barevnými equalizéry, HX-PRO a veškerou parádou, kdy nakonec zjistíte, že poslocháte tu stejnou Vltavu, tu stejnou melodii a stejný rytmus. Pochopitelně, o něčem střílečky být musí. Řeknete, ve Score jsou střílečky haněny pro to, že jsou si podobné jako Mečiar s totalitou, ale tak to není. Každé nové, nebo extrémě propracované akce jsou vítány, ale Parodius se ani do první, ani do druhé šťastné kategorie, bohužel, nezařadil.

Proč mu tedy dáváme 63 procent a ne třeba 30? Protože chybějící nápady postihují pouze originalitu, kterou v poslední době postrádá více her a která se stala metlou zaběhnutých kategorií. Nebudeme popírat, že grafika není špatná a hudba také nepatří do kakofonických zoufalství typu Manic Miner II. Parodius totiž používá ten nejběžnější systém kosmické střílečky se vším všudy. Typický příklad je zde slabé slovo, protože takle hra se od prvních osmibitových stříleček typu Zybox od firmy Hewson opravdu liší pouze grafikou a hudbou. To ostatní, včetně hrátelnosti, atmosféry, nepřátelských jednotek, typů zbraní zůstává naprosto stejné. Jmeno-



viě druhy zbraní jsou zvláště nenápadité. I když si na začátku hry můžete vybrat ze čtyř druhů lodí, boj vyjde nastejno, nic nového nevidíte. Z neznámých důvodů si můžete zvolit z deseti úrovní obtížnosti, přičemž Parodius by podle mne neměl obsahovat více než dvě úrovně - lehkou a těžkou. Všechno ostatní je nesmysl, nikdo nebude hru hrát desetkrát jen proto, aby na konci třetí

zóny potkal místo třech hybridů hybridy čtyř. Do tabulky hodnocení jsem zvolil dětsky snadnou obtížnost z toho důvodu, že si můžete zvolit nejnižší obtížnost a celou hru proletět, aniž byste o něco přišli. Možná je pouze můj osobní názor, ale příznám

se, že volba obtížnosti jako taková mne dovede znechutit u většiny her. Programů, u kterých při různých obtížnostech děj opravdu podstatně odlišuje je poskrovnu a všechny ostatní používají pro zvýšení obtížnosti buď mechanické urychlení akce, nebo více nepřátel a nic jiného. Mnohem nápaditější by bylo přidělat do hry ještě několik zón navíc a správně zpracovat obtížnost od jednoduché do nehratelné v jedné linii tématických zón prokládané hesly pro další kola.

Je možné, že někteří milovníci vesmírných řezeb v této hře najdou zalibeni, avšak ti ostatní mohou zůstat klidni a s nákupem stříleček počkat, až se objeví něco zajímavějšího.

JP

**score** 63%

Název hry: **Parodius**

Výrobce: Konami

Žánr: Sci-fi střílečka

Na počítače: SuperNes

Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:

Originalita: 64%

Atmosféra: 70%

Grafika: 71%

Zvuk: 66%





Veškerý sortiment

fy. ATARI

za bezkonkurenční ceny

**PC sestavy na přání**  
**Počítače řady 386 - 486**  
**Doplňky fy. Suny line**  
**Diskety Fuji, Maxell**

Amiga 1200  
Amiga 600  
Commodore 64  
Disk Drive 154  
a další velká škála  
hardwarových  
i softwarových doplňků

**Kompletní sortiment Vám rádi předvedeme v našich prodejnách:**

**PC - SHOP**

Vladislavova 24  
Praha 1  
tel./fax : 24 22 86 40

**JRC**

Chaloupeckého 1913  
Praha 6  
tel.: 35 49 49, Fax: 52 12 58

**PC WORLD**

**Váš průvodce světem počítačů**

Renomovaný celobarevný měsíčník  
o výpočetní technice,  
z oblasti PC, Macintosh a Amiga.

**50% předplatitelské slevy pro studenty**

**Informace na adrese :**

PC WORLD, Lužná 2, 160 00 Praha 6  
Tel.: 02/366251 - 9, linka 4383



**software ■ literatura ■ multimedia**  
**CD ROM ■ časopisy ■ hry**





## BARKER

Mistr hororu Clive Barker (snad) konečně česky!

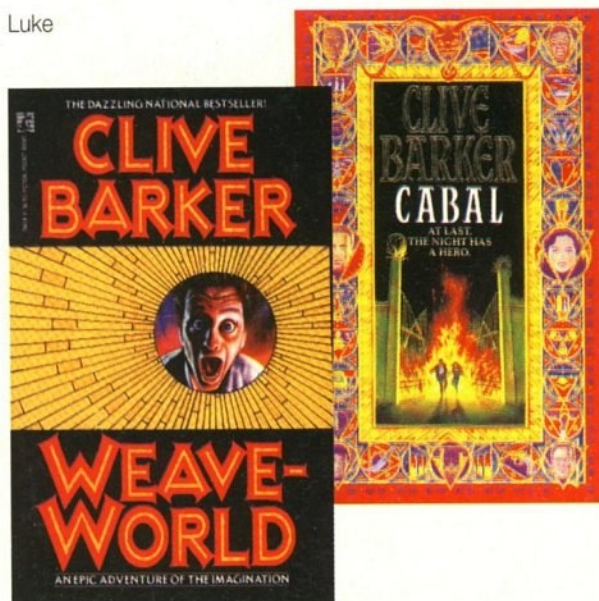
Slavný americký spisovatel Stephen King kdysi řekl, že „zahlédl budoucnost hororu“. Onou „budoucností“ myslel práci u nás dosud nepublikovaného, ale ve světě dnes již kultovního tvůrce hororových děl, CLIVA BARKERA.



Clive Barker se narodil roku 1952 v Liverpoolu. Do povědomí širší veřejnosti se dostal zejména svým filmem Hellraiser (u nás na videokazetách firmy Attack), jehož již v pořadí třetí pokračování jsme mohli vidět i v našich kinech. Příběh o hlavolamu, který otevírá cestu do jiných dimenzí se ve své době setkal s ohromným úspěchem. Mnoho nadšených diváků později vyhledalo jeho novelu The Hellbound Heart, podle níž byl Hellraiser natočen. Na počátku Barkerovy tvorby stojí především povídky, jež byly komplexně vydány ve sbírkách The Books of Blood (Knihy krve, které tento rok v českém překladu vydává nakladatelství Laser). Následovaly kritikou i veřejností vysoce oceňované romány a novely (Hellbound Heart, Cabal, Weaveworld, Great and Secret Show, Damnation Game, Imajica a Thief of Always). Krom psaní a práce pro film (na kontě má ještě snímek Nightbreed, který je zpracován podle knihy Cabal), je C.B. také známým ilustrátorem a malířem.

Díky svému dokonalému literárnímu stylu, neuvěřitelné nápaditosti (v každé knize zaručeně naleznete něco nového) a nenapodobitelné vypravěčské schopnosti se C.B. stal uznávaným králem hororu. Barkerova díla jsou nejen překládána do mnoha světových jazyků, ale na jejich motivy vznikají též mnohé kreslené seriály a počítačové hry (např. Nightbreed). Každé nové dílo tohoto geniálního multimělce je ve světě netrpělivě očekáváno (tentokrát příznivci hororů s nadějí vzhlížejí k uvedení nového filmu od C.B. - The Primal). Těšme se tedy na český překlad Knih krve (a doufejme, že budou následovat i překlady další). Ujistěte se, že JE NA CO SE TĚŠIT.

Luke

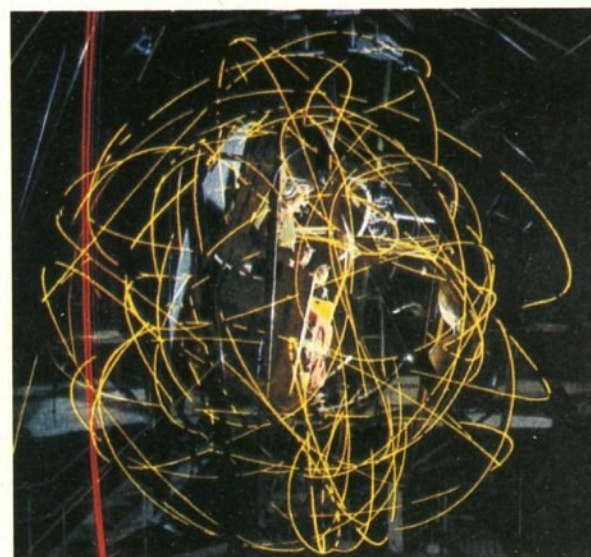
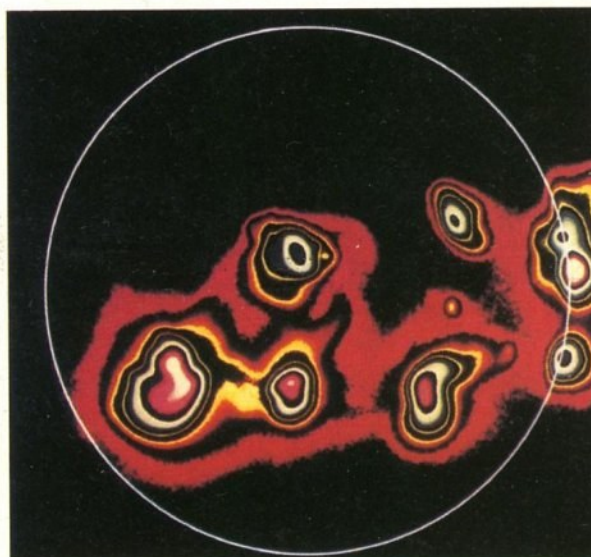


## CLOCK DVA "SIGN"

(Contempo/Freibank), 1993

Hochům z Clock Dva se podařilo dílko, které si nemůžete rozhodně nechat ujít. Ani Newton už o sobě nedal vědět poměrně dlouhou dobu a jejich poslední album "Man Amplified" se, ruku na srdce, nijak zvláště nevydařilo. Jako kulisu ke hraní Vaší oblíbené počítačové hry ho mohu vřele doporučit, avšak originálními nápady rozhodně neoplývá. Jejich nové album je ovšem jiné espresso: Alben "Sign" se Clock Dva přiblížili kvalitě jejich zatím nepřekonaného, geniálního alba "Buried Dreams". Těžké syntetické partie, jakoby odněkud z velké hloubky podvědomí se mísí s příjemně měkkým Newtonovým hlasem. K tomu samplý a monotóní pozadí, jak jsme u skupiny ostatně zvyklí. Celé album působí až neobyčejně klidným dojmem, snad jedině s výjimkou skladby "Voice Recognition Test", která je spíše dokonalým příkladem Electronic Body Music. Nechci Vás ale zahlit srovnáváním s hudebními formacemi a směry - Clock Dva se stejně nikam přesně zařadit nedají. Abych nezapomněl: K albu jsou samozřejmě připojeny texty, takže pokud vládnete anglicky, rozhodně stojí za to se do nich začíst - přiblížíte se tak dimenzi, ve které se Clock Dva pohybují, jejich vizím a teoriím. Zhasněte si v obýváku hlavní světlo a nechte svítit jen jeden halogen někde v koutě, usadte se pohodlně ve svém oblíbeném poslechovém křesle a dálkovým ovládním spusťte přívál elektronické, cyberpunkové pohody Clock Dva.

Olda



## MANGA

Málokterý tuzemský příznivec kreslených filmů (a filmů#vůbec) asi ví, že krom Mickey Mouse a jeho ostatních hollywoodských kamarádů existují ještě jiné, dnes nemálo populární animované postavičky. Jsou jimi hrdinové filmů z produkce původem japonské společnosti MANGA VIDEO.

Právě díky této společnosti máme možnost navštívit světy nalézající se hluboko v lidském podvědomí. Světy v nichž je možné naprosto vše. Magické říše dávnověků, fraktálová království virtuální reality (Cyberspace), či zpusťlá města současnosti- to vše je nám nyní přístupné.

Žánry sci-fi (Akira), fantasy (The Heroic Legend of Arislan) a horor (Urotsukidōji: Legend of Overfiend) jsou zde představeny v nové, avantgardní formě. Charaktery v daných situacích jednají reálně a jejich profily jsou vytvořeny s maximální citlivostí. Prostředí je plné detailů a zajímavých efektů. Zkrátka dokonalost!

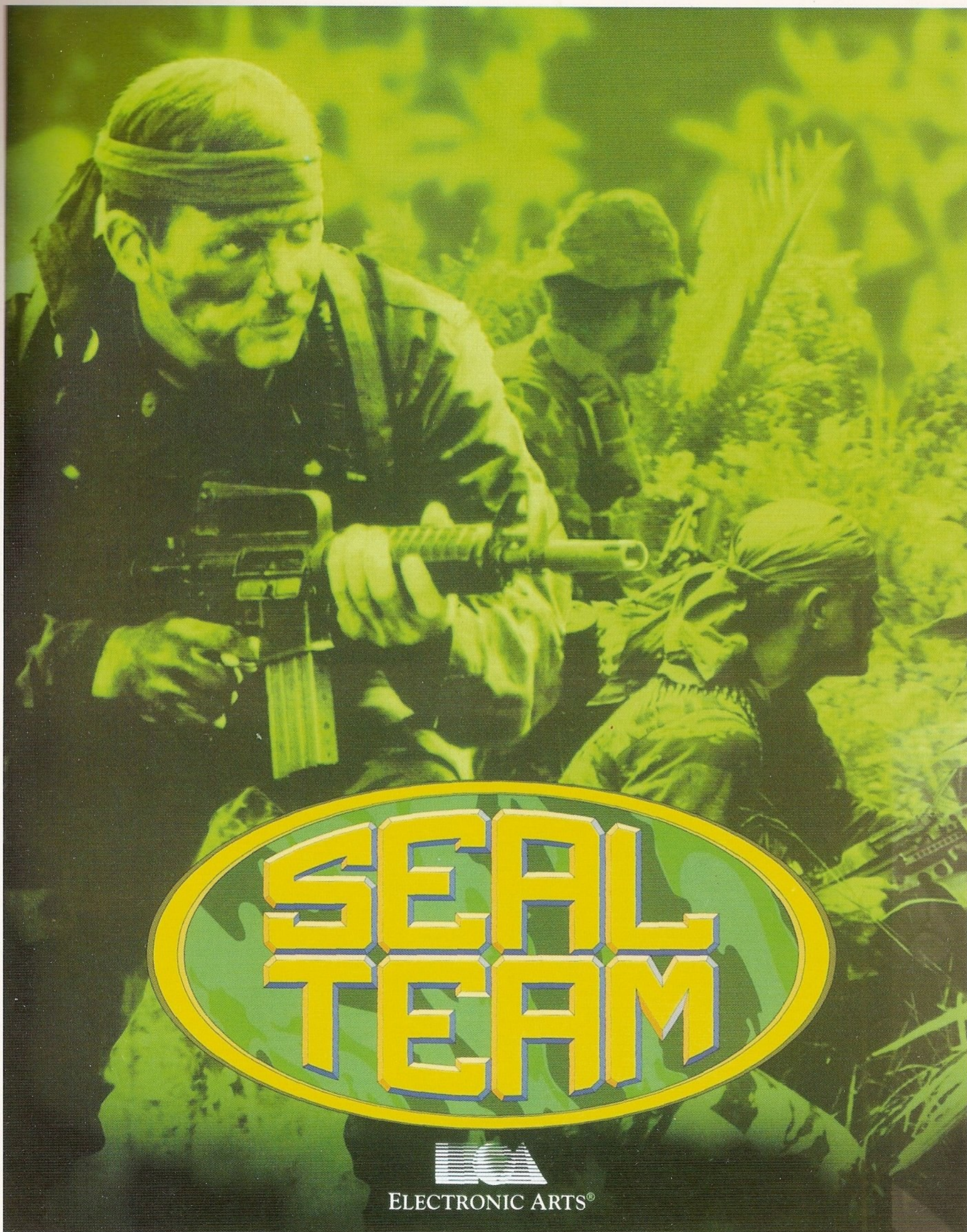
Všechny filmy z této série jsou tvořeny na výkonných počítačích třídy Cray Super Computer a Silicon Graphics. Díky nim animace dosahuje vskutku těch nejlepších kvalit.



S recenzemi na konkrétní díla se budete setkávat v dalších číslech našeho časopisu právě na tomto místě. Pokud máte zájem takový film vlastnit, navštivte prodejnu Score (adresu naleznete na jedné ze stránek v podobě reklamy), kde je nabízen omezený výběr z Manga série (zájemcům o jiné tituly jsou tyto objednávány)... Luke

Vietnam 1966 - 1969

# MASO DVOU BAREV



# SEAL TEAM



ELECTRONIC ARTS®

exkluzivní dovozce

VISION



[www.cfdgames.sk](http://www.cfdgames.sk)



exkluzivní dovozce



# SHADOW CASTER