

score

magazín počítačových her

F-22 Lightning
Star Control 3
Shadoan
Clandestiny
Bug

Novinky z ECTS

Mechwarrior 2
Mercenaries



Screamer 2



CD 35 – Zbrusu nová dema

Gene Wars ■ **G-NOME** ■ **Amok**
■ **Nascar 2** ■ **Nihilist** ■ **Lords**
of the Realm 2 ■ **Paranoia 2**
■ **Star General** ■ **Interpose** ■

CD-ROM ZDARMA!

Pro velký úspěch opakujeme akci **CD-ROM zdarma***.
Akce platí do konce října 1996.



počítače BRAVE



březen '94
září '95
červenec '96



červenec '95
listopad '95
květen '96
červen '96

ceny platí pro sestavu: MIDI TOWER, 256 KB Cache, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 850 MB, CD-ROM MITSUMI 4 x speed*, CS/US klávesnice, barevný monitor 14" MPR II, Non Interlace

486 DX5-133 / 4 MB RAM	19 900,-	15" monitor MPR II-NI, dig.	+ 2 400,-
AMD K5 - 75 / 8 MB RAM	21 900,-	HD 1,2 GB	+ 1 400,-
AMD K5 - 100 / 8 MB RAM	23 000,-	RAM 4 MB	+ 750,-
INTEL P5 - 120 / 8 MB RAM	25 700,-	CD ROM MITSUMI FX 800 (8x speed) . .	+ 1 650,-
INTEL P5 - 150 / 16 MB RAM	30 700,-	CD ROM MITSUMI FX 120 (12x speed) .	+ 3 650,-
INTEL P5 - 166 / 16 MB RAM	34 700,-	WINDOWS 95	+ 2 750,-

AUTORIZOVANÍ PRODEJCI PC BRAVE

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80 BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04 BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6 BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87 BRNO: ProCad, Hudecova 78, Tel.: 05/415 133 45 BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/32 23 55, 241 10 ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45 ČESKÉ BUDĚJOVICE: RAMM, Žižkova 17, Tel.: 038/558 06 DĚČÍN: DeGe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13 FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/83 64 41 FRYDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97 HAVLÍČKŮV BROD: TRITAURUS, Kyjovská 1125, Tel.: 0451/42 23 00 HAVÍROV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890 HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80 HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51 JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60 JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23 KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12 KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/551 18 LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58 LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08 OLOMOUC: HVS PLUS, Blažejské nám. 13, Tel.: 068/522 90 61 OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11 (OD Breda), Tel.: 0653/21 26 20, linka: 427 OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25 OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24 OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65 OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43 OSTRAVA-PORUBA: GS Dataservis, Slavíkova 6168, Tel.: 069/691 41 01 PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49 PLZEŇ: LIBRA Electronics, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33 PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81 PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02 PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/67 28 37 77, Fax: 02/672 831 20 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85 PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83 PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31 PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17 SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36 TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65 TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726 TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89 ZÁBŘEH: ProCA, Postřelmovská 1B, Tel.: 0648/881 27 ZLÍN: TILL CONSULT, Tr. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29 ŽDÁR nad SÁZAVOU: LIBRA Electronics, Nádražní 24, Tel.: 0616/268 12



SPOLEČNÝ PROJEKT

Všechny značky a produktová jména jsou obchodní nebo registrované obchodní značky.
Sestavíme libovolnou konfiguraci PC dle Vašich požadavků. Uvedené ceny neobsahují DPH a jsou bez záruky.

Všichni to znáte. Jinak. Všichni to známe. Od svých pirátských kamarádů si nahrajete (nahrajeme) senzační hru, nainstalujete ji (potom co nasimulujete funkci CD, přečtete si spoustu pirátských Greetzů a spustíte jeden z vybraných crack.comů) a dáte se do toho. A potom to (většinou) začne.

Internal error, CD-ROM not found, code page fault, giant bug encountered, illegal copy detected: calling software policy... vaše fantazie a zkušenost je určitě bohatší. Tyto problémy se někteří z nás snaží občas řešit zavrženíhodným způsobem - kupováním originálních her. Pevná krabice, tlustý manuál, občas trička, podložky pod myši, lizátka, žvýkačky, nafukovací kachničky a v neposlední řadě také originální hry. Žádný problém. Většinou.

První výjimka, která potvrzovala pravidlo byl minulý rok **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**. Hra vyšla po několikaměsíčním (několikaletém) oddalování a byla, zpočátku, velice úspěšná. Měsíc po jejím vydání vyšlo něco přes deset patchů a „updateů“, které řešily takové zanedbatelné problémy jako neustálé zasekávání hry, nefungující podpora zvukových karet, chybějící kosmické lodě a v neposlední řadě také poměrně nepodstatnou položku jako slibovaná setkání s cizími rasami. Firma **GAME-TEK** tak utržila neuvěřitelnou ostudu a **FIRST ENCOUNTERS** z výsluní regálů zmizelo do propadliště dějin. A, mimochodem, David Braben, vedoucí projektu byl v té době na dovolené.

Ti z vás, kteří netrpělivě očekávali pokračování legendární **TES: ARENA** možná tuší, o čem teď bude řeč. Ano, **DAGGERFALL** je konečně na světě. Bohužel americká verze pravděpodobně zapadne mezi smutně proslavené a proklaté hry. První vydání hry sklídilo v **USA** neuvěřitelný úspěch a téměř zmizelo z polic. Hned potom byla firma Bethesda zavalena dotazy nemile překvapených hráčů, u kterých euforie z nové hry přerostla v zuřivost z její nepřátelskosti a z nesčetných chyb. Bethesda samozřejmě okamžitě vydala patch (první z dlouhé řady), který by měl většinu chyb opravit (jako třeba umožnit dohrání hry), avšak kolos se již rozeběhl a jen těžko se dá zastavit. Ale v tomto případě není vše ztraceno. Tedy, pokud již nemáte americkou verzi.

DAGGERFALL v Evropě distribuuje Virgin Interactive Entertainment a podle prohlášení jejich představitelů bude evropská verze zbavena všech nepřesností, chyb a problémů. Netrvalo to ani pět odstavců a dostali jsme se k jádru věci - **SCORE** totiž v tomto čísle **DAGGERFALL** nerecenzuje! Na straně 24 najdete rozsáhlé preview hry, americké verze hry, která již je na trhu. Protože ale žijeme v Evropě, počkáme s recenzí hry až do vydání evropské verze a snad se dočkáme do konce roku! Fanoušci Daggerfallu - odpusťte nám.

A teď něco úplně jiného. Jaké jsou asi důvody, proč byste neměli litovat koupě tohoto **SCORE**? Explozivní novinky z letošního **ECTS**, rozsáhlá preview včetně ukázek z připravovaných tuzemských her, zaběhlé rubriky jako Koutek Zoufalců, Dopisy čtenářů, Comics, Hobby hry, znovu oprášená rubrika Internet (připravovaná ve spolupráci se společností **MA-Media**), oddělení věnovaná konsolím **SEGA SATURN** a **SONY PLAYSTATION** a spousta dalších článků. Novou rubrikou ve **SCORE** je rubrika Klasikův ráj, ve které se budeme vracet ke starším, nicméně nezapomenutelným hrám, které vycházejí znovu v reedicích za drasticky snížené ceny - cílem této rubriky je jednak přimět vás, abyste si některé skvosty heního nebe nenechali ujít (velká většina her zde uvedených patří mezi sběratelské záležitosti) a jednak abychom do **SCORE** konečně zavedli tržní ekonomiku a kritérium poměru cena/výkon.

A samozřejmě, nesmíme zapomenout na hry. Tento měsíc vypadá, jako by byl všude klid, ticho a bezvětrí. Je to ale jenom úhybný manévr softwarového trhu, ticho před bouří a sbírání sil na herní uragán, který vypukne v předvánočních měsících. Dejte pozor, aby vás neodnesl. Vedle smutného Daggerfallu je hitem měsíce očekávaný **MECHWARRIOR 2: MERCENARIES** a pokud se váš počítač jmenuje HAL (anebo má alespoň podobný výkon) a máte rádi 'Mechy, potom nečekejte ani minutu. Spíše akční polokonkurence **SHATTERED STEEL** jistě stojí za srovnání stejně jako čistě akční závodní hra **SCREAMER 2**, neméně akční, nicméně vzdušný, **F-22 LIGHTNING** (největší projekt NovaLogic pro tento rok) a pár dalších her a hříček.

A mimochodem, v době kdy jde toto číslo do tiskárny začíná Invex a Come In Future - nemůžeme vás tedy znovu upozornit na to, jak senzační bude (tedy vlastně už jaký byl) a nemůžeme se ani ohlížet za tím jaký byl (respektive jaký vlastně bude). Doufám ale, že jsme se tam všichni viděli a že jsme se dobře bavili. Anebo, že se tam uvidíme a budeme se dobře bavit? Anebo že jsme se viděli a budeme se dobře bavit? Začínám ztrácet časovou kontinuitu, buďte dobře se mějící a viděli jsme se na Invexu.

Jan Eisler




Vydává:

Art Consulting, spol. s r. o.

Šéfredaktor:Jan Eisler
eisler@score.anet.cz**Redakce:**Jiří Novotný
Martin Dvořák
Béla Nemeshegyi**Autoři:**Jakub Červinka
Milan Dostál
Martin Fanta
Irena Formánková
František Fuka
Chalid Himad
Petr Chlumský
Josef Komárek
Tomáš Landa
Tomáš Mrkvička
Michal Rybka
Jan Tománek**Šéfredaktor CD:**Andrej Anastasov
editors@score.anet.cz**SCORE CD Interface Design:**

Void s.r.o.

Design:Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz**Sazba:**Jakub Červinka
Karel Roubal
L.L.G. - Lukáš Ladra**Osvit:**

AMOS – typografické studio s.r.o.

Adresa redakce:SCORE
U Akademie 1
170 00 Praha 7
tel.: 02/38 23 70
fax: 02/37 55 89**Score On-Line:**<http://www.mamedia.cz/klient/score/>**Tisk:**

Česká Typografie, Praha

Inzerce:

tel.: 0602 310 931

Distribuce:

tel./fax: 02/37 55 89

Distribuce pro SR:KON TIKI
tel.: 095/622 8435**Dodavatel hardware:**

AutoCont Praha

Cena výtisku:

50 Kč, Score + CD 144 Kč

Předplatné:Roční předplatné SCORE bez CD
činí 550 Kč, roční předplatné s CD
1580 Kč. Podrobné informace
najdete na straně 59.
Objednává se zaplacením složenky typu
A na adresu redakce**Předplatné na Slovensku:**LUBOX
Lazaretská 34
Bratislava 1Do kolonky "variabilní symbol" uveďte,
od kterého čísla chcete SCORE dostávat.

ISSN 1210-7522

Podávání novinových zásilek povoleno
Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386
ze dne 20. 6. 1994Podávání novinových zásilek
povoleno Východoslovenským
ředitelstvím pošt Košice,
č. j. 518-OPC-1995 ze dne 14. 2. 1995
pre firmu KON TIKI Košice.

Obsah Score 35

PREVIEW:

Argo.....	24
Betrayl in Antara	18
Brightright	18
Curse of Monkey Island	19
Elder Scrolls: Daggerfall	24
Hardwar	20
Incredible Shrinking Man.....	17
Iron&Blood	19
Katapult.....	23
NHL'97	26
Norse by Norsewest.....	20
Oil Empire.....	22
Snow Crash.....	21
Ultima On-Line	16
Unlimited Warriors	23
XS.....	22

RECENZE:

Absolute Pinball	60
Bug	48
Clandestiny.....	63
Com. Naval Battles: The Final Fury.....	66
F-22 Lightning	46
Final Doom	42
Mechwarrior 2: Mercenaries	39
Monster Truck Madness	62
Muppet Treasure Island	54
Screamer 2	44
Shadoan	52
Shattered Steel	56
Star Control 3	47
Steel Panthers: Campaign Disk.....	64
TSR: Masterpiece Collection	58

KLASIKA:

Ultima Underworld II	74
----------------------------	----

NÁVODY:

Another World.....	82
Harvester	78
Jagged Alliance.....	80
Lighthouse	88

SEGA:

Novinky	106
Sega Saturn Photo CD	107
NBA Action.....	108
Panzer Dragon II.....	110
City	112

SONY PLAYSTATION:

Novinky	114
Andretti Racing.....	119
Davis Cup.....	118
Final Doom	120
Formula 1	116
Skeleton Warriors	121

RUBRIKY:

Comics.....	102
Hobby hry	100
Hudba	92
Internet	96
Interview: Léto s Oskarem	10
Interview: Asmodeus	12
Koutek zoufalců.....	122
Kultura	128
Pařeniště	8
Úvaha	9
Úvodník.....	3
Techbox.....	94

Pozor! Redakce SCORE opět hledá nové autory!

Znovu nabízíme příležitost všem milovníkům počítačových her, kteří
vládnou mateřským jazykem. S vaší nabídkou budeme očekávat:

- X krátký (!) životopis,
- X dvě ukázkové recenze,
- X drobnou úvahu na blízké téma,
- X (micro)povídku.

Vše v rozsahu maximálně jedné stránky A4. Heslo na obálku: „Autor“
Těšíme se na vás!

Redakce

INTERVIEW

Zajímalo vás někdy (a zajímá vás ještě pořád), jak to vypadá s výrobou tuzemských her. Chtěli byste někdy také zkusit něco takového? Podívejte se spolu s námi, co se vaří v kuchyni zatím největšího tuzemského producenta her, firmě Vochozka Trading.

DAGGERFALL

Toužebně očekávaná, dlouho odkládaná, konečně vydaná a neuvěřitelně proklínaná hra DAGGERFALL má ve SCORE dnes místo pouze v sekci Preview - rozhodli jsme se totiž, že nebudeme recenzovat hru, ve které počet bugů a softwarových chyb převyšuje míru naší tolerance. S recenzí počkáme až do vydání opravené evropské verze.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

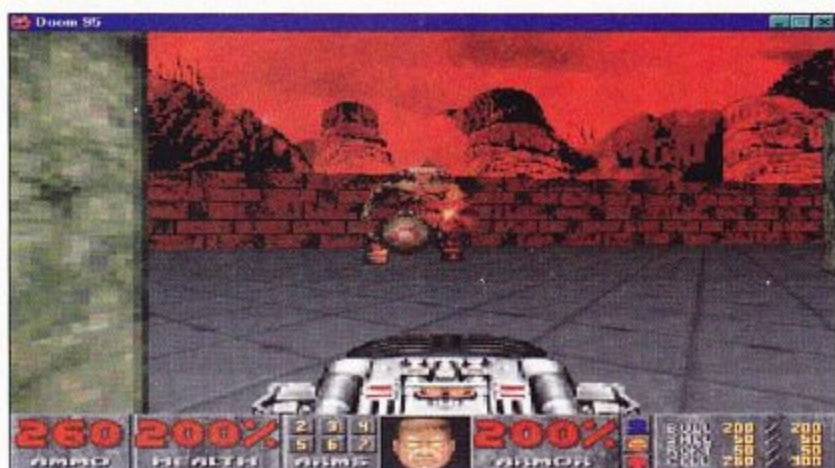
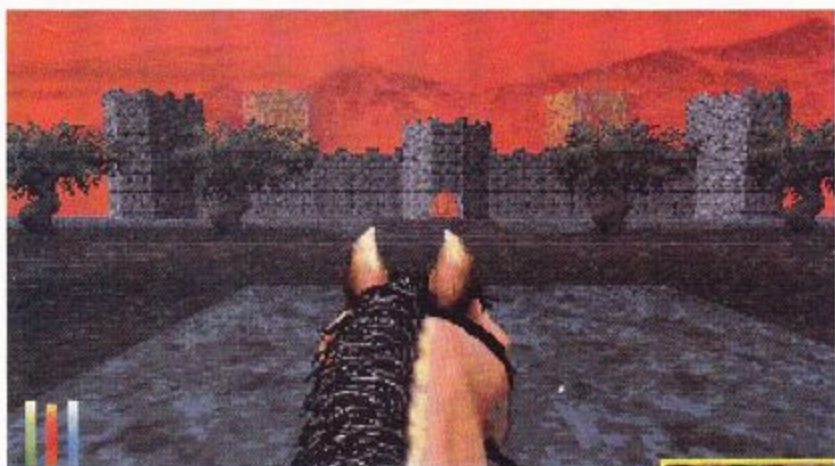
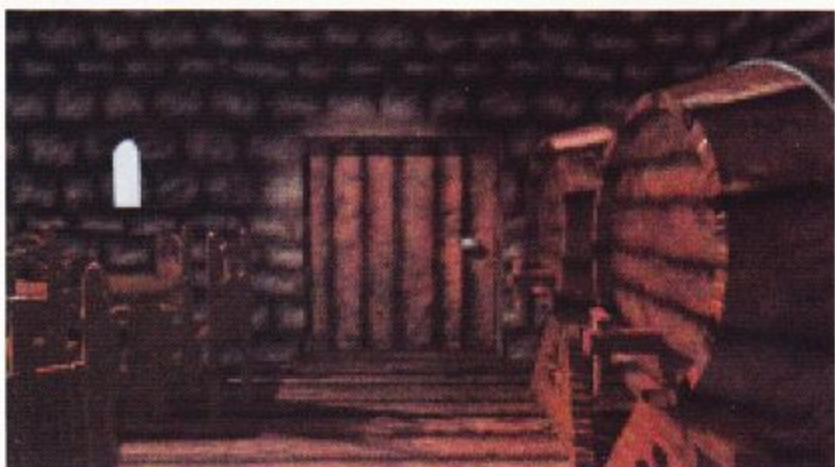
Hráli jste EARTHSIEGE, šileli jste z MECHWARRIOR 2, dokoupili jste si datadisk GHOST BEAR'S LEGACY, těšili jste se na EARTHSIEGE 2 a nevíte jak dál? Je tady pro vás MECHWARRIOR 2: MERCENARIES, nejlepší, nejzábavnější a nejexpozivnější robotický simulátor na trhu. Musíte ho mít (jestli ovšem máte zabíjäcký procesor).

FINAL DOOM

Is soft konečně (už asi po stopadesáté) vydává další dodatek k legendárnímu DOOMu. Co nového je tady tentokrát? Přesvědčte se z naší recenze na straně 56!

SONY PLAYSTATION

Stálí čtenáři SCORE jsou již zvyklí na pravidelnou rubriku věnovanou SONY PLAYSTATION. Pokud vás zajímá, co nového přináší SONY na trh letos na vánoce, potom vás určitě potěší i tato rubrika, kterou jsme oproti minulému číslu (dočasně) rozšířili.



IKARIE 11/96

V tomto čísle najdete povídky od R. E. Howarda (Vlčí hlava), Boba Shawa (Invaze do soukromí) a první část novely Theodora Sturgeona Vraždicí buldozer. Od českých autorů si můžete přečíst povídky: Nájezdníci - V. Šlechty, E rendil Tchoř - J. A. Poláka. Nezapomněli jsme ani na reportáž, tentokrát pro ty, co se nezúčastnili Parconu v Ústí. Dozvíte se jaké fanziny vyšly v poslední době. Přečtete si, co je nového v češtině (Knihomorna), ve světě SF, vědě (Fantastická věda a Zakázané technologie O. Neffa). Ve Vivisektoru jsme se tentokrát věnovali v Knize pod lupou novému románu J. W. Procházky: Hvězdní honáci. Avšak ani ostatní knihy jsme nepominuli - 13 recenzí. Ve Filmfrontiádě kromě obvyklé dávky recenzí (6 filmů) vyhlášíme, stejně jako v loňském roce, Velkou vánoční soutěž.

Příjemné počteníčko přeje

Vlado Ríša



CINEMA 11/96

PREMIÉRY:

Čas zabíjet, Domů na svátky, Dračí Srdce, Fanatik, Jack, Kamenný most, Marian, Ostrov dr. Moreaua, Papírové hlavy, Pinocchiova dobrodružství, Řetězová reakce, Spiklenci slasti, Strip-týz, Suzanne, Svůdná kráska, Útěk z L.A., Zamilovaný profesor, Zelený svět, Zvoník u Matky Boží.

TÉMATY MĚSÍCE

Demi Mooreová - portrét, Matthew McConaughey - hvězda zítřka?, Pták ohnivák - reportáž, V českém znění..., Jodie Fosterová vs Holly Hunterová - rozhovor, Kosmetička a zvíře, Francis Ford Coppola, Výchova dívek v Čechách - reportáž, Petr Václav - rozhovor, Robert De Niro - rozhovor.

ENTERTAINMENT:

Video, Televize, Hudba, Multimedia, Plus - Jak si vybrat televizi?



Audio Video Revue 10/96

HUDBA:

Rozhovor MArka Brodského s Ondřejem KOnrádem R.E.M. Všechny holky letos v létě Veselý tluštíček Frank Black Průvodce Reichem Pecka '68 Captain Beffheart Ivo Marek: Pravdomluvní lžou jenom občas .

HIFI:

Trocha teorie nikoho nezabije - zesilovače Pentagon Test reproduktorových soustav v ceně 15.000 - 20.000 Kč Stereophile Hifi show New York Accuphase DP 55 Test CD přehrávačů v ceně 11.000 - 13.000 Kč Zprávy z výletu do Japonska Krásné staré stroje: Integrovaný zesilovač PIONEER SA-9100 Představujeme: Výkonový zesilovač AMBER SERIES 90.

FILM A VIDEO:

Čest a sláva Z filmových premiér Novinky na Videu Kabel Revue.



Obsah AMIGA Review 21

SOFTWARE:

HTML Creators, WWW stránky, Hudba trochu jinak, MIDI, BD Editor 1.2 - preview, Magic Link, Design Works, aMiPEG, Quick Time, MUI 3.6, PageStreamer 3.1, Konfigurace GED, Wordworth 4SE, NoSystem programování, ARexx, Amiga DOS

HRY:

Wendetta 3D, Caribeam Disasters, XTreme Racing 2.0 demo, SWOS Euro, Kick Off '96, Biing!, Desert Wolf, Leading Lap, Kargon, Arcade Darts, Pinch-N-Putt, Valhalla 3 - návod, Alien Breed 3D II - dění okolo hry, Tipy triky

OBSAH:

Hardware: Turbokarty pro Amigu 600, HP DJ 870Cxi, CyberStorm MK-II, Sampler AURA, Modemy,



PIXEL

Časopis o médiích, grafice a zvuku pro všechny počítačové platformy

OBSAH:

IBC Amsterdam 1996, Scala MM100, Grafické pracoviště České televize, LightWave 5.0, LangMaster, IOmega JAZ Drive, TV karty, Strih na počítači, HP DJ 870Cxi...

Obsah **Score 35 CD****Screamer 2**

Gene Wars



Bullfrog v poslední době slábne, snad jedině Gene Wars jsou o něco lepší než nicneřikající zbytek žabáckých titulů. Posuďte sami.



Paranoia 2



Hratelná demoverze pokračování slavné české odpovědi na Dunu II je tu a vy můžete sami posoudit, kolik se tu toho změnilo k lepšímu!



G-Nome



7th Level to chce asi pořádně rozjet. Po velmi úspěšném Monty Python - the Quest for the Holy Grail a zajímavém logickém Tracerovi je tu odpověď na Activisionáckého Mechwarriora II.

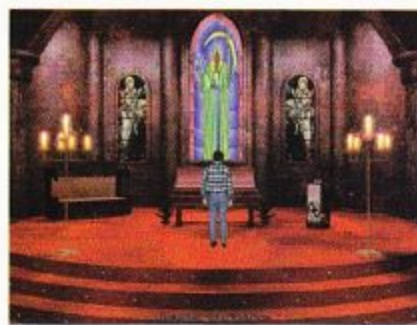
Syndicate Wars

Nešťastné pokračování slavného Bullfrogáckého Syndikátu je i zde na našem CDčku, abyste si ho mohli odzkoušet a sami se přesvědčit o tom, že už to vůbec není to, co to bývalo...





Sandworms



Harvester



Necrodome

Dema:

3D PINBALL 2 - pinbálky, pinbálky a ještě jednou pinbálky. Teď je to pro změnu Sierra kdo si uvědomil, že se pinbally dobře prodávají...

AMOK - první hratelná věc od bývalých demotvůrců Scavenger, kteří nás všechny tak krásně napálili na neexistující Into the Shadows.

BAKU BAKU ANIMAL - když padají kostičky na způsob Tetrisu, vybaví si zkušený hráč počítačových her slovo „Logika“. Sega se na to podívala trochu nezvykle, ale to už posuďte sami

BIRTHRIGHT - další věc od Sierry, tentokrát jakýsi prapodivný mix mezi RPG a akcí. Pravděpodobně průměr chťičů amerického publika

MISSION FORCE: CYBERSTORM - a ještě jednou Sierra, v tomto případě se zajímavou tahovou simulací války mechwarriorovských robotů.

DEATH DROME - autořežby jsou v poslední době již na denním pořádku, takže tu máme další porci z běžného denního menu

ENEMY NATIONS - právě umírající Viacom už před pohlcením firmou Virgin asi nezachrání ani tato real-timová strategie na způsob Command & Conquer běžící pouze pod Windows.

GENE WARS - (viz. str. 6)

G-NOME - (viz. str. 6)

INTERPOSE - konečně řádná dvojrozměrná vesmírná řežba, škoda že ji zde nikdo nebude distribuovat, takže pomůže jedině registrace přes Internet na síti www.webfoot.com

LORDS OF THE REALM 2 - a ještě jednou Sierra, tentokrát se zbrusu novou středověkou strategií od své nedávno zakoupené frakce Impressions

MADDEN - Electronic Arts si na sporty opravdu potrpí. Svědčí o tom i tento trochu tvrdší fotbalík.

NASCAR 2 - Těžko se tomu věří, ale i tohle demo poskytla firma Sierra, protože nedávno zakoupila i firmičku Papyrus, která před dlouhou dobou slavila úspěchy se závodní hrou Nascar 1. Druhý díl bude určitě dobrou konkurencí F1 GP2 od Microprose.

NIHILIST - Accolade si řeklo, že překoná Doom. Občas se ale něco nepovede, no...

PARANOIA 2 - (viz. str. 6)

RALLY - překvapivě vynikající závodní simulátor od Microsoftu je tu, abyste si v klidu svých domovů odzkoušeli jaké je to jezdit v tom nejlepším, co si jen automobilový fanatik může přát

STAR GENERAL - tímto titulem SSI pravděpodobně hodlá uzavřít svou trilogii úspěšných strategií. Fantasy General byla rozhodně skvělá hra, takže není důvod proč si o této nové instalaci nemyslet to samé.

SYNDICATE WARS - (viz. str. 6)

TP97 BASEBALL - a další sport od Electronic Arts, tentokrát slušná simulace Baseballu, která bohužel vychází jen v USA. Věčná škoda.

TOON STRUCK - VYNIKAJÍCÍ, velice rozlehle hratelné demo nové adventury od Virgin, která se svým animovaným pojetím a přehřlím černého humoru určitě vyrovná Samovi a Maxovi od Lucas Arts!

WILDRIDE - a na závěr zase kousek Z-ávodění. Z samo o sobě věští konec, nemyslíte? Ale možná také Z-ačátek. Matoucí to písmenko, nemyslíte?

Dragon Lore 2 (Cryo)
Drowned God (Warner Interactive)
Ecstatica II (Psygnosis)
Falcon 40 (Microprose/Spectrum Holobyte)
Hardline (Score, Virgin)
Harvester (Score)
Hunter Hunter (Sierra)
Independence Day (Fox Interactive)
Interstate 76 (Activision)
Magic the Gathering (Microprose)
Mechwarrior II: Mercs (Activision)
Muppets Treasure Island (Activision)
Necrodome (Raven Software)
Orion Burger (Sanctuary/Eidos)
Planetfall (Activision)
Realms of Haunting (Gremlin)
Sandworms (Gremlin)
Screamer 2 (Virgin)
Super EF2000 (Ocean)
Siege (Telstar)
Street Fighters III (Virgin)
Subculture (Virgin)
Tomb Raiders (Eidos)
Trophy Bass II (Sierra)
Ufo 3 - Apocalypse (Microprose)

Návody:

Another World - český návod
Bud Tucker - anglický návod
Deadlock - strategie
Harvester - český návod
Jagged Alliance - strategie
Lighthouse - český návod
Lighthouse - anglický návod
Pandora Directive - anglický návod
Police Quest II - anglický návod
Pray for Death - všechny pohyby
Příhody z Gaelské Země - český návod
Rytíři Grálu - český návod a mapy
Three Skulls of Toltecs - anglické řešení

Číty:

Fire Fight
Need for Speed
One Must Fall
Panzer General
Privateer
Quarantine
Quest for Glory 3
Raptor
Ravenloft
Rise of the Triad
Star Control 3
Zork

Patche:

Age of Rifles
Apache
Battleground: Shiloh
Battleground: Waterloo
Capitalism
Command & Conquer
Close Combat
Championship Manager 2
Conquest of the New World
Descent 2
Destiny
Indiana Jones IV
Jagged Alliance: Deadly Games
Death Rally
Fighter Duel
Grand Prix Manager
Kali
Network Fighter Duel

Necrodome
Quake
Shattered Steel
Tyrian
Wing Commander IV

Shareware:

Amiga Emulator
ARJ 2.50a
Direct X 3.0
FMAN
Ghost (AVI)
Graphics Workshop 7.0f
Karaoke
Kisekae add on
Mandala (AVI)
PkZIP 2.04g
QuickView 1.03
QuickView Protect 2.1
RAR 2.00
System Checkout
Wavelab

PAŘENIŠTĚ 24

Recenze:

Road Rash
Genewars
Broken Sword
Elk Moon Murder
Olympic Soccer
Albion
Baseball Pro, Storm
Time Commando
Final Doom
Links LS

Preview:

StarCraft

Reportáž:

Metallica/C.O.C.

Hardware:

Test zvukové karty Addonics,
Novinky
Ceny HW

Povídky:

Studna
Adresa Smrti

Buyzka:

Ten Years After

Knihomol:

Bouračka
Hrůtvang
Hvězdní honáci

Kinema:

Striptease,

Profil:

id Soft

Rozhovor:

Petra Ernyeiová, členka Originálního
Pražského Synkopického Orchestru

Zábavní podniky:

Mersey

Sítě:

Internet-inzerce na webu

Pařeniště 24

Od jisté doby je Pařeniště součástí každého CD Score. Počínaje tímto číslem bude Pařeniště i na stránkách samotného časopisu. Přesněji řečeno bude se jednat o jednu stranu obsahující jakési preview aktuálního čísla. Prostě něco pro ty, kterým se Pařeniště nedostane do ruky a chtějí vědět, o co v něm jde. Tentokrát se ale na celý časopis podíváme podrobněji.

World Wide Web

U mnohých pokračovatelů našeho seriálu se nepravě zaměřilo na problémy s Internetem, zatímco se 22 tradičně upínalo k rozpisování adresy WWW.

Inzerce

Inzeráty vložili dohromady, takže je dostal léta rubrika o WWW. O tom, že inzeráty jsou dnes nejdůležitější zvěsta, ovšem nejenom inzerátů, ale i obecně internetu. Každý dnes potřebuje něco koupit či prodát, inzerce se nevyskytuje nikde, a to i v případě, že inzerce jsou zveřejňovány během několika sekund a během několika desítek rozcestných i nekustovních stránek (viz konferencí) papír. K dispozici máme potenciálních kupců (dárky, zboží, služby) v obrovské elektronické síti, ze 24 h v celém světě. Platit se jako u každé inzerce ani jako dříve.

Ze 24 je nákladů, které se publikují inzerce online.

Inzerční oddělení

Inzerční oddělení WWW má dávat se věnovat na břemeno serveru firmy Internet. Inzerce a výběr, ale i výběr z desítek různých oblastí, inzerce. Před prodáváči a 24, budování, věnuje místo až k seznamu o vyzvání. Nejednalo je 24 v jednotlivých kategoriích není každý inzerát svou stránku, ale pro všechny chronologicky uveřejňují jen na jedné.

Prostředím speciálního formuláře můžete inzerovat hned, pokud budete chtít inzerovat nově, odstranit, změnit, zakázat své ID a něco, která jsou součástí vstupního formuláře.

Inzerce CD

Na stránce zabývající se elektronickými asociacemi, web stránka, která také obsahuje seznamy, které mohou být inzerovat. Inzeráty jsou zde vždy ve dvou zjednodušené formě, tak nejsou rozděleny do žádné oblasti (pouze Koupit, Prodává). Na této stránce je také k dispozici seznam ad, odkaz na jednotlivé inzeráty.

U3 Inzerce

U3 v článku dle zveřejněných inzerce se nabízí na adrese www.u3.com. U3 inzerce je to nejúčinnější elektronický inzerční systém v České republice. Uplatňuje se v 18 odlišných oblastech inzerce a také pro každou oblast samostatně nabízí širokou škálu.

Bezpečnostně po výběru formuláře se inzerce ihned objeví v požadované oblasti, k odstranění potřebujete znát pouze heslo, které se zadává při vyplňování svého formuláře. Dle si v tomto formuláři můžete nastavit počet dní, po jejichž uplynutí se inzerce sám odstraní. Možnost zrušení jednoho inzerátu je 50 Kč.

U3 členská inzerce má také možnost nastavit například státní inzerce. Za jednou nevhodně provedené práce skutečnost, že se inzerce publikuje od nejúčinnějšího po nejhorší, prakticky tak můžete být dle inzerce zdarma.

Inzerce Bajtu

Na stránce Bajtu www.bajtu.com můžete najít další stránku se seznamem na inzerce. Můžete se také podívat na stránku, která obsahuje seznam inzerce, které jsou zveřejňovány v jednotlivých oblastech, jako například v obci. Každý inzerce má svou stránku, která obsahuje všechny údaje o inzerce. Inzerce je také možné odstranit, změnit, zakázat své ID a něco, která jsou součástí vstupního formuláře.

Interaktivní aukce

Bude i když zcela odlišná forma inzerce na serveru Bajtu je interaktivní aukce. Inzerce je zveřejňována na stránce, která obsahuje seznam inzerce, které jsou zveřejňovány v jednotlivých oblastech, jako například v obci. Každý inzerce má svou stránku, která obsahuje všechny údaje o inzerce. Inzerce je také možné odstranit, změnit, zakázat své ID a něco, která jsou součástí vstupního formuláře.

Další inzerce

Kez každou inzerce. Měly však být v době svého nastavení, aby inzerce bylo možné odstranit, změnit, zakázat své ID a něco, která jsou součástí vstupního formuláře.

Číslo 24 znamená další z meziniků nejrozšířenějšího českého diskmagu. Jeho historie začala před dvěma lety, kdy si pár nadšenců řeklo, proč nezkusit udělat diskmag. Přípravy byly krátké. Stačilo vymyslet program, v kterém to všechno bude běžat a editor na psaní článků. Nebylo to nic jednoduchého, o tom by mohl mluvit Dement, autor programu Pařeniště. Nicméně se mu povedlo odvést dobrou práci a Pařeniště získalo slušný počet čtenářů. To vše v té době byla jen taková hra hrstky lidí. Teprve později se začalo Pařeniště profesionalizovat. Díky Bedlovi se dostalo našemu

jsou tu recenze her jako Daggerfall, Time Commando, Wizardry Gold, Storm, Megarace 2, Olympic Soccer atd. Nechybí samozřejmě ani rubrika PC PLAYER'S NEWS s horkými novinkami z programátorských kuchyní.

Pro příznivce jiných žánrů je tu BUZYKA, rubrika o hudbě, obsahující tentokrát článek o bluesové kapele Ten Years After a exklusivní reportáž z koncertu skupiny Metallica, KNIHO-MOL o knihách s recenzemi Fantom od Holdstocka, Hvězdní honáci od Jiří V. Procházky, Bouračka od J. G. Ballarda a jiné a konečně KINEMA o filmech Scriptease, Zelený svět, Řetězová reakce a Jack plus novinky z produkce Holywoodu.

V rubrice HARDWARE je připraven článek o DVD discích a programátory oslní Dement několika svými tipy a triky. Na co nemůžeme zapomenout je samozřejmě Internet a tak se stejnojmenná rubrika tentokrát zabývá inzerční na webu a nasměruje vás na zajímavé stránky hlavně v ČR.

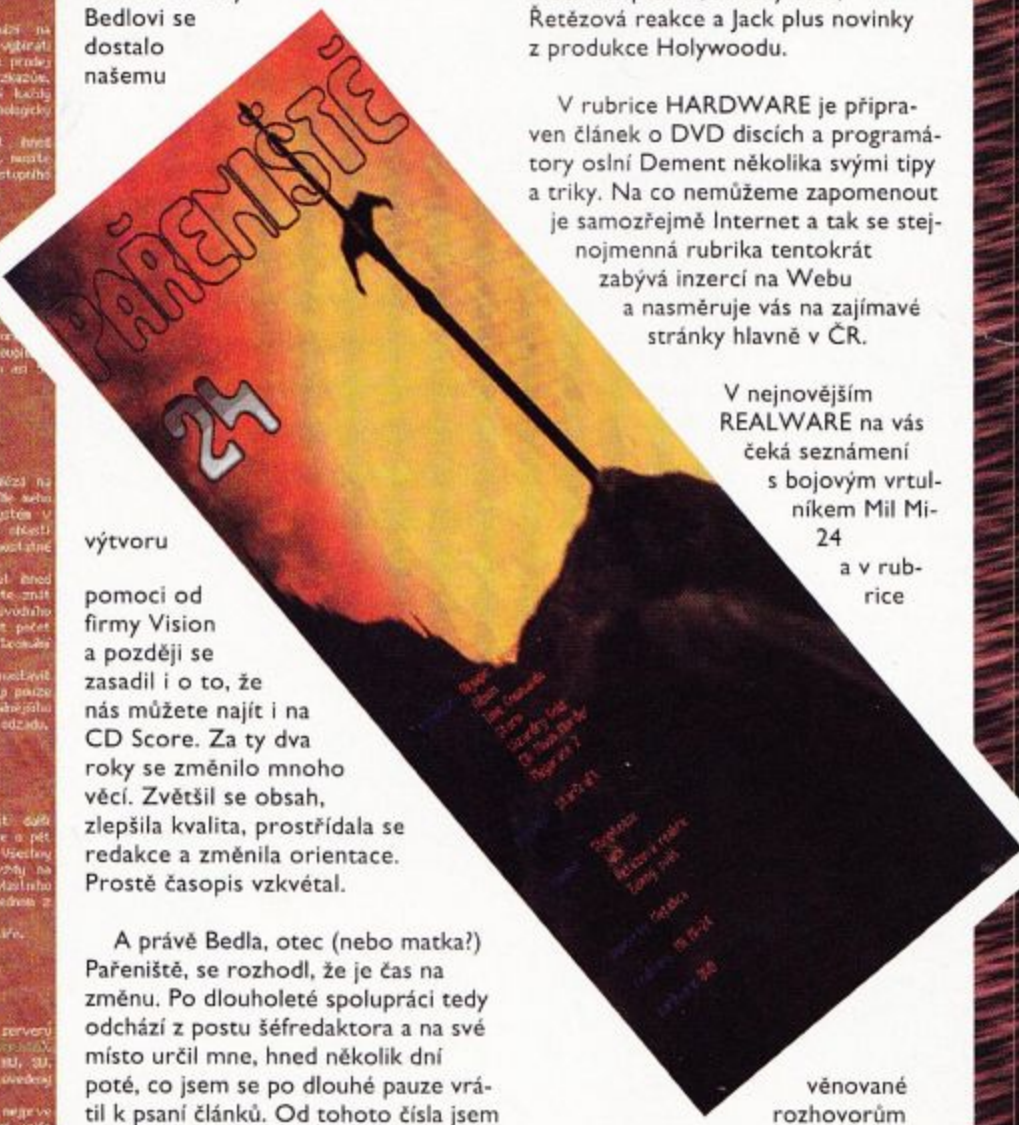
V nejnovějším REALWARE na vás čeká seznámení s bojovým vrtulníkem Mil Mi-24 a v rubrice

věnované rozhovorům pak schůzka s členkou Originálního Pražského Symfonického Orchestru, Petrou Ernyeiovou.

Ani v tomto čísle jsme nezapomněli na LITERÁRNÍ POKUSY s povídkami Studna a Adresa smrti od našich přátel z Infimy.

Tohle všechno a ještě mnohem víc na vás tedy čeká, když se pustíte do čtení. Doufám, že budete spokojeni a nadále budete s napětím očekávat další čísla Pařeniště. Na shledanou u čísla 25 se těší redakce a za všechny její hlava

Tomáš Varoščák



výtvoru pomoci od firmy Vision a později se zasadil i o to, že nás můžete najít i na CD Score. Za ty dva roky se změnilo mnoho věcí. Zvětšil se obsah, zlepšila kvalita, prostředila se redakce a změnila orientace. Prostě časopis vzkvétal.

A právě Bedla, otec (nebo matka?) Pařeniště, se rozhodl, že je čas na změnu. Po dlouholeté spolupráci tedy odchází z postu šéfredaktora a na své místo určil mne, hned několik dní poté, co jsem se po dlouhé pauze vrátil k psaní článků. Od tohoto čísla jsem tedy zodpovědný za kvalitu Pařeniště já a doufám, že se mi povede alespoň tak dobře jako mému předchůdci.

Hlavním cílem staronové redakce bude zpevnění spolupráce mezi jednotlivými redaktory a vytvoření kolektivu, který by se stal zárukou pro ještě větší kvalitu článků. Čeká nás také přechod na vyšší rozlišení, ale o tom snad až někdy příště, až bude vše připraveno k realizaci.

A teď k aktuálnímu číslu...

V Pařeništi 24 najdete množství příspěvků ze všech možných disciplín počítačového světa. Jako obvykle

Adresa smrti

Adresa smrti je povídkou, která se odehrává v prostředí počítačového světa. Autor, Petr Ernyeiov, popisuje příběh člověka, který se snaží najít smysl svého života v digitálním světě. Povídka je plná detailů a atmosféry, která čtenáře vtáhne do světa, který zná jen málokdo.

Adresa smrti je povídkou, která se odehrává v prostředí počítačového světa. Autor, Petr Ernyeiov, popisuje příběh člověka, který se snaží najít smysl svého života v digitálním světě. Povídka je plná detailů a atmosféry, která čtenáře vtáhne do světa, který zná jen málokdo.

GENESIS

SCORE se nezadržitelnou rychlostí blíží k ke svému čtyřicátému, respektive čtyřicátému druhému vydání. Každý dnes samozřejmě dobře ví, proč je číslo čtyřicet dva tak důležité - při vydání tohoto čísla totiž konečně poznáme smysl života, vesmíru a vůbec. Od velkého poznání nás dělí už jenom malý krůček.

Čas od času se na místě, rezervovaném ze zvláštních, víceméně kultovních a mystických důvodů pro úvahy, objevují prapodivné články. O konci pařanů v Čechách, o minulosti **SCORE**, o budoucnosti **SCORE**, o převratných změnách ve **SCORE** a o malých chlupatých stvořeních z Vyvíteodkud (*výklad dvou předchozích odstavců viz Douglas Adams: Stopařův průvodce po Galaxii - red.*).

Ač se to zdá neuvěřitelné, žádná z výše avizovaných změn ve **SCORE** nebyla ani nijak zvlášť revoluční a hlavně - neměla ve svém důsledku příliš dlouhého trvání. Pařani se do **SCORE** ve větší či menší míře vrátili, minulost **SCORE** je uzavřena, budoucnost **SCORE** je v podstatě (alespoň do čísla 42) jasná a převratné změny splynuly se změnami méně převratnými až zanikly docela. Ty skutečně podstatné změny většinou nebyly nijak zvlášť avizované a o to větší byl jejich dopad. Za měsíc tomu budou tři roky, kdy spatřilo světlo světa novorozenecké **SCORE**. 48 stran, lakovaná obálka, relativně zanedbatelný náklad, rozporuplná grafická úprava plná hluchých a prázdných míst, **SIMON THE SORCERER**, **SAM & MAX** a **STRONGHOLD**. Pamětníci mohou zavřít oči a představit si tu dobu. Už je to ale hodně dávno.

132 stran, pevná V2 vazba, náklad blížící se 50.000 výtisků, velmi dobrá grafická úprava, **DAGGERFALL** a **MECH-WARRIOR 2**. Ale to není všechno. Již přes rok vychází **SCORE CD** napěchované těmi nejnovějšími demo-programy, sharewarem, obrázky, články a samozřejmě obohacené o slávu ověčené Pařeniště. **SCORE on-line**, oblíbená **www** stránka plná těch nejčerstvějších informací o dění v redakci, o nových hrách a o dalších novinkách. **SCORE** žije a za tři roky své existence neustále roste. A vyvíjí se - ale o tom už bylo napsáno tolik slov...

SCORE ale není, nebylo a nikdy nebude pouze časopisem o počítačo-

vých hrách. Jádro časopisu samozřejmě zůstává nezměněno - naším cílem vždy bylo informovat vás v maximální možné míře o dění v počítačovém světě, o novinkách na herním poli, o právě vyšlých hrách a samozřejmě poradit vám, jak naložit s „neřešitelnými“ problémy ve starších hrách. Kromě toho ale chceme víc (a máme 132 stran na to, abychom toho dosáhli). Snad každý, kdo se zajímá o počítačové hry, alespoň zaslechl slovo Internet (jestli ovšem nesedí od rána do noci u svého počítače a nehraje Meridian anebo netouží po Ultimě on-line). **SCORE** informuje i o této oblasti, která se s počítačovou zábavou velmi blíže prolíná. Kolik hráčů počítačových her skončilo jako beznadějní příznivci hry Magic: The Gathering anebo dalších hobby her? Minimálně tolik, kolik ocení naši rubriku věnovanou právě tomuto tématu. Každý nemusí číst tučné romány, ale pokud máte alespoň minimální slovní zásobu, která stačí na čtení jednoslovných vět, potom je pro vás neocenitelným průvodcem po světě Comicsů i naše rubrika. A kdo z vás nebyl v kině na Independence Day, aby se podíval na skvělé efekty (samozřejmě počítačové). Od samého počátku bylo naším cílem vytvořit časopis životního stylu - a pevně věříme, že se nám to právě tímto způsobem daří. Konečně - pokud by tomu tak nebylo, mohli byste nám o tom zajisté napsat do další rubriky, která se těší stálému ohlasu.

A potom samozřejmě nesmíme zapomenout na lidi. Redaktory, autory, hráče, novináře, příspěvovatele, grafiky - všechny ty, kteří se podílejí na tváři **SCORE**. Nesmíte se na nás zlobit, když někomu z nás občas dojdou síly, když někdo z nás načas zmizí jen proto, aby se znovu objevil, když něco někdy zaskřípe a když někdo něco pokazí. „Errare humanum est“ říkají ti, kteří se chtějí chlubit znalostí jedné latinské věty a „chybovatí je lidské“ říkáme my ostatní. Ať se ale stane cokoli, jedno je jisté - „We must prevail“, jak říká Inquizitor Lucius ve hře **SDPACE HULK 2**. Můžete si být jisti, že **SCORE** tady je a zůstane proto, aby vám bylo tím nejlepším průvodcem nejenom po herním světě, ale i po některých jiných, neméně zajímavých světech.

Jan Eisler

Oscar přichází

Oscar je nová, od základu česká adventura, která nepostrádá to hlavní, co dělá Čecha Čechem - neotřelý humor a pivo (teda, myslím, že tam někde bylo). Když jsem se seznámil s Pavlem Širůčkem, tvůrčí osobností za touhle pařbou, pochopil jsem, že mezi ním a Oskarem nebude až takový rozdíl.

Sešli jsme se v sídle Vochozka Trading, kde byl tak příšerný vzduch, že jsme na sebe ani pořádně neviděli. Vochozka ze zásady odmítal otevřít okno, protože, kdo ví, co dneska lítá ve vzduchu, a tak jsme vyšli ven a usedli na lavičku nedalekého pískoviště.

Score: Jestli to chápu správně, je Oskar tak trochu ujetá adventura, okořeněná tvrdým humorem a trochou erotiky.

Pavel: Oskar je adventure komedie v takovém lehčím sexy žánru. Žádný brutální věci tam určitě nebudou.

Score: Takže je Oskar vhodný pro děti?

Pavel: Určitě pro děti od šestnácti let.

Score: O čem tahle hra je?

Pavel: Oskar je o klukovi, kerej neudělá závěrečný zkoušky na učňáku. Rodiče ho „za odměnu“ pošlou k babičce a k dědovi, který sou takový trochu potrhlý. Hra začíná ve chvíli, kdy k nim Oskar jede. Začíná to na nádraží a celej průběh cesty je už součástí hry. Oskar jede vlakem, až do vesnice, kde hra pokračuje.

Score: Kolik lidí na Oskarovi nyní pracuje?

Pavel: Děláme na tom tři. Pavel Olšanský dělá veškerý zvuky a stará se o hudbu. Teda na hudbu někoho má a zvuky dělá sám - si někam sedne, mlátí do krabice, do sloupu - klasika. Pak jsou tam další externí spolupracovníci. Co se týká

statických obrázků, tak jejich náčrty dělal na papír Tomáš Svoboda. Von má hodně podobnej styl Káji Saudka. V manuálu k Oskarovi bude comics. Možná to je trochu nezvyklý, ale je to tak. No a tenhle comics dělal právě Tomáš Svoboda.

Score: Něco takového jsem viděl naposledy v manuálu k Populousu 2 od Bullfrogu. Kolik stran bude mít ten comics?

Pavel: Asi šestnáct, sedmnáct stran.

Score: Jak bude děj tohoto komiksu zařazený do děje hry. Bude to jako intro, nebo tak něco?

Pavel: Ne, nebude to mít s tím dějem hry nic společného. Bude to prostě vo Oskarovi. Ten comics je stejnej úlet jako hra.

Score: Kdo na hře ještě dělá?

Pavel: Hru programuje Petr Bělík. Je z Blanska, jako já, čímž je usnadněná spolupráce. Bohužel je to vysokoškolák, a protože je to fakt dobrej programátor, tak po něm spousta lidí chce spousta věcí. Má hodně závazků.

Score: Když se podíváme trochu do tvé dílny, řekneš nám, jakým stylem vzniká takový obrázek jedné lokace v adven-

tuře. Už jsem pochopil, že představa, že si prostě sedneš a kreslíš, co tě napadne, nebude zcela přesná.

Pavel: Nejdřív musí bejt dobrej nápad. Člověk musí mít rozmyšlený, jak se tam bude Oskar pohybovat a jaký objekty jsou v tej lokaci důležitý. V našem případě jsme to dělali tak, že Tomáš Svoboda mi nakreslil základní rysy lokace, takovej náčrtek, trošku jsme ho spolu probrali, jak by to mělo vypadat, a já to pak naskenoval a dodělal. To se týká statických obrázků, animace jsem dělal úplně sám.

Score: Jak jsem se díval na hru, tak těch animací tam je vcelku hodně. Rozhodně daleko víc, než u jakékoli české adventury, včetně Mličníka. Počítal jsi je?

Pavel: Ty animace? No těch tam je dost, no takovejch... takovejch dobrejch.

Score: Pamatuješ si aspoň, kolik je animací na jedné lokaci?

Pavel: Whúú, průměrně tak pět.

Score: Pět různých animací na jedné lokaci?

Pavel: Jasně. Žádná není mrtvá. Těch animací tam je hodně taky na Oskarovi. Cokoliv udělá, tak to je animovaný. Použití předmětu, brání předmětu,

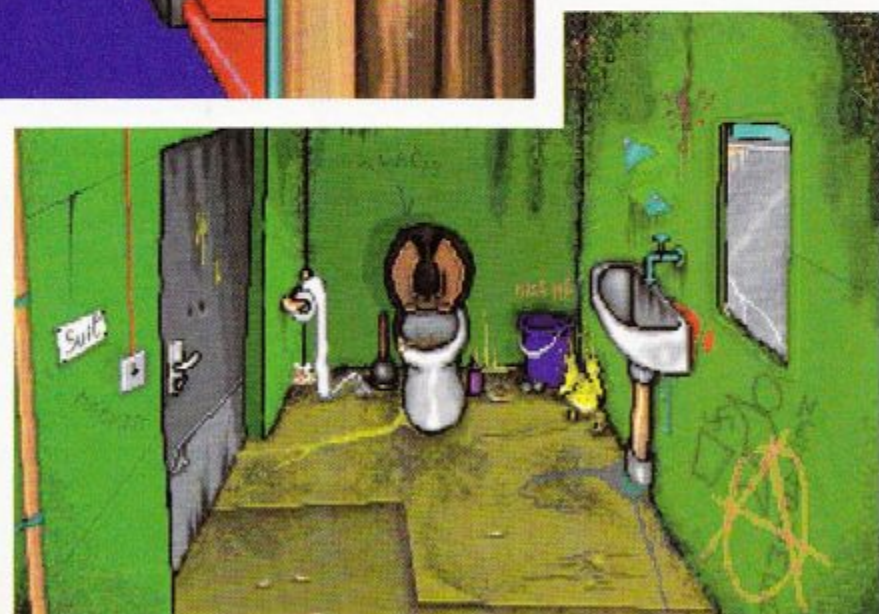
všechno. Není tam jedna animace pro funkci seber, která by se opakovala pro každý sebrání kteréhokoliv předmětu. Oskar je animovaný tak, že je tam nová animace při sebrání každého předmětu. Oskar k němu přijde, sebere ho, podívá se na něj, vyzkouší ho, strčí si ho za tričko, do kalhot a tak. Nový předmět = nová animace.

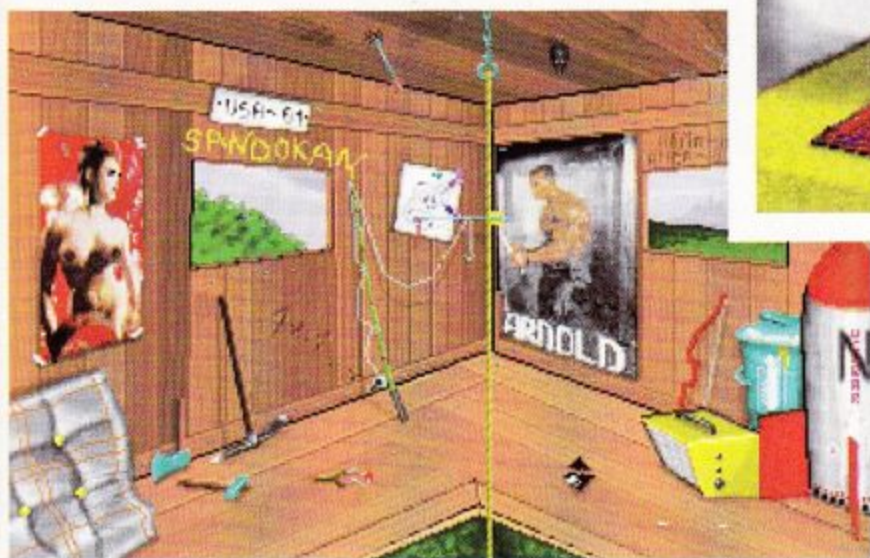
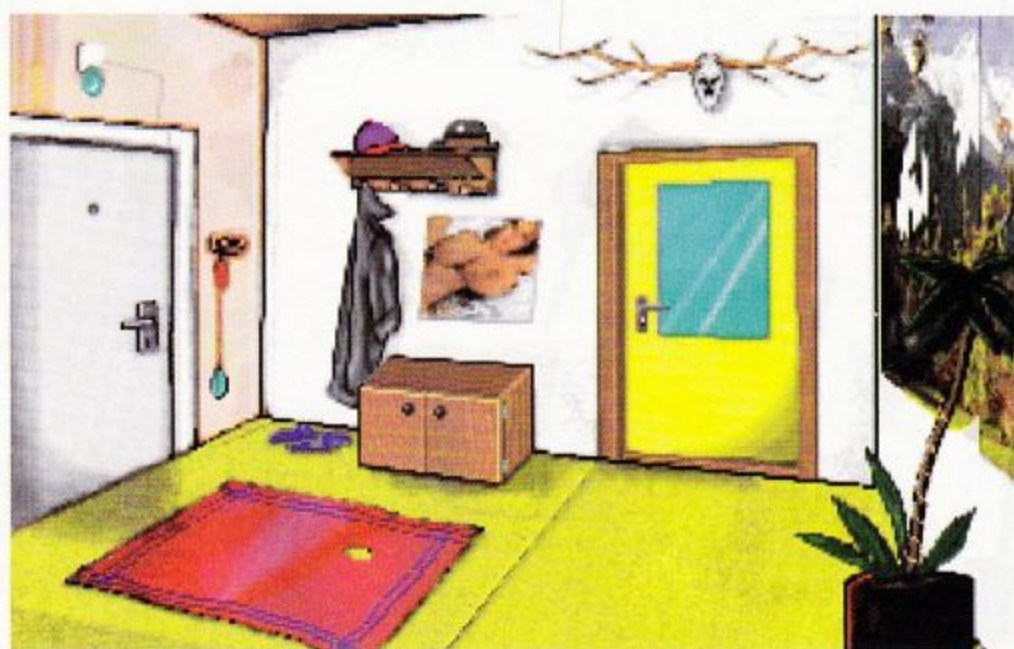
Score: Jak na Oskarovi pracuješ dlouho?

Pavel: Od poloviny minulýho roku. Problém byl ze začátku s programátorem. Byl takovej jeden a ten odpadl protože, ...no prostě protože. Nešlo to s ním. A ten druhý, co na tom začal dělat po něm, tak ten začal dost pozdě. Grafika je vlastně z takovejch dobrejch osmdesáti procent hotová. Tam už zbejvá udělat jen pár detailů, ale je problém s tím programem, protože programátor teď musí hodně dohánět.

Score: Jak takový grafik zaměstnaný u Vochozky pracuje?

Pavel: Tak běžně pracuju v Brně, ale teď přes prázdniny jsem pracoval doma, v Dolní Lhotě u Blanska. Většinou makám tak osm hodin denně, ale je to různý. Nedá se říct si, že tedka v devět vstanu a budu makat třeba do čtyřech. To nejde. Člověk potřebuje inspiraci a když sedíš doma u počítače, tak ji určitě mít nebudeš. Někdy klidně přijdu večír z pařby a něco si nakreslím... teda vono to po tý pařbě zas tak moc nejde, takže spíš si udělám takovej náčrtek, ...takovej hodně volnej náčrtek. Ráno se mě voto líp dělá.





Score: Dolní Lhota - to bude asi nějaká malá romantická vesnička?

Pavel: Přesně tak. Malá, romantická - takový Kotěhůlky (sborový výbuch smíchu). Starý pán nalevo od nás bere hůl a vnučku a rozhořčeně se sune pryč. V této chvíli jsme se stali vládci pískoviště.)

Score: Takže ji uvidíme v Oskarovi?

Pavel: Jo.

Score: Přežiješ to, až ta hra vyjde? Nezbijou tě tam domácí?

Pavel: Nezbijou. Všechno je změněný. I název hospody. Sochu Klementa Gottwalda tam už taky nemáme.

Score: Ta tam fakt byla?

Pavel: No, byla (učehtává se).

Score: Jak jsi se dostal k děláni počítačových her?

Pavel: Pořád jsem chtěl dělat hry jako svoje zaměstnání, a tak jsem se dal dohromady s Petrem Vochozkou a von mě zaměstnal, jako grafika. V tej době jsem měl rozdělaný projekt, kerej sem chtěl dokončit, jenomže někteří lidé se to nezdálo, mysleli si, že to nebude dobrý. Tak jsem začal přemejšlet vo něčem jiným. Řekl jsem si, že žádný sci-fi, nebo fantasy, protože toho jsou mraky. Takže jsem se rozhodl udělat něco takhle ze života, kde bude sranda, s mladým klukem - pohoda.

Score: Takže Oskar je kompletně tvůj projekt.

Pavel: Jo. Můj nápad. Já dělám scénář, grafiku, animace.

Score: Jak moc ti Petr Vochozka mluvil do scénáře?

Pavel: Petrovi jsem už dal hotovej takovej náčrt, jak by to mělo vypadat. Moc jsme toho nenakonzultovali. Dal jsem mu ho a von jenom řekl, že by to bylo dobrý a že by bylo dobrý to udělat.

Score: Takže ti nějakou velkou cenzuru nedělal?

Pavel: (Stroze) Ne. (Tak stroze, až se holčička na pískovišti lekla a běžela se schovat k dědečkovi. Starý pán nám na dálku hrozí holí.)

Score: Je to tvrdý kritik tvé práce?

Pavel: No, to docela je. Já teda ty animace ukazuju velký spoustě lidí, takže kritiků je vždycky dost, ale Petr Vochozka je rozhodně největší, protože přes něj to vlastně nakonec všechno jde. Pokud se mu nějaká animace nelíbí, tak mám smůlu i když jsem na ní dělal třeba čtyři hodiny.

Score: Prozradíš nám, co to byl ten starý projekt, který neprošel cenzurou - pardon, který se nelíbil „některým lidem“?

Pavel: Ten co neprošel cenzurou to mělo být takové fantasy. Asi největší závada byla, že se nikomu nelíbilo, že tam měl chodit panáček, kerej má čtyři ruce a místo hlavy lebku... (následuje hrozivěj tlemeneč z obou stran až se paní na druhém konci pískoviště začíná otáčet, co se děje).

Score: Bylo tam víc takových postavíček?

Pavel: Právě, že jich tam byli mraky - takovejchhle šilenejch postavíček, no ale bohužel, no. Třeba příště. Třeba to někdy dodělám.

Score: Hráli ve tvém životě hry velkou roli?

Pavel: Hry mě bavily vždycky. Začínal jsem na Didaktiku, pak jsem měl Amigu, pak jsem si koupil péčecčko - takovej standardní, klasickéj postup.

Score: Co tě bralo nejvíc?

Pavel: Na Spectru to byli určitě textovky. To byly definitivně nejlepší věci, řekl bych, ale už si na ty časy moc nevzpomínám, je to přeci jenom hodně dlouho.

Score: Můžeš je pařit i dneska - na emulátoru.

Pavel: Eh, emulátor to není ono. Když člověk nahrává ty hry na Sinclair... No, přesně. To musí bejt. Bez toho to není ono. Na Amize zase klasika. Hrozně se mi líbil třeba Moonstone, potom Street Fighter a takovýhle věci. Taky Cannon Foder.

Score: To jsou ale hry na míle vzdálené Oskarovi.

Pavel: No, to bylo na odreagování. Taky jsem dost hrával Powermongera a tak. Hrál jsem, co jsem sehnal.

Score: A co právě teď na péčecku?

Pavel: Hmmm, Space Hulk dvojka se mi líbí. Z, Fantasy General, takovýhle věci.

Score: Hoď po mě kamenem, jestli se mýlím, ale nic z toho není adventura. Hraješ adventury?

Pavel: No, sem tam. Já neumím anglicky, takže vždycky, když je nějaká česká. Přeložená nebo tak.

Score: Až je mi trapné se zeptat, ale máš vůbec nějakou oblíbenou adventuru?

Pavel: No, docela se mi líbil Agent mlíčňák. To je celkem dobrá hra, i když má svoje chyby. (Konečně jsem ho dostal tam, kde jsem ho chtěl mít, a Pavel se prokecne - KaT) Možná to je paradox, ale já adventury vlastně moc nehraju.

Score: (Stává se ze mě jeden z těch zlejších reportérů, co tlačej lidi ke zdi.) Z čeho jsi teda vycházel při tvorbě Oskara, když jsi moc adventur nehrál?

Pavel: Vycházel jsem vlastně z toho... (Chvilí se zamyslí). No, zažil jsem určitý věci, moji kamarádi zažili určitý věci a mě se líbilo to poskládat dohromady a udělat z toho hru a jiným stylem by to asi nešlo, než adventurou. Je taky zajímavý, že je Oskar dělaný trochu jako film. Když to bude člověk hrát, tak to je, jako když se dívá na film - třeba „Slunce, seno a jahody“.

Score: Takže celá hra je vlastně docela realistická.

Pavel: Jasně. Jsou tam moje zážitky, zážitky mejch známějch, nebo zážitky, který jsem někde slyšel od lidí, kerý jinak vůbec neznám. Nejsou tam žádný nadpřirozený šoky, kerý by se nemohly stát. Jenom nevím, kdyby se některý věci někomu staly, jestli by z nich vyplul stejně snadno jako Oskar.

Score: Víš, že ty máš podobný vlasy jako Oskar...

Pavel: (Hehe, he) A podobnou vestu, podobný kraťasy, podobný voči.

Score: Náhoda?

Pavel: Myslím, že mě prostě nenapadl nikdo jinej, podle kerýho bych Oskara udělal. Nechtěl jsem nikoho urazit, takže jsem zneužil sám sebe.

Score: Hele, jenom tak pro zajímavost, co má takový český tvůrce her nejraději z požívatin?

Pavel: No, tak z pití rozhodně pivo, z kořalek Jim Beam - ten nemá chybu. Ale nesmí se pít s pivem. Pak z jídel mi chutná všechno, co udělá moje maminka - ahoj mami.

Score: V jedné animaci jsem si všimnul, jak z krtiny leze krteček v modrých kalhotkách a s lopatičkou v tlapičce. Tak mě napadá, máš nějaký zvláštní vztah ke Krtečkovi?

Pavel: Když sem byl malej, tak Krteček byla moje nejoblíbenější postavička - zdravíme Zdeňka Mullera.

Score: Na jedný zdi ve hře jsem si všimnul, že tam visí plakát s černým kocourem Herkulem. Máš nějaký zvláštní vztah ke kocouru Herkulovi?

Pavel: No jistě. Zbožňuju comicsy. Hlavně Káju Saudka. To je takovej klasik - zdravíme Káju Saudka. (oba se už válíme smíchy v pískovišti)

Score: Chystáš se na nějaký další projekt?

Pavel: Další projekt rozhodně bude a bude to asi Oskar 2. Pro změnu. Víc bych k tomu raději neřikal.

Score: Bude to taky adventura?

Pavel: Jo. Bude to adventura a pro změnu to bude adventura s Oskarem.

Score: Počkej, netlem se, to je důležitá změna, to obrací všechno naruby.

Pavel: No, bude to něco úplně jinýho.

Karel „KaT“ Taufman

Asmodeus: než se rozevře opona

Celý dům voněl starobou. Schody tvořily neopracované kamenné bloky, ozdobné zábradlí se při dotyku zakývalo a ze zdi opadávala omítka s freskami. V bytě za obrovskými, dubovými dveřmi žila rodina avantgardních výtvarníků. Stěny jejich obydli byly zdobeny krásnými drátěnými plastikami a nádhernými, ručně kreslenými mapami fantastických světů.

Už tu na nás čekali. Tři kluci okolo osmnácti let - Jakub Dvorský, Marek Floryán a Tomáš Dvořák - seděli po židličkách někdy z osmnáctého století a přívětivě se usmívali. Věděli, že mají v rukávu trumfovou eso. Jediný, kdo to netušil, jsem byl já, ale to až do chvíle, než mě usadili do překrásné židle a zaměřili mou pozornost na monitor počítače.

Tam před mýma očima ožil fantastický svět Ruthaniolu. Začali jsme v ponurém dungeonu, kde mne okamžitě zaujala hudba. Tak dobrou melodii vytvořenou českými ušima, jsem už dlouho neslyšel. Pokračujeme starými, skřipajícími dveřmi koridorem dál, když seshora seskočí příšera v kápi. Trochu s sebou cuknu, protože mě to skutečně překvapí, a hoch vedle mne se pouští do boje. První věci, kterých si všimnu, jsou nadprůměrně zdařené animace protivníkovi postavy. Trochu si oddechnu, když se dostáváme na svěží vzduch. Procházíme krajinou a já si všimám stromů, které mi zrovna dvakrát nesedí. Než je ale stačím stačím zkritizovat, dostaneme se přes můstek, který rozhodně nevypadá, jako kdyby ho někdo renderoval, (každé prkno položené jinak atp) do města, a tady nastanou pravé grafické orgie. Nebyť toho trochu divného chodníku, tipnul bych si, že hrajeme poslední díl Arkánii. Mému oku lahodí nejenom detailní propracování architektury, ale i barevná paleta, jaká byla pro město zvolena, a její magický vliv. Ačkoliv se to nemusí zdát, přepisovat tenhle rozhovor z nahrávky byla dřina, protože se na pásku neustále mísili hlasy, jak jsme mluvili jeden přes druhého a furt se někdo tlemil, smál a řehtal. Pokoušet se najít v té džungli otázky a odpovědi (nakonec alespoň ty odpovědi) byl nad lidský úkol.

Pokusil jsem se o něj a tady máte výsledek mé rekonstrukce. Myslím, že to bylo nějak takhle...

Score: Takže, co to vlastně Asmodeus je?

Jakub: Asmodeus je adventura smixovaná s dungeonem. Hráč chodí s jednou postavičkou a všechno vidí z vlastního pohledu.

Score: Jen s jednou postavičkou?

Marek: To je logický, protože to je hlavně adventura. Mění se ti ale podoba podle toho, co máš právě na sobě.

Jakub: A s časem taky vlastnosti podle toho, jak hráč bojuje a jak se vycvičuje. Zase jako klasickéj dungeon. Ve hře je i pár puzzlů, jako třeba v Mystu.

Score: Kde se Asmodeus odehrává?

Jakub: Hra se odehrává v kraji, který se jmenuje Ruthaniol. V okolních horách je spousta jeskyní, katakomb a hrobek. V těch se to odehrává. Taky je tam město a hrad. Tam můžeš procházet, nakupovat věci jako louče, léčivé kořínky a podobný věci. Taky se můžeš všema lidma kecat, sbírat předměty a používat je. Typická adventura.

Marek: Jeskyně jsou zase plny příšerek, se kterými se bojuje jako v dungeonu.

Score: Jak dlouho jste na Asmodeovi pracovali?

Jakub: Budou to už dva roky. S tím, že se program dělal celou dobu, grafika taky, i když jsem měl

takovou malou představku na Dračí historii, ale to byly tak tři měsíce. Dělal jsem tam jenom animace, animace postaviček a všechny okolní animace, takže mi to nezabralo tolik času. Tady Marek Dračí historii testoval.

Score: Co teďka dělají kluci, kteří na ní pracovali?

Jakub: Část z nich dělá Katakult. To je taková střílečka. V případě téhle hry vzešla ode mne idea a dělal jsem tam taky grafiku, ale to mě tolik nezdrželo. Asmodeus je rozhodně můj hlavní projekt.

Score: Udělal ještě někdo z vás nějakou hru, o které jsme dnes nemluví, kluci?

Marek: No, já sem udělal takovou procházku - Theurg, ale to je taková blbost.

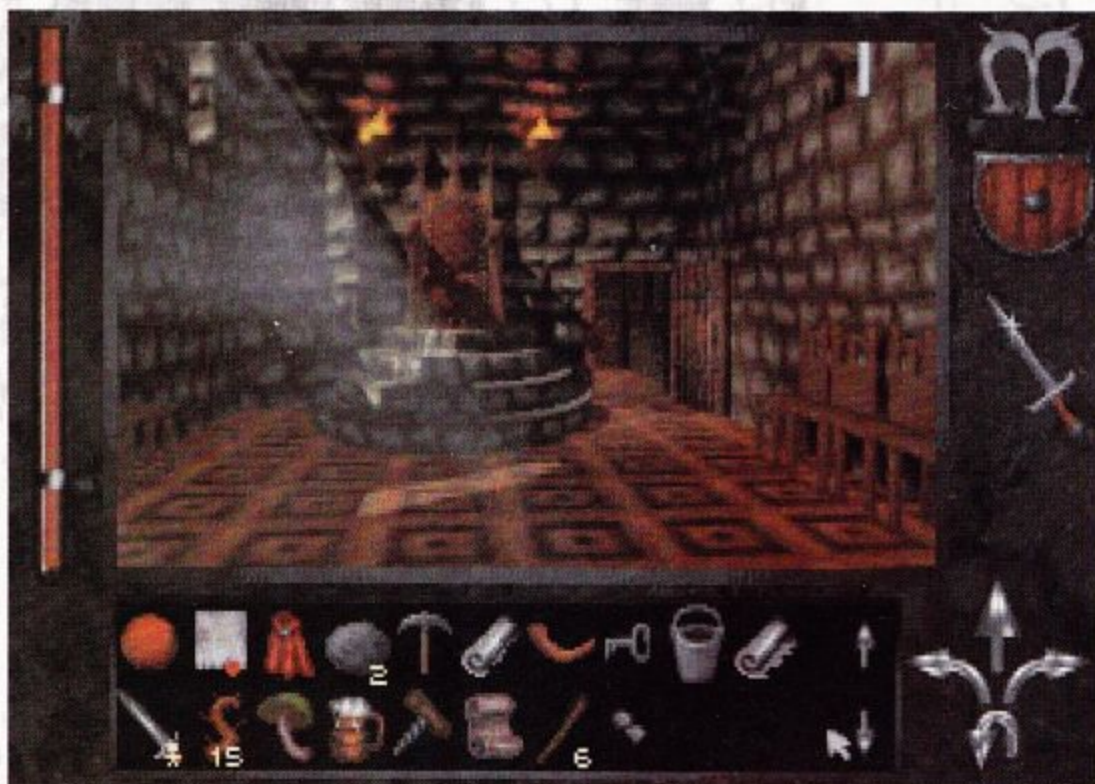
Jakub: Plošinovka, je tam taková postavička z boku.

Marek: Je to na pécčko, ale původně jsem ji dělal právě na tom Atárku. Teď ji hlídám doma, protože to je absolutně nepustitelný, ani jako shareware.

Jakub: Ale mě se to líbí. Vždycky si to cvičně dohrajou.

Score: Vratme se k Asmodeu. Jak se měnil tým lidí, kteří na hře pracovali?

Marek: Jak víš, že se měnil?



Score: Životní zkušenosti.

Jakub: Zpočátku jsme na tom dělali vlastně jenom já a tady Marek. S Markem taky děláme dohromady scénář.

Marek: Ještě se sekretářkou.

Jakub: No, s jeho bráchou.

Říkáme mu sekretářka, protože je vlastně naše sekretářka, a ten nám taky pomáhal se scénářem. Decentně.

Marek: Později se k nám přidal Honza a pak Tomáš.

Score: Jak se vyvíjela vaše tvůrčí skupina, vyvíjel se i názor na Asmodea?

Jakub: Původní nápad se

hrozně měnil. Původně to měla být textová hra s občasným obrázkem. Pak se to začalo rychle měnit.

Marek: Přidávali jsme různý věci, různý vylepšení.

Jakub: Vůbec jsme neuvažovali, že by se to dalo prodat. Mělo to být pro kamarády. Později jsme k té textovce přidali panel s ikonami, víc obrázků až z toho vzniklo to, co z toho vzniklo. Je těžký říct, jak ten vývoj šel. Původně to měla být pouze adventura a později jsme tam přidali i ten dungeon, dungeonovské styl - ty potvory a jeskyně. Pro zpestření.

Marek: Původně to mělo být pouze na diskety.

Jakub: No, o ceděčku jsme začali uvažovat až později.

Marek: Až když to začalo silně narůstat.

Score: Inspirovali jste se při tvorbě Asmodea nějakou jinou hrou?

Marek: Asi Elvírou.

Jakub: Elvíře se podobá ten systém, ale neřekl bych, že bychom se tím inspirovali. Mě osobně, a já jsem na to měl hodně velké vliv, mě inspiroval Myst a některý další adventury - nemůžu říct konkrétně. A taky dungeony, samozřejmě. Z poslední doby rozhodně

Stonekeep. Styl bojů v Asmodeu je například takovej, jako je ve Stonekeepu. Když se podíváš na systém bojů v Dungeon Masteru, tak ten mi přijde silně nudnej, protože tam furt klikáš na jednu ikonku. V Asmodeu prostě zaměřuješ zbraň na tu potvoru, co stojí proti tobě, a ta má svoje zranitelná místa.

Score: V Asmodeovi se někde pohybujete po čtverečkách, jinde jsou průjezdy krajinou. Jak jste volili, kde použít to a kde ono?

Jakub: No takhle - v tý krajíně není nic moc co k udělení, takže je zbytečný, abys tam skákal po těch čtverečkách, ale třeba v tom městě, nebo v těch jeskyních, se na každém tom čtverci může něco stát, můžeš tam něco dělat, takže tam je důležitý mít čtverce. A aby zase byly všude mezi těmi lokacemi průjezdy, tak to by hrozně zdržovalo a bylo by to na několika ceděčkách. To není potřeba.

Score: Asmodeus je fantasy. Co pro vás tento styl znamená?

Jakub: No. Nás asi hodně ovlivnil Tolkien, ale to se dá předpokládat. Máme k fantasy dobrý vztah, líbí se nám to. Je to lepší než sci-fi, řekl bych. Ale co se týče třeba knížek, tak tam mám radši sci-fi, protože tam se najde spousta kvalitních autorů, kdežto v tom fantasy to většinou nestojí za nic, kromě toho Tolkiena.

Score: To mluvíš za sebe, Jakube?

Marek: Ještě za mě.

Score: Za Tomáše ne?

Marek: Za Tomáše ne. Tomáš sportuje.

Jakub: Ale abyste si nemysleli, von je to taky líná veš jako my. Občas si vyrazí jednou za týden na hřiště a myslí si, jaký nejní sportovec.

Score: Vratme se ještě na chvíli k Asmodeovi. Chtěl bych se zeptat na jednu velmi důležitou část programu, které spousta firem nevěnuje dostatečnou pozornost. Jak jste tvořili interface?

Marek: Interface se postupně taky vyvíjel. Původně tam měly být ikonky pro každou činnost.

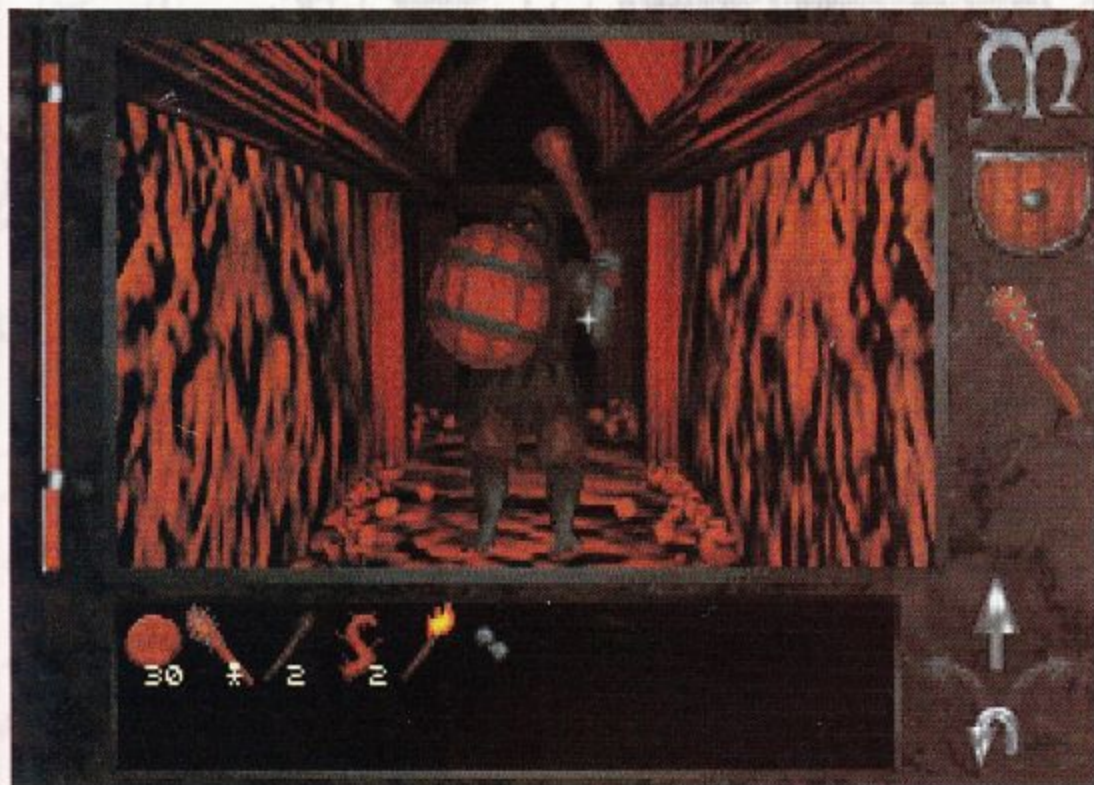
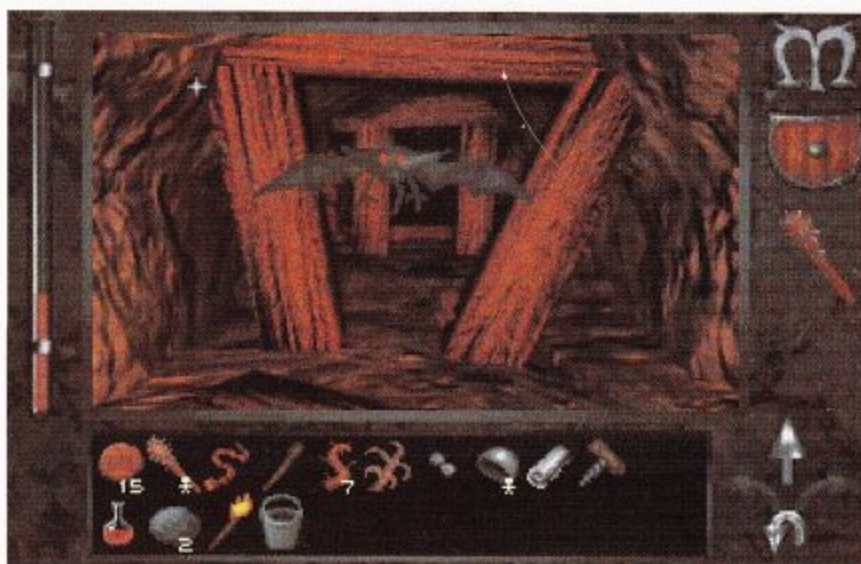
Jakub: Jako mají třeba LucasArts.

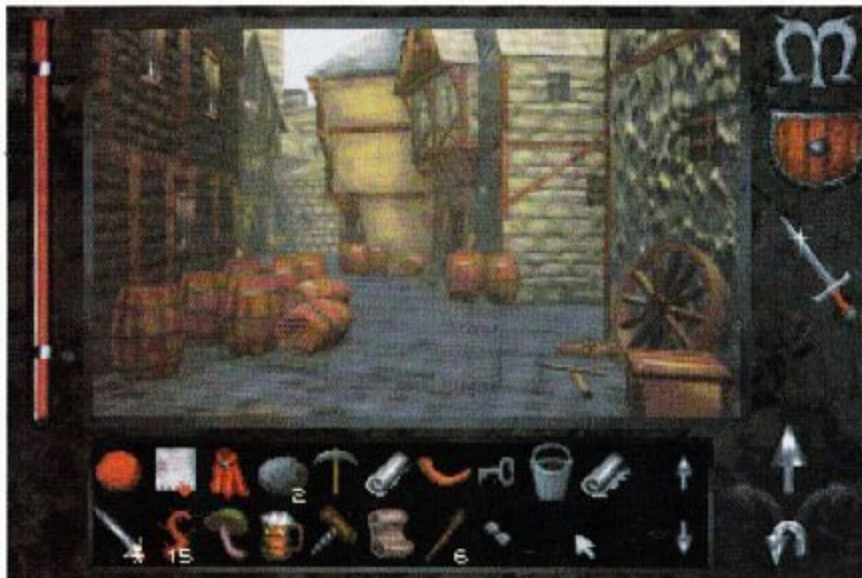
Marek: No třeba.

Jakub: Ale to je hrozně otravný.

Marek: No, prostě bylo pořád otravný mačkat na ty různý ikonky, tak jsme to maximálně zjednodušili a vůbec to nevdali.

Jakub: Levým tlačítkem se provádí činnost, pravým popisky. Tak to je u hodně her.





Score: Co příběh hry? Co nám z něj můžete prozradit?

Jakub: Příběh se taky hodně vyvíjel. Pracovali jsme na tom a příběh třeba ještě nebyl vůbec úplně jasný, ale hodně se taky měnil a hodně jsme do něj přidávali.

Marek: Furt jsme přidávali, co se nám zdálo dobré, a měnili, co se nám nelíbilo.

Jakub: V tom příběhu jde o takový řád mnichů. Tři členové řádu se takřkájící zvrhnou a vystoupí z řádu. Ukryjí se v jeskynních kobkách, a tam kují pikle, ale tohle se neodehrává v té hře, to je příběh v pozadí hry. No, ti mnichové pak začnou vyvolávat různé příšery z podsvětí, ale lidi z okolí, kterým se to pochopitelně nelíbí, proti nim postaví domobranu a takřkájící je porazí. Dva z těch mnichů zabijó, ale jednomu se podaří uniknout. V jeskyni, v kobce, kterou mniši používali najdou lidi tři magický kameny, které byly používány pro ty nečisté obřady. No a tyhle kameny je teďkon potřeba uschovat, aby se už nedostali do nepovolaných rukou. Jeden je svěřen pánovi tvrže, jeden pánovi

hradu a tak. Příběh hry se potom odvíjí kolem toho třetího mnicha, který přežil útok domobran, a těch třech magických kamenů.

Score: Můžeš nám prozradit, jakým směrem se bude příběh dít ubírat?

Jakub: Bude se odvíjet trochu překvapivě. Víš, ta hra je taková ponurá a tajemná a měla by takovou zůstat. Nechtěl bych toho moc prozradit. Navíc tam jde taky o to, že jak chodíš tím světem a plníš různé úkoly, dozvídáš se z různých knih a záznamů detaily o historii toho světa a přijdeš tak na spoustu zajímavých detailů. Není to nutné k dohrání hry, ale svět je tak bohatší a živější.

Score: Jak je v Asmodeovi dělaná grafika?

Jakub: Grafika je renderovaná ve 3D programu, ale je hodně, hodně retušovaná, aby nevypadala tak uměle. Upravoval jsem každý obrázek (je jich tam kolem čtrnácti set - pozn KaT), aby byl přesně takový, jak jsem ho chtěl mít. S tím, že všechny postavy a animace jsou dělané ručně. Celé. Renderované postavy vypadají hrozně uměle, a to není ono.

Score: S čím tě renderovaná grafika nejvíc trápila, co jsi musel nejvíc retušovat?

Jakub: Při retuších mi nesesedly hlavně stíny, řekl bych.

Score: Co textury?

Jakub: Textury jsou všechny dělané ručně mnou, zase proto, aby to nevypadalo uměle a hlavně, aby to bylo takové, jak jsem to chtěl. Nejdřív jsem zkoušel hotové textury, ale nebylo to vůbec ono. Nesesedlo to k tomu poetickému prostředí. Hlavně mě u tej grafiky záleželo na atmosféře, která je taková ponurá, a k tomu jsme všichni směřovali.

Score: Zmiňoval jsi se o postavičkách, které jsou dělané ručně. Používal jsi



k tomu nějaký scanner, kreslil jsi napřed na papír, jak jsi pracoval v tomto případě?

Jakub: Tahle část grafiky je dělaná celá v počítači. Trochu jsem skenoval obrysy, ale to je všechno.

Score: Té grafiky je v Asmodeovi fakt hodně, byly nějaké problémy s tím, vmačkat ji na CD, museli jste používat nějaký speciální kompresor?

Jakub: Vzhledem k tomu, že je to VGA, tak se to vešlo. S tím místem to nebylo tak horký.

Marek: Moc jsme to nepakovali, protože jinak by to musela být ztrátová komprese...

Jakub: A to mi nechceme.

Score: Když nepoužíváte ztrátovou kompresi, jak rychlou cd mechaniku budou muset hráči mít, aby si Asmodea zahráli?

Marek: Minimálně double speedku. Na single speedu by to asi nefungovalo, ale může se to z něj nainstalovat.

Score: Mám takovej pocit, že jsme nějak opomněli zvukovou stránku hry, a protože mě dost fest zaujala, byl bych rád, kdybyste nám mohli říct něco o tom, jak jí ten váš hudebník potil.

Jakub: Hudebník nemá počítač, takže to všechno skládal na klavíru, na kytaru, a pak se to dělalo na syntáku. Takže napřed to musel mít všechno nahraný na kazetě, dokonce nazpívány.

Score: V Asmodeovi jsou i písničky?

Jakub: To ne, ale tam, kde je třeba tečka trumpeta, nebo flétna, tak tam zpíval „tu, tu, tůů“. (Šílený výbuch smíchu ze všech stran. Jakub se přesto dívá zcela nevinně.) Mě se to líbilo dokonce víc, než tečka. V jeho starších nahrávkách bylo slyšet aj vrzání židličky u klavíru, ale to už tam bohužel taky není. Je to škoda.

Score: Jak to bylo se zvuky, Tomáši?

Tomáš: Zvuky jsem dělal kompletně já. Nikdo je nechtěl dělat, protože měli práci s něčím jiným, a hudebník, protože nemá počítač, tak to taky nemohl dělat. Začal jsem s nimi asi tak před rokem. Začal jsem dělat databázi, kterou mám už teď docela velkou. Dělal jsem to tak, že jsem vzal videokameru, která je dost dobrá, a šel jsem ven, něco natočil. Třeba zvon ve hře, to je zvon z Komínského kostela. No, pak jsem to nasamploval na počítač, a tam to ručně upravoval. Tak to bylo ze začátku. Teďka už většinu těch zvuků mám a dělám ty nový tak, že mixuju ty starý.

Score: Můžeš nám uvést nějaký příklad mixovaného zvuku ve hře?

Tomáš: Tak třeba v dolu. Tam je vozík a to kovový vrzání toho vozíku, to je stará houpačka, na který se tam někdo houpal, tak jsem si to natočil. Pak jsem do toho přimíchal ještě nějaký páky a už to zní jako vozík.



Marek: Nejlepší příklad je zvuk padání mostu.

Jakub: No, to je takový padací most a když ten zvuk Tomáš dělal, tak jsem byl právě u něj doma. Tak jsme tam seděli a přemýšleli, jak bychom ten zvuk udělali a on najednou vzal mikrofon a jenom tak cvičně brkl. (Pokud nevíte co se stane, když si na Moravě někdo „brkne“, stejně jako jsem to nevěděl já, nahraďte „b“ ve slově písmenem „k“ - KaT) A my jsme vykřikli „To je ono!“.

Marek: Brkání, to on umí hezky.

Jakub: Do toho pak namixoval nějaký kovový zvuky...

Marek: Řinčení zbraní.

Jakub: A z ní to jako krásnej padací most. Nikdo by to nepoznal.

Score: Kromě toho brkání, kolik zvuků máš teď, po roce práce, ve své knihovně?

Tomáš: V tej knihovně je teďkon takových tři tisíce zvuků. Ne samplů jo? Zvuků!

Jakub: Ve finální verzi budou na cédéčku audiotreky s hudbou a ještě Vochozka zařídí kompletní namluvení hercema z nějakýho divadla.

Score: Když už mluvíte o Vochozkovi, jak moc vám do toho kecal?

Jakub: S Vochozkou jsme vešli do kontaktu vlastně před měsícem, nebo dvěma.

Score: Takže v době, kdy byla hra skoro hotová.

Jakub: Vlastně jsme makali rok a půl na blind.

Marek: To je nejlepší. Nikdo ti do toho nekecá.

Jakub: Zase je fakt, že kdybychom se s ním spojili před tím rokem a půl, byl by dneska Asmodeus v SVGA.



ASMODEUS

www.oldgames.sk

Score: Mohli byste nám teď říct něco málo o sobě.

Jakub: Tak všichni jsme studenti gymnázia na třídě kapitána Jaroše. Já jsem grafik, Jakub Dvorský. Naším zaměřením je matematika, ze které mám aspoň já čtverku. **Marek:** Já mám trojku. **Jakub:** Se nevytahuj. **Tomáš:** On chce maturovat. **Jakub:** Je to programátor. Ten nechce, ten musí.

Score: Neodváděj od sebe pozornost, Jakube. Kdybychom tě přeržili motorovou pilou, kolik bychom napočítali letokruhů?

Jakub: Osmnáct.

Score: Svobodný, bezdětný?

Jakub: Svobodný, bezdětný.

Score: Sexuální zaměření.

Jakub: Šneci.

Score: Ups. (Poposedá vám si trochu stranou.) Co kdybys nám pověděl, co to s tebou udělalo, když jsi poprvé viděl počítač.

Jakub: No, tak bude to tak asi dva a půl roku nazad a prakticky okamžitě jsme se pustili do Asmodea. Hry mě berou jenom trochu a jenom fakt ty dobrý. Na počítači dělám hlavně grafiku - s tatíkem, DTP a tak podobně. S počítačem jsem začínal kdysi na Atarku 800, teda von ho měl vlastně brácha, ale von to takovej rozdílný nebyl. Tam jsem hodně pařil Draconuse. Jenomže to bude tak asi všechno. Na Atarku mě spíš zaujal takovej program, jmenoval se Design

Master a v tom se dalo malovat, kreslit, dělat čáry...to bylo zajímavé.

Score: Jak jsi se dostal ke grafice?

Jakub: Já jsem maloval vždycky. Dělal jsem komiksy a potom jsem přešel na počítač, protože jsem vždycky chtěl malovat něco, co má smysl a ne jenom nějaký čmáranice. Proto jsem dělal komiks, že jo, aby si to mohl někdo přečíst, hry, aby to mohl někdo hrát. Prostě něco účelovýho. **Marek:** Má dokonce celej komiks podle Hobbita.

Score: Dobrý. Co je na tobě kromě grafiky a sexuálního zaměření zajímavý, Jakube?

Jakub: Nic. Jsem nudnej, fádni a zcela všední člověk.

Score: Ehm, jo, hm. (raději se otáčím o dvacet stupňů doleva) Zkusme teď kon probrat tebe, Marku.

Marek: Okay. Tak já jsem Marek Floryán. S tvrdým Y po R. Pozor na to! Všichni mě píšou s měkkým, ale já jsem s tvrdým.

Score: Píšu si poznámku, Marek s tvrdým. (Sborový tlesnec na Marka nezapůsobí.)

Marek: Hele, to nejní žádná junda. Esli tam pak uvidim měkký, tak se máš na co těšit.

Score: Tak jo. Kromě toho Y, co je na tobě nejzajímavějšího?

Marek: Nejzajímavějšího? To snad, že žiju počítačem.

Jakub: A papouškama.

Score: Papouškama?

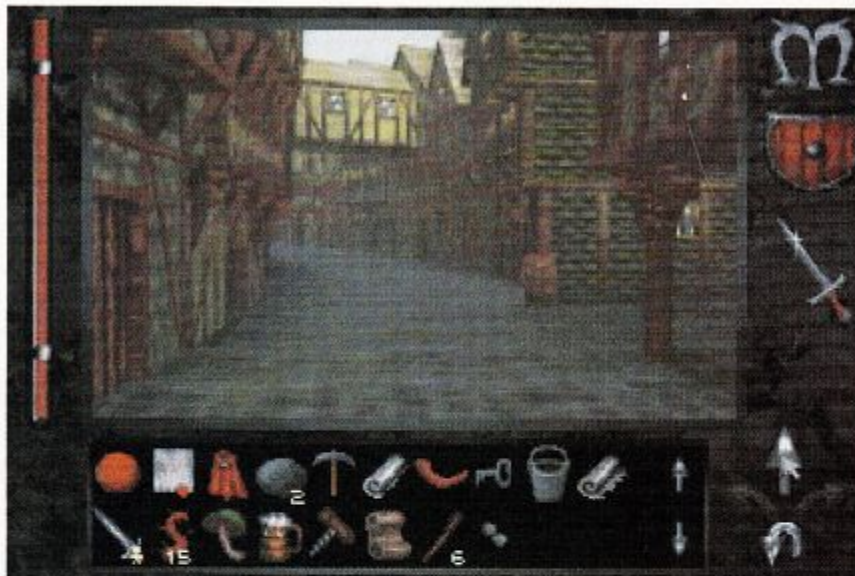
Marek: S papouškama. Fisherovejma a ještě mám jednoho růzovohlavýho. Jmenuje se Žak (čti Jacques) a je hrozná vtěrka. Jinak co se týká počítačů, tak jsem daleko větší pařan, než tadyhle Jakub. Taky jsem měl nejdřív Atárko a tam jsem pařil doslova jako blázen. Co jsem dostal pod prsty, to jsem zapářil. (Další sborový výbuch smíchu a Marek si opět uchovává kamennou tvář.) No, potom jsem nějaký ten rok strašně žebral u rodičů, že potřebuju pécéčko. Tak nám nakonec koupili úžasnou 386, kterou mám s menšími úpravami dodnes.

Jakub: To je důležité tohle!

Score: Ty by sis rozuměl s jedním mojim kamarádem. Ten říká, že právě proto, že má 386, tak programuje slušně.

Marek: To já taky, ale s chybama. Ty potom tak půl roku vopravuju.

Score: Jak jsi se dostal k tomu programování. Byl to nějaký vnitřní hlas, nebo tě tady Jakub chytil jednou pod krkem....



Jakub: To já bych teda vůbec neudělal...

Marek: Tak to nevím, ale já sem už programoval na Atárku. Nedalo se svítit. Von mi tehdy přestal fungovat kazeťák, ze kterýho se daly nahrávat hry, takže jsem nemohl pařit, tak jsem začal aspoň programovat, a potom mi to zůstalo aj na pécé. Tam sem programoval no a programuju doteďka. Nejdřív jsem pařil tak devadesát procent času a deset procent programoval a teď je to přesně navopak. Jinak mi je sedmnáct, ale bude mi osmnáct.

Jakub: To se ještě neví.

Score: Sexuální orientace?

Marek: Ponecháme.

Jakub: Jo, ale kterou?

Marek: No, tu stávající, ne?

Score: (Přestávám si bejt jistej, že tohle byla dobrá otázka pro takovýhle rozhovor a utíkám směrem doprava, kde už netrpělivě čeká zatím jako myška tichý - Thomas.) Jdu na tebe, Tome, ty vypadáš jako slušnej člověk.

Tomáš: No, teda...

Score: Počkej, nevyvracej mi tu mou iluzi a hezky zpřima se rozpovídej o své osobě...

Tomáš: No, dobře no. Takže já su Tomáš Dvořák. Věk - tak asi sedmnáct až osmnáct. Chodím na gymnázium s klukama. Co se zájmů týče, hmm, tak ten počítač... no, vlastně moc nee. Jenom nějaký dobrý hry. Jelikož dělám zvuky k tý hře, tak mi to zabírá trochu víc času, než ty hry, ale teda jenom když mě to chytne, protože já dělám dobrý zvuky jenom když mě to právě baví. No, ale teďka v létě (ten rozhovor jsme dělali začátkem října), protože mám rád sport, tak jdu radši litat ven, hrát basket a tak.

Score: Ale k počítači si občas taky sedneš, vid'?

Tomáš: Ale jo. Někdy.

Můj úplně první počítač byl vypůjčený laptop - nějaká 286 - a k tomu nějaký logický hry. Byla tam taky nějaká formule 1, tak to mě hrozně bavilo. Pak mi rodiče koupili Pentium 100.

Score: To by mohlo čtenáře zajímat, na jakém počítači Asmodea vlastně děláte - co máš ty, Marku?

Marek: Tedkon mám 486 DX33 a k tý mě půjčil motherboard tady Jakub.

Score A ty Jakube?

Jakub: Já mám Pentium 120. Na tom se tak zhruba dá hrát většina současných her. **Tomáš:** To já ani tak moc nepařim. Tedka když je hezky, tak jsem hlavně venku.

Score: Jo fajn. (obracím se na kluky vlevo) Jak se k vám, proboha, dostal tenhle podivín?

Jakub: No za to my nemůžeme.

Marek: Nám ho posadili do třídy. Von ani nechodí do hospody.

Score: A co Honza?

Jakub: Tak náš hudebník je Honza Sklenář. Chodí s náma do třídy, takže je všechno úplně jasný. Mezi jeho speciální zájmy a libůstky patří hudba a divadlo, který hraje v Sedm a půl - to je takový divadlo tady v Brně. Té hudbě, co dělá, říká, a to je důležitý, eh...

Score: Jak jí říká?

Jakub: (Následuje bojová porada mezi všemi třemi interviewovanými, která za chvíli nese své vyzouzené ovoce.) Nevím. Nemůžu si vzpomenout. Nějak psycha - něco, ale to prostě není vůbec ani trochu důležitý, když to nevím.

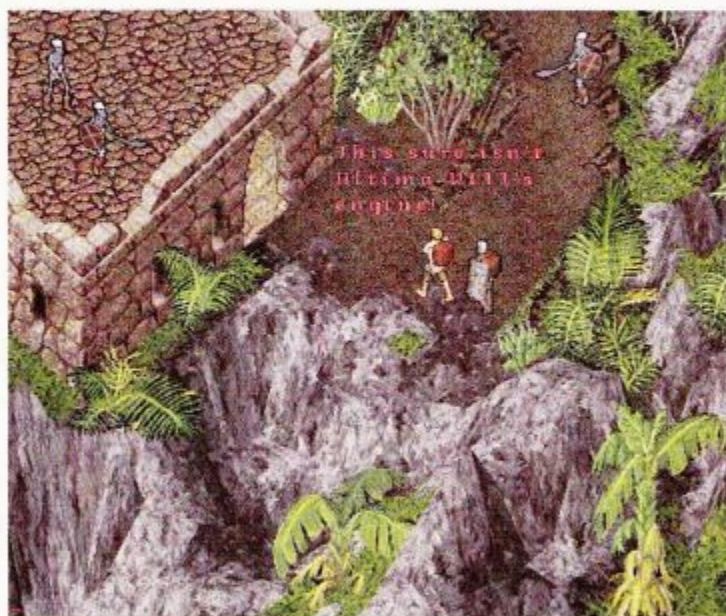
(Konec rozhovoru, pro naprostou zmatenost a nepřítomnost smyslu, cenzurován - redakce.)

Karel „KaT“ Taufman



Ultima On-Line

Představte si takový isometricky viděný svět Meridianu 59 v SuperVGA grafice. K tomu přidejte několik výrazných zlepšení oproti Ultimě VIII a máte hrubou představu, jak asi Ultima Online vypadá.



s o hodně větší mapou, než na kterou jsme byli z předchozích Ultimů zvyklí.

Co se mapy týče, alespoň v beta-verzi byla mnohokrát rozlehlejší, než svět v Meridianu. Obrovská města se spoustou obchodů, kostelů a hospod a stovky kilometrů okolních pustin, kam se můžete vydat hledat jakékoli dobrodružství. Zatím je sice tento svět tvořen jen jedním kontinentem pouze s několika okolními ostrůvky, ale autoři slibují v ostré verzi ještě rozsáhlejší svět s větší členitostí.

Podstatně byly vylepšeny především soubory. Nejen, že jsou po stránce vizuální, díky téměř dokonalým animacím postavček, mnohem přitažlivější, ale především zábavnější díky několika změnám. Běžné se bude bojovat se dvěma zbraněmi

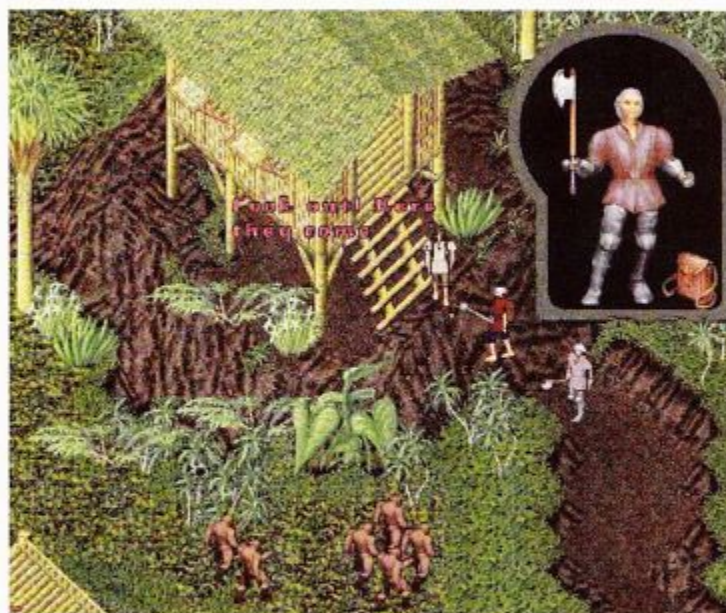
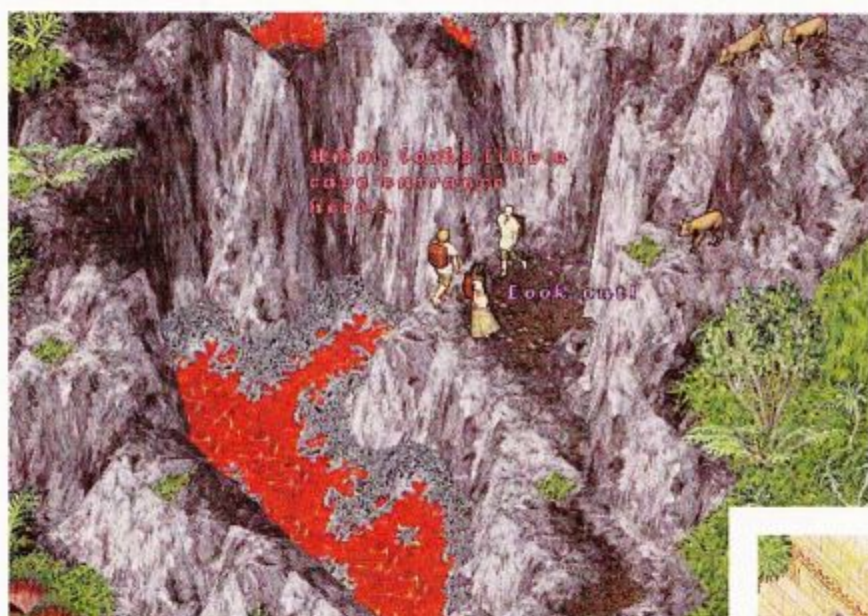
zároveň, uskakovat fireballům do stran, seskakovat na zavilé nepřitele ze střech domů atd. Pokud si bude hráč chtít hru uložit, tak bude muset všechny souboje ukončit (vyhrát/prohrát) a uklidit se na bezpečné místo (do města), kde hráče hlídají královští rytíři.

Další novinkou bude nakupování budov, ve kterých pak lze mnohem bezpečněji nocovat. Přibude rovněž možnost cestovat nejen na koních, ale i na lodích, případně využít teleportů, kterých bude jen několik a budou rozptýleny po celém světě Ultimě Online. V neposlední řadě bude možné najímat žoldáky k hlídání svých kempů či při plánování trestných výprav, nehledě na to, že se počítá i s různými druhy počasí.

Protože se Ultima teprve beta-testuje, tak se lze, prozatím, setkat s velkým množstvím chyb. Například, pokud si hru uložíte, neznamená to, že se Vám nemůže nic stát. Vaše postavička totiž zůstane nehybně stát uprostřed města a kdokoli na ní může zaútočit. Královští rytíři, kteří mají off-line hráče během nečinnosti chránit, se prostě občas nestihnou dostavit včas...

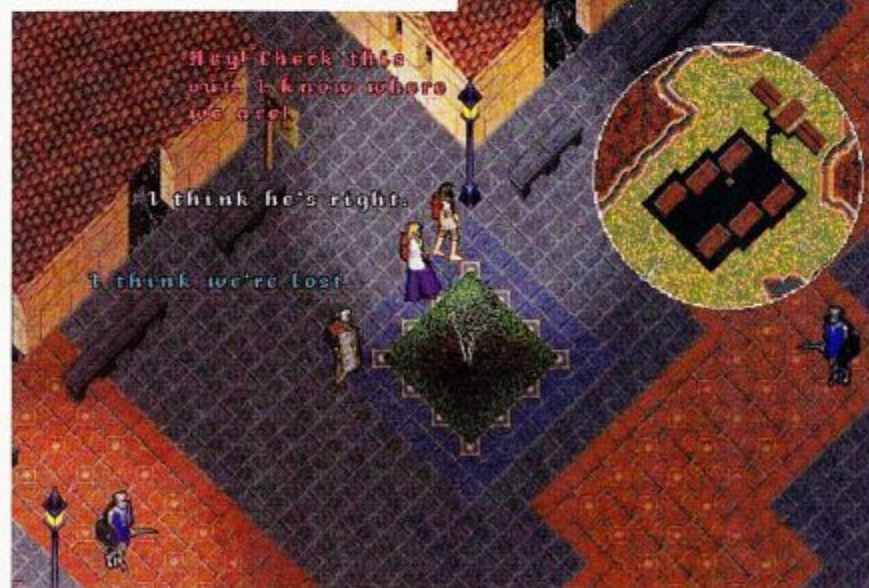
Pro stávající verzi Ultimě se doporučuje nějaké to Pentium na 133 s 32 Mb RAM, čtyřrychlostní CD-ROM, local busová videokarta s 1 Mb paměti a 150 Mb místa na disku. Na 486DX4 je vše téměř plynulé, pokud si maximálně snížíte detaily a paletu na 256 barev, což už ale není zas tak ono. K internetu musíte být připojeni alespoň modemem o rychlosti 14400 bps s 32 bitovým protokolem TCP/IP.

Ostrá verze Ultimě Online vyjde snad okolo vánoc 96 na PC-CD ROM a pro Macintosh.

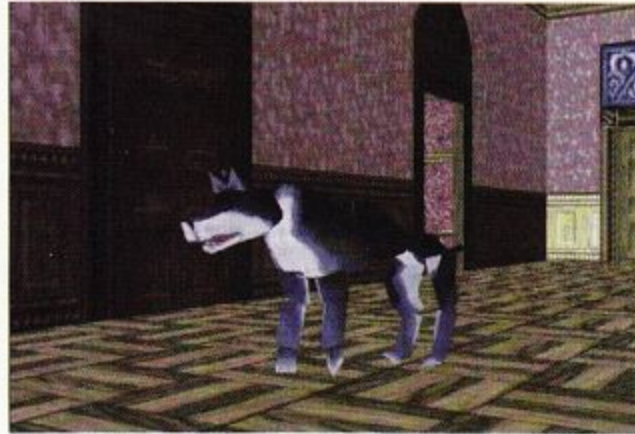


S nad jste si nemysleli, že se nechá Origin předběhnout v takové oblasti, jakou je On-line gaming. Po Meridianu 59 se chystá další bomba, tentokrát od autorů série Ultim. Podobnost s posledním dílem Ultimě zůstala zachována. Zůstal stejný trojrozměrný pohled na svět a příliš se

nezměnilo ani ovládání. Autoři se naopak soustředili na přizpůsobení hry nynějším standardům, a proto Ultima Online bude šlapat jen pod Windows 95, bude v SuperVGA rozlišení s paletou 65 tisíc barev, bude obalena spoustou megabytů samplů a digitalizovanou hudbou, renderovaných exteriérů a interiérů



The Incredible Shrinking Man



Jaké to je být malý, menší a nejmenší, když vše kolem je velké, větší a největší?

THE INCREDIBLE SHRINKING MAN je další hrou, kterou připravuje team Cyberdreams.

Vypadá to, jako by se firma vyžívala buďto v extrémně krátkých, nebo dlouhých názvech. Hry NOIR a I HAVE NO MOUTH, AND MUST SCREAM hovoří za vše. Dlouhé názvy her nedělají problémy jen s vyslovováním a zapamatováním, ale nedávno jsem viděl ceník jedné firmy, kde mají vyhrazený určitý sloupec na názvy hry, a díky dlouhému názvu tam bylo pouze I HAVE NO MOUTH, AND... Ostuda.

Na opuštěném místě se hrdě tyčí hrad. Nepřístupný a temný. V něm žije vědec Franklin (jak jinak, než geniálně-šilenej), kterému pomáhá mladá asistentka Julie Caldwell. Ovšem jednoho dne prosákne na povrch, že se asistentka za nevyjasněných okolností ztratila. Doktor samozřejmě jakoukoli účast na jejím zmizení popírá. Vaším úkolem je, jestli ho přijmete, najít Julii a zjistit, zda má v jejím zmizení Franklin prsty. A jako vždy, jestli chytí, nebo zabijí někoho z vašeho týmu, pak



se ministr se od všeho distancuje. Tento pásek se za pět vteřin sám zničí.

Ovšem Franklin na vás přichystá léčku. Rafinovaně vám podstrčí nápoj, po kterém se začnete zmenšovat. Takže hra s časem začíná. Musíte najít Julii a zvětšovací přístroj dřív, než z vás bude smítka prachu a někdo vás vysaje.

Ponoříte se do světa, kde pes nebo mixér mohou představovat strašlivé předměty a kde poznáte, jaké to je, když někdo neuklízí za skříní.

Tento nápad s postupným zmenšováním je podle mě perfektní. Čím budete menší, tím budete mít méně času a věci kolem vás porostou, až vás úplně pohltí, nebo vás sežere pavouk.

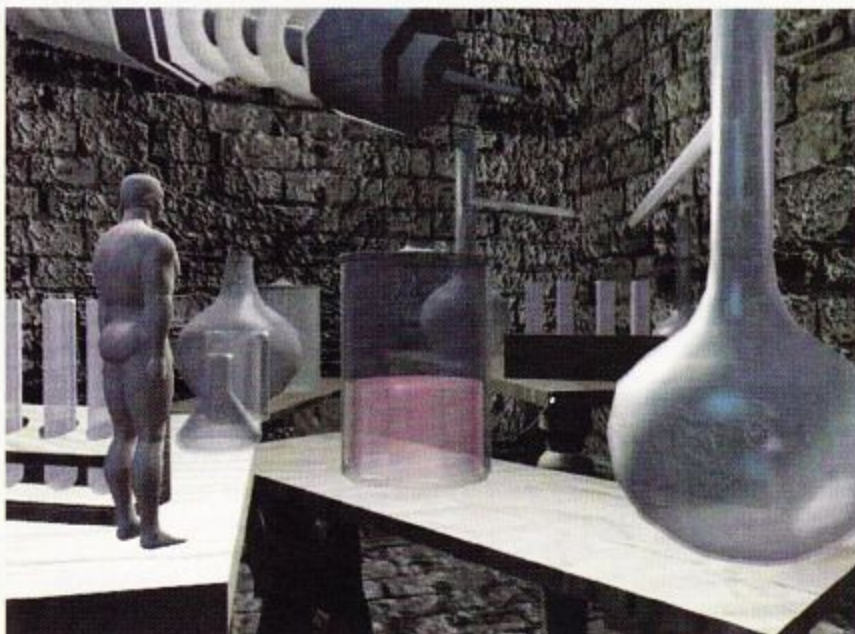
Tvůrci se rozhodli pro 3D zpracování. S podobným principem jste se mohli setkat u her NORMALITY nebo u nové hry PANDORA DIRECTIVE. Vše vidíte z vlastních očí, což v případě postupného zmenšování může být dosti zajímavé. Úhel pohledu se bude stále zmenšovat, takže za chvíli nevidíte, co je na stole, a ke konci hry se budete dívat zespodu na břicho pavouka (jestli vás ovšem nevysaje).

Hry bychom se měli dočkat na přelomu roku 96 a 97.

S

✗ Podle posledních zpráv připravuje firma id soft pokračování Dooma s názvem FINAL DOOM, který by měl vyjít na všech platformách. Dalším projektem je DOOM pro Ultra 64. Jestli výrobci využijí všech možností této konzole, myslím, že stěží poznáme hru od reality. Dlouho se mezi lidmi šušalo, že se připravuje film Doom a věřte, nebo ne, je to tak. Ve filmu má hrát Ivan Reitman a natáčet by ho měl Universal Pictures.

✗ Není tomu tak dávno, co firma Bethesda vydala TES: DAGGERFALL. V době, kdy jde toto číslo do tiskárny vyšel patch 1.02, již třetí v pořadí. Ve hře byly opraveny takové chyby jako zasekávání monster, ukládání pozic, ztráty předmětů v inventary, chybné hlavní a vedlejší questy a přibližně sto dalších více či méně fatálních chyb. Varování pro všechny - pokud jste tak ještě neudělali, v žádném případě si nekupujte americkou verzi hry. Ovšem, jestli si chcete trochu zasurfovát anebo schánět další a další patche, potom se držte!



Betrayl in Antara

Připravte si čtverečkový papír, blok na poznámky, bojovného ducha a odvalu. Je tu pokračování hry BETRAYL IN KRONDOR.

Dalším zajímavým projektem, který je nyní v přípravě, je dungeon BETRAYL IN ANTARA, který je volným pokračováním velmi úspěšné hry BETRAYL IN KRONDOR. Sotva se nám hráčům podařilo zachránit Krondor a nastolit v zemi pořádek a mír, a už na nás čeká další zrada ve zcela jiné zemi. Starý, na panovníka poměrně mírný, král Antary byl zabit a na jeho místo se dosadil vládce nový. Nový král je klasickým příkladem toho, co si představíte pod pojmem tyran, takže život v zemi se stává nesnesitelným, a je tedy na vás, jestli to tak necháte, nebo nebohým obyvatelům pomůžete.



z her REALM OF ARCANIA a ALBION. Bojující postavy tudíž uvidíte z ptačí perspektivy a souboj bude probíhat na kola. Jinak hru uvidíte samozřejmě z vlastních očí a ještě k tomu v SVGA.

Hra bude obsahovat automaping, jenž je dnes již téměř standardem, do kterého si budete moci dokreslovat různé lokace a dopisovat poznámky.

Jestliže máte rádi dungeony, zaručuji vám, že nepůjdete v zimě bobovat nebo stavět sněhuláka, ale zasednete k hře BETRAYL IN ANTARA. **S**



K dispozici budete mít opět tři postavy a to, jak se budou vyvíjet, záleží pouze na vás. Na zřetel budete muset brát i jejich jednotlivé povahové vlastnosti. Budete-li dávat například všechny peníze k jedné z postav, jak jste na to ze spousty her zvyklí, pak se ostatní dvě urazí, nebo nebožáka zabijí.

Svět Antary by měl být velmi rozlehlý. Velikosti Albionu nebo Areny asi nedosáhne, ale zanedbatelně malý rozhodně nebude.

Boj bude probíhat stejně, jak jsme na něj byli zvyklí z dílu předchozího či



Birthright

Nechci být prorok, ale myslím si, že tato hra bude prostě bomba, a jestli ne, tak mě prosím nekamenujte.

Dlouhá léta vlastnila firma SSI licenci na výrobu her podle pravidel stolní hry Advanced Dungeons & Dragons. Stalo se ale, že vlastníci oprávnění firmě SSI licenci neprodloužili, takže si byla firma nucena vymyslet svůj vlastní svět fantasy. Dlouho se tak žádná hra podle klasických pravidel AD&D neobjevila, až nyní přišla Sierra s hrou BIRTHRIGHT.

Jakmile jsem viděl obrázky ze hry, okamžitě mě napadlo spojení s hrou STRONGHOLD od SSI. STRONGHOLD byla jedinečná hra, která rovněž spojovala prvky strategie a pravidel hry AD&D. Vy jako imperátor jste obsazovali území, stavěli paláce, cvičili armády



a mágy a ničil hordy nepřátel, kteří na vás útočili.

BIRTHRIGHT je v principu to samé, ale s mnoha vylepšeními. Stejně jako ve hře STRONGHOLD, budete budovat impérium, ale přidány jsou detaily o vašem rodu, to jest: budete se muset starat o potomky a o zachování královské krve.

Hlavním rozdílem je to, že hra bude umožňovat i určité chození po klasických dungeonech, něco co jste mohli vidět ve hře LORDS OF MIDNIGHT. Po celé zemi se budou samozřejmě potulovat nejen bandy klasických nepřátelských armád, ale i nestvůry z AD&D, takže se jistě setkáte s temnými armádami kostlivců a goblinů, s draky, beholdery a dalšími. Kromě potulujících se



oblud bude ve hře 34 panovníků, kteří budou stejně jako vy stavět armády a snažit se obsadit celý svět.

Jestli vám to jako příslib perfektní zábavy nestačí, pak ještě dodám, že hra bude podporovat nejen hru po síti, ale i přes Internet. A jestli vám nestačí ani toto, pak doporučuji, abyste se zaměřili na jiný typ her, než je fantasy.

Duhová placka s touto, zatím perfektně vypadající hrou, by měla vyjít v prosinci. Ach vy sladké Vánoce, jak vás mám rád... **S**



The Curse of Monkey Island

Sním či bdím? Je vůbec možné, že by opět ožila klasika klasik?

Myslím, že představovat firmu Lucas Arts a asi její nejlepší dvojici her THE SECRET OF MONKEY ISLAND a jeho pokračování LECHUCK'S REVANGE by bylo víc než nošení dříví do pralesa. Tyto dvě Klasiky s velkým „K“ hrál snad každý člověk, kterého znám. MONKEY ISLAND v sobě spojuje perfektní grafiku, hudbu, dokonalý nápad, provedení a hlavně nenapodobitelný humor.

Ani si neumíte představit, jaká radost se mi rozlila po duši, když jsem při brouzdání Internetem narazil na stránku firmy Lucas Arts a dozvěděl se, že se připravuje další díl. Někteří z vás, kterým se z nepochopitelného důvodu nedostala do ruky ani jedna hra o MONKEY ISLANDu, asi netuší, jaký pojem tato hra v branži počítačových her znamená. Přemýšlím k čemu ji přirovnat, ale nic mě nenapadá. Pokud si ji nezahrajete, nepochopíte.

No, ale k věci. Nevím, jestli si to už uvědomujete, ale ještě jednou to zopakuj: připravuje se pokračování MONKEY ISLANDU!!! Neslyším HURÁ, musíte víc křičet.

Přesné podrobnosti o ději zatím nejsou známy, ale jisté je, že se setkáte s již dvakrát mrtvým LeChuckem, krásnou pirátkou Elaine, kterou znáte z předchozích dílů a po obrazovce se budete opět prohánět Guybushe. Základní principy adventury, jako je například inventář, by samozřejmě měly zůstat zachovány, ale s klasickými

lucasáckými příkazy si nejsem jistý. Myslím, že nastal čas interaktivních kurzorů.

Grafika vypadá opravdu úžasně, i když to staré VGA rozlišení, kde stačil jeden pixel na oko hlavního hrdiny, mi bylo milejší - ale co dělat: pokrok se asi opravdu nedá zastavit.

Další podrobnosti vám jistě přineseme v některém z dalších čísel, protože hra by měla vyjít až na jaře roku 97. Do té doby si všichni povinně zahrajte SECRET OF MONKEY ISLAND I a II.

Zatím vám přeji Guybushe v duši.

S

MONKEY ISLAND



Iron&Blood

Zas jedna hromádka vnitřností roztahaná po aréně a k tomu 3D pohled, aby si to zvrhlíci mohli pořádně prohlédnout.



Myslím, že to byl VIRTUA FIGHTER na Sony Playstation, který jako první přinesl na obrazovky domácích herních konzolí 3D karate. Grafika ještě nebyla příliš propracovaná a polygony nebyly texturované. Ale jak šel čas, objevovaly se stále dokonalejší a dokonalejší klony této hry. Za čas začaly 3D bojovky

pronikat z konzolí i na PC. Zde to ovšem nebylo tak lehké jako na hardwarově nadupané konzoli, která během vteřiny zvládala miliony grafických operací, ale přesto začaly tyto hry pronikat i sem. Není jich zatím mnoho, a tak se firma TAKE2 rozhodla, že přispěje se svou troškou do mlýna.



Hra IRON&BLOOD je tedy další 3D bojovka na PC. Jak tvrdí výrobci, ve hře bychom se měli dočkat, kromě klasických hmatů, i kouzel a zbraní. Představit by se nám mělo celkem dvacet charakterů, a to od klasických bojovníků, přes zrůdy, až po vetřelce. Firma TAKE2 se také chlubí tím, že ve hře by měly být

stovky různých pohybů, získaných pomocí snímače pohybu reálných herců.

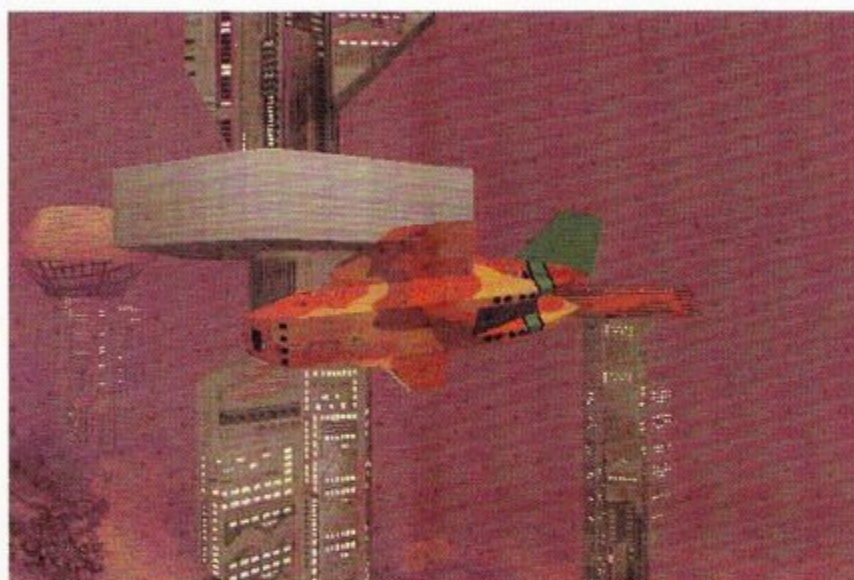
Polygony by měly být samozřejmě potaženy texturami a hra by měla podporovat SVGA rozlišení, ale stěží si dokážu představit PC, na kterém by I&B běhala aspoň trochu plynule. Obrázky vypadají lákavě, ale nechval dne před večerem.

Iron&Blood pro PC bychom se měli dočkat do vánoc a verze pro Playstation už by měla být touto dobou na trhu.

S

Hardwar

Cizí i přátelská města, peníze, boj o moc a sluneční energii a spousty, spousty zničených raket.



způsob jakési RPG. Vy, jako pilot bojových raket, si budete moci na Titanu pronajmout raketu a s její pomocí budete plnit mise, které si vyberete. Složitě a nebezpečně mise budou samozřejmě daleko lépe placeny než ty jednoduché, ale záleží pouze na vás, jestli budete peníze sbírat po desítkách, nebo tisících. Po nějakém čase však budete každopádně muset splatit raketu, takže žádné flákání se konat nebude.

Čas ve hře by měl stále plynout, takže se bude jednat střídání den s nocí, ale hlavně se budou na terminálu, na který jste napojen, objevovat nové a nové mise.

Zajímavým zpestřením je i boj o energii. Na Titanu létají rakety na sluneční energii, ale na celou planetu sluneční paprsky nedopadají, takže o místa, kde lze doplnit energii, bude zuřit velmi tvrdý konkurenční boj.

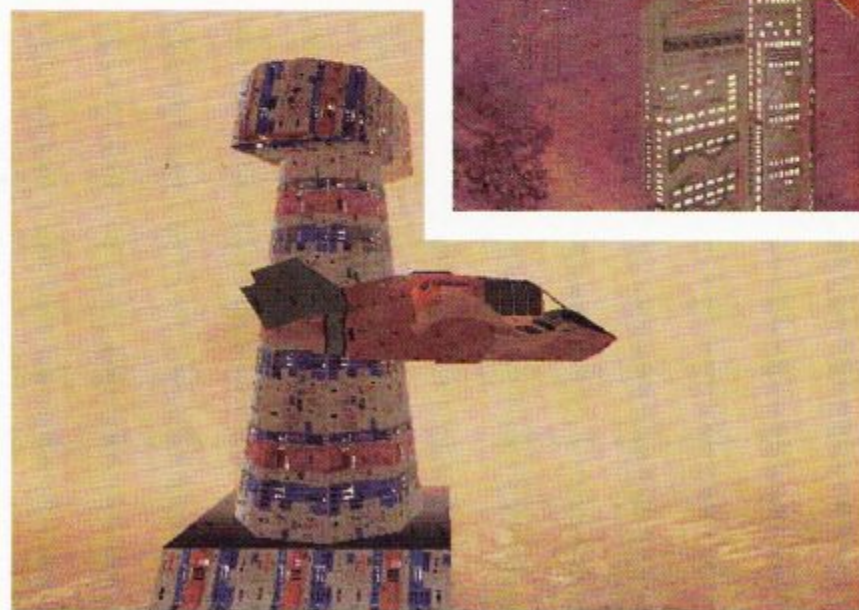
Hra bude samozřejmě podporovat hru po síti, a to jak proti sobě, tak i v kooperativním módu.

Grafika vypadá úžasně: 3D budovy potažené texturami, SVGA rozlišení, krátery a hory. No nevím, jaký procesor to bude stíhat, ale necháme se překvápít.

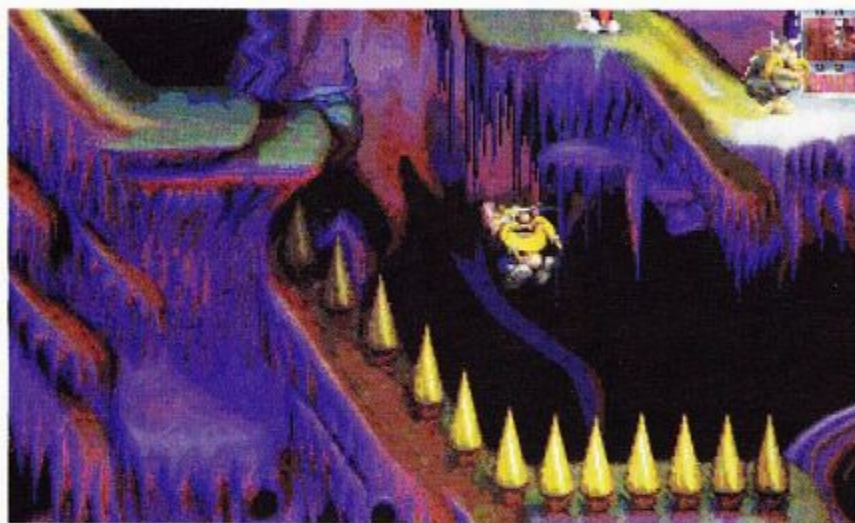
Hra HARDWAR by měla vyjít, stejně jako většina ostatních, koncem roku, a to jak na PC, tak i na SONY Playstation.

Vypadá to, že zanedlouho spatří světlo světa další 3D kosmická střílečka. Asi nejlepší hrou tohoto typu byla hra TERMINAL VELOCITY, která v sobě spojovala jak prvky akčních hry, tak simulátoru. Něco podobného, ale mnohonásobně vylepšeného by měla být i hra HARDWAR od firmy GREMLIN.

Ve hře HARDWAR nebudete mít striktně přidělenou raketu a úkoly jako u TERMINAL VELOCITY, ale vše bude záviset pouze na vás. Celá hra bude na



Norse by Norsewest Return of The Lost Vikings



Erik, Baleog a Olaf se vracejí!!! Lidi jásejte!

tové botky. Tvůrci do hry přidali i dvě nové postavy, se kterými se při hraní setkáte. První postavou je Fang, což je vlkodlak a asistovat by mu měl Scorch - drak.

Hra bude navíc podporovat hru dvou hráčů na jednom počítači. Úplně nového kabátu se dočkala i grafika. První díl byl klasicky kreslený, kdežto připravované pokračování má být renderované, takže se dočkáme skvělých animací.

Samozřejmostí je, že tvůrci udělali zcela nové prostředí, které by mělo mít paralaxní scroolung. Navíc se dočkáme

celkem 31 nových levelů. Jestli si dobře pamatujete na THE LOST VIKINGS, tak mi dáte za pravdu, když řeknu, že poslední levely byly jedním slovem peklo, takže dohrát NORSE BY NORSEWEST nebude žádný med.

Ke hře bude navíc hrát CD hudba, takže i majitelé klasických soundblasterů bez wave syntézy si přijdou za málo peněz na hodně muziky.

Datum vydání Interplay bohužel neohlásili, ale myslím, že by to byl smrtelný hřích takovouto rodninou hru nevydat před vánoci.

Je to hrozné, jak ten čas letí. Skoro bych řekl, že to bylo včera, kdy všechny zachvátila Vikingománie. Každý, kdo měl PC, prováděl tři potrhle Vikingy přes hory nástrah a pastí. Z vlastní zkušenosti vím, že hra THE LOST VIKINGS přiváděla hráče přímo k šílenství a že při neúspěšném pokusu o překonání levelu létali vzduchem rozličné předměty. Nyní po třech letech připravila firma Interplay pokračování této skvělé hry.

A co nového, že nás ve hře čeká? Prvním vylepšením jsou zbraně. Každá postavička dostane do vínku zcela nové, takže se můžete těšit na nový Erikův světelný meč, nebo na Baleogovi rake-



Sandwarriors



Uvidíme, co udělají dva kohouti stejné rasy na jednom smetišti.

Je velmi nezvyklé, když jedna firma pracuje na dvou podobných hrách současně. Sama si tak vytváří konkurenci a musí jí být jasné, že jedna z her se bude daleko hůře prodávat. Možná je za tím schován nějaký rafinovaný strategický krok.

Firma GREMLIN kromě hry HARDWAR připravuje totiž ještě jednu hru

s velmi podobným tématem s názvem SANDWARRIORS. Jediný rozdíl mezi hrami by měl být v tom, že HARDWAR je spíše 3D střílečka bez jakéhokoli příběhu, s volným výběrem misí, kdežto SANDWARRIORS je 3D akční simulátor se striktním počtem misí a promyšleným příběhem.

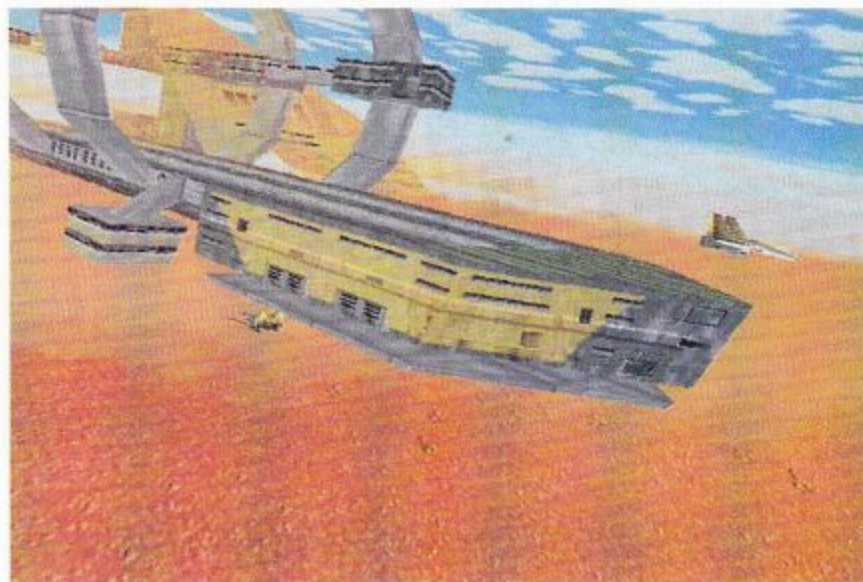
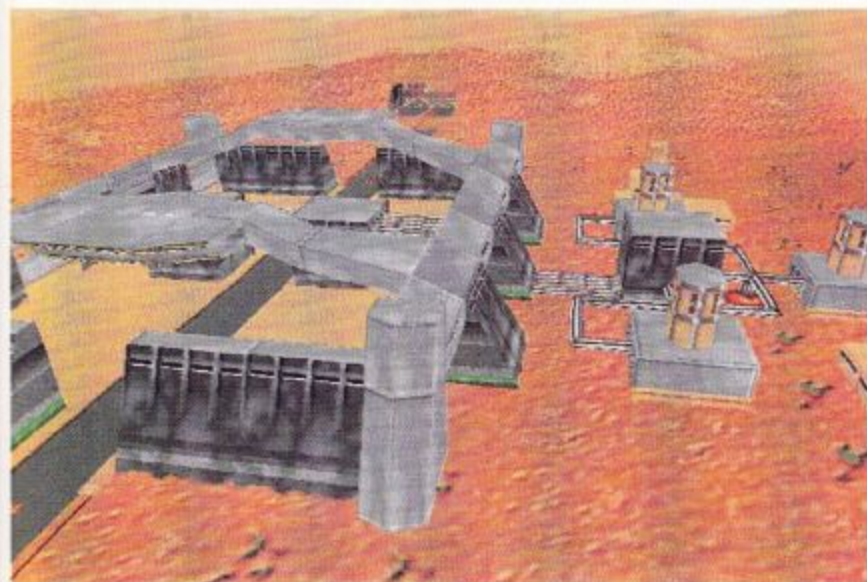
Na planetě Tawa žijí po dlouhou dobu dva znepřátelené rody. Dům Osirisů a Setů, kteří spolu soutěží o centrální moc. V roce 6225 po pádu centrální vlády, která držela nepřátele od sebe, nastává chaos. Navíc planeta Tawa je již těsně před svým rozpadem, takže je potřeba co nejrychleji najít planetu, na které by bylo možné žít. Nejlepším adeptem pro život je malá planeta v galaxii s názvem Země.

Ke zdárnému dokončení hry musíte absolvovat třicet misí, při kterých

budete bojovat na život a na smrt s nepřátelským rodem. Jestliže se vám podaří přemístit vaše lidi z Tawy před jejím zničením na Zem, je vítězství vaše.

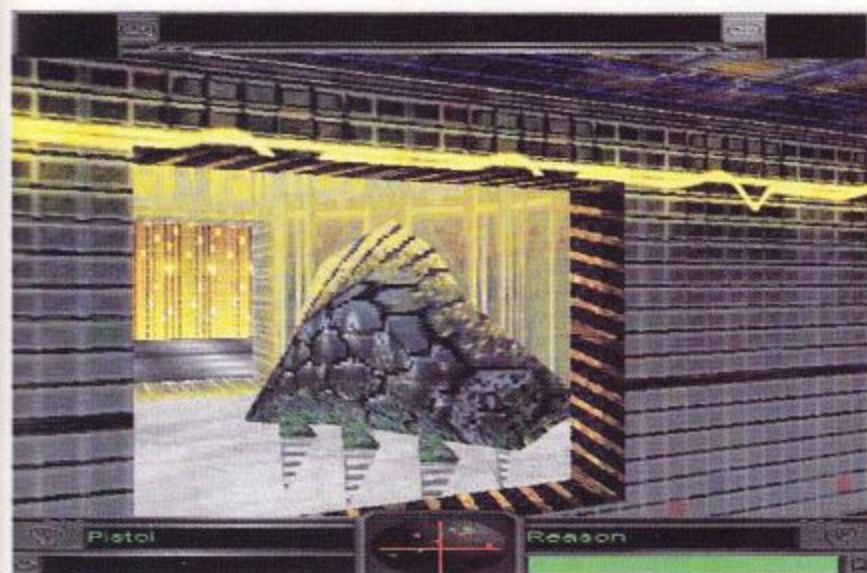
Grafické zpracování je podobné jako u hry HARDWAR. Není divu, kdybych dělal já dvě podobné hry, tak také na každou z nich nevyvíjím zvláštní engine a spokojím se s jedním.

Hra SANDWARRIORS by měla vyjít o něco dřív, než její kolega stájový kolega, takže se jí patrně dočkáme velmi brzy. **S**



Snow Crash

Vezměte šroubovák, odšroubujte kryt myši, a vydejte se na cestu do světa počítače.



jsme na něj zvyklí z jiných 3D her. Autoři hovoří o „simulovaném boji oběma rukama“, ale co si pod tím kdo představí, nechám na vás.

Hra je zpracována jako 3D střílečka, ale výrobci tvrdí, že je to kombinace adventury a akční hry. Uvidíme, co se z hry SNOW CRASH nakonec vyklube, ale grafický engine vypadá velmi pěkně. Bude-li hra navíc stejně zábavná a napínavá jako TERMINATOR: FUTURE SHOCK, pak myslím, že se na žebříčku světové hitparády vyšplhá hodně vysoko, ale na odpověď si budeme muset počkat na přelom roku. **S**

Celosvětový počítačový systém Metaverse je napaden virem, který vše systematicky ničí. Samozřejmě že jediná bytost, která ho dokáže zastavit jste vy, a proto je vám doufám jasné, že do toho prostě chtít-nechtít musíte jít.

Příběh hry je inspirován stejnojmennou knihou od Nealse Stephensona, kde se neohrožený bojovník pouští do boje s virem. Vše se odehrává ve virtuálním

světě uvnitř počítače, uvnitř kterého jsou kupodivu, kromě procesorů, kabelů a chipů, i domy a ulice. Zvláštní - nikoli však zcela šokující.

Hra má pro vás připraveno celkem 30 misí a k tomu tři další doplňkové, které si můžete editovat podle libosti, takže se vám SNOW CRASH jen tak neohraje.

Zajímavým nápadem je i způsob boje, který by měl být pojat trochu jinak, než



XS

Konečně se připravuje hra, která bude umožňovat to, co chybí v DOOMu a QUAKU. Že nevíte co to je?



je k pozdějšímu pře-
hrání. Nebude
tedy pro-
blém



Oponenty vám bude tvořit celkem šedesát protivníků, z nichž by každý měl mít jiné zbraně a zcela odlišný způsob boje. Počítačový bojovníci by měli rovněž disponovat rozdílnou inteligencí a celkovou strategií.

Hra bude obsahovat celkem dvacet různých arén s množstvím tajných chodeb a pastí. Levely budou kompletně 3D, jako u hry QUAKE, a ne pouze dvourozměrné mutace 3D prostoru, které jste mohli vidět u hry DOOM.

Sadisticky založené povahy jistě potěší doplněk hry, který nese název KILL



CARD. Tato rutinka bude při boji zaznamenávat zajímavé chvílky (většinou zastřelení protivníka) a natáčet

ukázat kama-
rádovi, jak jste
tomu či onomu
nepříteli uštěřili
hlavu či jinou část
těla.

Síťová podpora je u her tohoto typu standardní, takže nechybí ani u hry XS. Jestliže hrajete rádi doomovky po síti, bude pro vás hra XS nedocenitelnou tréninkovou pomůckou. S



Kdo někdy okusil hru DOOM nebo QUAKE po síti proti opravdovému, živému nepříteli, tak ví, že je to něco zcela jiného, než když hrajete proti stupidním nestvůrám. Každý hráč se chová trochu jinak a má jinou taktiku. Někdo vyčkává a zpoza úkrytu skrytě odšťeluje kolem pobíhající protivníky a někdo naopak aktivně běhá a stíhá nemilosrdně své oběti. Chcete-li tedy obstát v síťové hře, nemá smysl trénovat normální hru proti nestvůrám, ale je potřeba hrát proti jinému člověku. Znáš spoustu lidí, kteří si po úspěšném dohrání DOOMA na nejtěžší obtížnost sedli k síťové hře s absolutně jasným přesvědčením, že vyhrají, ale výsledek byl absolutně katastrofický (pro ně).

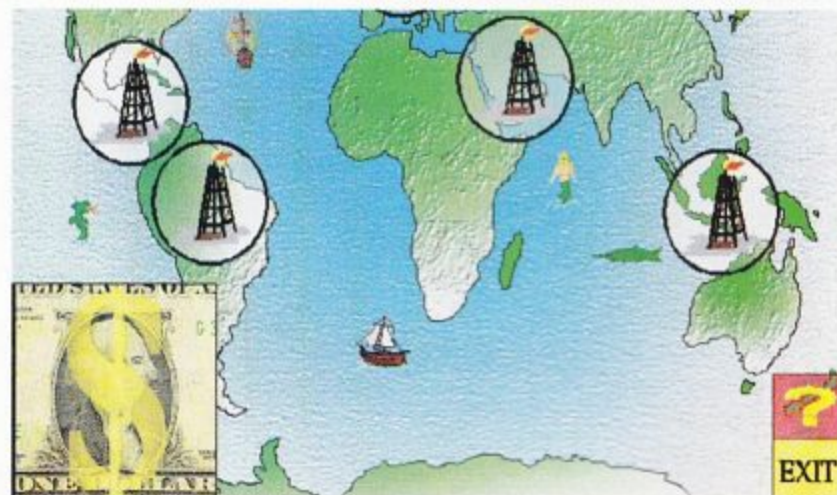
Ve hrách DOOM, QUAKE nebo DUKE NUKEM 3D vložené chybí možnost deathmatchové hry, kde by vaše kamarády zastupoval počítač. Přitom by to nebylo nic těžkého. Postavy jsou stejné již ve hře vytvořeny pro síťovou hru a stačilo by jim pouze „vdechnout umělou inteligenci“.

Tento nedostatek jinak skvělých her donutil firmu SCi začít pracovat na hře XS. Hra XS nebude mít žádný děj, žádné mise nebo úkoly a bude pouze simulovat deathmatchovou hru na jednom počítači. Výrobci tvrdí, že by hra měla být něco jako simulátor boje.

Oil Empire

Lee Hurban - hlavní postava hry - zdědí po smrti strýce velmi skromný majetek v podobě ropné společnosti. Lee je neustále pronásledován a ničen konkurenčními společnostmi či neštěstím, které nechodí po horách, ale šlape lidem do tváří. Hurban se brzy vzpamatuje a oplácí nepřátelům v míře vrchovaté. Děj se odehrává v podivném městě OIL CITY, kde dnes

Tvůrci hry vyšli z již zapomenuté obchodní strategie OIL IMPERIUM. Kdo by však čekal pouhý remix a překlad bude vyveden z omylu již v intru.



Katapult



PREVIEW

Toho osudného dne seděli v hospodě a poklidně popijeli.



Bitevních polí, viděných svrchu, bude přes 50 a budou zahrnovat vesnice, bažiny, pouště, lesy, zkrátka vše co si jen dokážeme představit. Tyto faktory krajiny ovlivňují pohyblivost katapultu, takže na cestě jede rychleji a v bažinách se posádka pořádně zapotí.

No a jak vypadá průběh bitvy? Z počáteční pozice vyjždíte do bitevní vřavy, ve které můžete sbírat peníze, za které po bitvě dokupujete štíty a vylepšujete zbraně. K dispozici mají být obyčejné vrhače, dále metače (jakýsi kulomet s balvanovou municí), beranidla (určená k boji z blízka), pasti (hřebíky, pytle s pískem, či nepřítel zpomalující břečka) a mnoho dalších. Během akce naleznete i nové druhy munice, od obyčejných balvanů, přes zápalné snopy, až po jistou nelibě vonící hmotu. Jejich účinnost můžete vyzkou-

šet nejen na svém nepříteli, ale také na okolních budovách, křovicích i pobíhajícím zvířectvu. Hra je udělána v rozlišení 800x600, takže zpracování pozadí i pohybujících se strojů je dostatečně detailní. Navíc je období mezi bitvami prokládáno animacemi zachycujícími možnosti katapultů. Největší zážitek přinese hra samozřejmě ve chvíli, kdy ji máte možnost hrát s více lidmi (max 4) na jednom počítači, nebo po síti. Potom je bitva skutečně bitvou o každý kámen, o každou píď země. Podaří-li se vám nakonec všechny lokace pokořit, nic vám nebrání v tom, abyste si vytvořili vlastní v editoru, který je součástí hry. Hra by měla spatřit světlo světa v polovině měsíce listopadu.

O této a dalších hrách se dozvíte více na: <http://www.spaceinteractive.com>



Náhle však přešla řeč na choulostivé územní spory a došlo ke strašné hádce: člověk, trpaslík a skřet se pustili do bitky - to však byla jen předehra k následujícím událostem. Fantasy je svět plný králů všech možných i nemožných ras, hrdinských činů, ale také svět častých bitev a obléhání hradů. Těžko si dovedeme představit obléhatele, kteří nepoužijí patřičných prostředků, jako je například katapult. A právě bitvy mezi těmito těžkými stroji jsou námětem stejnojmenné hry KATAPULT z dílny NoSense a vydávanou firmou Space Interactive.

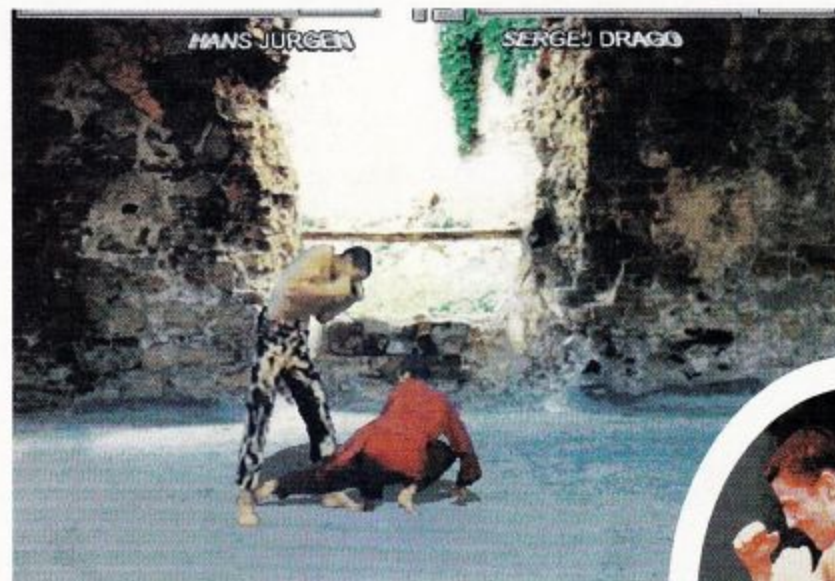
Jedná se o hru akční, ve které velíte posádce katapultu v boji s nepřitelem. Tím může být počítač, nebo jiný hráč.

neznamená ani zítra ani včera. Zákony vytváří pan Lee Harvey Panther a Liga pro naftu a klid. Zpočátku budete překvapeni podivnou logikou, ale po několika hodinách budete vlastnit pod postelí kybl s kolomazí jako ostatně každý v tomto příběhu.

Ve hře budete používat mozek (obchodování, těžba a několik zapeklivosti), ale na své si jistě přijdou i zastánci tvrdé ruky (tankové boje s nátlakovou skupinou Latahů a záškodnické akce), ale i zkušenost bude mít svou váhu (hašení, stavění ropovodných děl atd.). Děj hry se vyvíjí a je doprovázen spoustou novinových komentářů a animací.

Grafika má rozlišení SVGA (640*480*256) a je jakousi koláží reálného světa s šilnými představami tvůrce. Jen pro ilustraci, autoři prozradili, že ke hře bylo třeba nakreslit asi 1000 obrázků (bez animací). Zvukové efekty se zdají velmi kvalitní a dokreslují dobře atmosféru. Dabing namlouvali jistě dostatečně podivná individua, ale kvalitou je na úrovni ostatních českých her. Ke hře je připojen Historický výkladový slovník, který stojí za to číst. Investice do přečtení se vrátí během hry. Slogan hry: „Svět katastrof, mrtvých ptáček a ztracených existencí“ jistě nelže a hra samotná vyplní nejméně dlouhý večer.

Unlimited warriors



Seděl jsem u baru a snažil se vykemrat na chlápky, vedle mě sedícím, další sklenku.

z 260 framů a vše je v SVGA rozlišení 640x480. Bojovníků, kteří se setkávají na 11 zápasích, je celkem 10 a každý z nich je charakterizován vlastním stylem boje a reakcí na stav, kdy jej necháte zahálet. (Vzpomeňme na podobné narážky ve hře Duke Nukem 3D). Zpestřením pak jsou i speciální údery a bonusy.

Hra umožňuje boj s počítačem, jehož inteligenci si můžete nastavit (zelenáč - zabiják), nebo s druhým hráčem, ať již na jednom počítači, po síti (IPX), sériovém kabelu či modemu. Nutno dodat, že vlastní hra je doplněna full motion videem (známým například z N4S, Road-Rash aj.), prezentujícím jednotlivé hrdiny a bojové styly. 25 minut hudby (soundtracky) od profesionální kapely pak skvěle podtrhuje atmosféru celé hry. Space Interactive navíc chystá pro některé šťastlivce překvapení související se samotnou hrou. Hra bude uvedena na trh v polovině posledního měsíce roku, tedy v prosinci.

O této a dalších hrách se dozvíte více na: <http://www.spaceinteractive.com>



V tom jsem ucítil na rameni čísi ruku. „Tak kamaráde, myslím, že máš pro dnešek dost. Nebudeš tady obtěžovat zákazníky.“ Ztěžka jsem otočil hlavu. „Dej mi pokoj“, ohradil jsem se, aniž bych si uvědomil, kdo je majitelem ruky na mém rameni. „No jak chceš“, dost podrážděně řekl Dag, místní vyhazovač, a už mne táhl ven. V mém stavu jsem se sotva vzmožil na nějaký odpor, a tak jsem mu alespoň vyřil zbytek ve své sklence na jeho nažehlené sako. To jej ale pořádně naštvalo, takže místo obyčejného vyvedení jsem přistál dost tvrdě na dlažbě před klubem. Úplně klidně mě ze dveří vykopnul a ještě adresoval na moji osobu pár nevybíravých slov. Pomalu jsem se tedy zvedl, ležet uprostřed ulice se mi nechtělo, a potácel jsem se pryč.

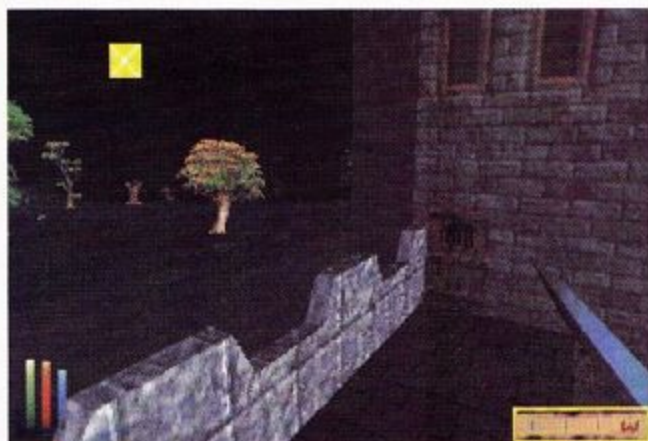
Takto začíná příběh, který navozuje atmosféru nové hry, jejímiž autory je

firma Digitalica, a která bude vydána pod vlajkou Space Interactive. Existuje zápas, který je znám velice úzké skupině lidí, ochotných sázet závratné částky na vítěze. Je to zápas bez jakýchkoli pravidel pro bojovníky obojího pohlaví ze všech společenských vrstev. Sázející si najímají své šampióny, kteří ochotně jdou do střetu, o kterém nevědí, zda jej přežijí. Hlavní je částka, kterou získají za výhru, a ta je velmi vysoká. Cestují tedy po předem určených místech, většinou odlehlých polorozbořených městských čtvrtích, aby unikli pozornosti zákona. Nemají závazky a neznají slitování. Říkájí jim UNLIMITED WARRIORS. Jak napovídá děj UNLIMITED WARRIORS je hrou bojovou, zpracovanou, pro tento typ her klasickým způsobem. Postavy a prostředí jsou digitalizované, přičemž, jak uvádějí autoři, každá postava se skládá



Daggerfall

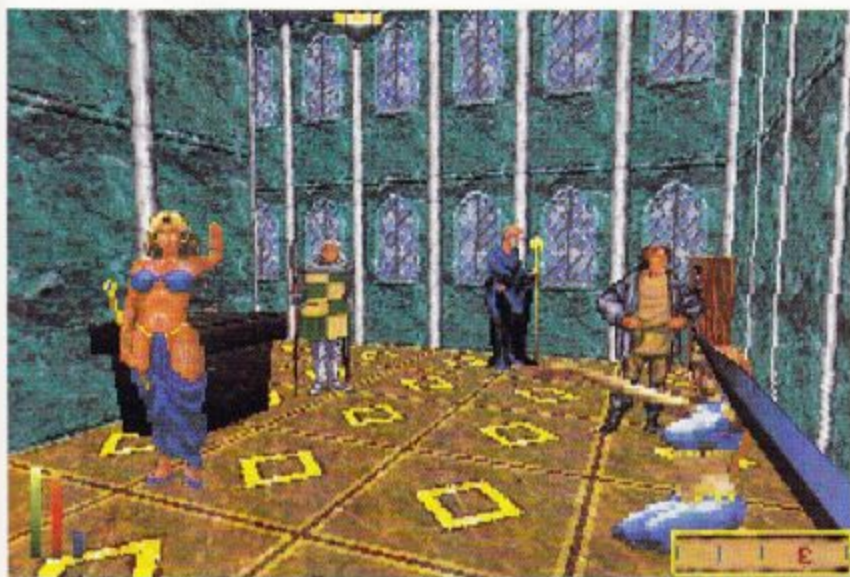
Když řeknu: Ani jsme se nenadáli a druhý díl slavné Arény Elder Scrolls - Daggerfall, je tady, budu lhát jak brouk Pytlík. Od prvního ohlášení jejího vypuštění totiž uplynul bezmála rok.



Daggerfall je teda konečně tady. Někteří z vás, ale správně tuší, že něco přece jen není v pořádku. Máte pravdu, není! O co jde vám prozradím zachvilku. Už více než před rokem dala Bethesda Softworks k dispozici veřejnosti hratelné demo. Od té doby vypustila mnoho obrázků ze hry, ukázek hudby, plakátů a vůbec. Vyráběli reklamu, jak se dalo. Ti, kdo hráli první díl a líbil se jim (což byla většina), se na další díl dost těšili. A Bethesda si dávala načas. V době čekání na Daggerfall vypustila do světa hru Terminátor Future Shock, což všechny, kdo stále čekali na Daggerfall, dost povzbudilo. Mělo to prostý důvod. Viděli totiž stejný herní engine, který měl být použitý i v Daggerfallu. A že to byl (a stále je) super engine! Konečně 22. Zář 1996 bylo pokračování Arény The Elder Scrolls - Daggerfall oficiálně vypuštěno do světa. Nadšení některých členů naší redakce, kteří si Daggerfall dokonce osobně objednali (já), neznalo mezí. Moje smyslové vnímání se omezilo pouze na monitor zaplněný chodbami, městy nebo vesničkami. Euforie narůstala. A teď se dostáváme k onomu problému, který jsem nakousl nazačátku. Ano většina z vás uhodla, co je tady divné. Uvažující čtenář Score by to mohl shrnout do jedné jediné otázky: "Proč je tady sakra, preview, když mají plnou verzi? Haló, máte plnou verzi, pište RECENZÍ!" Takže zaprvé: Ten čtenář má pochopitelně pravdu, tady by se měla nacházet alespoň pětistránková recenze. A zadruhé důvod: Po pár dnech (dne 3.

Října) zuřivého hraní jsem se ve chvíli odpočinku podíval na site Bethesda a našel první patch. (pro neznalé: Patch je dodatečný prográmeček opravující, nebo pozměňující, původní program.) Vedle něj byl seznam asi padesáti chyb, které napravoval. Mezi nimi byly chyby týkající se přímo hlavního příběhu hry. Takže se Daggerfall v původní PLNÉ verzi vůbec nedal dohrát! Mezi dalšími chybami vynikala zejména ta o napravení vlkodlačství a mnoho dalších. Po pár dnech přišel druhý patch. Zase s velkou hromadou oprav. Proto jsme se v redakci rozhodli uveřejnit kompletní recenzi, až vyjde Evropská verze, ve které by všechny chyby už měli být odstraněny. U nás se objeví dokonce s českým manuálem, který vám tentokrát doopravdy doporučuji pozorně prostudovat.





Abych jen nepomlouval. Musím říct, že Daggerfall je více než důstojným nástupcem svého předchůdce, Areny. A já sám, kdybych měl Daggerfall hodnotit, bych mu dal nejmíň 9/10 (Mě osobně se zatím skoro všechny chyby jakoby zázrakem vyhnuly). Za poslední rok jsem lepší RPG hru určitě nehrál (nepočítám Meridian 59 - ten je na internetu) A dál do minulosti už si nevzpomínám.

A teď něco o hře. Nebudu ji popisovat moc dopodrobna, to bude až recenze a také na to máme už dost málo místa. Tak alespoň ve stručnosti. Daggerfall je pochopitelně hodně podobný Areně. Ovládáte jedinou postavu, které vylepšujete její dovednosti, a tím jí zvedáte level. Těchto dovedností je v Daggerfallu opravdu hodně a jsou pro hráče jedna z nejdůležitějších věcí. Každá postava má ale svoje důležité dovednosti jiné. Například bojovník má důležitý Long Blade a Dodging, zatímco třeba zloděj Lockpicking a Stealth. Každá postava nemá ale jen dvě důležité dovednosti, nýbrž šest. Právě a jen na jejich zvyšování závisí váš level. Co se týká vlastního příběhu hry. Nerad bych to vykecal hned nazačátku abyste z toho taky něco měli. Snad jen tolik: císař vás osobně pověřil vedením pátrání po důvodu řádění ducha mrtvého krále Daggerfallu. Býval to jeho přítel, ale po své smrti z neznámých důvodů začal jako duch tyranizovat celou zem. To by v kostce bylo.

Příběhem se ovšem proplétají i celé řady postranních úkolů, které sice nejsou pro vlastní dohrání Daggerfallu nutné, ale podstatně zpestřují celkový průběh hry, a vlastně jsou dost důležité pro zlepšování vaší postavy. Tyto úkoly dostáváte v různých gildách, chrámech nebo od zvláštních postav. V Tamrielu (což je

celkový název místní části světa) jsou stejně jako v předchozím dílu rozestry vzácné artefakty nedozírné hodnoty. Ti kdo hráli Arenu si jistě vzpomenou třeba na Staff of Magnus, nebo Skelleton Key, či snad absolutní Oghma Infinium.

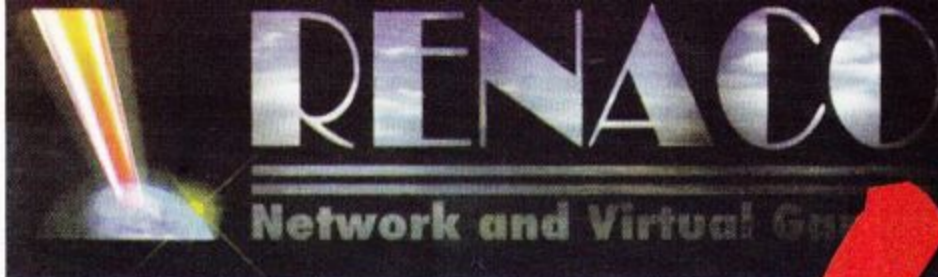
Herní engine je, jak už jsem poznamenal, stejný jako v Terminátorovi Future Shock jen je tady daleko více textur. Nepřátelé jsou daleko nepřátelštější, chytřejší a mazanější. Drobná ukážka boje: Třeba když potkáte kouzelníka: nejdřív se neviditelní, tzn. nevidíte ho vůbec, přijde ze zadu a zakouzlí na vás paralýzu, čímž vám znemožní jakýkoliv pohyb, a pak už vás mydlí. Pokud nemáte dost magické energie, abyste ho zabili kouzly, nebo Potion of free Action, kterým paralýzu neutralizujete jste v ... (no víte kde). Na některé potvory musíte použít jen speciální zbraně. (Na upíra zbraně ze stříbra a pod.) Jedna ze zajímavých inovací oproti prvnímu dílu je vaše pověst. Vaše pověst jde stále s vámi a každá vaše akce se v ní odrazí. Podle vaší pověsti vás přijmou monarchové k audienci (to znamená, že se s vámi jinak nebaví), zlodějská gilda zve k účasti na odborové schůzi a podobně.

Zcela originálně se tvůrci Daggerfallu zachovali po hudební stránce. Jednak je samozřejmě slušně zpocovaná, ale zachovali i některé hudební motivy z prvního dílu, což není kupodivu vůbec na škodu věci.

Co dodat. Aréna 2 Daggerfall je bezesporu jednou z nejlepších RPG her, které jsem kdy hrál a jen lituji, že si Bethesda Softworks nedala víc práce s betatestováním.

Jak už jsem řekl, v evropské verzi by měly být všechny chyby vychytány takže vzhůru do zeme Tamriel...

Jakub Červinka



SUPER CENY!

- ✓ STÁLÝ PŘÍSUN NOVÝCH TITULŮ
- ✓ NEKUPUJTE ZAJÍCE V PYTLI! * PŘIJÍDETE SI HRU PŘED NÁKUPEM VYZKOUŠET!
- ✓ BYDLÍTE DALEKO...?

...PRO VÁS HRY NA DOBÍRKU.



CENTRUM
POČÍTAČOVÝCH
HER

INTERNET K DISPOZICI

- ✓ NEJLEPŠÍ ZÁBAVA
V LISTOPADOVÉM POČASÍ...
...SÍŤOVÉ HRY V CPH RENACO
- ✓ Plné verze a novinky
- ✓ Vyzkoušejte si **VITRUÁLNÍ REALITU** s přilbou **VFX 1**
- ✓ **!!! POZOR !!!** radši si předem rezervujte váš počítačový čas na našich strojích na tel:
02/ 643 3970
- ✓ **PO 19⁰⁰ KE HŘE PITÍ ZDARMA!**

Stále hledáme programátory.

Rádi vás přivítáme každý den od 10⁰⁰
A jen neradi vás vyprovodíme ve 23³⁰

Naše adresa: Renaco - Palác kultury
Třída 5. Května 65, Praha 4
Stanice metra C - VYŠEHRAD



NHL Hockey 97

Už je to tady. Tak jako každý rok, chystají EA vydání svého NHL HOCKEY na tuto sezónu pod velice „netradičním“ názvem NHL HOCKEY 97. No a já bych se s vámi rád podělil o první dojmy, které na mě hra zanechala, přestože jsem měl k dispozici pouze beta verzi.



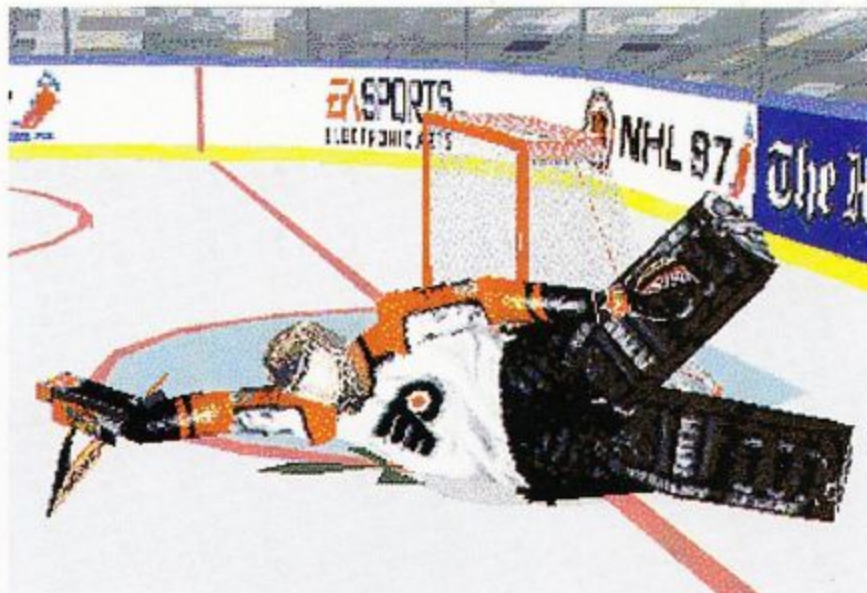
Hokej, hokej, hokej... Jako naprosto zasloužilý hráč všech „hokejčků“ na počítači a „nháelek“ zvláště, jsem se na tuto hru těšil, opravdu jako malý kluk. Od nejstarší „93“ až po nejnovější „96“ jsem ji prožíval jako žádnou jinou předtím (pro NHL 95 jsem jel dokonce až do Rakouska, protože v německém vydání vyšla o nějaký ten týden dříve). NHL 96 bylo pro mne naprostým vrcholem a ani ve snu by mne napadlo, že už za rok tomu bude jinak.

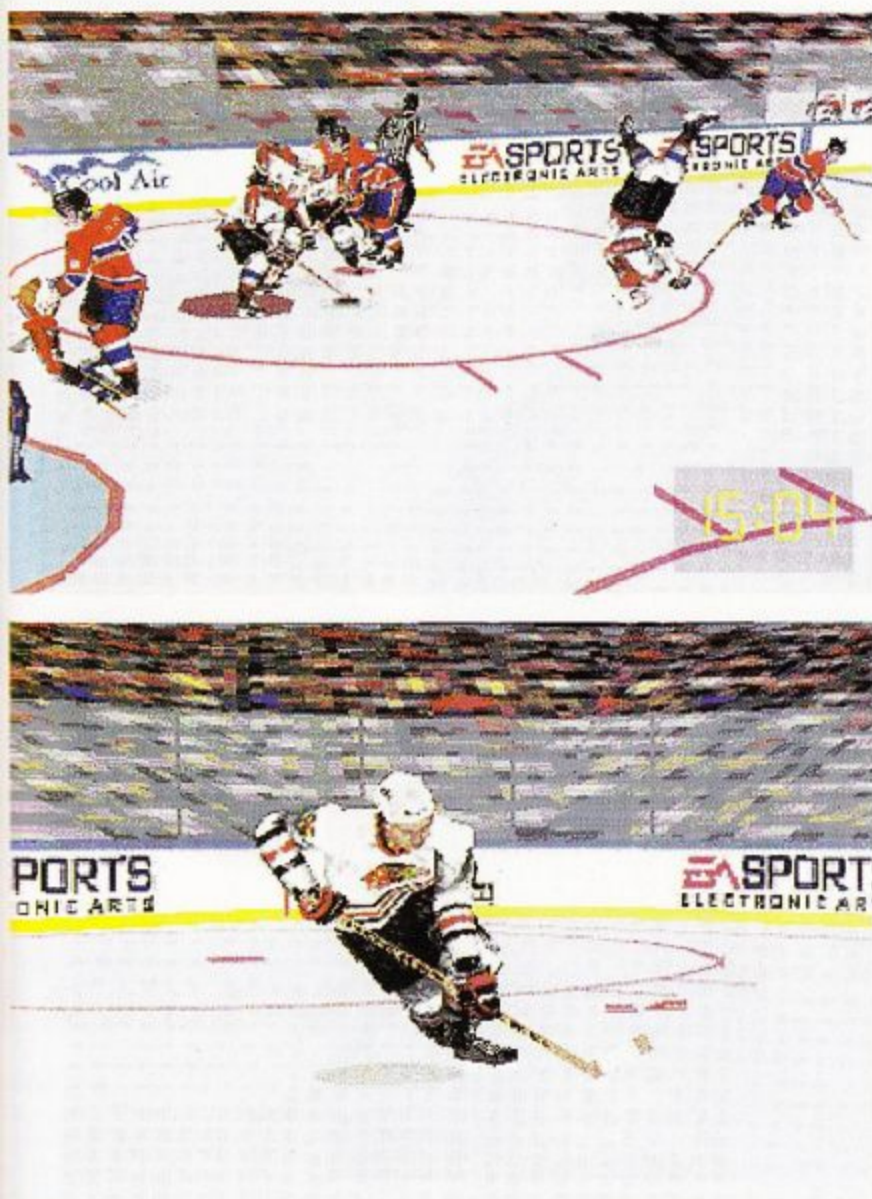
Nemá, myslím, cenu, abych někomu vysvětloval, oč se ve hře jedná, protože byste si určitě klepali na čelo (možná si už klepete) a v duchu si říkali, co do toho SCORE píše za „idiota“. Hokej u nás patří k jednomu z nejoblíbenějších sportů a titul posledního mistra světa a hromada plechovek ve sportovní hale (na světový pohár, bych raději zapomněl) tomu jen napovídají. Divili byste se, kolik lidí hokej na počítači hraje, a autoři těchto programů, se snaží dosáhnout každým rokem, co největší dokonalosti, nejpřesnější a nejvěrohodnější simulace. NHL 97 je toho tím nejlepším důkazem.

Co je tedy nového? Snad všechno, co vás může jen napadnout, ale nepředbihejme. Hra byla dodělávána v době, kdy došlo ke stěhování týmu Winipeg do Phoenixu, a tudíž

jsem měl strach, aby to autoři stačili ještě zaregistrovat. U předchozích verzí tomu bohužel tak nebylo. I když se vám to zdá jako maličkost, stoprocentní atmosféře hry to rozhodně nepřidá (pokud se chcete řídit skutečnou NHL). Naštěstí nezklamali. Jedinou výtka, kterou mohu vyslovit, co se týče autentičnosti celé hry, je, že bohužel nedokázali přizpůsobit soupisky týmů alespoň konci minulých sezón. Potom se nemůžete divit, že vám Gretzky bude nastupovat za St. Louis atd.

Trochu netradičně jsem hned na začátku odhalil snad jedinou slabinu hry, a teď už přijdou jen samá slova chvály. NHL 97 je naprosto nejrealističtější simulace hokeje, jakou jsem na počítači měl možnost vidět. Bylo sice dodrženo zpracování systémem Virtual Stadium, ale ostatní „engine“ hry byl naprosto pozměněn. Hráči jsou dokonale propracováni do posledního detailu. Všechny postavy jsou vytvořeny asi z 20 polygonů a pokryty velice jemnými texturami. Pro jejich animaci, byly digitálně snímány pohyby skutečných hráčů. V praxi to potom vypadá tak, že vám po obrazovce bruslí 10 hokejistů a vy marně dumáte nad tím, jestli se jedná o televizní přenos, nebo o počítačovou hru. Naprosto fantastickým způsobem je zpracován pohyb puku. Poprvé za existence této hry, jsou brány v úvahu fyzikální zákony. Puk se chová naprosto přesně stejně jako jeho nepočítačový kolega. Po nahození na mantinel vám nepadne hned na plochu na led, ale klidně se třeba i kutálí. Při nastřelení hráče se neozve onen příšerný zvuk, jako když mlátíte do pytle brambor, navíc se odrazí v závislosti na rychlosti a úhlu v jakém byl vypálen. To znamená, že už se konečně dají dávat góly i po tečích, což u minulého dílu nebylo (jedna z největších chyb devadesátšestky). Výborným způsobem je řešena střelba branek. Jestliže vypálíte puk po ledě, tak se vám v prostoru brány odrazí od konstrukce (musí to být, ale „prda“) ven. Pokud je střela mířená nad led tak se po zásahu krásně rozvlí síť, tak, jak je tomu ve skutečném hokeji. Snad nejlepším je celé zobrazení puku. Jestli se někdy díváte na přenosy z NHL, tak jste si určitě všimli, že pro větší přehlednost situace je v poslední době používáno digitální označení puku světelným kru-





hem. Přesně tento způsob je použitý i ve hře.

Postavy jsou jako živé. Perfektně bruslí, zrychlují, přeskakují ležící hráče a narážejí na mantinel. Samostatnou kapitolou je potom osoba brankáře. V minulých dílech to byla ta největší slabina hry. Buďto jste mu dali gól i poslepu (NHL95), anebo stál v brance naprosto neprůstřelný (NHL96). Tentokrát je to skutečně již ono. Je to neuvěřitelné, jak se jeho chování a inteligence přibližuje skutečnosti. Při sólovém nájezdu, je s klidem schopný vám vyjet třeba i dva metry z brány, a tím znepříjemnit úhel střelby. Na druhou stranu to má za následek jeho daleko snazší obhození a následnou kličku, ale to k hokeji patří a přijde mi to realističtější, než když na něj jedu za zápas desetkrát a nedám ani jeden gól (opět viz. NHL96). Je dokonce tak mazaný, že vám odražený puk za bránou dojde a zalehne. Při jeho zákrocích je krásně vidět, kdy použije lapačku a kdy vyražečku nebo hůl. Ve vyšší obtížnosti, si dokonce dovolí rozehrát puk z obranného pásma, a to už je na mne trochu moc. Nejtěžší



stránkou celé hry je však celkové ovládní a střelba. V minulých dílech padaly často góly při přihrávce a následné střelě „z první“. Na to můžete klidně zapomenout. Buďto vám to chytí „gólman“, nebo (a to je pravděpodobnější) se vám taková přihrávka a následná střela vůbec nepovede. Jestliže totiž u vás stojí protihráč a snaží se vás bránit (volnosti si moc neužijete), tak vystřelit nebo přihrát vůbec nejde, anebo jen velice slabě. Tímto způsobem je výborně vyřešena obranná fáze hry. Už tedy nehrozí, že se po každém kontaktu s tvrdším obráncem soupeře „válíte“ na zemi. Výborným způsobem se dají dávat „banány“ rovnou od „modré“. Tím, že je brankář udělán z polygonů, a ne jako jednotná postava (nebo spíše flek ze spritů), je možné se mu strefit při troše štěstí mezi nohama nebo do jiných odkrytých míst. To by bylo ke zpracování a ještě něco o inteligenci.

U těchto typů her považují inteligenci za jednu z nejdůležitějších věcí. Dá se říci: „Čím blbější počítač, tím horší hra.“ Naštěstí tady to platí přesně naopak. Jednou mne soupeř zavřel v oslabení do takového „zámku“, že jsem málem dostal infarkt, než se mi povedlo puk vyhodit (stejně mi pak dali gól). Pokud vám nějaký hráč na hřišti hraje dost dobře, dávejte si pozor, protože na něj mají hned spadeno ti největší rváči (nejhorší je snad Peluso a Lindros, skoro zabijáci) a budou se vám snažit jej zranit. Vidíte dobře. Zranění je tady opět možné, a to dokonce i v sezóně, kdy bývá hráč i deset zápasů mimo, a to už je citelná ztráta, nemyslete!

Co dodat? Snažil jsem se vám přiblížit co nejvíce vylepšení a ostatní vlastnosti této výjimečné hry. Pokud jste od tohoto článku očekávali pobavení a zasmátí, budete si muset počkat na recenzi, protože tohle už je prostě úděl „preview“. Tak, či onak jsem si ale naprosto jistý, že čtenáři, kteří hrají tento typ her si už rvou vlasy z hlavy (podobně tak jako já) a dostávají záchvaty „siltavky“ při vyslovení těchto dvou magických slov: „NHL 97“. Za chvíli se snad všichni dočkáme. Datum vyjítí hry na trh bylo stanoveno na 6.11., takže v době kdy tento časopis čtete, by měla být už venku.

Toť pro dnešek všechno. Bylo mi ctí. **S**

UNLIMITED WARRIORS

(Only one can alive)

<http://www.SpaceInteractive.com/UW>



Jejich pohledy se setkávaly v očekávání příštích událostí. Jejich pohyby vyjadřovaly sílu a chuť bojovat.

Jejich jedinou zbraní jsou oni sami, je to však zbraň vražedná. Jsou tu a sledují je desítky očí.

Oba přišli vyhrát, ale jen jeden odtud odejde. Jsou tu a chtějí svého soupeře pokořit. Oni, Bojovníci v zápase bez pravidel.



550 Kč

Vychází na PC CD již v prosinci 96

Grafika 640 x 480, 256 barev
10 bojovníků obojího pohlaví
Digitalizované postavy, 260 snímků na postavu
Superpohyby a superúdery
11 zápasů!
Videosekvence, originální audiotrack na CD
Možnost hry po síti (IPX) i po kabelu (LPT, COM)
Nové pojetí zvukových efektů

...a až uvidíte co dělají bojovníci když se nudí

Space Interactive, s. r. o.
Vodičkova 41
112 09, Praha 1



Tel. 0603 411 952
Fax 0603 411 954

Email: sales@SpaceInteractive.com
<http://www.SpaceInteractive.com>



Activision



Interstate '76

3D simulace souborů automobilů odehrávající se v Americe 70-tých let. Je na vás, abyste, coby hlavní šampión, porazili gang motoristických zabijáků, jejichž momentálním cílem je zničení největší ropné zásoby Spojených Států.

Prosinec 1996



Blast Chamber

Akční strategická hra v 3D rotovatelném hřišti. Času ubývá, detonace se blíží. Hráči bojují o krystal, který může o chvíli oddálit výbuch trhavin na jejich zádech, ale také urychlit výbuch někoho jiného.

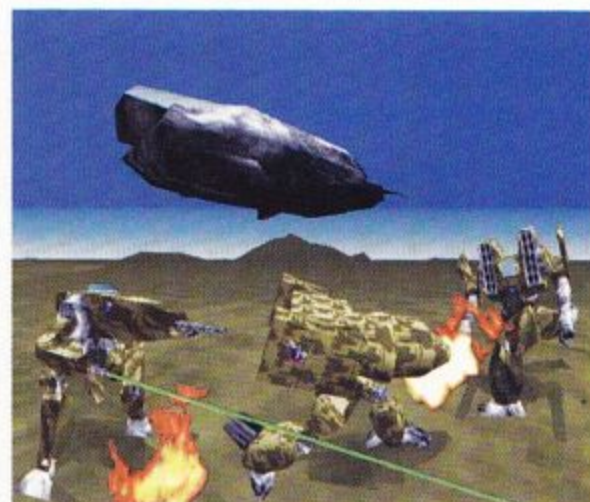
7. únor 1997



Mechwarrior 2: Mercenaries

Další z řady simulátorů bojových robotů. Tentokrát ale nebojujete za vlast, za čest, za nevinné panny, ale za peníze. Zapletl jste se do války mezi dvěma znepřátelenými rody, do války, kde smysl slov čest a právo již dávno leží ztracený pod troskami rozstřílených bojových monster. Chcete-li přežít, musíte bojovat, vydělat, nakoupit lepší vybavení, znovu bojovat a doufat, že to jednou skončí. Po několika hodinách hrani budete však spíš doufat, aby to nikdy neskončilo.

2. října 1996



CORE Design

Tomb Raider

3D akce s inteligentní kamerou za vašimi zády. Přestože a možná právě proto, že hra běží v na dnešní dobu již téměř raritním módu 320*200, dosahuje jak animace postavičky, tak plynulý pohyb kamery jeskynním systémem velmi přijatelné sledovatelnosti. Tuším poprvé je zde hlavní hrdinkou čistě akční hra žena. Dívka, do které programátoři vtiskli své představy o prototypu opačného pohlaví zpočátku pobíhá, poskakuje, ručkuje, plave a skáče v jakémsi podzemním komplexu, kde je neustále obtěžována havěti, jako jsou medvědi, vlci a jiná zvířátka, od kterých se narodil od Karkulky nenechá sežrat, ale ukáže jim, jakou že ráži mají její dvě automatické pětačtyřicítky. Animace postavičky, zbraní a předmětů je naprosto dokonalá. Tato akční hra se zřejmě stane hitem.

Prosinec 1996

Digital Image Design

EF2000: Tactcom

Ocean s hrdostí představuje upgrade disk pro jeden z nejlepších leteckých simulátorů EF2000, ve kterém nabízí obsáhlý TMP (Tactical Mission Planner), nové komunikační volby, nové pohledy a poslední patch. V TMP si hráč může stavět vlastní mise v průběhu války, určovat waypointy, cíle, výškové hladiny, prostě vše, co k reálné simulaci patří. Systém navíc obsahuje taktické informace, které hráči umožní najít optimální a nejbezpečnější cestu, jakož i kompletní statistiky letů, zásahů a záznamů jednotlivých pilotů.

Vánoce 1996

TFX: F22

Po TFX (1993), TFX: EF2000 (1995) je tu další TFX, tentokrát F22. F22 je novým bojovým letadlem Spojených Států, o kterém se tvrdí, že bude nejlepším letadlem na světě. TFX: F22 bude využívat všech možností Windows 95, tj. především technologii DirectDraw, DirectSound a DirectPlay. S podporou 3D akcelerovaných grafických karet bude F22 dosahovat neuvěřitelné plynulosti 25 fps (obrázků za vteřinu) při rozlišení 800*600 v TrueColor (16 milionů barev). Samozřejmostí je podpora všech možných typů spojení pro více hráčů.

Vydání: 1997

Bethesda Softworks

Terminator: SkyNet

Monitory ještě ani pořádně nevychlady od Daggerfallu a už se na ně stěhuje další hra od stejné firmy. Opět se jedná o pokračování úspěšného titulu, které si vyžádali sami hráči. SkyNet přináší SVGA mód, texturovanou grafiku, plynulejší pohyb, 17 nových zbraní, nové mise a nepřátele, podporu 3D helmám a hlavně - spoustu zábavy.

Vydání: není známo

Conquest Earth

Akční strategie typu Command and Conquer, tentokrát v hi-resu a možná i v hi-coloru. Zemi napadli ufovi, kteří jsou schopni splynout se zemí, mají ohromující techniku a technologii, letadla, spektrální zneviditelnující clony, silová pole, laserové a sonické zbraně. Přidáte se k nim a podrobíte si lidstvo, nebo zůstanete věrni rodu a pokusíte se nejprve bránit pasivně, posléze vyvíjet nové zbraně a technologie, bránit aktivně, útočit, zahnat a nakonec zničit nepřátelské vetřelce?

Vydání: 1997

Terracide

Letecká futuristická akční střílečka ala Terminal Velocity, která může, ale také nemusí, přinést do herního světa něco nového. Na jakékoliv podrobnější informace je zatím příliš brzy, musíme být trpěliví.

Podzim 1997

Název: FIFA 97

S novým rokem přichází na naše počítače také nový ročník fotbalové simulace FIFA, tentokrát již FIFA 97. Všichni si zřejmě dovedeme představit, o čem asi tato hra bude, navíc autoři slibují hru po síti až pro 20 lidí, simulaci takzvaného „tuku“, tj. zápasů tři na tři, či pět na pět.

Prosinec 1996

US NAVY Fighters 97

Letecký simulátor, na kterém si počítačová piloti budou moci vyzkoušet své schopnosti ovládnout stroje z Vitenamské války, čelit nepříteli, vydržet několik hodin v kokpitu u počítače a ještě navíc přežít. F-4 Phantom, F-8 Crusader, MiG-17 a MiG-21 jsou již vyzbrojeni, natankováni a připraveny na start, čeká se jenom na vás.

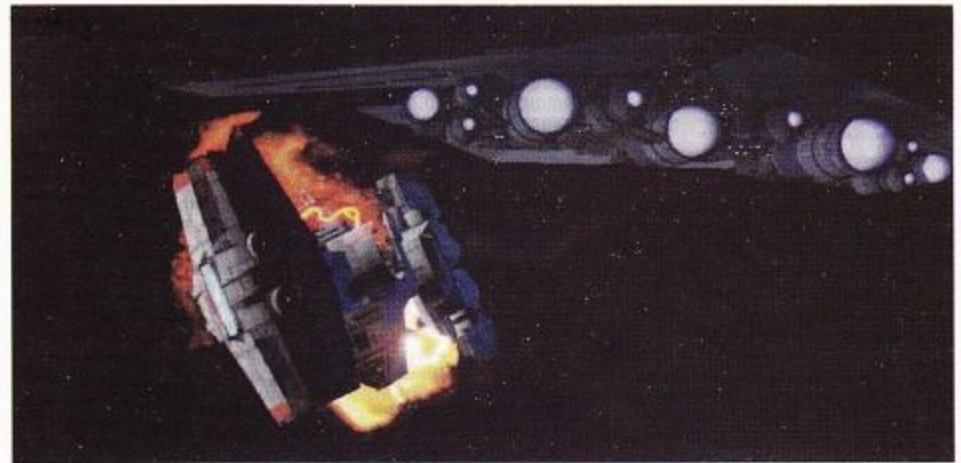
Listopad 1997

Jedi Knight: Dark Forces 2

V LucasArts se konečně připravuje dlouho očekávané pokračování Dark Forces. Jedi Knight vypráví další příběhy mladého Kyle Katarna, mladého žoldáka, jemuž Osud přichystal dlouhé putování

a mnohá nebezpečí, než mu dovoli objevit Sílu skrytou uvnitř něj samého a použít ji k odvrácení katastrofy, kterou plánuje sedm Temných Rytířů. Kéz vás Síla provází!

Vydání: 1997

**Psygnosis****Blue Ice**

Nic v této hlavolamické adventure není ve skutečnosti takové, jak první pohled skýtá. Iceho mystický surrealistický svět čeká jen na vás - ovšem odhodláte-li se k tajuplné výpravě do jeho centra: vězte, že se už také nemusíte vrátit, alespoň ne se zdravou myslí a pravidelným EEG. V druhé fázi hry, která je určena spíše pro dospělejší publikum, půjde zřejmě o jakýsi výzkum veřejného mínění spojený s charitativní akcí pro Unicef.

21. Říjen 1996

Formula One

Představovali jste si někdy, jaké by to bylo řídit opravdickou F1 po opravdickém okruhu a soupeřit o první místa a přízeň krásných dívek s jezci jako je například Michael Schumacher? Trpělivost! Ještě chvíli musíte počkat. Alespoň do doby, než Psygnosis vypustí svoji novou hru Formula One. Pak už stačí zvolit jen jeden ze třinácti týmů, jeden z třinácti okruhů a ukázat všem, že i Čech může vyhrát Grand Prix.

Prosinec 1996

Monster Truck

Obrovské železné pastroje se řítí po zdevastované zemi, zanechávají za sebou mračna zvednutého prachu. V jedné kabině sedíte vy a ve vašich očích svítí plamínek očekávané akce. Tento monstrózní simulátor od Psygnosis je dalším očekávaným projektem příštího jara.

Leden 1997

Název: RIOT

RIOT je extra rychlá, ultra tvrdá akční hra budoucnosti. Kombinace všech oblíbených amerických sportů - fotbalu, basketbalu a hokeje - oplývá navíc ještě násilím, což mnohé odradí a mnohé přitáhne.

31. Leden 1997

Discworld 2:**Missing Presumed.....!?**

Povede-li se adventure není důvod, proč neudělat pokračování. Takováto snaha je obzvláště bohublá, je-li prvním dílem volné zpracování zeměplošské novely Terryho Prachetta. A tak se můžeme těšit na další vtípnou adventure s potrhým Mrakoplašem v hlavní roli. Někde se totiž stala chyba. Ať už se však stalo cokoli, se SMR-Ťem není všechno v pořádku, a tudíž je na Mrakoplašovi, aby převzal jeho práci. Jenomže Mrakoplaš a jakákoliv Práce nejsou zrovna sourodou dvojčkou, a Mrakoplaš musí zvolit jinou alternativu. Vydává na strastiplný úkol, jehož cíl je prostý: dostat SMRŤe zase zpátky do práce.

Prosinec 1996

Ecstatica II

Joe se konečně vrací domů ze svého posledního dobrodružství (Ecstatica I). To, co nachází, se mu ale vůbec nelíbí. Jeho hrad je obsazen čaroději, kteří porušili starou Pečeť a otevřeli dveře do světa démonickým hordám. Necháte Joea na holičkách, nebo mu pomůžete zbavit se příšer, najít všechny části Závěru a obnovit rovnováhu vesmíru?

Vánoce 1996

The City of Lost Children

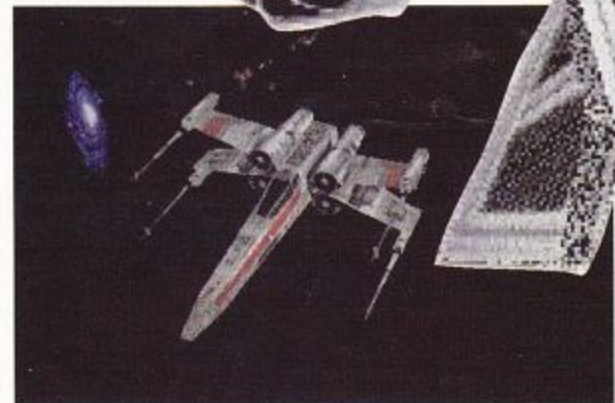
V hlavní roli této nenásilné a nekrvavé adventure uvidíme desetiletou holčičku Miette, která musí řešit mnoho úkolů a záhad jenom proto, aby se lidé u monitoru bavili. Hra se odehrává ve světě podobném částečně vizím pana Verna, částečně světu Olivera Twista.

Leden 1997

X-Wing vs. TIE Fighter

X-Wing vs. TIE Fighter není jen nějakým dalším pokračováním série vesmírných simulátorů Star Wars. Nedůležitá je v tomto případě vylepšená grafika, nové mise a zbraně, podstatná je naopak možnost hry po síti, poprvé v této sérii (single player samozřejmě zůstává). A tak až osm hráčů bude moci utvořit letku elitních císařských pilotů a pořádně to těm rebelům ukázat, anebo také naopak (?). Samozřejmě, mohou klidně hrát proti sobě, a nebo každý za sebe, variant je v této hře stejně, jako příslibené dobré zábavy.

Vydání: 1997

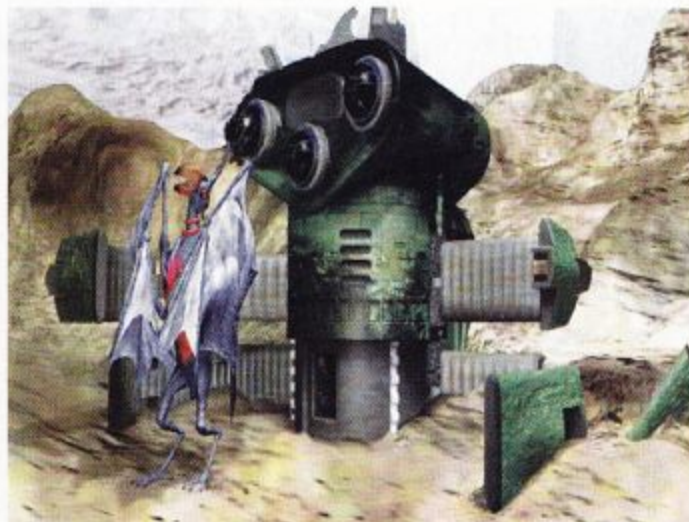
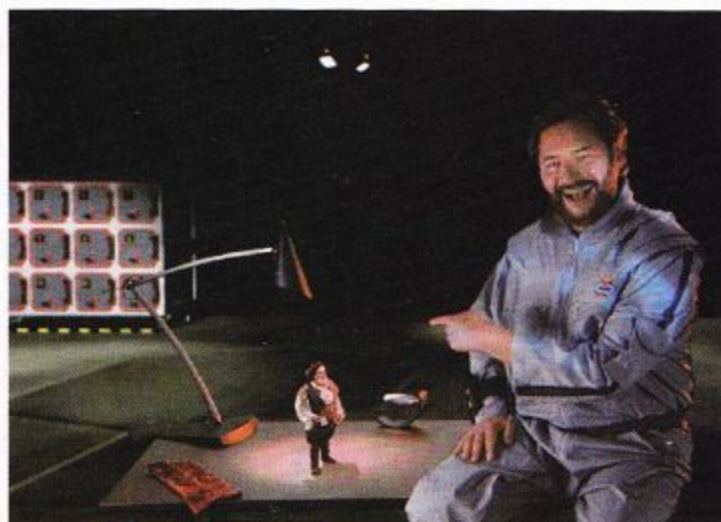
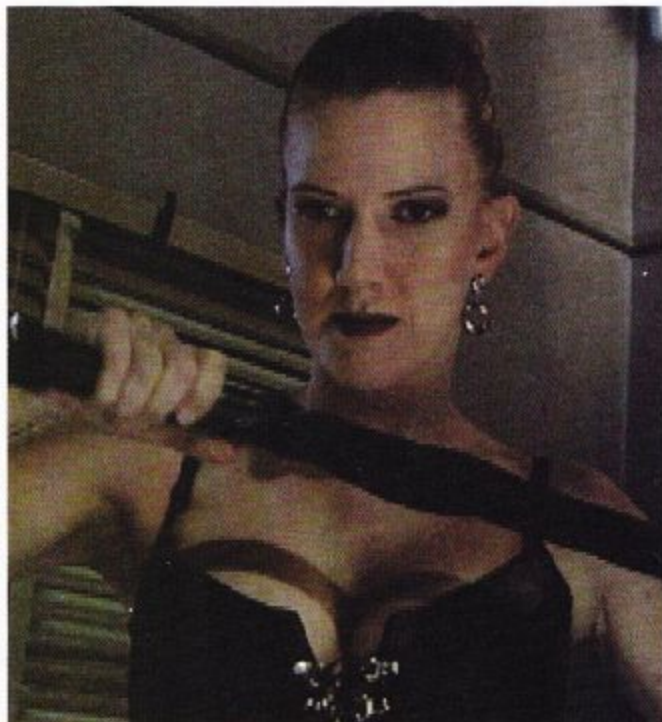


Siera

Phanstasmagoria 2: The Puzzle Of Flesh

Curtis Craig je vcelku normální mladý muž. Je to už rok, co je venku z bláznince, žije normálním životem, má přítelkyni Jocilyn a pracuje pro firmu Wyntech Corporation. Dal by nevim co za to, aby to tak zůstalo. Jenže někdo, nebo něco, má jiné plány. Začínají se dít podivné věci. Obrazy krvácí, krysy mluví, počítač si vyvinul vlastní osobnost. Curtis nemůže snést pomyšlení, že znovu ztrácí mentální zdraví, vy tedy musíte udělat vše proto, aby se vysvětlily všechny ty hrůzné jevy v jeho okolí.

Zima 1996

**RÁMA**

Podle světoznámého sci-fi bestselleru Arthura C. Clarka RÁMA zpracovává Sierra stejnojmennou adventure, která vás zavede do mimozemské lodi velké tak, že by pojala čtyři velká města, plné nástrah, hádank, hlavolamů, mimozemšťanů a dalších věcí, ze kterých vám oči polezou z důlků, rozum zůstane stát v údivu a ruce přirostou ke klávesnici.

Zima 1997

Psygnosis

The Fallen

Vyberte si, zda budete hrát Lorda, nebo Odpadlíka v této rozsáhlé a nervy drásající strategicko-akční adventure, odehrávající se mezi pobřežími Spojených Států. Lordové jsou strážci zákona, jenže zákon, který chrání a pořádek, který nastolují, určují pouze a jediné oni sami. Odpadlíci jsou jejich noční můry - asociálové, jichž se společnost již dávno zřekla a kteří se snaží najít vlastní styl života, pokud možno nesvázaného jakýmkoliv zákony. Potká-li se Lord s Odpadlíkem, pak je nejbezpečnějším místem pro každého soudného člověka židle před počítačovou obrazovkou.

Leden 1997

Wipeout 2097

Jako pokračování originální závodní hry Wipeout přichází nyní firma Psygnosis s titulem Wipeout 2097. Přestože tato hra zřejmě nepřináší nic totálně nového, vylepšuje vše, co na starém Wipeoutu ještě vylepšit šlo téměř až k naprosté dokonalosti.

Prosinec 1997

ZOIKS!

První opravdu interaktivní produkt z dílny Hanna Barbera, ve kterém uvidíte vaše oblíbené komiksové postavičky. Již samotný název předurčuje komiksový styl této 2D myšoidní adventure. Hlavní padouch Dick Dastardly použil speciální přístroj a ukradl ze světa komiksů Hanna Barbera všechny zvuky. Vystopovat a najít padoucha, napravit a potrestat tento zločin musíte vy, coby statečný Fred Flinston. Předem můžeme prozradit jenom to, že zvuky v Zoiks! hrají mnohem větší roli, než by se na první pohled mohlo zdát.

1997

Zombieville

Jakožto hlavní reportér novin „The Daily News“ jste dostal tip na trhák od vašeho tajného přítele z Washingtonu. „Někde“ se nachází tajná vojenská základna, se kterou není všechno v pořádku. Armáda jí používá ke svým výzkumům a pokusům. V okolí se začali ztrácet lidé a vy s vidinou Pulitzerovy ceny nemůžete odolat, a tak se vypravíte do samotného centra dění. Pozornost k této hře přitahuje i fakt, že Psygnosis nedoporučují hraní této hry ženám, dívkám a osobám mladším 15 let.

Prosinec 1996

NovaLogic

Armored Fist 2

Armored Fist byl de-facto Comanche na zemi. Armored Fist 2 je pokračování Armored Fist 1, a tudíž de facto Comanche 3 na zemi. Oba používají nový 3D engine nazvaný Voxel Space 2, který s neuvěřitelnou realističností modeluje terén. Podobnost se skutečným tankem M1A2 Abrams je zářející, většina výhledů, pohledů, přístrojů, map a ovladačů byla totiž okopírována z originálního tanku. hi-res grafika, Dolby Surround, multiplayer a slibovaná podpora MMX jsou klady, které mohou vyzvednout mnohatunový M1A2 až do oblak.

Zima 1996

F22: Lightning II

Firma NovaLogic se na nějaký čas přestěhovala k firmě Lockheed. Firma Lockheed je totiž výrobce nejnovějšího stíhacího letadla typu F22 a jako taková má o něm více informací než kdokoliv jiný. A tak je nový F22: Lightning II jeden z nejvíce realistických simulátorů vůbec a bude velmi zajímavé sledovat, jak

dopadne porovnání s TFX: F22 od Digital Image Design, co do realističnosti, i ohledně hratelnosti. TFX ale bude mít co dělat, aby trumfla nový typ Voxel Space 2 grafiky, Dolby surround efekty a příjemné ovládání, jimiž se honosí právě F22: Lightning II.

Zima 1996

Comanche 3

Najdi, zaměř, znič!!! Toto heslo je nerozlučně spjata s projektem simulátoru bojového vrtulníku Comanche. A spolu s tímto heslem se na naše monitory vrací i jméno Comanche, tentokrát doprovázené řadovou číslovkou 3. Ano, znovu budete moci zasednout do kokpitu nejnovějšího vrtulníku RAH-66 a vydat se vsříc nepřátelským územím. Podpora hi-res (640*480) grafických módů, Dolby Surround, multiplayer módu a možná i nového intelovského MMX procesoru jsou kvality, které je nutné vzít v úvahu při srovnávání s konkurenčními produkty.

Zima 1996

NYNÍ
SATURN

číslo 2
listopad 1996 • 30 Kč

SEGA

JEDINÝ SEGA MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE



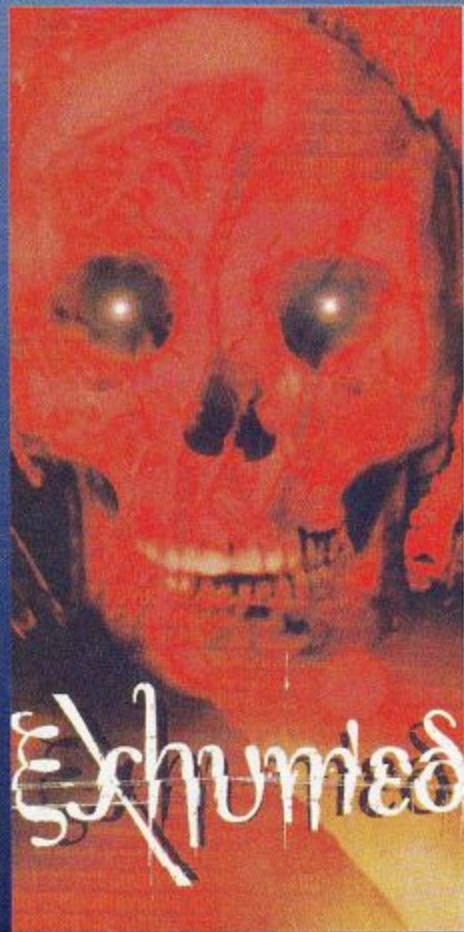
SPACE
HULK

LOADED

DUNGEON
MASTER
2

NHL 97

ALIEN
TRILOGY



Exhumed

NBA
ACTION



THE
HORDE

Novinky

NIGHTS



ROAD
RASH

Tipy
&
triky

V DRUHÉM ČÍSLE PŘINÁŠÍ

NOVINKY

RECENZE NOVÝCH I STARŠÍCH HER

EXHUMED, ALIEN TRILOGY, NIGHTS, SPACE HULK,
LOADED, NBA ACTION, VIRTUA FIGHTER 2, DISCWORLD,
NHL 97, ROAD RASH, VECTORMAN, DUNGEON MASTER 2,
STARFIGHTER 3000, THE STORY OF THOR a další

TESTY HARDWARU

SEGA SATURN S ACTION REPLAY, 3D CONTROL PAD

TIPY & TRIKY

HITPARÁDY

A V DALŠÍCH ČÍSLECH MNOHEM VÍCE...

DLOUHO
TU
CHYBĚL
A
NYNÍ
JE
TADY!

KDO?

NO PŘECI

SEGA
News

JEDINÝ
SEGA

MAGAZÍN

V

ČESKÉ
REPUBLICCE

**AD&D: Descent
To Undermountain**

Ve známém AD&D světě Forgotten Realms se odehrává zápas mezi dobrodruhem a elfí královnou Lloth. 3D akční fantasy hra využívá jádro ze stejného 3D enginu jako Descent. Váš úkol je také klasicky descentovský: „zabij, nebo budeš zabit“, což zřejmě zarmoutí příznivce klasických dungeonů. Descent To Undermountain využívá hostitelského prostředí AD&D, takže se hráči her na hrdiny mají na co těšit.

Prosinec 1996

Blood And Magic

Časově první z titulů, ve které Interplay situuje do světa Forgotten Realms. Blood & Magic je strategie dobývacího typu, ve které vstupujete do doby, kdy mocní mágové používali svoji energii aby vytvořili armády golemů, kteří pro ně posléze dobývali svět. Na vlastní kůži poznáte, jak chutná vítězství i porážka, jaké to je zradit a být zrazen, jaké to je komandovat a být komandován, a konečně: jaké to je hrát Blood And Magic.

Listopad 1996

Die By The Sword

Jak sám název napovídá, bude se v této hře umírat. Jedná se totiž o akční simulátor souboje, odehrávající se před inteligentní kamerou v 3D světech stvořených právě pro tento druh kratochvíle. Někdo bude obdivovat dokonalost nejen středověkých zbraní, jiného možná zaujme nová technologie „VSIM Motion Control“, která využívá matematických metod ke generování téměř nekonečného množství pohybů přesně odpovídajících lidským. Sami tak můžete ovládat svoji postavičku téměř tak dobře jako vlastní tělo, dokonce stvořit i nové kombinace útoků a obran, používat je, uložit si je a obchodovat s nimi. Samozřejmě je hra pro více hráčů, a tudíž se máme na co těšit.

Vydání: 1997

Dragon Dice

Dragon Dice je konverzi známé stolní hry, která vnesla hodně rozruchu do srdcí příznivců tohoto fantasy světa. Tentokrát se jedná o válečnou strategii, strategii, kde kostka štěstí meče mocnější a kde pouze vaše rozhodnutí může přivést k záhubě nebo k vítězství celé armády složené z mágů, draků, skřepů, lidí, trollů a všech, jež tak dobře znáte ze světa AD&D.

Leden 1997

Of Light And Darkness

Surrealistická interaktivní adventura zasazená do světa stvořeného známým francouzským mališem Gilem Bruvelem. Hlavní hrdinka Serrin se šla jednoho dne, spolu se svým bratrem, podívat na výstavu mystických obrazů tajemného mališe Ruvela. Nevinné obrazy brzy začnou ztrácet svou nevinnost a naši hrdinové jsou zataženi do tajuplného světa v obraze. Hra, která bude doslova nabita tuhými hlavolamy, bude zpracována novým grafickým systémem honosící se názvem EDEN a schopností zobrazit, prohlédnout, zvednout a použít věci v renderované grafice, v reálném čase a téměř reálném světě. Tisíce předmětů, desítky hlavolamů, klasická hudba, ohromující světelné efekty sice čekají jen na vás, ale vy si na ně budete muset počkat.

Březen 1997

Fallout

RPG odehrávající se kdesi v Kalifornii zničené globální nukleární válkou. Vaším úkolem bude najít zbytky historické civilizace a zachránit střípky z její technologie. Isometrický pohled (kamera je nahoře vlevo, vlastní postavička uprostřed obrazovky) používající transparentních zdí, což je velmi dobrý způsob, jak obejít hlavní nedostatek zmiňovaného umístění kamery, jistě stojí za pozornost, stejně jako více než 3/4 milionu obrázků pro animace postav. Souboje, bez kterých se žádná pořádná RPG neobejde, se odehrávají na kola a jsou provedeny ve velmi detailní grafice. Zdá se, že Fallout je jakousi koláží mnoha dobrých nápadů, budou-li však dohromady dávat umělecké dílo, nebo pouhý slepenec, ukáže až čas. Zatím se však zdá, že tentokrát bude milosrdný a udělá výjimku.

Duben 1997

Lost Vikings 2

Pokračování známé logické hry. Vikingští bratři, Erik Mrštňný, Olaf Statný a Baleog Prudký utekli ze zajetí zlého mimozemského Tomatora a snaží se najít stroj času, který by jim umožnil vrátit se zpět do své doby, kde by mohli opět pokojně rabovat a loupit, co hrdlo ráčí. Jenže nic není snadné a naše trio očekává dlouhá cesta a záleží jen na vás jestli se dostanou zpátky domů.

Vánoce 1996

M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration

Poté, co byla Země ekologicky zamořena a zničena, rozdělilo se lidstvo do osmi nepřátelých klanů žijících v ohromných vesmírných stanicích. Váš mozek je přímo spojen s počítačovým systémem a bude využíván až na samou hranici možností, protože vaším úkolem je řídit závod o kolonizaci nově objevených planet. Hlavní je osídlit planetu, vše ostatní musí tomuto cíli ustoupit, ať jsou to nepřátelé nebo nepříznivé podmínky. Boj o nová území se odehrává na zemi, ve vzduchu i na souši, a proto buďte vždy připraveni bez slitování eliminovat konkurenci.

Prosinec 1996

StarTrek: StarFleet Academy

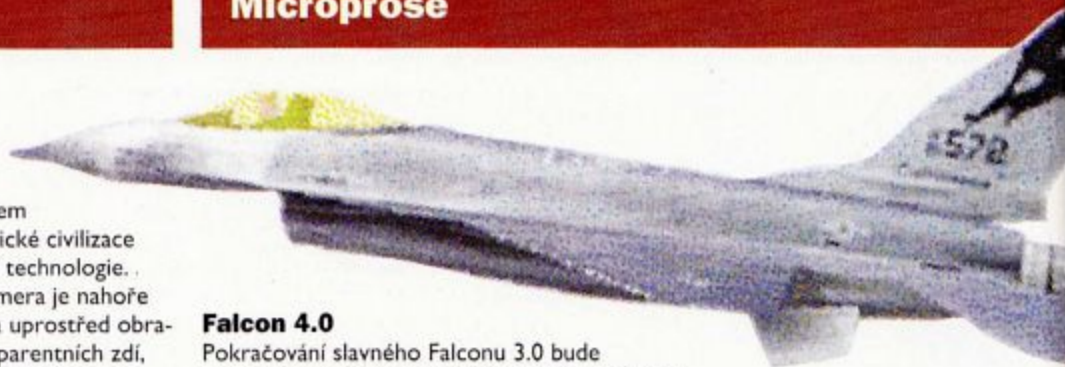
Nejedná se kupodivu ani o adventuru, ani o strategii, alebrž o vesmírný simulátor. Chtěli jste někdy velet vesmírné lodi Enterprise a čelit po boku přátelských mimozemšťanů mimozemšťanům nepřátelským? Máte šanci. Dokonalá 3D grafika, real-timová simulace akce a tři odlišná zakončení dějových linií nabízejí zábavu na dlouhé zimní večery.

Prosinec 1996

Waterworld

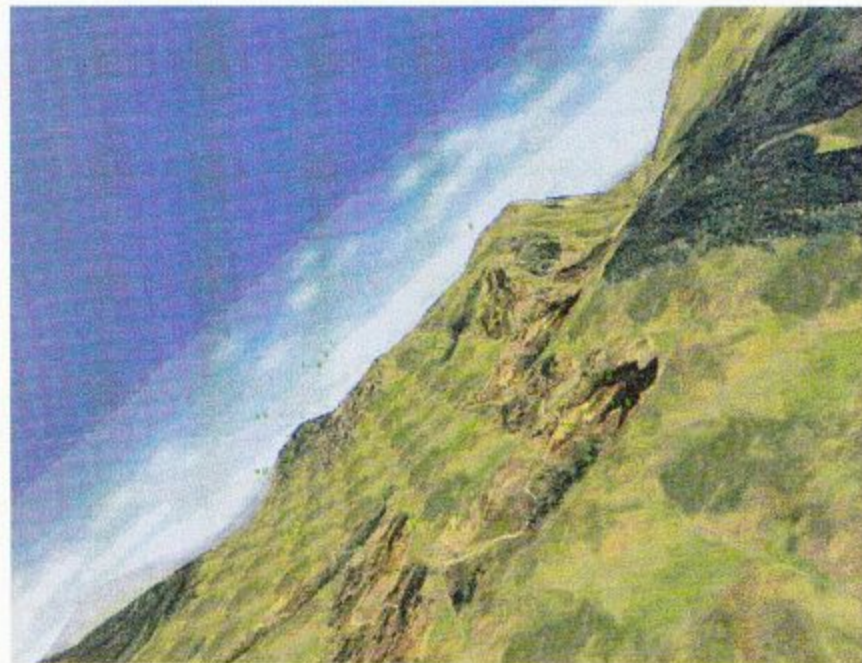
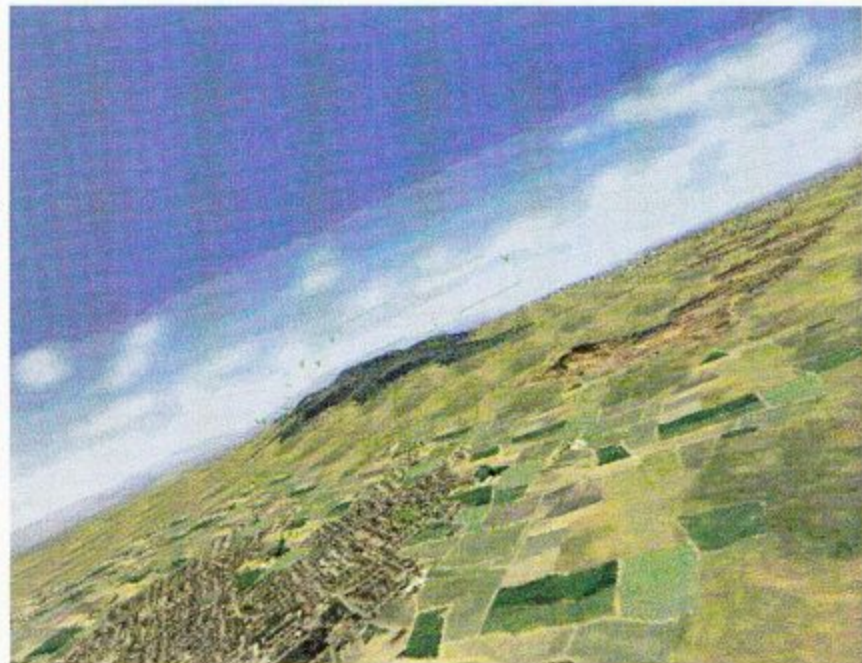
Real-time strategie umístěná do světa známého z filmového plátna. Polární čepičky roztály hladina světových oceánů stoupla, téměř neexistuje suchá země. Lidé přežívají v komunitách na plavoucích atolech, největší cennosti jsou jídlo, půda a pitná voda. Vy šéfuje jednomu z takovýchto atolů a vaším úkolem je nejen nalézat, obhospodařovat, spravovat a přidělovat vzácné zdroje, ale také je chránit před loupeživými nájezdy Smokerů, kteří podnikají drzé výpady nejen pro každý gram cenné půdy, nýbrž i pro pouhé pobavení.

Vydání: údajně brzy

**Falcon 4.0**

Pokračování slavného Falconu 3.0 bude zřejmě neméně úspěšné. Otázkou zůstává, kam ještě se dá v leteckých simulátorech jít. Realističnost letu, realističnost ovládání, tužší nepřítel, stále lepší SVGA grafika - nic se nedá napínat do nekonečna, ale možná, že Microprose něco vymyslí. Zatím víme jen o plně texturované polygonové grafice, nových módech HUD displaye, vylepšeném radaru a in-flight kameře, prostřednictvím záznamu které budete moci zjistit, kdo vás to, ksakru, vlastně sestřelil.

Únor 1997

**Agents of Justice**

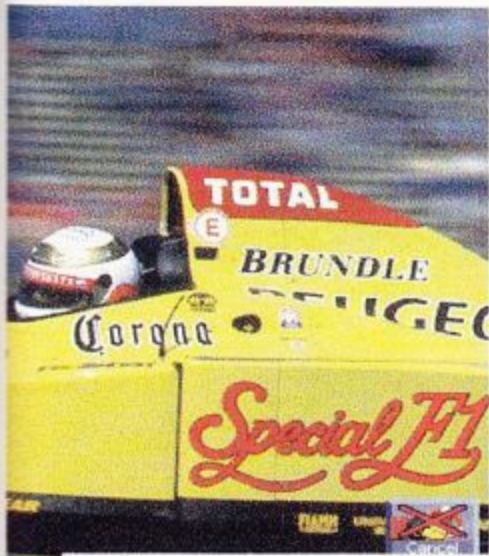
Z daleké budoucnosti k nám přichází tito Agenti Spravedlnosti, aby ve hře, stylem podobné Crusaderům, bojovali ve jménu lidstva za dobro, lásku a spravedlnost. Kolorit prostředí připomíná Gotham City, což je notoricky známý Batnamův lovný revír, či temnou atmosféru filmu Blade Runner, jediné, co vás spolehlivě ochrání od depresí, je kulomet v ruce a spousta zloduchů v dostřelu.

Květen 1997

StarTrek: Generations

Stejně jako Dark Forces těžily z doomovského stylu hry a prostředí Hvězdných válek, bude Star Trek: Generations těžit z doomovského stylu hry, vesmírných soubojů a především prostředí Star Treku. Můžeme se těšit na další spoustu krve a vystřelených patron. Konečně někdo panu Spockovi nakupíruje jeho ušiska.

Únor/Březen 1997



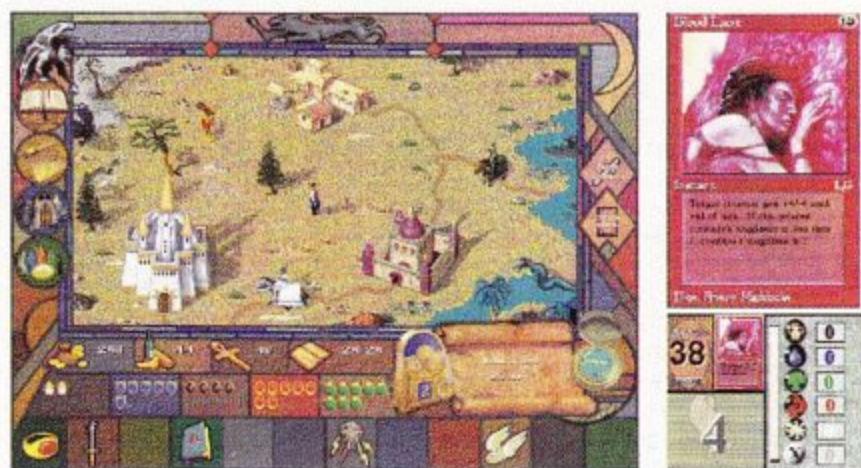
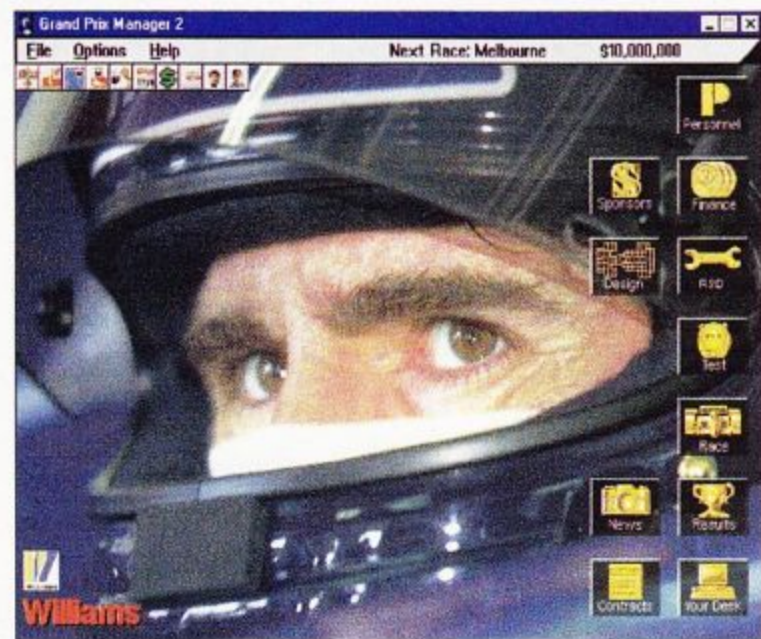
Grand Prix Manager 2
 GPM1 byl strategicko simulační hrou, ve které jste museli řídit a vyvíjet vše, co souvisí s náročným světem F1, vývoj motorů, podvozků, brzd, smlouvy s špičkovými jezdci, shánění sponzorů a další. Co se k této vyčerpávající simulaci dá ještě přidat? Kromě aktualizovaných dat pro rok 1996 jsou to ještě vylepšené zvukové efekty, a hlavně: multiplayer mód. Všimněte si i nového windowsovského rozhraní, videosekvencí, vylepšených závodních parametrů a určitě najdete ještě něco dalšího.

Prosinec 1996

Magic: The Gathering

Konečně se možná dočkáme transportu známé karetní hry Magic The Gathering na obrazovku našich PC. Tato hra je již dlouho očekávána masami hráčů snad všech kontinentů, a je nesporné, že bude počítačovým hitem. Ve srovnání s „opravdickým“ Magikem ale vyvstávají otázky typu: „Může počítačové zpracování nahradit postávání v podchodu pod Českou Národní Bankou za účelem směny karet, popřípadě „obrán“ nezkušeného nováčka?“. „Je počítačový nápis YOU WON dostatečnou náhradou překvapeného pohledu v protihráčových očích poté, co vynesete zákazonosné kouzlo?“. Na tuto otázku mohou fundovaně odpovědět pouze sami hráči.

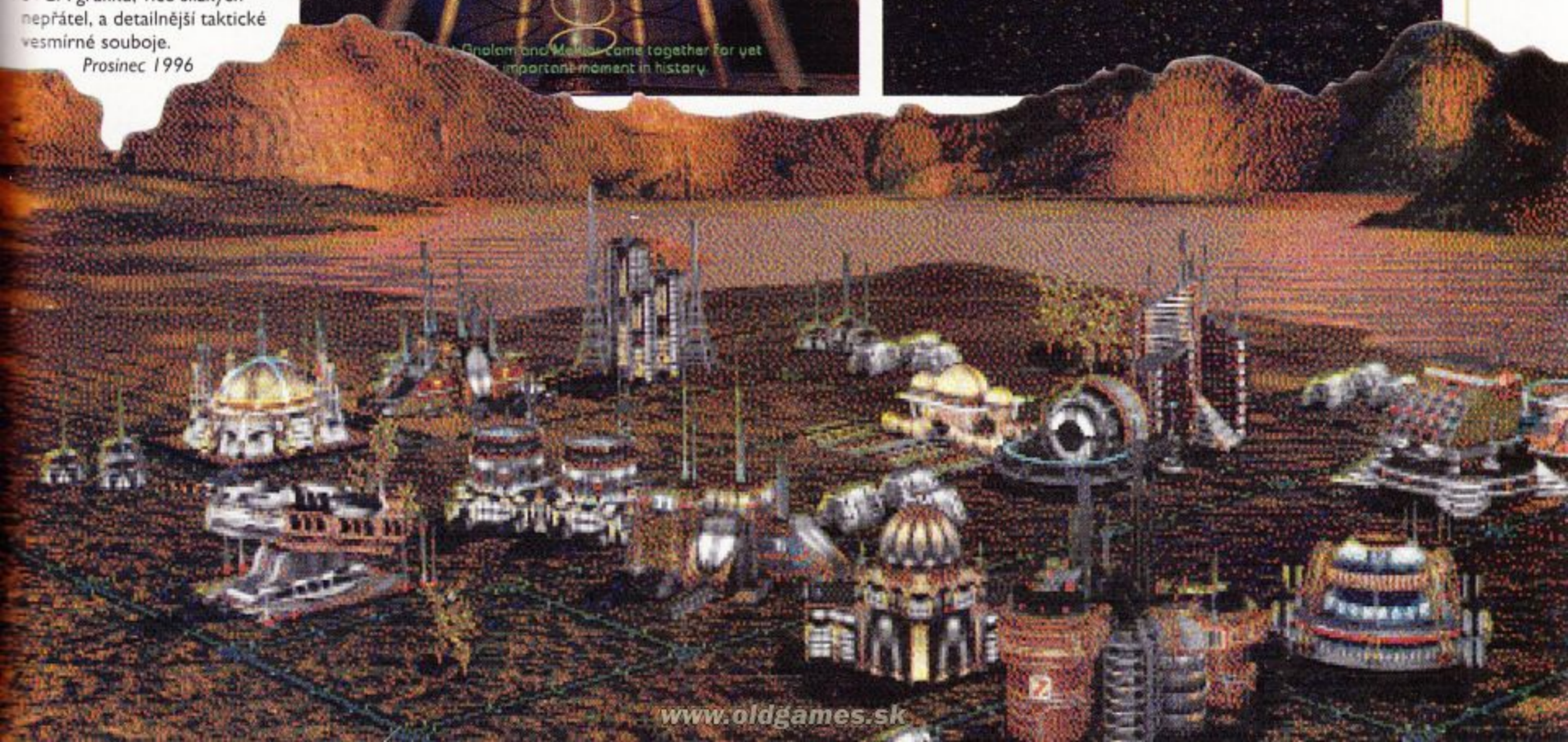
Listopad/Prosinec 1996



Master of Orion II

Určitě tomu nebudete věřit, ale už zase (pokolikáté a kolikrát ještě v těchto novinkách) jsou tady zlí mimozemšťané a chtějí si usurpovat území, a které máte náhodou spadeno i vy. To se nedá nic dělat, chlapi, budete si muset najít jinou planetu. Strategicko taktické pokračování Master of Orion nabízí více technologií k prozkoumání, novou, lepší SVGA grafiku, více slizkých nepřátel, a detailnější taktické vesmírné souboje.

Prosinec 1996



Gremlin

Realms Of The Haunting

Věříte v Apokalypsu? Ať již jste na tuto otázku odpověděli jakkoliv, věřte, že Realms Of The Haunting Apokalypsa je. Svět plný démonů, mrtvých, nemrtvých, násilí, hrůzy a krve jakoby čekal až Gremlin vyvinou 3D engine, kterým by vás uvrhli do tohoto Pekla na zemi. Jeho předek, kterého tolik lidí obdivovalo v Normality, je proti němu pouhým nedochůdčetem. Ve spojení s desítkami minut filmových sekvencí, digitalizovanou hudbou a atmosférou, kterou by mohl Barker závidět se máme na co těšit.

Zima 1996

Microprose

X-COM: Apocalypse

Ufoni tentokrát nepřistáli v mořských hlubinách, ale vybrali si k tomu největší megaměsto roku 2046 zvané MegaPrime. Jenže k vítězství lidí nestačí jen zakleknout a držet spoušť. V Apokalypse je nejprve vyčmuchtat klíčové informace a zajistit podezřelé. SVGA grafika, větší rozhled, nové efektní a efektivní zbraně a další vylepšení slibují spoustu hodin kvalitní zábavy. A perlička nakonec: komu se nelíbí boj na kola nemá v tomto díle smůlu, protože ho bude moci vypnout a řídit jak liška v kurníku, až se mu myš zapotí.

Říjen 1996



SCI

XS: Shield Up, Fight Back

3D střílečka tentokrát opět DOOM-like stylu. Hi-res je již dnes skoro samozřejmostí, stejně jako hra po síti. Zvěsti tvrdí, že není-li živých hráčů dost, bude vaše kamarády simulovat umělé inteligentní počítače. To tu ještě nebylo, ještě tak, aby počítač začal simulovat i samotného hráče, to už by pak opravdu stačilo pouze programovat dema či natáčet filmy z vlastního pohledu. 60 nepřátel, 20 bojových území a tradičně rozsáhlá paleta destruktivních hráčiček jsou pro vás připraveny v XS: Shield Up, Fight Back.

Vydání: 1997

GT Interactive

9

„9“ je prvním produktem firmy Tribeca Interactive, pobočky Tribeca films, kterou vlastní Robert de Niro. A zřejmě díky panu de Nirovi bude tato podivuhodná adventure namluvena takovými osobnostmi jako Cher, Christopher Reeve nebo Stephen Tyler z Aerosmith, minimálně po zvukové stránce bude tedy „9“ opravdu jedinečná.

Zima 1996

Area 51

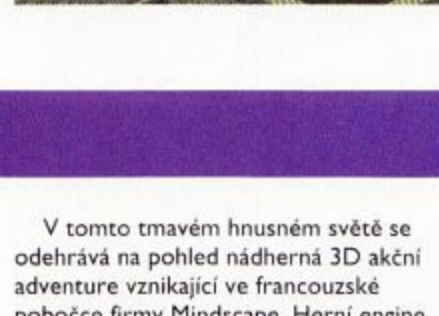
Oblast 51 je supertajná vojenská vědecká základna skrytá kdesi v nehostinných pouštích Nevady, která se, podle zvěstí zabývá mimozemšťany. Ti opravdu přilétli, jenže napadli právě tuto základnu, a jelikož normální člověk je v takovéto misi předem odsouzen k záhubě, nezbyvá, než vzít osvobozující úkol na svá bedra a vydat se do hlubin Nevadské pouště - tam, kde leží oblast 51.

Vydání: 1997

Mindscape

Dark Earth

Na začátku třetího tisíciletí hrozila Zemi zkáza. Kometu, která měla zasáhnout Zemi a přivodit tak konec lidskému rodu, Zemi našťastí v těsné blízkosti minula. Ne tak již tisíce a tisíce menších meteoritů z její doprovodné suity, které bombardovaly povrch planety a které nikdo nemohl zastavit. Tvář Země se změnila. Nebe převzalo barvu uhlénoh mraku, který obklopoval planetu a zabráňuje většině slunečních paprsků v dopadu na Zem. A tak je všude šero. Šero a zima. Smog v ovzduší dovozuje viditelnost maximálně několik desítek metrů a téměř znemožňuje dýchání. Nejzávažnějším statkem na Zemi je tudíž světlo. Ale vše může být jinak...



V tomto tmavém hnusném světě se odehrává na pohled nádherná 3D akční adventure vznikající ve francouzské pobočce firmy Mindscape. Herní engine, způsob pohybu, vzhled postavíček, jejich animace jsou na tak vysoké technické úrovni, že při mluvení se jim opravdu hýbají ústa do rytmu řeči. 250 lokací, 80 realisticky animovaných 3D postavíček, 3500 animací, nelineární příběh, SVGA rozlišení, scény stvořené v 3D Studiu a v SoftImage. Více jak dvě hodiny mluvené řeči ještě nedávají tušit kvalitu příběhu, avšak bude-li alespoň z poloviny tak dobrá, jak dobře se jeví technické zpracování, pak se máme opravdu na co těšit.

Jaro 1997

GameTek

Surface Tension

Další z 3D stříleček odehrávajících se nad povrchem planet v nejzapadlejších koutech, ale i v samém centru Galaxie. Tentokrát je vaším cílem s pomocí vašeho hyper ozbrojeného výsadkového modulu zajistit teleporty pro dopravu surovin k výrobě vakcíny nutné k vyléčení lidstva. Autoři přesto slibují ohromující příběh, téžiště hry však bude zřejmě v akčním poletování a vraždění nepřátel.

Vánoce 1996

Virgin Interactive

Scorched Planet

Poslední z lidských kolonií je odsouzena záhubě. Nikdo z lidí v sobě nemá dost odvahy na to, postavit se mutovaným plazům, pavoukům a ptákům, kteří jsou ještě smrtonosnější, než se na první pohled zdá. Až na vás. Nasedněte tedy do svého sonického letadla (které se umí přeměnit v téměř nezničitelný tank) a natrhnete jim šos v 3D planetární střílečce rychlejší a smrtelnější než cokoliv předtím.

Listopad 1996



Shiny Entertainment

MDK (Murder Death Kill)

Kdysi v budoucnosti jsou ve vesmíru objeveny podivné „Zdroje“ - podivné roury energie, které protkávají vesmír. Brzy jsou Zemí využívány jako bezedná zásobárna ekologicky čisté energie, ovšem jen až do doby, než krystalicky zlí „Zdrojané“ napadnou Zemi využívající těchto pekelných průchodů. Vetřelci staví obrovská města, která se pohybují po povrchu Země a ničí vše, co jim stojí v cestě. Mezitím ale kdesi ve Vesmíru, Max, Genetický Přetvořený Pes, doktor Fluke Hawkins a Kurt dostávají Nápád a konstruuji Plán.

Prosinec 1996

Sir-Tech

Shadows Over Riva

Báječní hoši ze Sir-Techu jsou tu zase! Tentokrát s sebou přinesli Shadows Over Riva, což je pokračování maxidungeonu Realms of Arkania. Opět v novém hávu, kterým je tentokrát plně trojrozměrné prostředí, doom-like pohyb, dokonalejší SVGA grafika, digitalizované efekty a sound track. Rozsáhlé a detailní prostředí, do nejmenších podrobností propracovaný příběh, vlastnosti členů party, systém boje a kouzel, přestože ještě vylepšené, zůstávají tradiční devizou této závěrečné kapitoly trilogie ze země Arkanie.

Zima 1996

UbiSoft

POD

Poté, co kdysi prosperující planetu lo napadl zkázonosný virus POD, začal chaos. Tisíce a tisíce obyvatel se snažili opustit povrch planety a jen pár zůstalo až do konce. Start posledního raketoplánu se však blíží a vy, coby jeden z těch, kteří zůstali, máte jediný cíl. Ne, tentokrát to není záchrana lidstva okolních planet, je to záchrana vlastního života. V raketoplánu je totiž volné jenom jedno místo a poletí ten, kdo dorazí první. POD je futuristická závodní hra, která slibuje za hodně peněz hodně muziky. Windows95, Pentium 120 (případně MMX), 16MB RAM vám údajně zajistí superrychlou jízdu v 640*480 v 30fps.

Zima 1966

WARLORD

**Největší a nejlepší obchod
s hobby - hrami ve střední Evropě
nově otevřený v centru Prahy.**

Jestliže jste zatím nenavštívili náš nový obchod, měli byste se tu co nejdříve zastavit! Přinejmenším proto, abyste zjistili, o co všechno jste doposud přicházeli.

Ať už máte v oblibě jakýkoli druh her, ve WARLORDu si určitě vyberete. Pokud vás v tomto čísle SCORE zaujal leták s informacemi o anglické bitevní hře WARHAMMER, je náš nový obchod tím pravým místem, kde se o ní dozvíte úplně všechno! Budete si moci také vybrat z mnoha desítek doplňků k této hře i mnohým dalším, například k WARHAMMERu 40.000 nebo BLOOD BOWLu... Z produkce firmy Games Workshop nabízíme i hry jako SPACE HULK či WARHAMMER QUEST.

Jsou-li vaší parketou fantasy RPG - éčka, pak vám naši prodavači ve WARLORDu budou moci nabídnout základní knihy i všechny možné doplňky k nejstaaršímu, nejrozsáhlejšímu a nejlepšímu RPG systému Advanced Dungeon and Dragons (AD&D). Hledáte-li něco odlišného, máte na výběr z mnoha dalších RPG systémů, GURPsem počínaje, přes hororový Vampire až po Cyberpunk 2020.

Na své přijdou i milovníci sběratelských karetních her -WARLORD nabízí široký výběr starterů i boosterů k MAGICu i jiným hrám, mimo jiné k Star Wars, Middle Earth, Spellfire, Netrunner... .

... A pro ty, kteří neovládají dostatečně anglický jazyk, máme i spoustu českých her: všechny díly legendárního dračího doupěte, Talisman, Hobita a mnoho jiných her pro celou rodinu!

Rádi bychom vám dopodrobna vylíčili, co všechno u nás najdete, ale bohužel to není v našich silách. A tak vám můžeme jen doporučit, abyste se u nás zastavili a přesvědčili se o pravdivosti těchto několika vět na vlastní oči!

OTEVÍRACÍ doba:
Po-Pá 10:00-18:00
So 10:-14:00

WARLORD
Haštalská 7
Praha 1
tel.: 231 66 61



Lands Of Lore 2: Guardians Of Destiny

Dlouhý čas nás nechali programátoři Westwoodu čekat na pokračování Lands Of Lore. Zdá se však, že tuto dobu nestrávili povalováním na vavřínech a radovánkami v kasinech jejich rodného Las Vegas, alebrž tvrdou prací na Lands Of Lore 2. Nasvědčuje tomu nejen nelidsky dokonalý

3D engine, systém kouzel, digitální efekty, animace a filmy, ale i pocit, který z hraní LoL2 máte. Co do rozsáhlosti, propracovanosti a autenticity hry zřejmě nebude Daggerfallu či Shadows Over Riva konkurentem, stále to však bude velmi HEZKÝ dungeon, který je NESMÍ chybět na počítači žádného z vyznavačů RPG dungeonů.

Prosinec 1996



Command & Conquer: Red Alert

Druhá světová válka nebyla. Hitler se nikdy nedostal k moci, čehož využil bábuška Stalin, sebral svou Rudou Armádu a potopil Evropu do krvavé lázně teroru a násilí. Osud kapitalismu, civilizace a západní Evropy leží na vašich bedrech -

postavíte se teroru po boku Spřátelených Armád, nebo se přidáte k Stalinovým silám a budete líbat jeho krví rudé ruce? Ať se rozhodnete jakkoliv, čeká na vás mnoho nových zbraní, jednotek a válečných polí, spolu s vylepšenou inteligencí počítače a podporou multiplayer módu.

Prosinec 1996



Ocean

Dawn of Darkness

V roce 2095, tedy přesně před sto lety, vyvedl Mordae své armády nemrtvých na povrch modré planety zvané Země. Během několika týdnů se mu podařilo zničit několik velkých měst a to, co zpočátku připomínalo bizarní televizní zprávy, se změnilo v reálné nebezpečí. Celé měsíce se Spojené Zemské Armády snažily odvrátit příval nemrtvých. Těch však neubývalo, naopak přibývalo mrtvých na straně lidí. Země byla zplundrována a jen hrstka přeživších znamená poslední naději lidské rasy. Co je na této 3D akční střílečce zvláštní je právě hororová atmosféra a prostředí, na které by mohl být hrdý i sám Stephen King.

Vánoce 1996

Dreadnought

Tajemství halí tento projekt, o kterém Ocean mluví jako o největším projektu všech dob s nejlepší grafikou, kterou kdy lidské oko vidělo na počítačovém monitoru, stvořenou pomocí počítačů Silicon Graphics. V alternativní skutečnosti, kdy elektrická energie minula lidstvo oklikou a vžily se ideje pánů Verna a Da Vinciho, byl Mars zpusťošten válečnou vřavou.

Podivné létací stroje plní vzduch nesčetnými bitvami, zatímco červený povrch planety brázdí obrněné, párou poháněné stroje. Ve hře musíte řídit nejen tyto stroje, ale plánovat i strategicko taktická tažení celých armád s cílem porazit nepřátelské velkorody.

Vydání: 1997

GT Racing '97

Simulace závodů těch nejrychlejších automobilů této planety, která vás zavede na rychlé okruhy do Anglie, Ameriky, Německa, Skandinávie, Francie a tří dalších imaginárních míst, která se nacházejí kdesi ve světě virtuální fantazie, ve světě, kde rychlost znamená vše a kde havárie znamená pouze konec hry, a ne několikaměsíční pobyt v nemocnici, když to dobře dopadne.

Vydání: 1996/97

Guts 'n' Garters

Jednou za čas se objeví hra, která se nehodí do žádné vymezené škatulky, jejíž screen-shoty však naznačují, že půjde o něco výjimečného. Takovou hrou je i jakýsi hybrid mezi akcí, adventure a logickou hrou zvládnutím názvem Guts 'n'

Gartes in DNA danger. Více jak sto lokací renderovaných na počítačích SGI v 15ti bitové grafice (32000 barev) a převratný systém stínování scénérií garantují sice pěknou podívanou, ale nejsou nám bohužel známy žádné garance dobré zábavy, a tak můžeme jen společně s vámi domnívatě doufat.

Vydání: 1997

Project Airos

První bylo slovo. Pak byl člověk a hned, jak bylo lidí víc, byla na světě i válka. Project Airos má být jedním z nejinteligentnějších válečných simulátorů, které kdy spatřily světlo světa. Realistická SVGA grafika má být spolu s industriální techno hudbou tím viditelným vřadidlem na strategii chtivé hráče, ale zdá se, že se nebude jednat jen o prvoplánovou hru. Musíte vládnout vaší organizací coby nejvyšší manager, vydělávat a utrácet peníze, investovat do výzkumu, riskovat na virtuální burze a vyvíjet lepší a lepší ozbrojené síly, protože váš protivník již určitě začal. Více jak třicet misí, v trvání od několika minut do několika hodin, čeká pouze na vás.

Vydání: 1997

Privateer 2: The Darkening

Výborné pokračování výborného Privateera přichází na naše počítačka, tentokrát v hi-resu a s množstvím filmů. Autoři si údajně silně zakládají na příběhu hry - těžko říct, jak to dopadne. Zajímavostí bezesporu je, že filmy, ve kterých hrají známí herci, jako například Christopher Walken či John Hurt, se točily v Pinewood studios. Na vznik této hry bylo zatím vyloženo přes tři a půl milionu dolarů, bude-li kvalita úměrná vloženým financím, pak se zrodí nová hvězda.

Říjen 1996

Shattered Reality

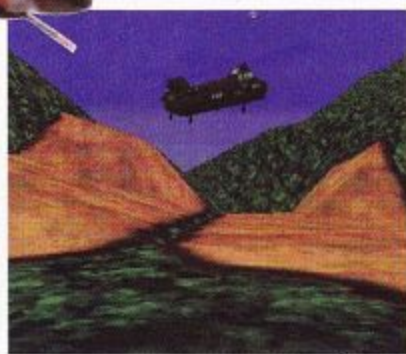
3D vesmírná střílečka o které výrobci tvrdí, že je neobyčejná tím, že je pro inteligentní lidi. O co více diskutabilní je toto tvrzení, o to více průkaznější jsou následující fakta: 30000 sektorů, 16 různých vesmírných lodí, nepřeborné množství zbraní všeho druhu, omračující 3D vizuální i zvukové efekty, real-timový morphing, transparentní objekty. Zda půjde jen o pouhou řečbu, nebo se ke slovu dostane i proklamovaná inteligence, se dá jen těžko předem odhadnout.

Vydání: 1997

Název: MIA

MIA je značka pro „Missing In Action“ - nezvěstného vojáka. I tak totiž můžete skončit vy, coby pilot simulátoru založeného na skutečných akcích z vietnamské války. Autoři slibují autentický terén simulovaný 3D mapovanými texturami a podporu 3D akceleračních karet.

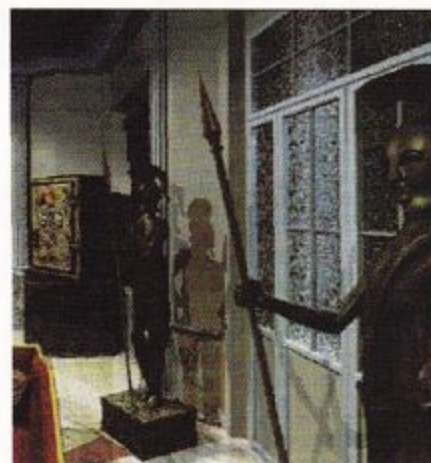
Zima 1996



Safecracker

Safecracker je vysoce originální hlavolamická adventura, která prošroubuje vaše mozkové závity od šedé kůry mozkové, až k samému centru beznádeje. Hrajete bezpečnostního konzultanta, který, chce-li dostat práci svých snů, musí proniknout do samotného srdce přísně střežené budovy svého zaměstnavatele, otevřít hlavní sejf a dokázat tak, že není žádné ořezávkátko.

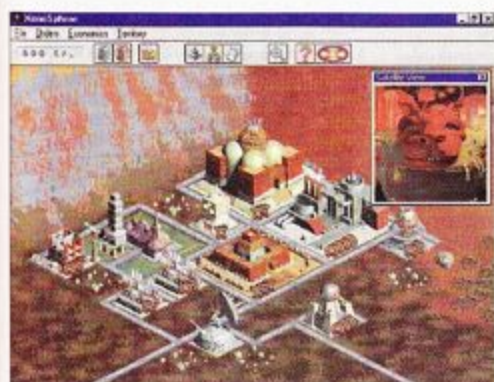
Zima 1996



Deadlock: Planetary Conquest

Jedna planeta, jediná šance. Využij ji naplno! Dříve, než to udělají oni. Vše ve stylu Sim City. Coby šéf jedné z vesmírných kolonií musíte pomoci ekonomických, kulturních a vojenských operací bojovat o nadvládu nad územím vaší planety s počítačem nebo vašimi kamarády, a to jak po síti, tak po internetu.

Zima 1996

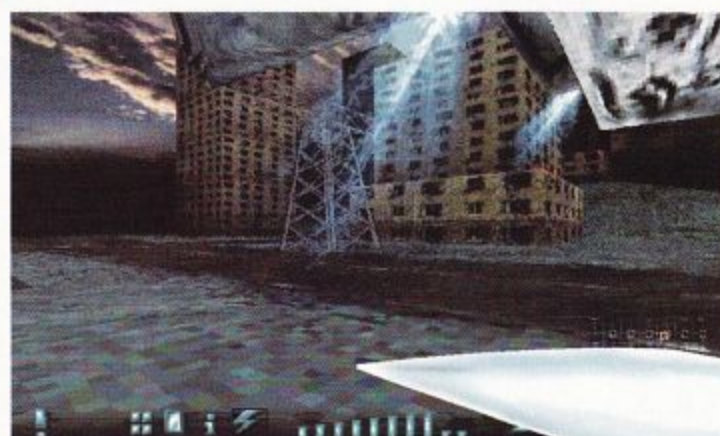


YPA

Jako veliteli gigantické létající pevnosti, bojových strojů a nespočetných úderných skupin vám byla přidělena osvobozující mise. Spojencem je město budoucnosti, nepřítelem mimo-

zemští okupanti. Tento strategický simulátor vzdálené budoucnosti je zřejmě ještě poměrně daleko, nezbyvá, než si počkat na detailnější informace do některého z příštích čísel.

Jaro 1997



Ravage DCX

Jako vždy se přísně tajný vládní vědecký výzkum zvrtnul a místo zábavného pokusu se vědcům podařilo prolomit multidimenzionální bariéru, čehož okamžitě využili protivníci obyvatelé „druhé strany“: Nekroňané, kteří bez váhání podnikli invazi. Jako jediný přeživší z odbojového útvaru máte nyní velký úkol: cestovat po mnoha dimenzích zotročených Nekroňany, najít jejich vlastní domov a zavřít trhlinu, která jim umožnila vstup na náš svět. Hi-colorová 3D grafika, ohromující 3D zvukové efekty a skvělá sci-fi futuristická grafika by mohly tento projekt zařadit mezi ty lepší.

Zima 1996

TrashIt

Největší festival destrukce roku 1996. Přesto, že autoři mumlají cosi o akční adventuře, se zdá, že Trash It bude spíše objektem zkoumání klinické psychiatrie. Po několika hodinách hry totiž i ti nejagresivnější chovanci budou odcházet jako beránci a doktoři budou zuřit, protože celých šest let studovali nadarmo. Ale ať zuří, TrashIttem se koneckonců mohou klidnit i oni sami.

Zima 1996

Assassin 2015

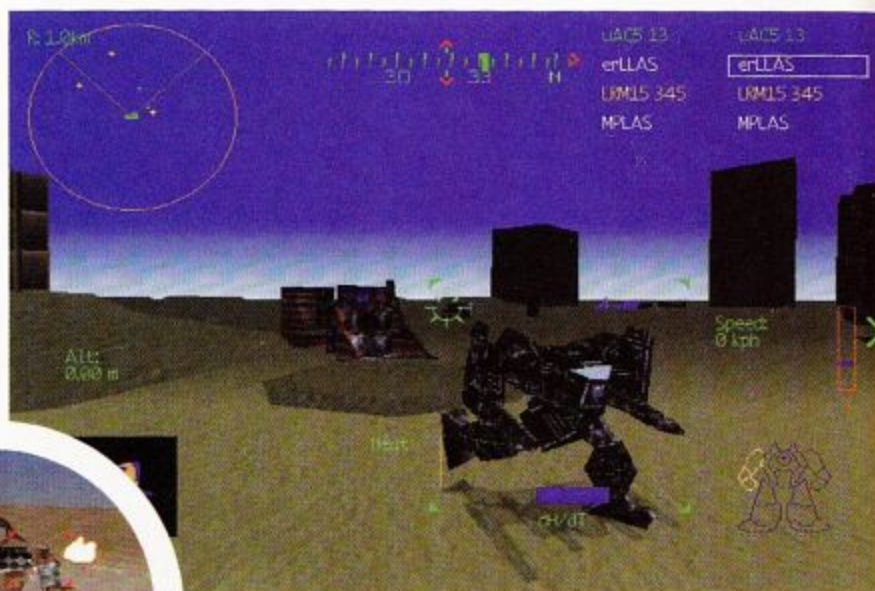
Akční thrillerová adventura z vlastního pohledu, ve které jsou kombinovány prvky vzrušující dějové linie s akcí, jež zvedá ze židlí. Jack Butcher, tedy vy, je nájemný vrah, který má v každé ruce zbraň a v kapse smlouvu na hlavu šéfa jisté technicko-vládní organizace. Něco se ale zvrtno a Jack se musí setsakra snažit, aby si zachránil vlastní kůži. Někteří z nepřátel, jako například trefně pojmenovaný robot Genocide 350, jsou totiž naprosto nezničitelní, a tak nezbyvá, než doufat.

Zima 1996



Mechwarrior 2: Mercenaries

Planeta Outreach, květen 3044, základna nájemných 'Mech pilotů nebo chcete-li, žoldáků. Na planetách Vnitřní říše zuří války, politické napětí mezi hlavními mocnostmi se stupňuje, příměří jsou porušována, piráti a žoldáci bojují na všech frontách a tady, na planetě Outreach se nový pilot stal majitelem licence a začal svoji dlouhou a krvavou kariéru.



V zestup série MECHWARRIOR začal kdysi dávno, kdy kdesi kdosi naprogramoval první hru o bojích 'Mechů, a to na základě licence FASA, populárního výrobce stolních her (mimo jiné je na hrách FASA založena i hra SSI RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR). Potom nebylo dlouho nic. Vedle nejrůznějších XENOBOOTS a IRON ASSAULTŮ je neznámější hrou z tohoto oboru samozřejmě vynikající METALTECH: EARTHSIEGE. A právě po vypuštění této hry firmou Sierra přišel blesk z čistého nebe (i když to nebylo marketingovou kampaní Activision nabyto výboji až k prasknutí), a to v podobě převratné hry MECHWARRIOR 2. Rozlišení až to 1024x768, dokonale designované mise, příběh, perfektní hratelnost. To bylo v létě 1995. Souboje klanů Vnějších světů o převahu a splnění konečného cíle každého klanu - dobytí Terry, domovské planety lidstva byly náplní této fenomenálně úspěšné hry.

Datadisk GHOST BEAR'S LEGACY, který vyžadoval původní hru byl doplňkem, který v hrstce misí zachycoval boj klanu Ghost Bear o genetické dědictví. Ve srovnání s původní hrou šlo však pouze o plácnutí do vody, i když velmi silné plácnutí.

Obrovskou zbraní v symbolickém boji s EARTHSIEGE byl posléze balíček NETMECH, který umožňoval hru po síti, modemu i prostřednictvím přímého propojení počítačů. Sierra vytáhla další trumf - EARTHSIEGE 2 s plně texturovaným terénem i objekty, konečně (na rozdíl od EARTHSIEGE a stejně jako v MECHWARRIOR 2)

plastickým povrchem, SVGA rozlišením (na zabijáckých počítačích) novými roboty (na rozdíl od 'Mechů se tady jmenují HERC) a jedním esem - možností pilotovat létající stroje.

Odpovědí Activision je MECHWARRIOR 2: MERCENARIES a podobně jako u předchozích produktů se v současné době jedná o špičku ve své kategorii. Samozřejmě že je kam jít dál, ale v současné době je MERCENARIES pro všechny milovníky stotunových monster tím jediným správným rozhodnutím. Kromě toho, MERCENARIES už není datadiskem, ale zcela samostatným produktem který stojí za to i pro nováčky v 'oboru'.

Milión C-Bills v bance, starý a otlučený 'Mech - Commando a zakázky od nejrůznějších mocností Vnitřní říše - Imperialistická Draconis Combine, demokratický Federated Commonwealth, Republika Rasalhague a další zákazníci nabízejí svoje peníze za to, aby se pro ně někdo nechal rozstřílet na atomy. A všechno stojí peníze. Kdo chce mít vlastní tým, musí platit za všechno - munici, opravy, nákup nových zbraní a 'Mechů, nájem žoldáků do týmu, dokonce za úpravy 'Mechů a jejich přestavování. Ale vyplatí se to. S trochou štěstí našetří brzy schopný pilot a obchodník na dalšího 'Mecha, najme prvního wingmana, pořídí silnější zbraně a vybuduje si jméno - a jméno znamená pro žoldáka všechno - zakázky, odměny, peníze, slávu. Prodat Commando, koupit rychlejší a silnější Jenner, předem nakonfigurovat řetězy zbraní a přijmout první zakázku. Tak začíná (jestli chcete) nejistá kariéra žoldáka.

Vývoj jde nezadržitelně kupředu a ani tak dokonalá hra, jakou byl MECHWARRIOR 2 nemůže zůstat ve svém pokračování beze změn. A změny tady jsou jednak viditelné na první pohled, jednak, a to ty významnější, zřejmě jen

▲ Tým v pozadí MERCENARIES v celé své polobožské kráse.

▲ Není nad silného, rychlého a dobře zkonfigurovaného 'Mecha.



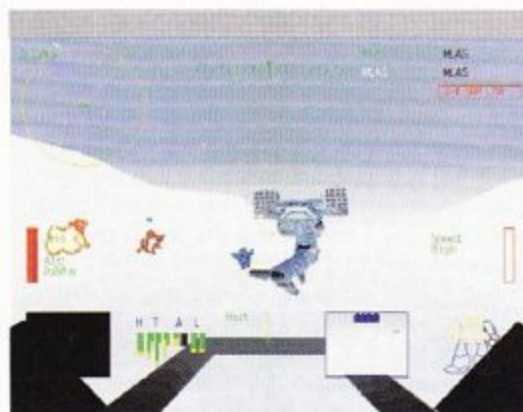
pro zkušeného znalce předchozích děl (skromnost především). Nejprve ty viditelné změny, v pořadí od té „nejhorší“. MERCENARIES vypadá naprosto fantasticky a svým technickým zpracováním nechává EARTHSIEGE daleko za sebou. Maximální rozlišení zůstává na 1024x768, avšak tentokrát tady najdeme jak plně texturované objekty, tak nádherné textury povrchu. Vylepšeny byly světelné efekty, exploze, novinkou jsou nádherné kouřové stopy za raketami. Jestli vám tohle všechno přijde jako samozřejmost, zkuste si pro srovnání zahrát MW2 a vzpomenout si, jak jste u jeho grafiky nevyčázeli z údivu. Při jednoduché vektorové grafice s minimálními texturami a pouze stínovaným povrchem. Bohužel, za tyto vymoženosti platí hráč krvavou daň v podobě brutálních hardwarových nároků. I když - na dnešní dobu ne až tak brutálních. Abychom udělali z dlouhého příběhu krátký (*to cut a long story short*, jak říkají naši zakánalovští i zaoceánští přátelé), MERCENARIES vyžaduje Pentium jakékoli třídy. Poměr cena/výkon je však v tomto případě více než příznivý, jak ostatně poznáte po prvních deseti vteřinách této úžasné podívané.

což ve variantě bez ekonomiky jako řadový člen týmu nepřipadá v úvahu.

Draconis Combine platí dobře. Jejich úkoly jsou ale seberaždné a nebezpečné. Jako ta poslední - zničit předsunutou základnu Federated Commonwealth uprostřed bohem zapomenutých ledových plání. I když byla výzvědná služba Combine schopná napojit se do nepřátelských komunikačních okruhů a žoldáci slyšeli všechna hlášení interkomu, byl souboj s hlídkou čtyř středních nepřátelských 'Mechů nevyrovnaný. Klíč k řešení ale přece existoval. Zaútočit na elektrárnu daleko od základny, a rozdělit tak hlídku - část ve vrátila na základnu a část se vydala prohledávat prostor okolo elektrárny. Guerilla tactics fungovala úspěšně - rozdělená hlídka neměla v otevřeném prostoru proti dvoučlennému, a sehranému týmu žoldáků se vzdušnou podporou sebelepší šanci. Slabě chráněná základna pak podlehla bez většího odporu.



Další novinkou (více méně jako odpověď na vznášedlo RAZOR z ES 2) je zařazení vzdušných sil a jejich začlenění do týmů. Jako velitel komanda můžete najímat piloty spolu s jejich stroji (od lehkých stíhaček až po těžké bombardéry) a nasazovat je do misí. A jako všechno v tomhle vesmíru



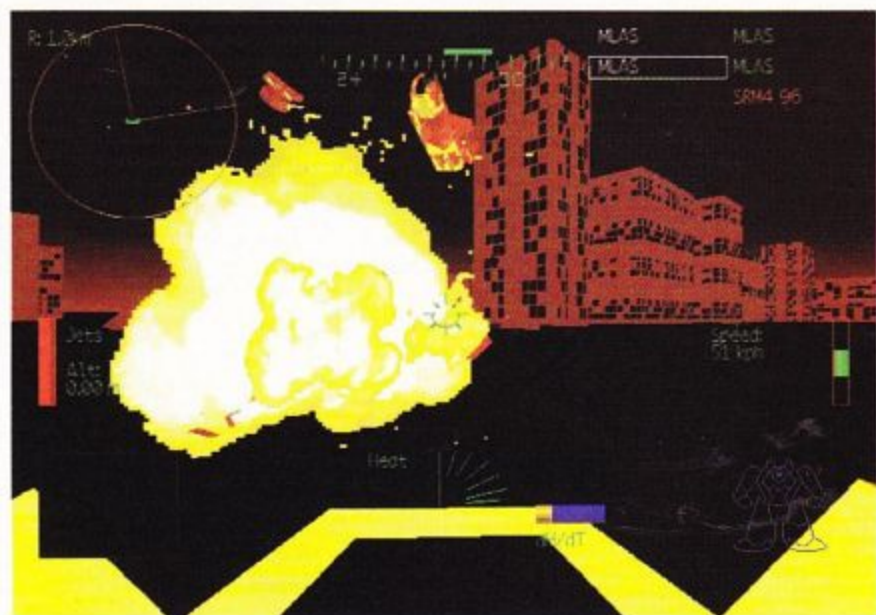
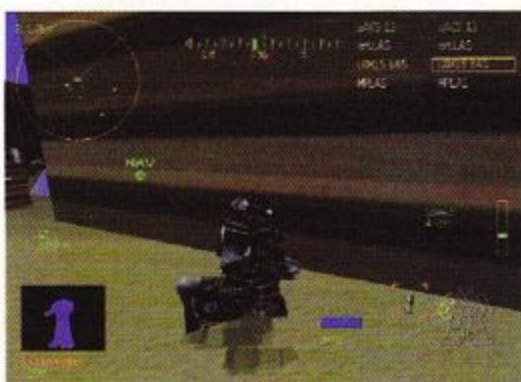
◀ Timberwolf v zimní úpravě spolehlivě likviduje nepřátelské pozemní jednotky. Bitva se chýlí ke konci, a tak si wingman musí trochu zablblnout.

▼ Zesilování světelných zdrojů (light amplification) funguje jinak než minule. Image enhancement tady také funguje pouze po napsání speciálního příkazu.

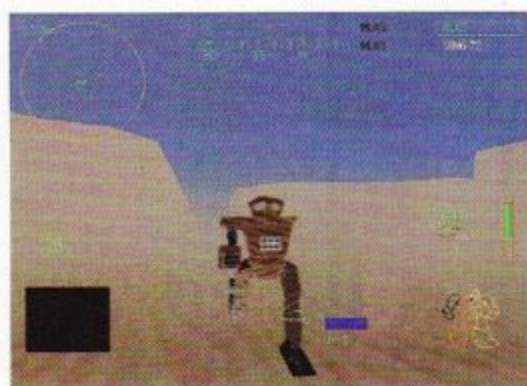
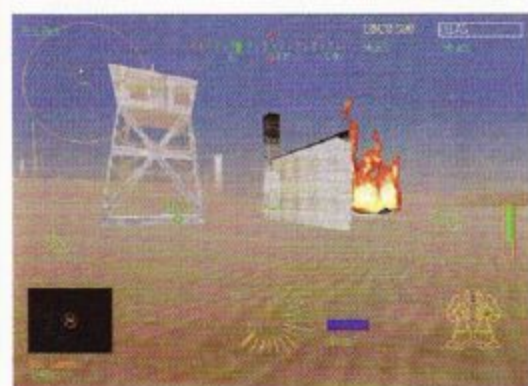
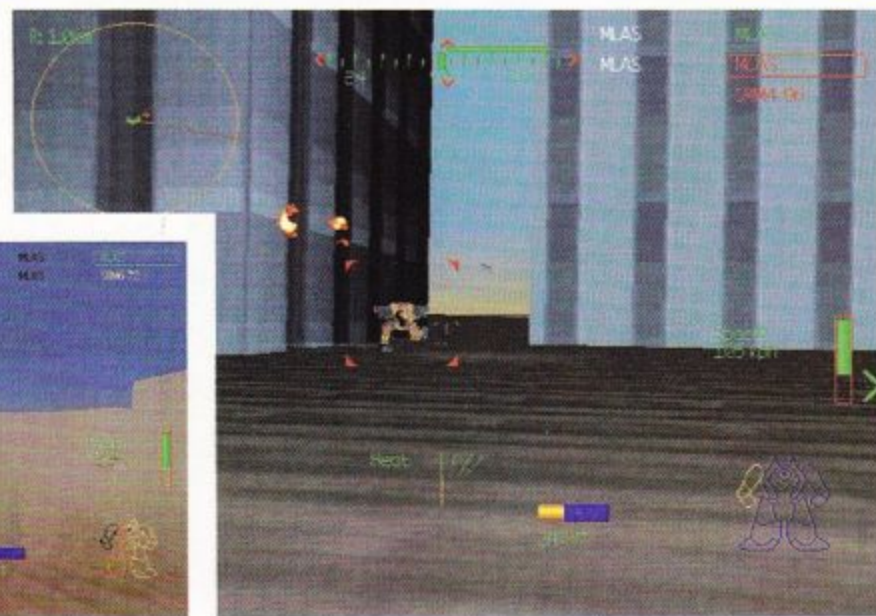


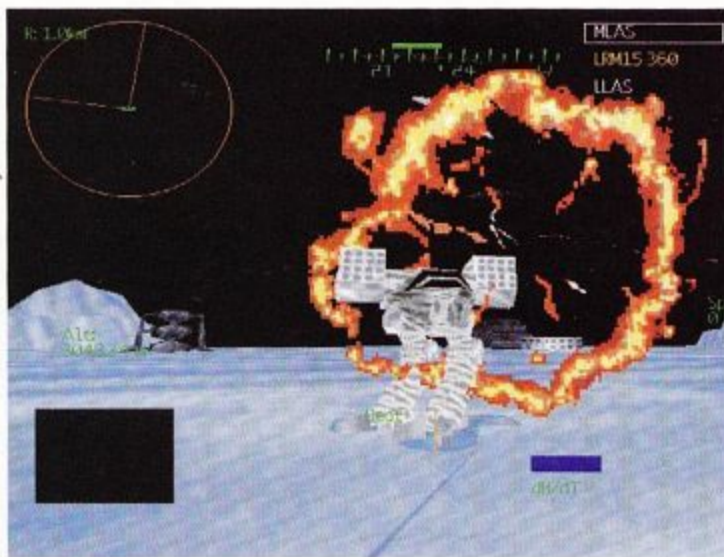
▲ Souboje ve městě patří k těm nejzúřivějším a nejobtížnějším.

► Souboj Davida a Goliáše dopadne v tomhle případě jinak než v biblické předloze. Pravda ale je, že malý Elemental dokáže způsobit dost potíží i obrovskému 'Mechovi.



Teď k těm méně viditelným změnám. MERCENARIES jako první ze série MECHWARRIOR nabízí tolik důležitou položku jako je nákup a opravy 'Mechů, nejenom jejich vylepšování (slangově customizování). Pro ty nenáročné je tady možnost tuto položku zcela vypustit, nezasahovat do ekonomiky a pouze plnit mise. Celou šíři hry ale oceníte, pustíte-li se do hry jako velitel celého žoldáckého komanda - pak sice budete muset dbát na ekonomiku, šetřit municí, opatrovat svoje 'Mechy a přijímat jenom výhodné zakázky, ale na druhou stranu můžete rozhodovat jak o výběru misí, tak o sestavení týmu a navíc - máte přístup ke kvalitnějším zbráním a můžete mnohem rychleji dostat/koupit wingmany a vytvořit silný tým,





▲ Obrana obrovské kosmické lodi složené z obrovské masy ledu není nic snadného ani pro sebraný tým.

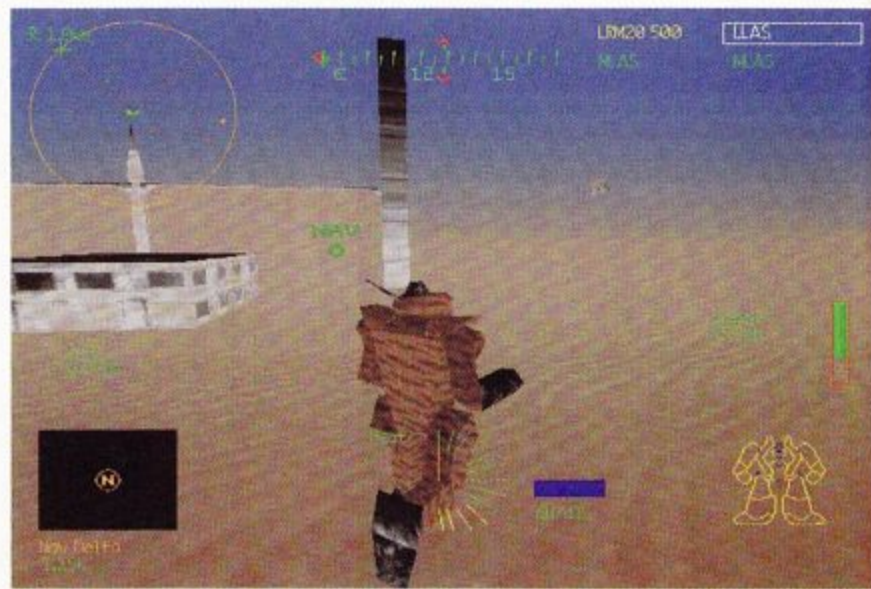
► V externím pohledu oceňte na první pohled dokonale texturované objekty a oželíte nepříteli rychlý běh hry. Všechno má svoji cenu...

mají i piloti a jejich stroje svou cenu a těžký bombardér může rozpočet týmu značně narušit.

Novinkou je možnost nastavení až pěti rozličných zbraňových řetězců (namísto původních tří), přičemž ale dva poslední nelze odpalovat samostatně jedinou klávesou, ale je nutné je nejprve některým z dostupných způsobů navolit a posléze odpálit. Při tažení jako velitel týmu navíc existuje možnost přednastavení jednotlivých skupin zbraní před misí, přičemž si hra potom všechny konfigurace pamatuje do dalších bojů.

Přepřepočován byl i systém termálního zobrazení okolí při snížené viditelnosti. Namísto zeleného spektra je tady znázornění v termálních oranžovočervených barvách, odpadla možnost aktivovat schématický wire-frame model a vylepšeny byly multifunkční displeje - na HUDu je sedm displejů, přičemž každý z nich lze nastavit pro jinou funkci - jeden pro navigaci a identifikaci cílů, jeden pro teploty zbraní, další pro teplotu reaktoru, výšku, rychlost, pohled dozadu a třeba pohled z hlavičky odpálené rakety. K pohodlnému a přehlednému ovládní bylo skutečně učiněno maximum. Do výzbroje 'Mechů navíc přibyly i některé nové zbraně (samonaváděcí rakety NARC, projektilové AMS a další) a samozřejmě - setkáte se zde i s novými 'Mechy z výzbroje Vnitřní říše. Ale nemějte strach, samozřejmě se zde v rámci příběhu setkáte i se svými starými dobrými známými z předchozích dílů - jak z 'Mechy z Klanů Jade Falcon a Wolf, tak i s obávanými monstry z glanu Ghost Bear (v jedné z pokročilých misí se vám do rukou dostane gigantický a obávaný Kodiak a možnost ukořistit jej pro svůj tým), Smoke Jakars a dalšími. Výzbroj Vnitřních říší je samozřejmě odlišná od 'Mechů Klanů, ale některé modely jsou společné a liší se pouze verzemi.

Roztříštěná Vnitřní říše se zmlátila ve vzájemných bojích až do doby, kdy se na Periferii začalo dít něco podivného. Mizení celých systémů, ztráty silných pirátských a žoldnéřských skupin, hlášené setkání s 'Mechy, které daleko převažovaly výzbroj nasazených 'Mechů. Klany Periferie konečně zahájily útok a pokouší se dobýt Terru. Roztříštěná a boji zmítaná Vnitřní říše by neměla šanci - jedinou záchranou je společná obrana a společné vzdorování silnějšímu nepříteli. Naštěstí - klany samotné se spojit nedokázaly, a tak bojují všechny na vlastní pěst. Podaří se spojit se včas?

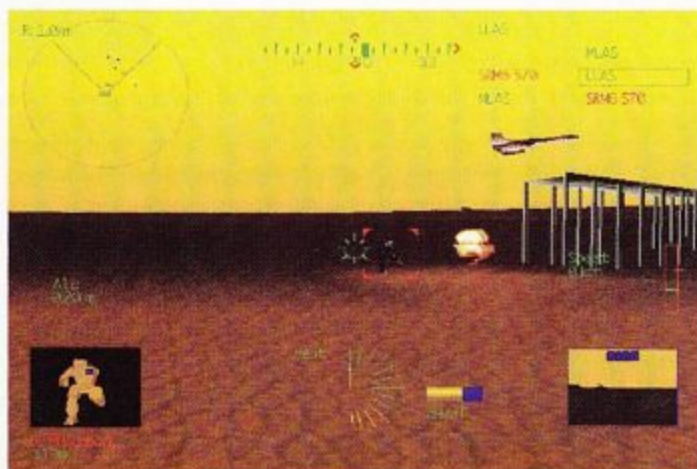
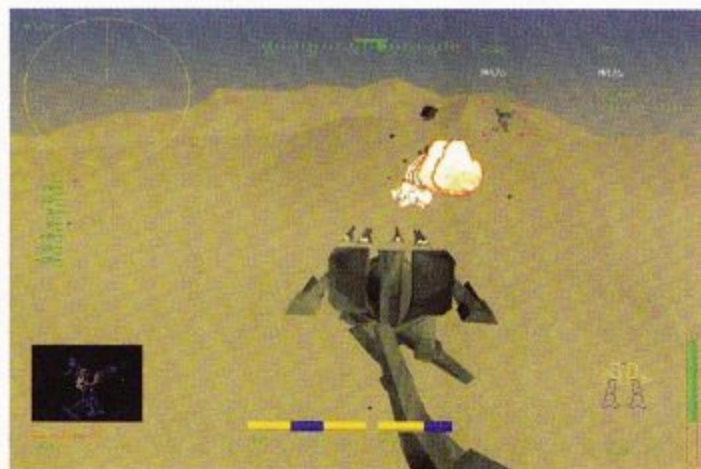


Stejně jako v předchozích hrách MECHWARRIOR stojí velká část MERCENARIES na designu misi. I v tomto případě vás hra bude udržovat v herním vytržení a povede vás od mise k misi. Abychom neprozrazovali příliš mnoho, můžete se těšit na nestandardní mise jako třeba projíždku ve vznášedle při útěku z vězení Klanu Wolf, přestřelky na obrovském ledovém asteroidu, souboje v poušti, kde magnetické zdroje znemožňují přesné zaměřování cílů a další lahůdky.

A bychom nezapomněli na další důležitou položku. Součástí MERCENARIES je již síťová verze hry, která nabízí řadu scénářů pro více hráčů - jak pro boje všech proti všem, tak souboje týmů v jednotlivých scénářích - ochrana základny, konvojů a další.

Sečteno a podtrženo. Máte-li rádi bojové hry tohoto druhu a shodou okolností se u vás doma povalují jedno, dvě či více zbytečných Pentii, potom neváhejte, vyražte pro MERCENARIES a udělejte si týden volna. Pokud pro vás ovšem platí varianta b (dvě a více Pentii), sežeňte si více MERCENARIES, najděte si více kamarádů a udělejte si několik měsíců volna. A když se potom přistihnete při nezvyklém natáčení trupu, když uvidíte na všech lidech wire-frameové modely a v příliš vytopené místnosti se budete pokoušet o 'Shutdown override', potom nebudte překvapeni - to je zcela v pořádku. Over and out!

Jan Eisler



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	
Výrobce:	Activision
Distributor:	Activision
Min. Konfigurace:	Pentium
Paměť:	8 MB
Harddisk:	45MB HD
VERDIKT: V současné době bezkonkurenčně nejlepší 'Mech simulátor. Plně texturované objekty i terén, dokonale navržené mise, podpora hry po síti - co víc si můžete přát?	
score	9/10

To, co vidíte na obrázku je:

a) mumraj

b) jarmum

c) www.mamedia.cz (Internet!)

[businessnet](#)

[carnet](#)

[citynet](#)

[contactnet](#)

[edunet](#)

[filmnet](#)

[funnet](#)

[gamenet](#)

[hotelnet](#)

[internet](#)

[inzerťnet](#)

[musicnet](#)

[newsnet](#)

[privatnet](#)

[radionet](#)

[realnet](#)

[shopnet](#)

[travelnet](#)

[tvnet](#)

DOMOVSKÉ STRÁNKY

Domovské WWW stránky registrovaných uživatelů - ZDARMA!

ORČANĚ

Abecední rejstřík registrovaných uživatelů, jejich počet a údaje o nich

PASOVÁ KONTROLA

Přihlášení se (pouze pro registrované uživatele)

REGISTRACE

Registrace nového uživatele ([info](#))

NEWS!

Přehled [novinek](#) a [aktualit](#)!

STATISTIKA

Přehled vývoje a stavu návštěvnosti serveru

Správné odpovědi pošlete na adresu svého nejlepšího kamaráda. Vylosovaní obdrží potvrzení o tom, že výška jejich IQ se pohybuje v kladných hodnotách.

Final Doom

**Epitaf: „Smrt, po níž přichází nesmrtelnost, není třeba oplakávat.“
(Cicero, O stáří 20,73).**

Jakoby irská krajina byla ztracena v roztrhaném oparu. Bílé mřížoví kamenných zidek lemujících blátivé cesty se prodíralo vlnobitím mokřých, planých luk a domky se jako malé přízračné pevnůstky krčily v jasné zeleni vodou nasáklé trávy. Jen malý smuteční zástup se rok za krokem probrodil bahnem a mlhou ke svému cíli a kněz, jediný v ornátem fialově lemované bílé barvě tuniky, poté, co nad otevřeným hrobem, za sotva slyšitelného praskotu Eliášových ohňů tančících po vrcholcích náhrobků, dokončil úvodní část obřadu, přitiskl breviář na svůj vypouklý břich a spustil:

„Nejsem zde jenom jako kněz, ale i jako přítel. Doom MclD byl nejenom dobrý křesťan, nýbrž i dobrý člověk, plný lásky, něhy a porozumění. Budu často vzpomínat na to, jak vždy v neděli po zpovědi, seda v kostelní lavici, vyrýpával dětským nožičkem zuby zaseknuté v řetězu motorové pily a vyprávěl o hrůzách, kterými prošel.“ - Otec zemřelého, slavný Wolf MclD, přáteli přezdívaný Třírozměrný Wolf, hrdě, až teatrálně stiskl rameno svého vnuka Quaka MclDa a po zjizvené tváři mu ztekla bohatýrská slza. - „Ještě nedávno, po svém druhém tažení, se Doom MclD, i přes pokročilé stáří, cítil, jak se říká: fit. Odhodlaně se chystal na své třetí a, jak se ukázalo, poslední tažení. Jeho mysl byla natolik mladistvá, že dokonce přijal nabídku firmy Microsoft Gear 'nd Guns Co., a rozhodl se používat jejich nové vyba-



vení, které se prodává po značce Win95-DirectX, což bylo od starého DOS rvače činem vskutku obdivuhodným.“

Přerušíme úctyhodného kněze, dotkl se totiž velmi důležitého bodu. Je-li v nových, a zdá se, že asi opravdu posledních, dobrodružstvih pana Dooma MclDa něco důležitého, pak je to právě jeho Win95 kabát, který je natolik zajímavý a užitečný, že jen a jen kvůli němu můžete číst tuto reportáž z hrdinova pohřbu. Když jsem Final Doom donesl do redakce, tak se Honza Eisler zpoza svého vášnivého zahledění do dalšího pokračování Mechwarriora mírně (ale opravdu mírně) ušklíbl s nevyslovenou poznámkou, zda tuto novou „ždímačku“ peněz z hloupých zákazníků budeme vůbec recenzovat a kdo by tuto recenzi asi napsal. To ovšem ještě nevěděl, co Doom95 dovede. Samozřejmě, že Final Doom, o kterém pater hovořil jako o „Doomově posledním tažení“, lze nainstalovat DOSovsky, avšak tím byste přišli o dvě hlavní přednosti toho softwarového kousku: SVGA a „COTVD“ (to jest: „Centrální Ovládací-Totalně-Všech-Doomů“, jak jsem si to privátně nazval), a naopak získali „pouze“ další dvě kompletní 32-hardcore-levelové hry-epizody: „TNT: Evulution“ a „The Plutonia Experiment“. Kdybychom zůstali u této dosovské „kaše nastavované“, pak by měl zlovolný určitě důvod k hořkosti



a dštění nadávek. Skutečně by zde byly všechny indicie, že z nás někdo dělá (dámy prominou) pitomce, avšak to, co Doom95 spolu s Doom-Win95Launcherem obnáší je natolik sympatické, že celou tuto neblahou tendenci jaksi letmo přeprací v opak.

... Když se pak z tohoto posledního výletu vrátil, byl nevidaně vyčerpan. Oním jediným, co zahřálo jeho stárnoucí srdce, byl novorozený syn, který, překonav poměrně chladné přijetí, po otci, zvolna, ale jistě, přejímá žezlo Velkého Bojovníka. Byl to výlet vskutku kromobyčejně obtížný. Říkal, že taková kvanta oblud nečistých, v takových kombinacích a v takových terénech dosud ještě neviděl. Chvillemi si prý myslel, že to ani nedokáže, že mu ani DirectX a novým vybavením zlepšený zrak nemohou pomoci, avšak strach a šílenství mu prý pomohlo překonat úzkost z děsivé přesily. Nové zbraně typu pěchotní jaderné pumy by mu snad pomohly, ale nikdo je prý nedodal, a on tudíž musel zůstat u svého starého ‚vercajku‘, jak obvykle říkával. Zemřel vlastně heroickým vyčerpaním, i když diagnózou lékaře byla fraktura lebky v důsledku banálního pádu ze schodů.“

Ostřejší zrak - to je ono! Final Doom můžete hrát v rozlišení až 640/480! Bude vám k tomu v naprosté pohodě stačit Pentium/100. Neměl jsem se tímtež procesorem a Trio64 grafickou kartou problémy ani v jediném z možných režimů (320/200, 320/240, 640/400, 640/480, Okno/Fullscreen). Podmínkou je ovšem DirectX kompatibilní grafická karta a její ovladač. Nejzábavnější je to, že v SVGA vám poběží nejen obě nové epizody, nýbrž i jakýkoli jiný WAD, to jest ucelený datový soubor doomovského programu, ať už je to doom2.wad a jakýkoli PWAD pro Doom II, či doom.wad z vydání Ultimate Doom a všechny PWADy, což pro toho, kdo neví, jsou WADy modifikující originál, pro DOOM vydání prvního. Jediné, co

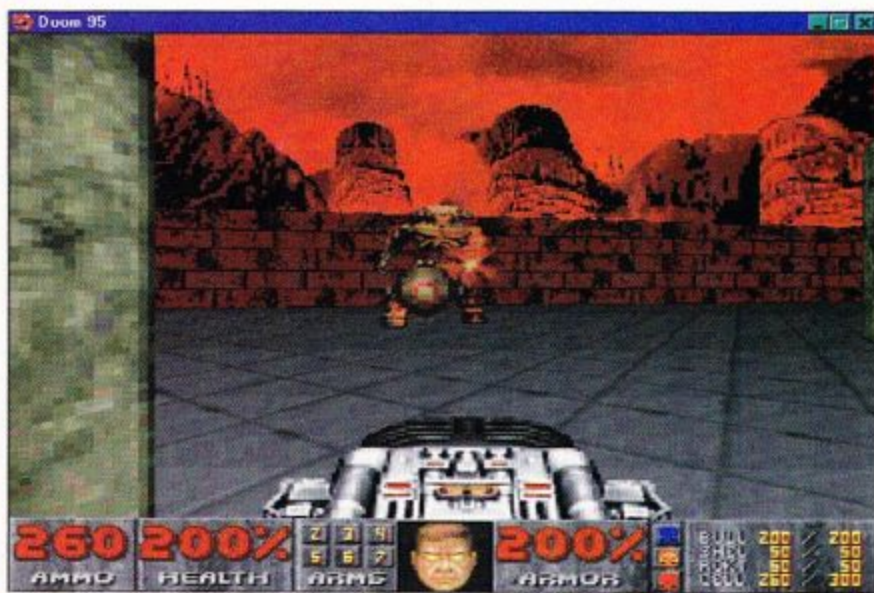


FINAL DOOM

Výrobce:	IdSoft
Distributor:	GT
Systém:	PC CD ROM
CPU:	486/66
Paměť:	min.8MB
Disk:	40MB

VERDIKT: Užitečná, herně obtížná a docela fajn mumie - dejte si Doom v SVGA! Ať slouží!

score 6/10



GAMES WORLD

<http://www.SpaceInteractive.com/GW>

V centru Prahy
Blízko tramvaje i metra
Nabízíme poslední novinky
i starší trháky
za nejlepší ceny.



Poštovné a balné při zasílání na dobírku hradíme



Platformy: PC CD, IBM PC, AMIGA, A1200
CD32, 3DO, SONY PLAYSTATION



Games World, s. r. o.
Vodičkova 41
112 09, Praha 1
Tel. (02) 2415 2130
Fax (02) 2415 2770

Email: GW@SpaceInteractive.com
<http://www.SpaceInteractive.com/GW>

8% na nákup her u GW
Tento kupón
představuje slevu
na nákup her u GW
Sleva nelze kombinovat!



dohromady, Win95 verzi všech dílů vcelku, jejich SVGA update a výborný launcher téhož - a to je víc, než dost! Chcete-li, berte - žádná chyba. Samozřejmě: je jasné, že obdobný produkt již z principu nemůže dostat nijak závratnou známku, i když by bylo neřít ho neocenit. Dovedu si představit mnohé „spravedlivé“, kteří by mu (drtě mezi zuby cosi o vypečených IdSoftových milionářích) s chutí „vrazili“ 2/10 - já však cítím úctu k zemřelým, zvláště tehdy, jde-li o zasloužilé zesnulé ve slávě. Franta Fuka dal prvním 93%, bývalý pan šéfredaktor druhému 88% - a já dám těchže procent 64, přičemž v rámci stávajícího systému a dle toho, co mě učili ve škole, zaokrouhlím dolů. Komu se tak vysoká známka za „datadisk“ k zaprášené „starožitnosti“ nelíbí, ať si třeba praskne vzteky a basta.

Shromáždění se pomalu probralo ze záchvatu zuřivosti a ve svém procitnutí si uvědomilo, že nástroje, které drží v rukou neslouží k zabíjení, nýbrž k pohřbívání. Jako by všichni v tomtéž okamžiku vycítili, co si situace žádá, a pomalu, s úctou, lopatu za lopatou zasypali Doomovo poslední lože i s nešťastným odborářem. Farář si očistil krucifix, pozůstali odhodili krumpáče a beze slova se odebrali ke světlým postmoderním zitřkům.

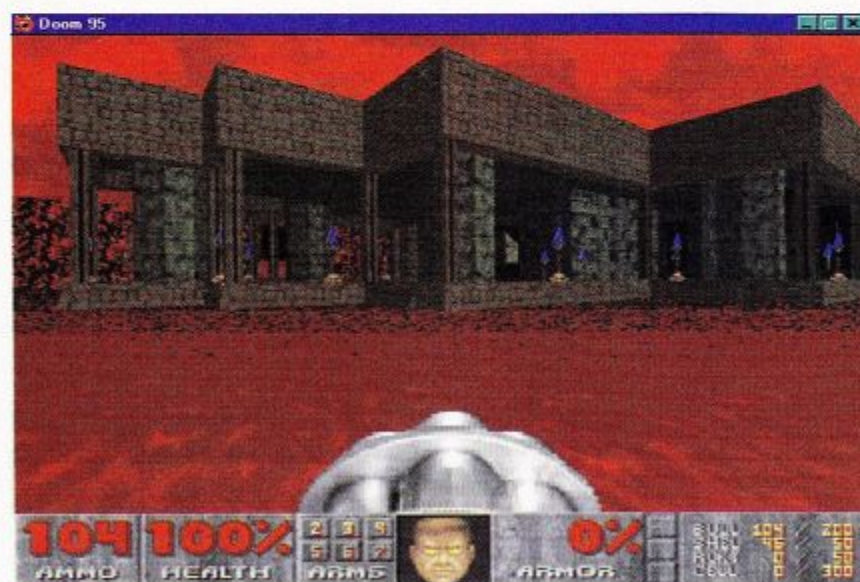
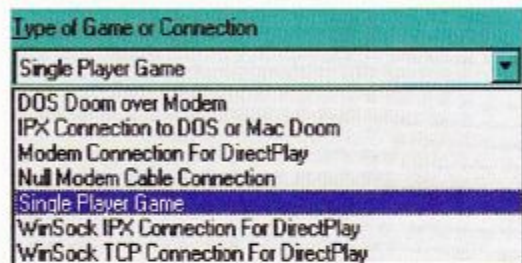
A vzkaz na závěr: Kdybychom všichni, alespoň jednou za život, udělali něco, co by ve svém oboru mělo takovou kvalitu a trvalost jako Doom ve světě her - to by bylo! Takže: nekopejte do pomníků!

Věčné sbohem
Jirka Novotný

kace DOOMA na vašich pevných discích završena. Doom95 Launcher umožní nastavit snad vše, co pro trojrozměrné šílenství nastavit lze, včetně individuálního nastavení rychlosti pohybu v rozsahu čtyř set stupňů, takže deathmatchovi rychlíci si budou moci náležitě užít. A je to: pointa Final Doom je venku!

„Zmlkni potvoro!“ - vyjel dav - „Doom Mcd je nesmrtný!“ Senilní Wolf Mcd tak tak chtěl začít křičet „Halt!“, ale na poslední chvíli si uvědomil, že stojí na straně opačné, zatímco malý Quake Mcd už už tasil svůj hřebíkomet, když byl v posledním okamžiku sražen úderem knězova krucifixu: „Ustup ďáble!“ - vyhrllil velebníček div se při tom neudusil a vytrčil ruku se svatým symbolem před triumfující tvář impa, jenž úlekem prskaje sklouzl do hrdinova hrobu, v šeru kterého se začal tak epilepticky plácet, až si ulámal všechny bodlinky. Tento pohled zaplavil obecenstvo jakýmsi svatým nadšením či co a poblíž loženými lopatami milé monstrem prostě a jednoduše utlouklo. Eliášův oheň se na oslavu rozzářil ještě jasněji a všechna stvoření domovem za řekou Léthé žalostně vzdechla - žádný odpočinek se nekoná: duch mrtvého vymítače, jak vidno, žije dál.

Nechce-li se vám věřit, pak pro vás mám jediné řešení: kupte si Final Doom. Je to skutečně finální, konečná verze všech verzí této doslova a do písmene epochální hry. Je to instantní koncentrát, památník a náhrobek zároveň a nutno přiznat, že náhrobek více než důstojný. Za peníze vysázené na dřevo obdržíte dvě kompletní a velmi náročné, propracované a na samou mez možností jdoucí hry v rozsahu obou předcházejících pokračování



www.oldgames.sk

mi né a né chodit, byl doom.wad z původního, nejstaršího DOOMA, a to jak ve vydání sharewarovém, tak plném.

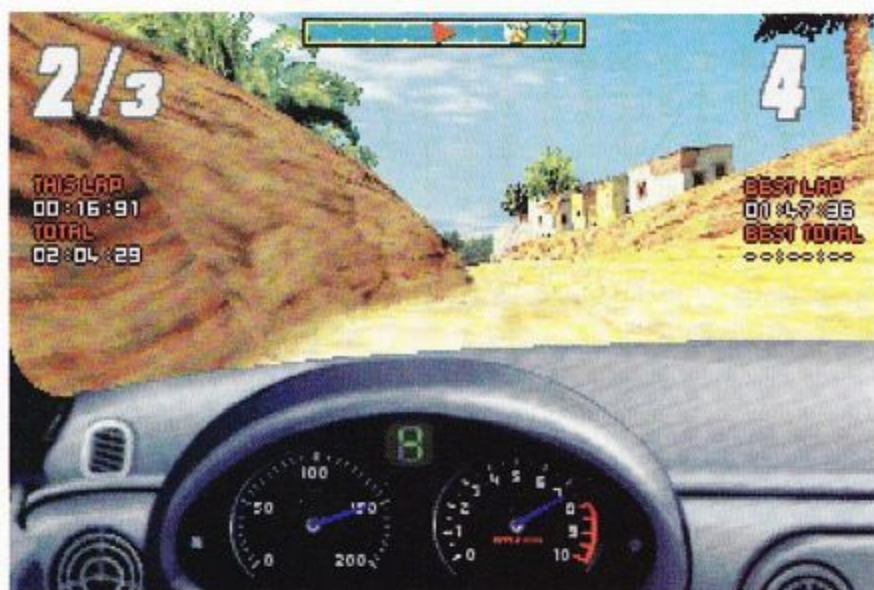
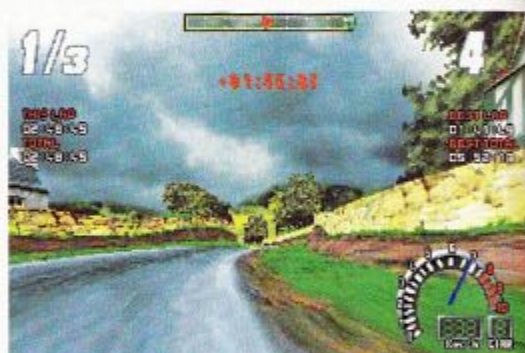
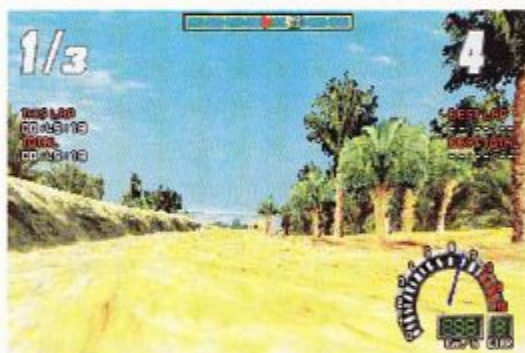
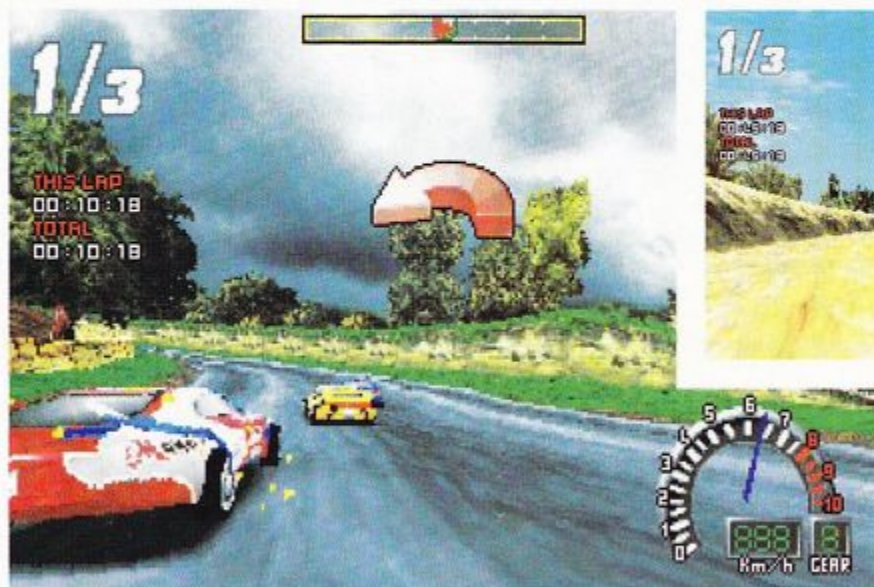
„My ten jeho ‚vercajk‘ dobře známe!“ - ozvalo se z hloučku okolo stojících bytostí. K okraji jámy se prodrala mátoha v dlouhém hnědém pláští, přihrble se zakymácela nad rakví a se šviháckým gestem shodila kápi - imp! „No jo, jsem imp, co koukáte! Jsem tady jako představitel SOS-OPu, to jest Sebeobránného Odborového Souručení Oblud Pekla. I my jsme v jistém smyslu pozůstali, i když v jiném, než si myslíte vy. Já kupříkladu čekám rodinu, a proto jsem obzvlášť, moji soudruzi neméně, šťasten, že Doom Mcd zemřel, protože se už konečně nemusím bát, že vtrhne k nám domů a bez důvodu mi pobije děti a přátele. Ještě, že syn neventiluje svůj nelidský sadismus ve stejných vrstvách časoprostoru jako otec, - to by bylo po těžce nabytém klidu ...

Omyl! Ztracený omyl! Doom95-Final Doom je zombie, je to neživá nemrtvola herního trhu a velmi vtípný tah IdSoftu. Nahrnete-li totiž všechny výše zmíněné WADy do adresáře C:\Program Files\Final DOOM for Windows 95, pak vám poběží z jediného EXE, to jest Doom95.exe, a třeba i všechny najednou. Ba co víc: k tomu, abyste získali všechno doomování v SVGA, tak budete potřebovat jen a jen data (tj.: *.wad) a nic víc, a to na jednom jediném místě. Jak sladké: všechny Doomy pod jedinou ikonkou jako jeden a tentýž program - no uznejte, kdo by odolal! Bomba je ovšem to, že toto vše spustíte veškerými možnými způsoby zapojení, připojení a propojení (viz. obrázek), včetně spojení PC-MAC, přičemž nastavení a konfiguraci lze zvládnout snad tím nejjednodušším způsobem, jakým to jde. Vezmu-li v potaz tu skutečnost, že DOOM je i u nás v redakci stále nejpobulárnější síťovou hrou a že zřídit Win95 síť je snadnější, než tomu bylo u DOSu, pak je tímto mumifi-

Screamer 2



Rok se s rokem sešel. Motory nablýskaných, reklamou polepených závodních vozů ještě nestačily vychladnout - a už tu máme pokračování loňského Screamera.



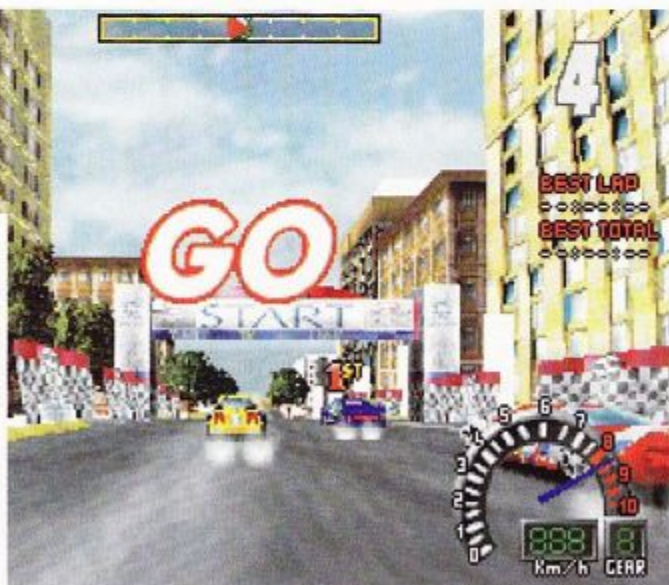
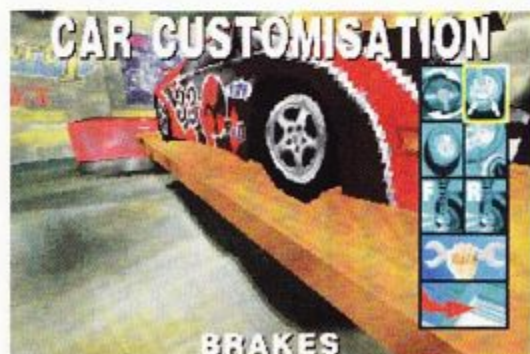
Tak především grafika a kompletní design. Tady se toho změnilo opravdu hodně. Potěšila zejména podpora 64 tisíc barev. Autoři se zřejmě dost poučili z automatů typu Daytona a udělali doopravdy skvěle nejenom závodní dráhy, ale i celkový design okolo. Co se týká všech různých menu výběrů týmu, vozů, typu závodu nemá Screamer 2 zatím vůbec obdoby. Zejména již zmíněný výběr závodů, který je tvořen rychlým a dokonale plynulým pohybem kamery po obrovské hale od jednoho druhu stanoviště k druhému, stojí za zvláštní upozornění. Tato stanoviště jsou totiž zpracována opravdu dokonale - ale to jen tak na okraj.

Na tomto místě je zapotřebí upozornit, že Screamer 2 není vůbec jednoduchá hra. Alespoň pokud ji nehrajete s pedály a volantem. Jet tak, abyste předjeli všechny a dorazili do cíle první, vyžaduje od hráče opravdu velký kus soustředění, pozornosti a slušnou dávku řídicího kumštu. Rozhodně si troufnu vás upozornit, že pokud jste nějakou tu chvíli nehráli Screamera 1 nebo jinou závodní hru, pak zpočátku budete mít s dvojkou opravdu pořádný kus práce. Později se to ovšem moc nespraví, protože obtížnost se v turnaji, jak asi sami dobře víte, neustále zvyšuje. Ale to samozřejmě není hře vůbec na škodu. Kdo by také chtěl hru, kterou dohraje za jedno odpoledne - tudíž buďte rádi, že se u Screamera 2 budete potit alespoň pět dní reálného času, než ho definitivně a vítězně pokoříte.

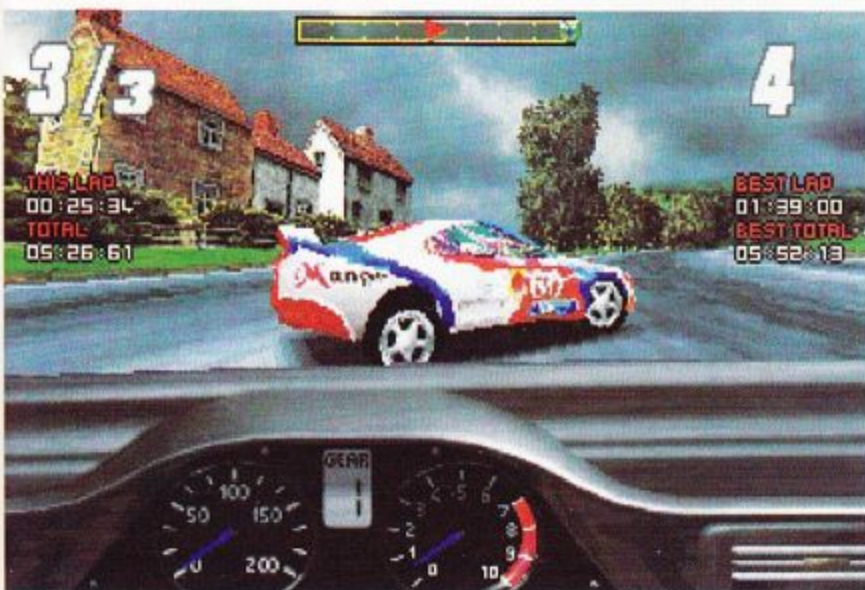
Co se bohužel moc nezměnilo, je možnost hry v SVGA. Je stejně jako v díle prvním plně k dispozici, ale nemá ji ani cenu zkoušet, pokud nemáte alespoň Pentium 166. Možná namítnete, že to je normální, ale mě to přesto trochu vadí. Je to ale v podstatě jediná

Hned v úvodu si řekněme, že se hra samotná vlastně nijak zvlášť nezměnila. Popravdě řečeno ani se tomu příliš nedívám. Co se taky dá, z hlavních věcí, změnit na závodní hře. Prostě jezdíte dokola po okruhu a předjíždíte cokoliv, co se před vámi na silnici objeví. Většinou jsou to auta, nebo úplně jiná auta. Pokud hrajete turnajový závod, tak se dostáváte stále dál, probíjáváte se k dalším okruhům, až se nakonec uhrajete k smrti, nebo totálnímu vyčerpání. Můžete pochopitelně závodit i na čas, ale vcelku vzato: stará vesta. Kdekdo by se tedy mohl, a snad i oprávněně, zeptat, proč takové pokračování vůbec máme absolvovat. Co je tedy teda nového? No, vlastně je toho celkem dost.

Zcela zvláštní kapitolou je možnost hry pro více hráčů. O té se více zmíním později. Ted k dalším novinkám.



SCREAMER 2	
Výrobce:	Milestone
Distributor:	Virgin Interactive
System:	PC CD-ROM
CPU:	486DX
Paměť:	8MB
Harddisk:	40MB
VERDIKT:	Zatím nejlepší závody osobních automobilů. Dokonale zpracované. Ve VGA svižně.
score	8/10



větší vada - na možnost hry v SVGA prostě zapomeňte.

Stojí za pokus zamyslet se nad srovnáním obou pokračování Screamera a dnes již klasikou Need for Speed, což jsou, jak asi víte, nejklasičtější závody osobních aut. Trochu opodál stojí Destruction Derby, ve kterém sice jezdíte v osobních autech, ale už z názvu je jasné patrně všem, kdo nečetli naši recenzi, že v této hře jde o docela jiný sport. Takže budem srovnávat především Need For Speed, protože Screamer 1 je pochopitelně horší. Srovnání je to opravdu těžké, jelikož se obě hry rozhodly zpracovat stejnou tematiku trochu jiným způsobem. Tam, kde NFS působí dokonale realisticky, tam Screamer téměř karikuje, prostě působí trochu comicsově. Nutno ovšem poznamenat, že toto zpracování působí přece jen o dost lépe, než trochu suché pojetí NFS. Celkově by se s menší dávkou nadsázky dal Screamer 2 přirovnat k Daytoně, nebo jiné koin-upové hře, zatímco NFS k simulátoru, třeba toho v autoškole. Po chvíli zvažování vyjde ze srovnání vítězně přeci jen Screamer 2: hra je tu přece od toho, abychom se u ní bavili, což se vám povede spíše u Screamera 2, než u NFS.

Autoři hry se tentokrát snažili nechat hráče co největší volnost, a to samo sebou hlavně v nastavení. Nastavit si můžete opravdu skoro cokoli. Od samozřejmostí jako je ruční nebo automatická převodovka, po takové detaily, jakými jsou třeba nahuštění pneumatik nebo nastavení předního a zadního spoileru. Takových menu a nastaveníček je ve Screameru 2 opravdu hodně, ale vše doporučuji moc se v nich nevtat.

Abyste se ze začátku úplně nezemožnili, dovolím si vás upozornit na několik bodů, které se snažte, pokud možno, dodržovat:

- Pro nováčky - opravdu není možné jet všechny zatáčky pod plynem. Někdy musíte i brzdit!
- Než se pustíte do turnaje, zajeďte si nejprve nanečisto. Seznámíte se tak s okruhy. Je opravdu důležité vědět, na jakou stranu a jak moc se bude příště zatáčet. Jinak se závod obvykle nevyhrává.
- Vše všem pro začátek doporučuji automatickou převodovku. Ruční řazení je tady opravdu jen pro mazáky a další ostřílené hochy.
- Po chvíli hraní pochopíte, že se zatáčky vyplácí jezdit smykem. Na vašem zvládnutí tohoto typu smyku přímo záleží, jak moc budete ve Screameru 2 dobří, nebo ne.

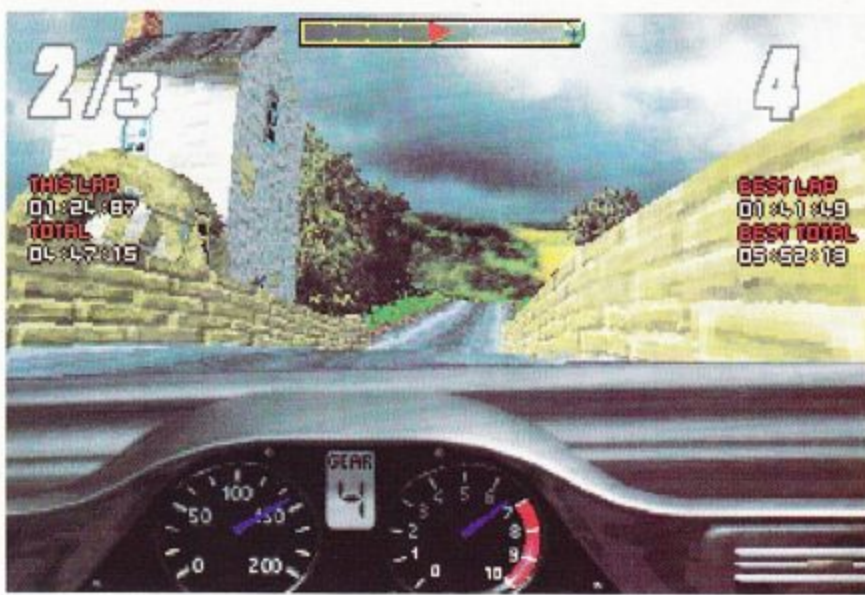
Než budete cokoli na voze ručně měnit, to znamená, že nepoužijete žádné přednastavení, tak si v tomto směru pozorně prostudujte manuál. Kupříkladu měkké pneumatiky se ale opravdu nehodí ani do deště, ani na poušť, zatímco na asfaltu sedí opravdu dobře atd.

Na začátku jsem slíbil napsat něco o hraní více hráčů a už je to tady. Kdo nikdy nehrál jakoukoliv automobilovou závodní hru proti vlastnímu kamarádovi, asi těžko uvěří, že právě s tím a jenom s tím si člověk užije zábavy úplně nejvíce. Nechme ho v tomto bludu žít. Stejně nám neuvěří, dokud si to nezkusí. My ostatní víme, že je to bomba! Tentokrát si

tuto skutečnost autoři Screamera 2 dokonale uvědomili a využili ji opravdu naplno při výrobě trhaviny...? Kromě obvyklé možnosti hry pro dva hráče na jednom počítači (obrazovka se horizontálně rozdělí na dvě), nabízí Screamer 2 i možnost spojení dvou počítačů, a to jak sériovým kabelem a přes modem, tak síťovou kartou, a to dokonce i pro čtyři hráče. Sice jsme tuto možnost v redakci nezkusili, protože máme od výrobce k recenzi jen jednu kopii, ale stejně si myslím, že největší zábava se Screamerem 2 bude asi tady.

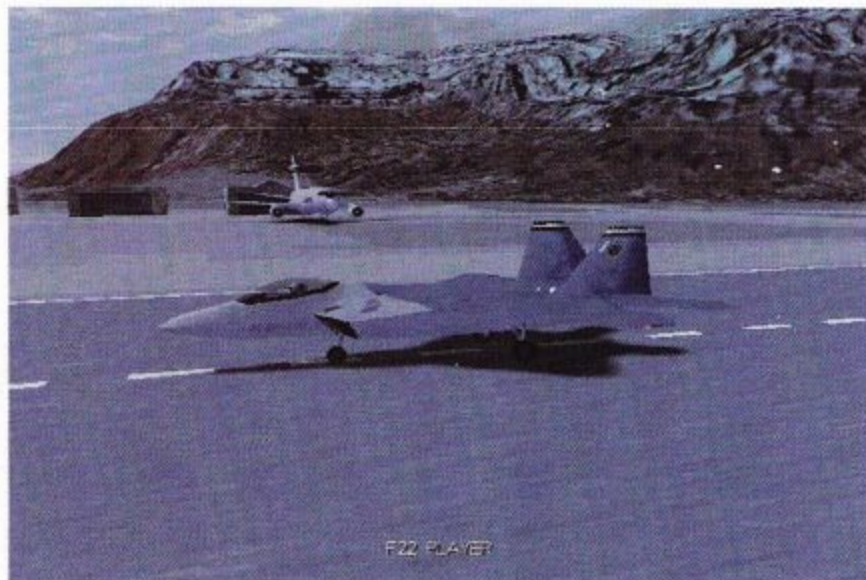
Co napsat závěrem Screamer 2 je poslední, a zatím také nejlepší, závodní automobilovou hrou osobních aut s důrazem na dokonalé zpracování jak po grafické, tak i po zvukové stránce. Pokud závodíte rádi, asi vám Screamera 2 nemusím nijak zvlášť doporučovat. Pokud jste to doposud nezkusili, ale chtěli byste, pak myslím, že právě Screamer 2 je tím pravým. Ovšem nemáte-li závodní hry rádi vůbec, pak vám Screamera 2 rozhodně neradím. To si radši zahrajte Daggerfall, ale až plnou verzí...

Jakub Červinka



F - 22 Lightning

A je tu další letový simulátor! A znovu je to simulace moderního letounu, tentokrát dokonce supermoderního. Zdá se že supermoderní letouny jsou právě v kurzu, namátkou z posledních přírůstků: EF-2000, ATF, Nato Fighters. Přesně podle prvního pravidla byznysu: „Chcete to? - tak vás tím nakrmíme!“.



o zábavu, již nesní kazit přehnaná obtížnost ovládní. A navíc nikdo kromě projektantů těchto letounů budoucnosti dnes ani nemůže vědět, jak bude takový stroj létat a jaké bude mít ve skutečnosti vybavení, a pokud takový letoun v prototypu již létá, nejsou tyto údaje ještě zcela přístupné veřejnosti. I zde můžeme nalézt výjimky potvrzující pravidlo, kdy bylo záměrem tvůrců přiblížit počítačový letoun co nejvíce skutečnosti a zašli až na samé hranice povolených informací poskytnutých výrobcem skutečného stroje a vojenskými odborníky (V Rusku se údajně dostalo do potíží několik lidí za informace obsažené v simulátoru SU-27 vydaného na Západě společností SSI). Další výjimkou je EF-2000 od DID a vydaného společností Ocean. Tento simulátor si velmi pochvalovali i samotní piloti britské RAF.



osmdesátých a devadesátých let, kdy ruský Su-27 doslova zruinoval mýtus neporazitelnosti dosavadní americké pýchy - stíhačky F-15 Eagle. Kvočurova Kobra způsobila celosvětovou senzaci a ukázala světu, kdo je novým králem stíhacích letounů. I když američané zprvu nechtěli z prestižních důvodů ruský náskok přiznat, učinili tak bezděky později, když ohlašovali svou novou superstíhačku F-22 lightning II - „Konečně máme něco, co spolehlivě vyhraje jakýkoliv souboj se Su-27“. F-22 však patří do úplně nové kategorie letounů - Stealth. Jde o první stíhací letoun na světě, který patří mezi „neviditelné“ letouny, a je údajně ještě neviditelnější než F-117 Ghost. První sériové kusy by měly podle plánu opustit výrobní halu v roce 1997 a výroba by měla pokračovat do roku 2009, kdy by podle původních plánů měl celkový počet dosáhnout 442 kusů. První útvary by měly být ustavovány již během první „pětiletky“ příštího milénia, přičemž ne dříve, než na jejím konci, bude první útvar uznán bojeschopným. Z tohoto důvodu vymysleli autoři u NovaLogic několik již klasicky fantasmagorických válečných scénářů budoucnosti. Celkem hra obsahuje čtyři bojové kampaně plus výcvikový scénář. Výcvik se ode-

A konečně se ukázal i samostatný simulátor americké superstíhačky pro 21. století - F-22 Lightning II, jenž na minitury našich počítačů přivedla firma NovaLogic. Hned na úvod upřesním, že tato simulace svou věrností a obtížností nepatří do stejné ligy jako výše zmiňovaný EF-2000, ale s přehledem v těchto parametrech předčí všechny výše uvedené „multisimulátory“. V tomto ohledu je pro mne hra F-22 Lightning II příjemným překvapením. Už proto, že firma NovaLogic byla zatím známa svými střílečkami Comanche a Comanche 2.0 vs Werewolf (které nepovažuji za simulátory, a už vůbec ne za pěkné). Svým pojetím představuje F-22 Lightning II kompromis mezi strohou simulací EF-2000 a mezi bujarou, komparzisticky prokládanou akcí s fantasmagorickým scénářem v případě ATF (v případě F-22 se komparzisté našťastí nekonají). Skutečný F-22 Lightning II vyráběný společností Lockheed je pýchou amerického vojenského průmyslu, představuje skutečnou špičku ve všech směrech. F-22 měl více štěstí než jeho evropský protějšek Ef-2000 Eurofighter, který padl za obětí nespočtu kompromisů koncepčních i finančních. F-22 je sice mnohem dražší než například Eurofighter, ale jeho možnosti dovolují vydržovat mnohem menší flotilu stíhacích letounů než v současnosti. I když počátky vývoje F-22 sahají až do sedmdesátých let, největší zájem o něj přišel až na přelomu

score
HIT

Letoun F-22 Lightning II se již v několika simulacích objevil, ale ještě nikdy to nebyla simulace pouze samotného F-22. Tento stroj se zatím vždy s někým dělil. Poprvé se jej pamatuji z dob F-29 Retaliator, kde představoval alternativní letoun k F-29, poté jsem jej znovu viděl o několik let později ve starém dobrém TFX spolu s Eurofighterem a F-117. Nejnověji jsme měli možnost s F-22 létat v U.S. Navy Fighters a samozřejmě v již zmiňovaném ATF (volně pokračování USNF), kde mu společnost dělají další superletouny pro 21. století, jako Eurofighter, francouzský Rafale, švédský Saab JAS-39 a nejnovější verze ruských Súček. Potíž je v tom, že v těchto „multisimulátorech“ tvůrcům nejde ani tak o věrnou simulaci daného letounu, jako spíše

► Dvojice MIGů 29 představuje opravdu nebezpečné soupeře.

►► Formace nepřátelských MIGů před bojem.



OIL EMPIRE



Už jsi hrál OIL EMPIRE?
svět
katastrof,
mrtvých
ptáčků
a ztracených
existencí...



Na PC - CDROM
již od listopadu!

uvádí

88th panzer



division

vydává

ABA
Denver Company,
spol. s r.o.

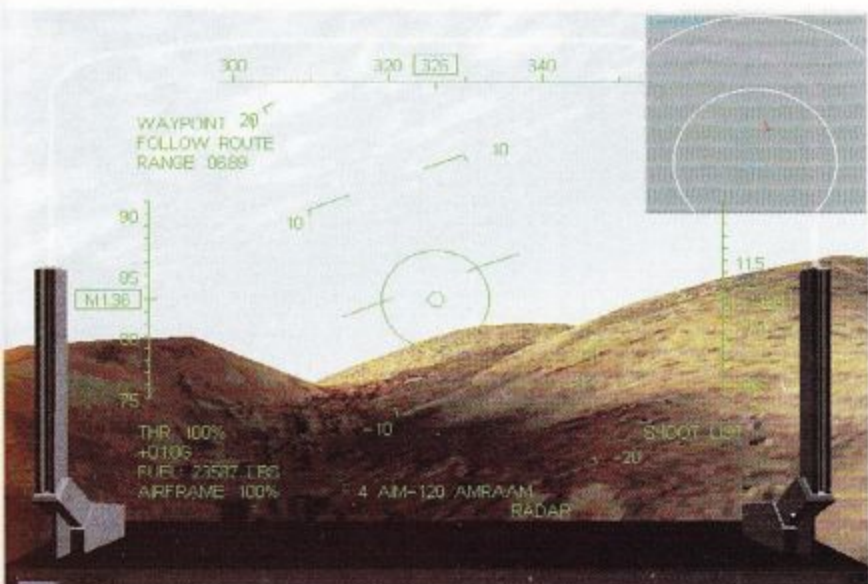


<http://www.SpaceInteractive.com/aba-dc/oil>

a po divokém výkrutu s kouřovým ohonem se rozprsknou na hromadu menších částí, které vybuchnou samostatně později. Prostě paráda. Úroveň nepřátelských pilotů a jejich inteligence je také uspokojivá a někteří bývají až nepříjemně dobří (zeptajte se mého wingmana). A když už mluvíme o wingmanovi, je důležité se zmínit i o této „featuring“ hry. Věrný spolubojovník Vás doprovází na cestě do pekla doslova na každém kroku, ale pokud se Vám to nelíbí či dokonce nehodí, máte možnost jeho konání bohublibě usměrňovat.

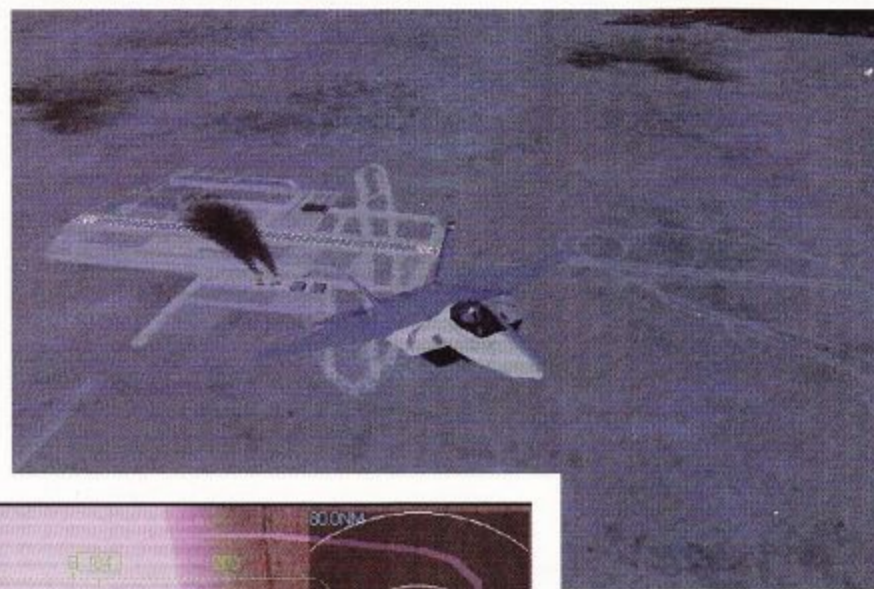
A jak samotná hra vypadá? Jak jsem se již zmínil, grafika pro mě byla opravdu příjemným překvapením, v maximálním rozlišení 640 x 480 s plnými detaily vypadá opravdu jemně a přirozeně. Pro piloty kteří nelétají na pentiu je k dispozici několik možností, jak hru zrychlit i na pomalejších počítačích. Kromě základního rozlišení 320 x 240 je k dispozici i poněkud netradiční 400 x 300, ve kterém už hra připomíná SVGA (640 x 480), a přitom se dá hrát i na rychlé 486-ce. K rychlosti hry bych ještě poznamenal, že mi připadala pod Windows 95 rychlejší než pod DOSem. Kromě grafiky bych se rád zastavil i u zvuku, jelikož jde, alespoň co já vím, o první simulátor pro PC se zvukem Dolby Surround. Kvalita zvuku je fantastická a pokud máte možnost zapojit počítač do zvukové sestavy s Dolby Surround (pěti kanály), ujistuji Vás, že na toto polétáníčko dlouho nezapomenete.

Pavel Šinagl



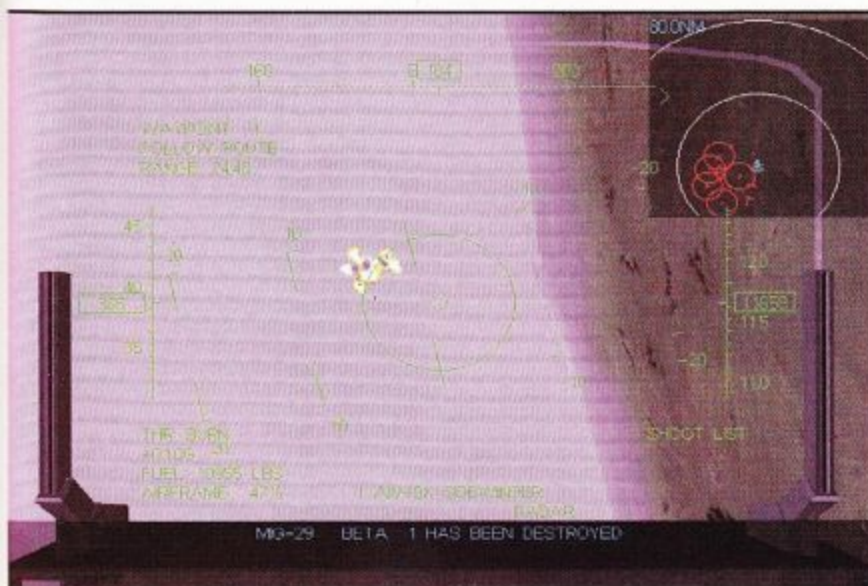
hrává pod vedením instruktora na letecké základně Nellis AFB v Nevadě. Válečné scénáře jsou zasazeny do následujících oblastí: Zlatý trojuhelník je hornatá hraniční oblast mezi Laosem, Barmou a Thajskem, které vládne pohádkově bohatý narkobaron, utrácějící své peníze mimo jiné za ultramoderní zbraně pro svou soukromou armádu, díky které má více než jen regionální ambice. Dalším scénářem je boj proti separatistické „Dalnovostocké Republice“, která má ve svém arzenálu nejmodernější ruské zbraně. Třetí klasický scénář se odehrává na středním východě v oblasti Iráku a v posledním, čtvrtém jsme zaneseni na Ukrajinu, která se změnila v mafii ovládané území zkorumpovaných úředníků a generálů. V tomto posledním scénáři zasahují proti Ukrajině vojska NATO, nyní rozšířené o Českou Republiku, Polsko a Rusko. Tolik scénáře.

Pojetí samotné simulace v mnohém připomíná koncept použitý již v USNF a ATF, kde výhled z kokpitu není zakrýván přístrojovou deskou a jednotlivé přístroje lze vyvolat jednotlivě přes obrazovku. Společnost v letounu vám bude tvořit hlas wingmana i pozemní kontroly, kteří decentně dotvářejí atmosféru. Samostatnou kapitolou jsou i výbuchy a exploze, které mají nespočet podob a působí naprosto fantasticky. Zasažený letoun může ihned vybuchnout v jedinou ohnivou kouli a rozplyne se v obrovském mraku trosků, nebo může po zásahu pozbyť pouze část trupu či křídlo



► Na plný plyn od hořícího letiště.

▼ Šťastnější zakončení vzdušného boje.



F-22 LIGHTNING

Výrobce:	NovaLogic
Distributor:	NovaLogic
Počítač:	PC-CD ROM
CPU:	486
Paměť:	8MB
Harddisk:	12MB

VERDIKT: F-22 Lightning II jeden z nejlepších simulátorů skoro sci-fi letounu. Vychází z řady ostatních simulátorů až nezvykle příjemnou (a jemnou) grafikou a bombastickým zvukem.

score 8/10

Bug!



Sega se opět dere na PC, opět zvolila akci pod Windows 95, ale tentokrát dala raději na 3D zobrazení, které je v poslední době více v módě.



Všechno to, zdá se, odstartoval v minulém roce nevinný Pitfall od (v té době) nově probuzené minifirmy Activision. Ukázalo se, že na lepších PC strojích dokážou Windows 95 utáhnout velice slušnou dvourozměrnou chodičku-skákačku scrollující do všech osmi směrů jak jsme to my PCčkáři doposud viděli a na dálku záviděli mašinkám značky Amiga nebo všemožným konzolím. Pitfall učinil přítrž podobného typu her na PC, přišel Earthworm Jim I a II, příšerný Thexder od Sierra; Sega, šikmooká královna hopsacích platformek, se uvedla skvělým Sonikem a nedávno ještě přidala mločiiho Gexe. Na ostro to však rozjela až teď vydáním hmyzího BUGa, který už není jen pokusnou předělávkou náhodného úspěšného konzolářského Sega titulu, ale byl od počátku plánován nejen na konzoli Saturn, ale i na PC jako domovskou platformu. A podle toho také vypadá.

Hned první pohled na obrázky asi pošimrá paměť těch, kteří si užili paňanskou legrandu s vynikající logickou hrou Lemmings 3D od Psygnosis. Ano, Bug! na první pohled vypadá přesně tak jako 3D lumíci - volně se pohybující trojrozměrný prostor je zaplněn křivolakými útvary sestavenými z kostek ne nepodobných ošmirglované lego skládačce, mimo plošinky není možné vstoupit sic' branstvo pekelné se otevře a nešťastného lumíka pohltí - chyba ale, žádného lumíka, ale komároblechu či cosi, další zhybriděný labil-hmyz, kterého si Sega vybrala za hlavního hrdinu. Bug! pochopitelně není hra logická, ale hra

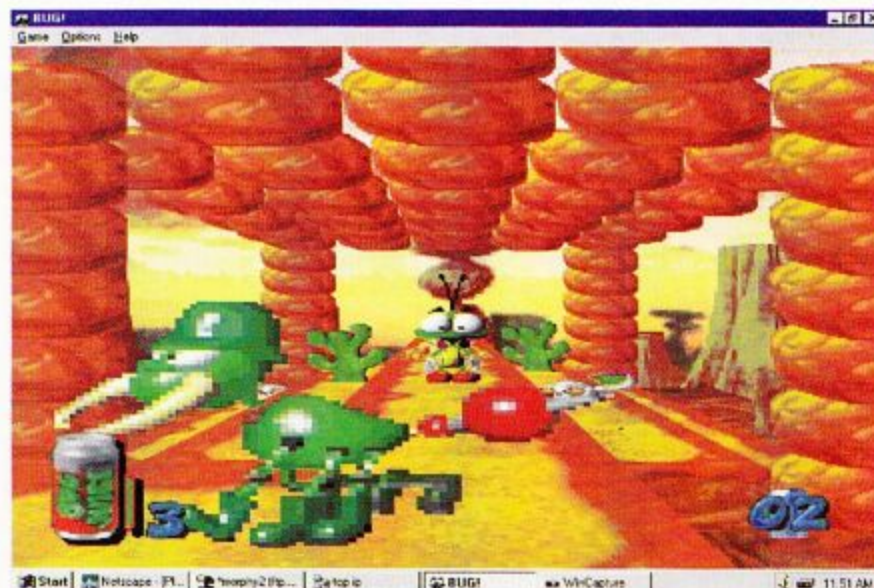
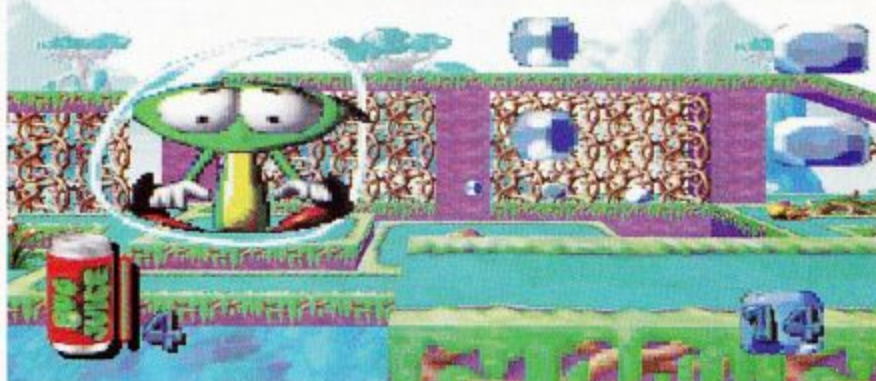
čistě akční, ve které se po nekonečných pláních plošinek, výtahů, pastí a jiných překážek pohybujete pouze s jediným broučkem. Brouček je to jaksepatří obrněný a dobře připravený na bojové podmínky elektronického klání. Může lézt, běhat, skákat, krčit se, (po nalezení extra hlenů) flusat jakési zelenkavé „blé“ plus další speciální úkony jako pálení či elektrizování nepřátel, naleznete-li správné bonusy a hilfíčky. Kromě klasických neviditelných plošinek, pohyblivých vertikálních i horizontálních ujížděčů, hopsá-pružin, boř-se plošinek a jiných „terénních průšvihů“ je úhlavním nepřítelem Segáckého blechokomára pestrá škála zmorfovaných představitelů hmyzí říše. V cestě vám budou bránit hovnívalové valící smrtící shitkoule, bezvadné kamikadze sarančata, bučivé ropuchy, desítky druhů vzdušné obrany složené z vážek, much, včel, vos a čmeláků, obrněné kobylky a krtonožky, nepřijemní skorožeři a skorošneci a další hromady ohavného travního živůtku.

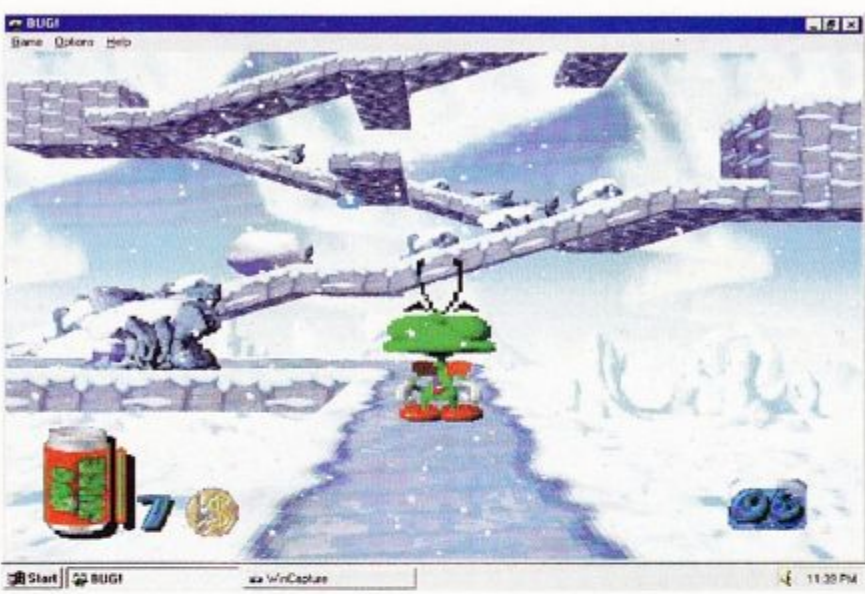
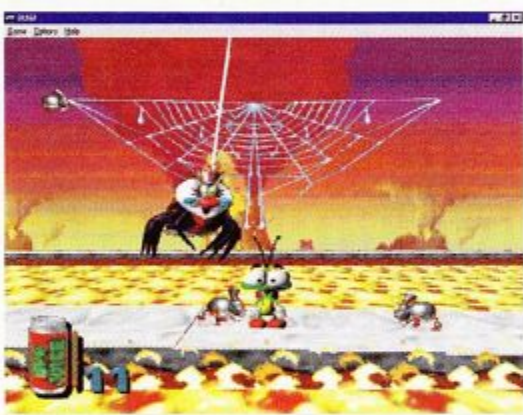
Bug! je pouze další dobrou vizitkou Segy co se týče perfektní balance herní obtížnosti a ničím nepřerušovaného akčního spádu, který dokonale drásá hráčovy nervy, aby ho vždy přesně včas nechal opět spokojeně vydechnout úlevou u kaž-

- ▲ ◀ Vidíte, po těch plošinkách vzadu za BUGem se dá běhat kolmo na všechno ostatní, ráj kamikadze sarančat, raději to objdeme
- ▲ Hopsání po mořských sasankách je v potopeném světě na denním pořádku
- ◀ ...se nám to hezky 3D klikatí, což?

dého nového fix-místa (mysleno místo, kde se vám automaticky uloží pozice, místo, od kterého po zabítí znova začínáte). Ve hře Bug! nejste omezeni žádným časovým limitem, pouze energii a počtem zbývajících životů. V mnoha místech hry však hrozí nebezpečí okamžitého „výpadku“ mimo herní plochu skočíte-li mimo plošinku, do vrčící lávy a tak podobně. V takový moment je s komároblechou ámen a dojde na odečet životodárné cifry. V pokročilých fázích hry většinou již natolik mistrně zvládnete pohyb po cestičkách a ničení nepřátel, že se (ne)padání do míst věstících okamžitý ámen stane prioritní záležitostí. Ať už se ale dostanete do jakékoliv patálie, vždycky tam někde o kousek dál na vás čeká usmívající se

▼ Létání v bublinách je dobrodružně vzrušující, to by Indy Jones koukal!





► ...a tady nám trochu sněží, chudák procesor part II.
► Závěrečný souboj má šmrnc.



savefix, kde se spokojeně uložíte a s novou vervou se pustíte zkoumání nového teritoria. Pozice se rovněž automaticky ukládá na začátku každé další úrovně vyjma finále. Herní průběh není nikterak bezduchý či nepřehledný, zabít nepřátele se už znovu neobjevují a vyčištěná místa jsou tudíž bezpečná a vhodná k případnému úniku před novou pohromou. Celá hra je složena z celkem šesti tematických světů, z nichž každý je dále rozdělen do tří úrovní a jednoho extatického finále, které je již „pouze“ soubojem se strážcem konce úrovně. Souboje s těmito strážci jsou většinou zlatým hřebem večera, po jehož úspěšném překonání si našinec zpravidla otře pot a úkosem si zatleská, že byl jako hodně dobře, že to nakonec dokázal a maxišnek, maxivosa či sněžný yeti to mají konečně za sebou a leží v potu a krvi na hranici zapomnění.

Bonusoidně laděných skopičinek je do Buga nappáno nespočetně. Například chození vzhůru nohama nebo čelně naproti pohledu hráče, takže je lezoucí hmyz viděn pod pravým úhlem shora, komplikované promyšlené cesty matoucími bludišti, minimálně dvacet tajných miniúrovníček, mraky skrytých bonusů, páky a spínače otevírající vchody blokující postup do další části úrovně, létání v mýdlových bublinách, polární muší samohana.. pardon, polání samo-vystřelování-se z gumových prků, krkolomé skákání po poletujících mouchách, tápaní po slepu v systému hlubokých tunelů, podmořské a sněžné radovánky, co úroveň, to cosi nového, nepoznaného. Neuběhne ani komáří chvíle a už je tu zase něco matoucího, něco, co se musí nanovo prozkoumat, osahat, ozkoušet, popřípadě patřičně promírat. Originalita vsí té spousty nápadů je sice zářející, ale musíme brát v potaz, že 3D pohled na klasickou akční hopsačku je sám o sobě zcela novým teritiem, ve kterém se autoři mohli dosyta vyřádit aniž by si dělali starosti zda tu již něco podobného bylo či nikoli. Originalita je však k vidění

i tam, kde bych ji čekal nejméně - na koncích úrovní při soubojích se závěrečnými bossy. Nejpovednější je asi odpálkování ryb na ohromnou mořskou medúzu a šílený souboj s pavoučí královnou Queen Cadaverou na samém konci hry. Na rozdíl od 90% ostatních akčních her je však všechno v Bugovi včetně závěrečného souboje reálně překonatelné, některé věci vás sice trochu potrápí, ale nikdy to není na vzdávání, s trochou výdrže by se vám stejně jako mě mělo podařit dojet celou hru do úspěšného konce. A kdyby se snad náhodou něco ale „vopravdu“ nevedlo, nabízí Bug! většinou minimálně jednu náhradní cestu - ano, k cíli nevede pouze jediná lineární linie, ale více různých cestiček, ze kterých si můžete vybrat právě ty svoje, které se vám zdají nejpříhodnější.

Na 3D pohled je pochopitelně rovněž třeba si zvyknout a není to zpočátku nic jednoduchého. Člověk prostě není zvyklý, očekávat nebezpečí nejen zprava a zleva, ale také zepředu či zezadu. Speciálně vzdálenost překážek a nepřátel ve směru zpředu vzad je velice těžko odhadnutelná. Výsledný pocit je ale plnohodnotné 3D klání, což je v poslední době levných náhražek 3D prostoru vítanou změnou. Další vítanou změnou je určité i skutečnost, že Sega PC konečně přestane být čistě a tiše ignorována českými distributory her a Bug! bude (po nevyrazném Baku Baku Animal) prvním PC projektem od Segy, který přijde do Českých obchodů s počítačovými hrami. Stane se tak někdy v polovině října, takže dávejte bacha, aby vám nic neuteklo, Bug! by se možná hodil jako

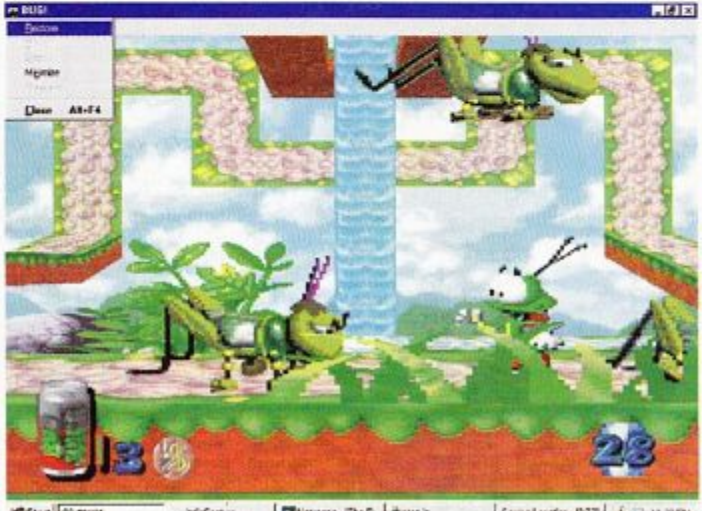
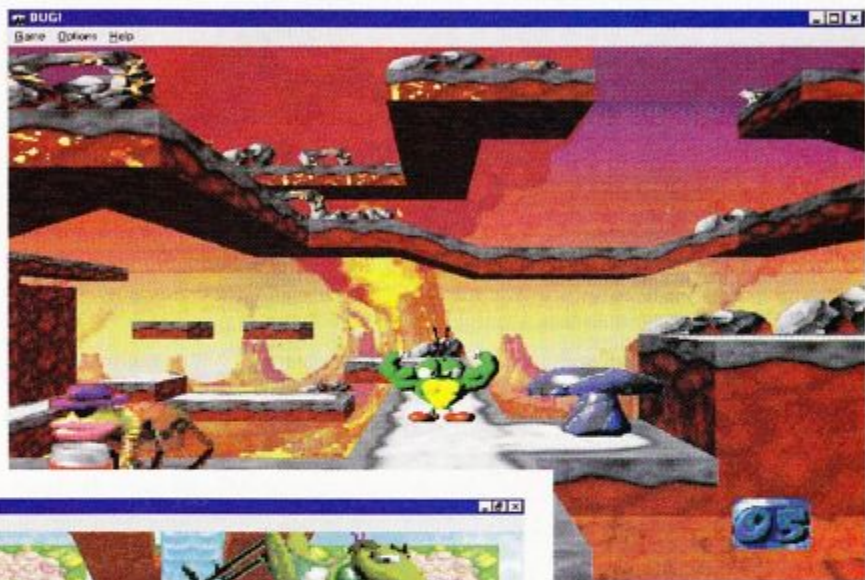
bezvadný vánoční dárek pro naše akčně zaměřené kolegy a kolegyně...

Hudba a zvuky jsou klasicky na úrovni, není nic co by k oběma bylo potřeba dodávat, tak je to ostatně u většiny současných herních projektů. Z grafického hlediska se jedná o bohublou podívanou avšak všechno něco stojí, pokud si zapnete již maličko vyšší hladinu detailu než obyčejné VGA rozlišení, musíte mít nějaké pořádné Pentium 200 MHz, aby se na obrazovce vůbec něco hnulo. Celkově bych BUGa řadil rozhodně mezi ty náročnější procesorožrouty, které nedají pokoj dokud neucítí nějaké to Pentijko alespoň DX4.

Jak ostatně vidíte v hodnotící tabulce, kam se zrak každého čtenáře tak jako tak zatoulá jako první, Bug! se líbil, líbil hodně. Jako akční hra v podstatě nemá chybu, je to plně profesionální práce odvedená na základně mnohaletých zkušeností Segy na poli akčních věcí.

Andrej Anastasov

BUG!	
Výrobce:	Sega
Distributor:	Sega
Systém:	PC CD ROM
CPU:	486 DX2/66
Paměť:	8 MB
Harddisk:	5 MB
VERDIKT:	Taková malá/velká hmyzí odyssea v 3D. Nová klisna pro akční hop-skok barony.
score	8/10

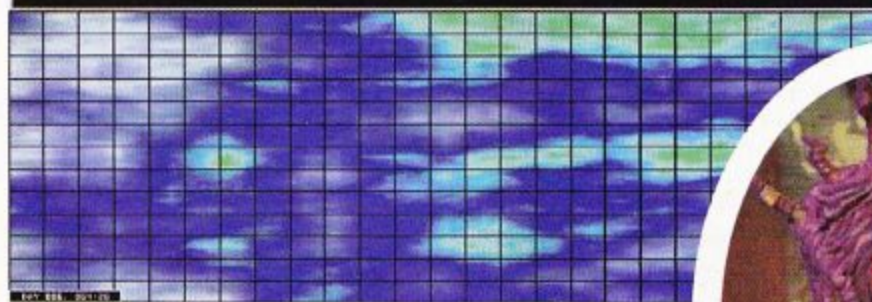


◀ Vojensky laděné kobylky není tak jednoduché přeskákat, disponují matoucími protiskoky.

◀◀ ...a tady nám trochu sněží, chudák procesor part I.

Star Control 3

Běda pronárodům, povstanou-li proti mému pokolení. Hospodin, Všemohoucí je potrestá v den soudu tím, že do jejich těl sešle oheň a Červy. Budou úpět v bolestech na věky.



▲ Někteří možná namítnou, že správa kolonií mohla být lépe zpracovaná. Pouhé přesouvání pracovních sil je pro mnohé zklamáním.

▲▲ Z orbity každé planety můžete provádět vykopávky, zakládat kolonie, upgradeovat lodě a používat předměty.

V krouzcích moji přátelé: Hugo a Mihoš.

Tento citát z Bible jsem si vybral ze dvou důvodů. Především jsem se chtěl blýsknout v jistých pseudointelektuálních kruzích. Stranou mého nezájmu však nezůstal ani prospěch o ctěné čtenáře, neboť jsem se domníval, že těmito verši z Juditiny písně vás pěkně uvedu do příběhu hry Star Control 3.

Poměrně přesně vystihují situaci, kdy ve vašem vesmírném cípu dojde k jistým nepokojům z důvodu ztráty kontroly nad hyperprostorovým cestováním. Dokonce se situace vyhrotila v intergalaktickou válku, kdy proti vám a vašim spojencům povstanou mocní nepřátelé.

Jedinou odlišností od veršů v podnadpisu je fakt, že soudný den je ještě daleko, a proto musíte, jako velitel Ligy svobodných ras, Bohu lehce zafušovat do řemesla, a vaše protivníky spřádat sami. I když ti, kdož se dopracují až k samému rozuzlení celé hry, zjistí, že tento citát



je přesnější, než si po přečtení této recenze uvědomili.

Pod touto tuctovou záminkou se skrývá velice kvalitní a rozsáhlý příběh. Nejprve budete muset vytvořit onu Ligu svobodných ras, a potom se již pustíte do detektivně strategicko akčně diplomatického pátrání. A že to pátrání nebude jednoduché, to vám mohu zaručit.

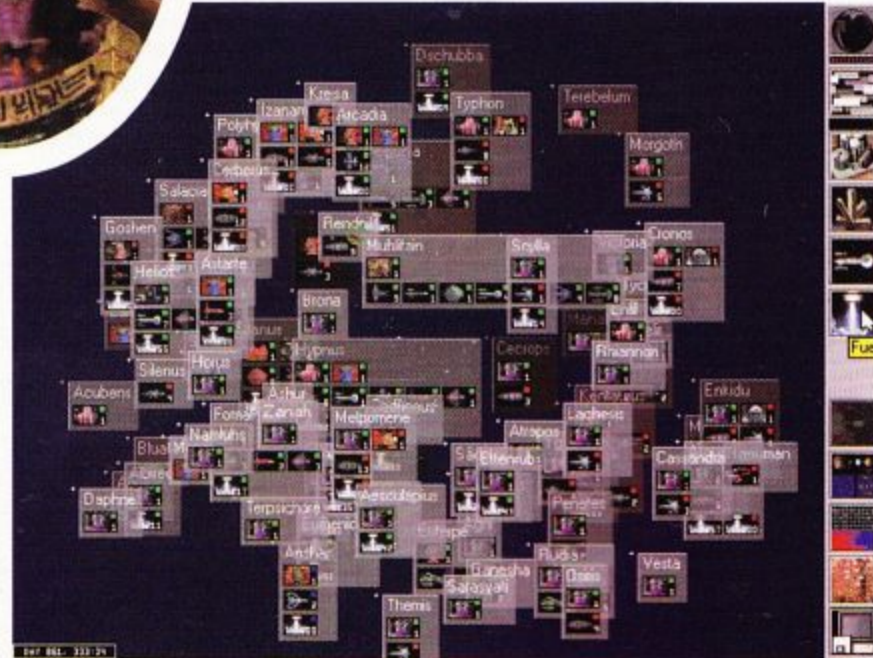
Příběh, který se vám během vašeho působení v čele mírových mezihvězdných sil odehrává před očima, je velmi komplikovaný. A když myslím komplikovaný, tak opravdu myslím *komplikovaný*. Sám jsem si po dohrání této epické adventury nebyl stoprocentně jistý, jakou úlohu někteří členové mého diplomatického sboru sehráli.

Klasická adventura vychází ze schématu najdi předmět, na správném místě ho použij a občas se někoho na něco zeptej. Ve Star Control 3 však platí spíše: zjisti informaci a někoho o něčem přesvědč či uplať. Čas od čas pak použij nějaký ten artefakt nebo předmět. Z těchto důvodů tvoří nosnou partii tohoto projektu diplomatické vyjednávání s představiteli jednotlivých ras, jež si umanuly žít či umřít (ano i rekonstrukce již vyhynulých ras za pomoci záznamů DNA si užijete dosytosti) v této části vesmíru. Zde autoři totiž předvedli opravdu to nejlepší, co v nich dřímalo. Když ponecháme stranou technické provedení dialogů, které je naprosto nor-

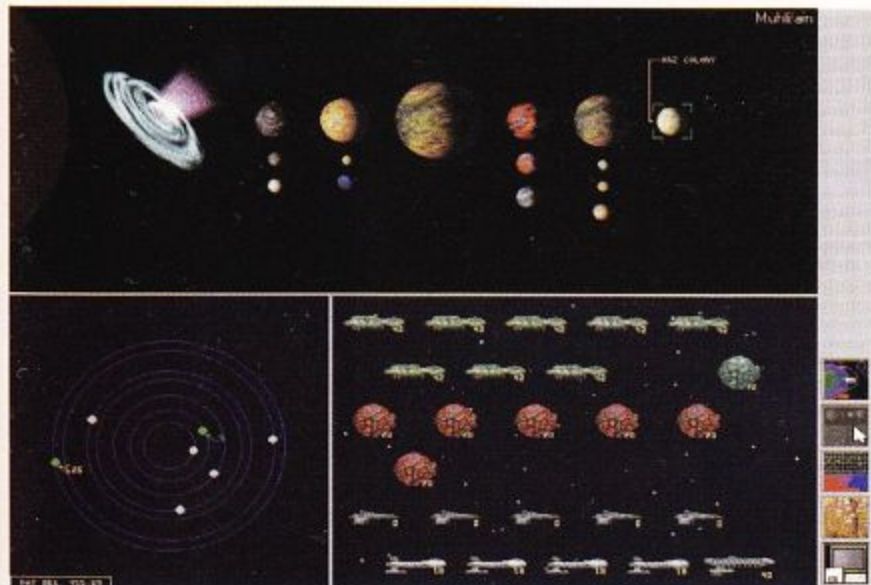
mální, tak vám ve vaší zlatokopecké páni zůstanou téměř dokonale zpracované rozhovory. Ty udržují naprosto bezkonkurenčním způsobem atmosféru a kompaktnost celé hry na opravdu velmi vysoké úrovni.

Ve strategických hrách jsem dosud měl k vedení diplomacie většinou výhrady. V drtivě většině strategických her se jednalo o téměř bezduchou nabídku několika stejných vět, jež pokrývaly všechny možnosti, se kterými hra byla schopna spolupracovat. Není tomu tak ve hře Star Control 3. Zde má každá rasa svoje odlišné vlastnosti a charakter a podle toho s vámi také vyjednává či válčí.

Opravdovou potěchou pro vás bude popovídat si s Niffivanem, náčelníkem Spathiů. Všichni příslušníci této rasy mají jako dominantní vlastnost zbabělost. Za prvé to znamená, že vás tento klan jako první pravděpodobně zradí. Za druhé si také budete muset zvyknout na plačtivý Niffivanův hlas, který bude imitovat telefonický záznamník, aby s vámi o této zradě nemusel mluvit.



▲ Na této lehce zmatené mapě vašeho kvadrantu se budete muset briskně naučit orientovat.



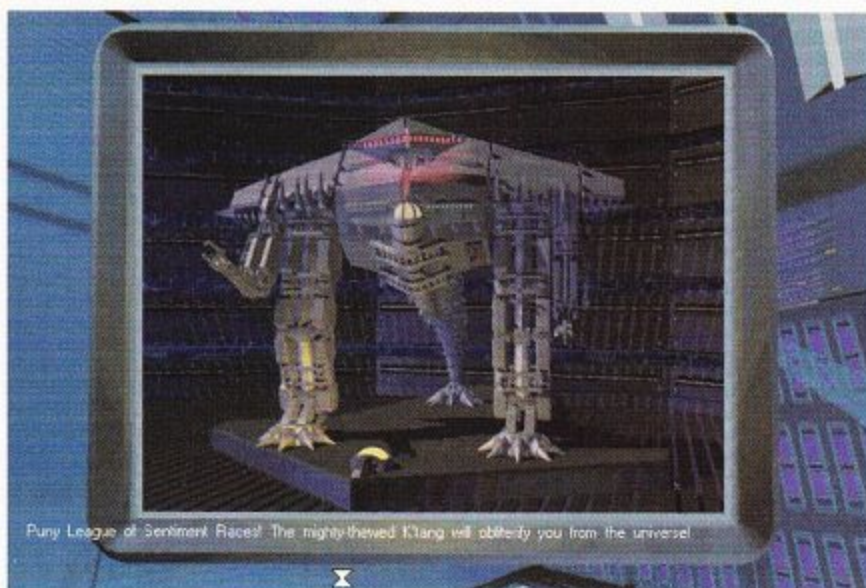
▲ Typický představitel planetárního systému.

► Precizní grafické zpracování se nevyhnulo ani akčním soubojům.



◀ Blízká setkání třetího kruhu.

▼ Modrý robot se právě připravuje... k čemu se vlastně připravuje?



zdůraznil, že možnost hry dvou hráčů se týká pouze a jenom tréninku těchto akčních soubojů.

Několik podstatných chyb, však poněkud kazí celkový dojem ze hry. Především se jedná o nedomyšlené ovládání, se kterým jsem se postupně sžíval asi tak tři roky herního času. Tato skvrnka na celkem čistém štítu této hry, je podle mne naprosto zbytečnou, neboť pokud autoři věnovali tolik entuziasmu k vymýšlení tak složitého a rozvětveného příběhu, tak si mohli dát trochu práce i s důkladně propracovaným ovládáním.

Dalším vrubem je neovládání naprogramování ovladače pro myš, takže se vám velice lehce stane, že si nemůžete zvolit cílovou planetární soustavu jen proto, že kurzor vaší myši se pohybuje podle předem nedefinovaných skocích, takže trefit se na správnou ikonu je principiálně nemožné. Celý problém se pak musí řešit složitým otáčením 3D modelu vašeho kvadrantu. To u tak ambiciózního produktu považuji za opravdu hrubý nedostatek.

I přes velice bohatý děj, který vás po celou dobu hraní provází, se nevyhnuli autoři jisté repetitivnosti. Především se jedná o do úmoru se opakující kolonizování planet. Na lidskou psychiku též nepříznivě působí zákysové oblévání půlky galaxie, které provází stále stejné rozhovory až do doby, než vám v síti uvízne kýžená informace, kterou jste před chvílí přehlédli.

Pokud pomínu ovladač myši a dialogy, tak k technickému zpracování mohu dodat jen poukaz na precizní grafiku doplněnou břeškným ozvučením a podbarvenou mdlou hudbou. Nic víc a nic méně.

I přes několik, někdo možná dodá hrubých, nedostatků, je Star Control 3 dobrou hrou. Tato atypická melanž strategicko-akčně-diplomatické adventury zaujme především velice kvalitním a kompaktním příběhem, který výborně doplňuje perfektně vytvořené a namluvené dialogy.

Petr Chlumský

STAR CONTROL 3	
Výrobce:	Legend Ent. Company
Distributor:	Accolade Inc
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486/66
Paměť:	8MB
Harddisk:	50MB
VERDIKT: Velice zajímavá diplomatická adventura, již od přesvědčivějšího ohodnocení dělí jen několik drobných chyb v designu hry.	
score	7/10



Několik občasných, i když povedených, vtípů nedělá dobrou hru. Tu dělá především fakt, že je tato hra po logické stránce dotažená k naprosté dokonalosti. Ani jediná věta, na kterou jsem narazil během svých mezihvězdných putování nebyla beze smyslu. Naopak mi veškeré rozhovory, i ty z hlediska dohraní hry naprosto nepodstatné, přiblížily jednotlivé členy různých komunit a věrohodně dokreslily příběh, jenž se v tomto Bohem zapomenutém koutu vesmíru odehrál.

Tím se dostávám k dalšímu obrovskému plus této hry, a to je namluvení všech dialogů. Každý člobrda či slizoun na vás promluví hlasem, který je podle mého názoru velice dobře zvolen. Takže se zde setkáte se zbabělým lkaním Spathiů, mystickým tlacháním Exquivanů či přitroublým přizvukováním Doogů.

Samozřejmě i grafické zpracování zástupců jednotlivých ras je na vysoké úrovni. Dokonce se při rozhovoru občas pohnou, prohrábnou si kaučukovou lysinu či spořádají živou krysu (i takto nechutná intermezza si budete muset přetpět, pokud budete chtít zachránit vaši galaxii).

Mezi vaše mírová jednání musíte také vtěsnat průzkum

a kolonizování i těch nejzapadlejších planetárních systémů. Jestliže nyní zapísalí strategové ožili, tak je musím zklamat. Řízení vašich kolonií zůstalo na periferii zájmu autorů tohoto projektu. Je proto zpracováno se zcela zřejmou snahou o maximální zjednodušení.

I ten nejzkušenější diplomat, se nevyhne občasným potyčkám. Proto i zde autoři implementovali velice nezvyklý systém soubojů. Nezvyklý je proto, že bychom zde čekali asi něco jako velice složité bitvy vedené na kola a spoutané velice složitými pravidly. Autoři však udělali takový Cimrmanův úkrok stranou a místo toho zpracovali kruté boje jako akční střelíčku.

Na melu dvou kosmických korábů se díváte z venkovního pohledu, který ve 3D velice svižně zobrazuje soupeřící strany neustále švenkující kamerou. Dojem z této opravdu velice dynamicky zpracované akce je mimořádně osvěžující. Neustále kličkování mezi meteority, meteoroidy, bolidy a vlastními planetami vás udrží v opravdovém střehu, takže po dlouhém ždímání mozku náhodně nachomýtnutý souboj jistě neodmítnete a cele se ponoříte občerstvujícího a stres uvolňujícího souboje, po kterém se jako znovu-zrození vrhnete na řešení i těch nejzapeklitějších problémů.

Každá rasa má k dispozici svůj vlastní typ kosmického bojového prostředku. Z toho vychází i počet druhů těchto bitevníků - je jich něco okolo 25. Konstrukce každé loď vychází z mentality toho kterého národa. S tím souvisí především její výzbroj a speciální schopnosti.

Autoři ještě přidali možnost tréninku těchto akčních soubojů. Jako soupeře můžete vyzvat buď počítač, nebo živého spoluhráče. S ním pak můžete bojovat na jednom počítači či pomocí modemu nebo lokální sítě. Rád bych

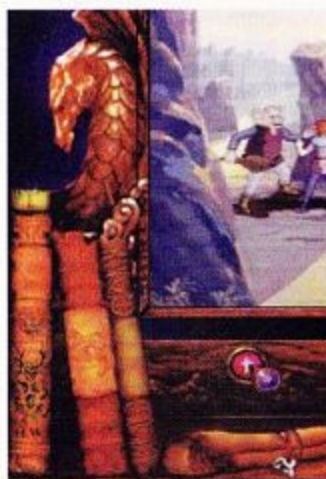
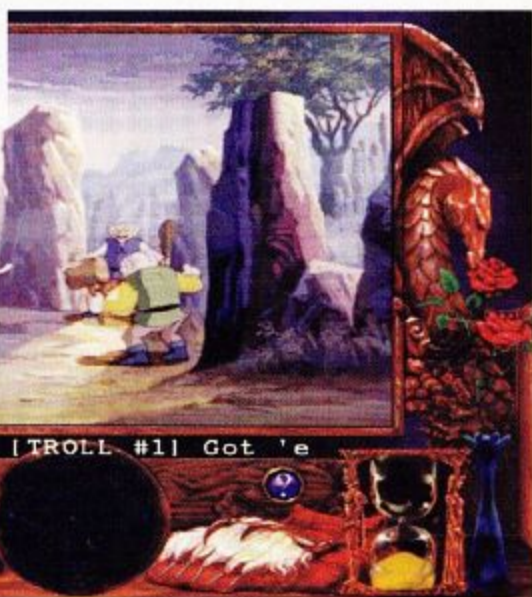
Shadoan

Tak se všichni hezky posad'te, maminka nechá to nádobi, tatínek odloží noviny i sestřička už vypne Beverly Hills... no tak, vypni to! Jestli se s ní Dylen vyspal se dozvíš přistě. Tak a Pepiček nám pustí tu novou rodinou adventuru od Interplay.



Že nevíte, co je to rodinná adventura? No to je něco jako Free Willy, ale na počítači. Takže, jestli jste se už všichni pohodlně usadili, můžeme začít.

K hrám od Interplay přistupuji zásadně s důvěrou, ale na obalu od této bylo skutečně napsáno „family adventure“, a to mě mátló. To zní jako kdyby tam stálo: „Mysleli jste si, že nic horšího, než interaktivní film, už nelze vyrobit? Cha chaaaachá! Mýlili jste se, my jsme to dokázali!!!!“ Naštěstí se nic nejl tak horké, jak se to uvaří, a Interplay v tomto produktu opět dokazuje svoji vysokou profesionální úroveň.



▲ Nechci se vytahovat, ale víte, že mám černý pásek v karate, chodím do posilovny a jsem strašně rychlej?

Ve skutečnosti je Shadoan interaktivním kresleným filmem, což je takový chybějící mezičlánek mezi klasickou adventurou a čistým interaktivním filmem. Jistě jste si všimli, že i přes vysoký odpor redakce k interaktivnímu filmu, existují takové jeho formy, které mohou být nanejvýš zábavné. Důkazem jsou například Phantasmagoria, Under A Killing Moon nebo Lost Eden. Říkám to jen proto, abyste se hned nerozeběhli do ložnice rodičů s nářkem: „Mamií v tom SCORE je interaktivní film!“, a zůstali u recenze až dokonce, protože Shadoan za vaši pozornost rozhodně stojí.

Překvapení číslo dvě: do hry vstupujete někde za polovinou příběhu, přebíráte vedení hlavního hrdiny a zdá se, že už zbývá jen naplácat hlavnímu zloduchovi, vzít si krásnou princeznu a z pochopitelných důvodů uzavřít předmanželskou smlouvu na polovinu království. Jenomže zas tak jednoduché to



▲ Hrrrr na ně mi věrní trpasličí.

◀ Opravdu si myslíš, že se tě lekne? Tak hoší na ně... kam všichni zmizeli?

nebude. Abyste se dostali do obrazu, budu vám muset převyprávět část příběhu.

Bylo nebylo pět království (Obvykle se na tomto místě používá výraz „jedno království“, ale pokrok nelze zastavit). Těchto pět království si žilo celkem spokojeně, bez zbytečných ekonomických a politických tlaků, pod vládou Argentských králů, znalců magie, kteří podle pokynů Velkého kouzelníka zbudovali mocnou a nádhernou říši. Vládu nad městem magie Alkateshem dali Mobusovi, nejlepšímu mágovi v zemi, a světili mu zdroj jejich moci, zvláštní uskupení pěti artefaktů, takzvanou RUKU.

Jejich plány překazil až zlý mág Torlok, nepovedený bratr Mobuse, který s armádami svých nestvůr dobýval jedno království za druhým. Mobus ze strachu, aby se Torlok nezmocnil Ruky, rozhodil všechny její části do nejrůznějších koutů světa.

O mnoho let později, mladý mág Lathan, nalezl tři z pěti artefaktů, které dohromady tvoří Ruku, a osvobodil Shadoanské království, na jehož trůn pak po právu usedla princezna Grace. Nyní zbývá nalézt poslední dva artefakty, dát znovu dohromady Ruku a v závěrečném souboji porazit Torloka. Na vás samozřejmě zbyla práce obsažená v poslední větě.

V původních prospektech od Interplay je Shadoan prezentován jako fantasy adventura, ale některé prvky ve hře, včetně stylu grafiky a samot-

► Mapa království.

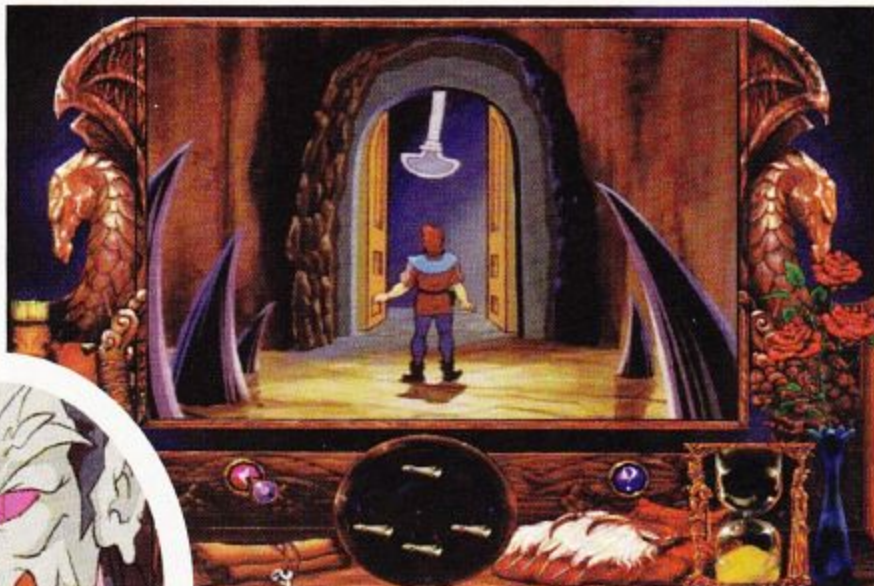
▼ Jáma a kyvadlo, ale bez jámy.



SHADOAN	
Výrobce:	Interplay
Distributor:	Interplay
Systém:	PC-CD
CPU:	486DX
Paměť:	8MB
Harddisk:	5MB
VERDIKT: Polud to máte vážně rádi, pak toto je jedna z doopravdy mála forem dobrého interaktivního filmu.	
score	7/10



It plague the Five Kingdoms



▲ Princ se chystá políbit princeznu, kamera diskrétně odjíždí pryč.

► Torlok

ného příběhu ukazují spíše na pohádku. Celou dobu, po kterou jsem Shadoan hrál, jsem se pak nemohl rozhodnout, zda do recenze nakonec napíšu pohádka nebo fantasy. Faktem zůstává, že hra balancuje na pokraji pohádky a lehkého fantasy příběhu.

První věcí, která ukazuje na pohádku, není překvapivě grafika, ale možnost instalace v normálním módu nebo v rodičovském módu a následná volba obtížnosti. Abych mohl napsat, jak se tato nastavení liší, hrál jsem kousek ze začátku i v některých mírnějších módech, ale nepodařilo se mi narazit na žádnou odlišnost. Čekal jsem, že alespoň v rodičovském módu budou vystříženy „drsnější“ scény, ve kterých si mne trollové opékají na ohni nebo kde mi banda loupežníků podřízne hrdlo, ale nic. V takovéto disneyovské grafice, kterou vidíte všude kolem, se samozřejmě nemůže jednat o nic brutálního, ale právě proto mi vrtalo hlavou, proč tady ta volba je.

Tyto jakoby drsnější scény mi pak spíše spadaly do fantasy, i když skutečně nedokážu posoudit, na co se dnes malé děti dívají. Stejně tak prostředí, plné mocných i nemocných mágů, magických předmětů, kouzel, krvežíznivých trollů, elfů, démonů

a draků, mi vytvářelo pozadí pro klasický fantasy příběh.

Jádro hry tvoří asi 70 minut filmu, každý váš pohyb, každé nakliknutí aktivního místa na obrazovce, přechod mezi lokacemi nebo použití předmětu je doprovázeno filmovou sekvencí. Ty se samozřejmě začnou po čase opakovat a nakonec vám polezou pěkně na nervy, a co víc: jejich znovu přehrávání se nedá automaticky zakázat. Můžete je přerušit kliknutím, ale i to se stane únavné.

Za dobrý nápad považuji, že se vám v každé lokaci zobrazí jen ta část inventáře, kterou má nějaký smysl použít. Hraní se potom nezvrhává ve zkoušení všeho na všechno. To jsem zpočátku považoval za ohromné zjednodušení, zvláště pro děti, ale později se ukázalo, že i tak má hra svou složitost. Každé špatné rozhodnutí totiž znamená smrt a protože všechny takovéto volby provádíte v krátkém časovém limitu, a téměř každé řešení je na první pohled neočekávané, umíral jsem velmi často. Vlastně si nevzpomínám, ve které adventuře jsem tolikrát zemřel.

Například v jednom z velkých magických soubojů, na jehož počátku jsem musel vypít flakónek s levitací, jsem se nejdříve pokoušel použít všechny kouzelné předměty, které jsem měl k dispozici, a všechny selhaly. Nakonec jsem po mágovi hodil tu prázdnou lahvičku a ejhle, zásah do jedné magické koule a jeho létající plošina se zřítla. Dalo se to poznat, protože všechny ty kouzelné předměty, které by určitě fungovaly, jsem prostě nestačil vytáhnout, zato lahvičku jsem už držel v ruce. To se

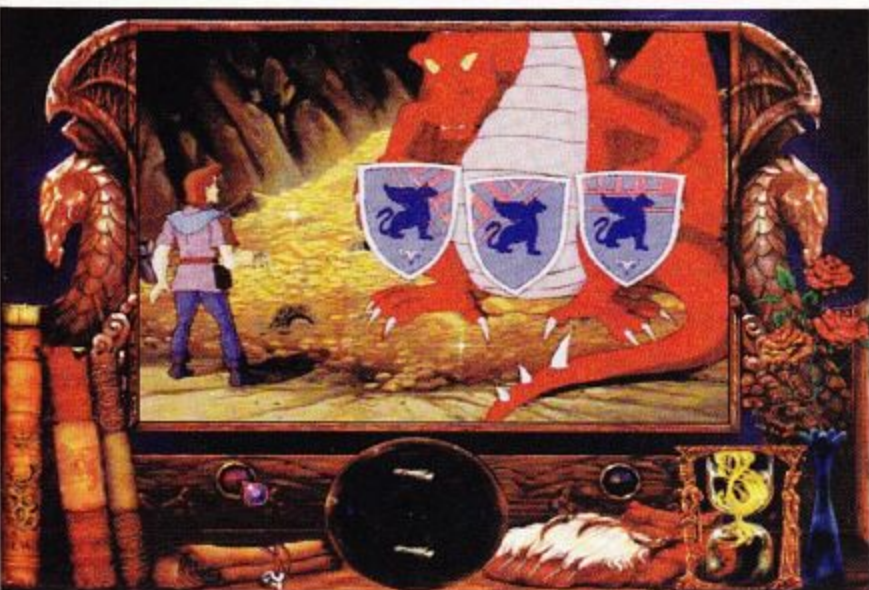
ovšem pozná, jen když se necháte jednou dvakrát zabít, a mě se tohle řešení prostě nezdálo.

Takový přístup dělá hru dynamickou a dodává jí filmový charakter, a to při zachování dobrého pocitu, že do děje můžete zasahovat. Pokud si vzpomínáte na poslední den ve Phantasmagorii, pak víte, o čem mluvím. Na druhou stranu je pak hra krátká, celou ji bez návodu dohrajete za víkend, pokud se jí budete plně věnovat.

Kromě pěkné grafiky je Shadoan obdařen výbornou hudbou a zvuky. Zvláště titulní skladba „Where Do We Go From Here“ je povedená, ale více než cokoliv jiného připomíná melodie z kreslených filmů typu Pocahontas. A konečně: ke všem namluveným dialogům si můžete pustit titulky, což je pro našince docela příjemné.

V každém případě se jedná o dobrý a zajímavý projekt, který ovšem má svoje drobné chyby. Dodnes například nevím, komu je hra vlastně určena.

Jindřich Rohlík

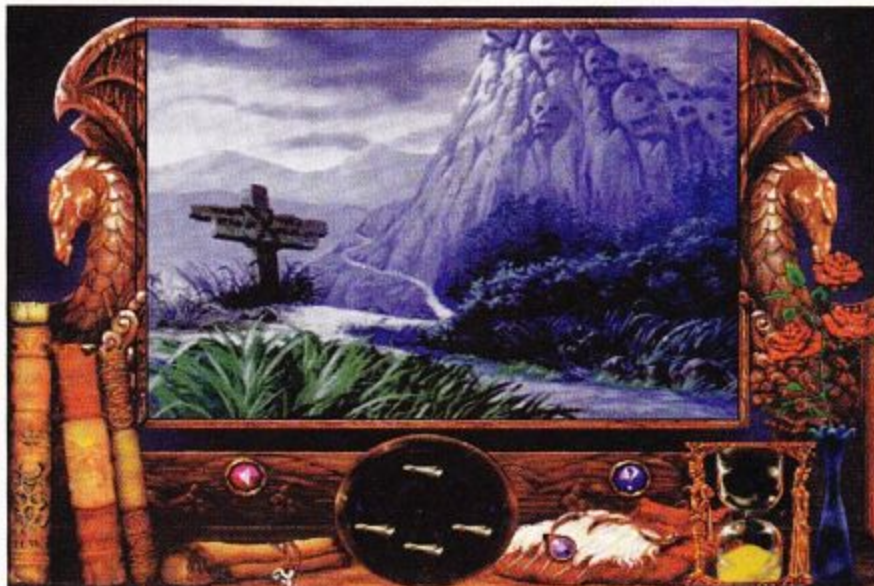


◀ V lese se nese, pomoz mu Maruško, ať nepředře se.

▼ A když už zbyl jen poslední obr, vzal lebky svých přátel a vsadil je do skály.

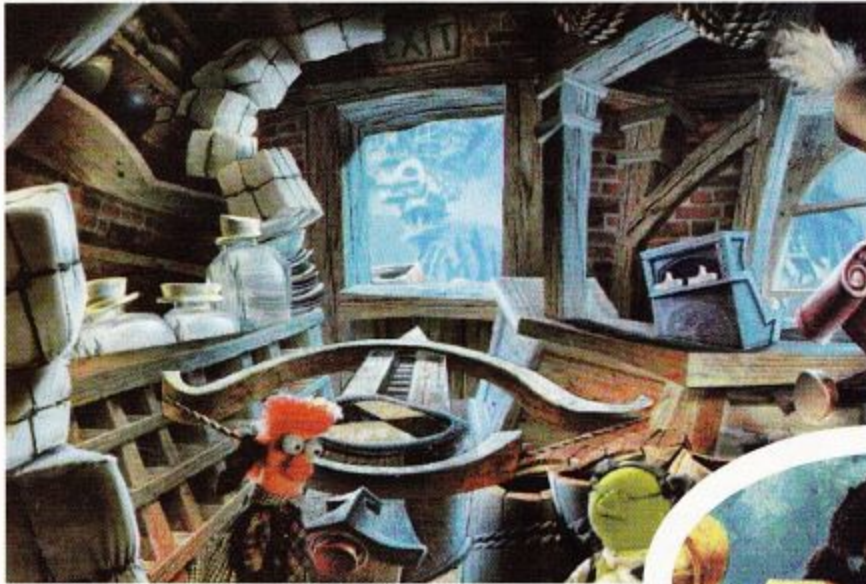
▲ Slyšel jsem o světě, kde je prý člověk na vrcholu potravinového řetězce. No jo, ale co tam potom žerou draci?

► Propast času



Muppet Treasure Island

Nová adventura s veleslavnými hrdiny je tady. Bohužel, jste na ni příliš dospělí.



MUPPET TREASURE ISLAND	
Výrobce:	Activision
Distributor:	Activision
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486DX2/66MHz
PAMĚT:	8 MB
HARD DISK:	35 MB
VERDIKT: Ucházející adventura pro ty, kteří zbožňují Muppets, umí perfektně anglicky, mají hodně peněz a není jim víc než 10 let. Vy to asi nejste, co?	
score	4/10

Hmm, „Ostrov pokladů“, řeknete si pravděpodobně, máje na paměti jiný slavný ostrov, konkrétně Opičí. „To by mohla být dobrá adventura“. Mohla. Ale pravděpodobně ne pro vás, kteří čtete tyto řádky. A to z několika důvodů.

Zprvč byste museli zbožňovat Muppets, což není snadné, protože většina Čechů neví, co to Muppets jsou, natož aby k nim zaujala nějaký vztah. Jasně si vzpomínám, že pro mě nebylo snadné v redakci vysvětlovat, že by hra, ve které vystupuje v roli kapitána plyšový žabák a v roli jeho vyvolené plyšová prasnice, mohla být celkem zábavná. Všichni se na mě nějak divně dívali.

Za druhé musíte mít takovou konfiguraci, na které hra náhodou funguje. Na krabici je velmi mazaně napsáno, že hra vyžaduje „počítač 486DX2/66, 100% kompatibilní s IBM-PC, myš 100% kompatibilní se standardem Microsoft a zvukovou kartu 100% kompatibilní se SoundBlasterem.“ Každý, kdo se trochu vyzná, vám řekne, že takový počítač prostě neexistuje. Ani PC od IBM pravděpodobně nejsou 100% kompatibilní s IBM-PC. Jako poslední pojistka proti případným reklamám slouží téměř geniální věta v manuálu: „Pokud se při hře projeví problémy, je to tím, že nemáte správné verze multimediálních driverů. Sežeňte si je.“ Schválně jsem hru drze spustil na svém PC, které není od IBM, nemá myš od Microsoftu a je v něm Gravis Ultrasound. A výsledek se brzy dostavil - zvuk střídavě mizel a zasekával se, ve filmech nebyl synchronizovaný zvuk s obrazem a myšový kurzor občas bez varování mizel. Nemohu nevzpomenout hru MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL (viz. Score 34), která byla technicky naprosto stejně náročná jako MUPPET TREASURE ISLAND (statické obrazovky, na kterých se občas něco animovalo), ale fungovala naprosto bez problémů a asi desetkrát svižněji. Čím to asi bude?

Za třetí vám nesmí být víc než deset let, protože MUPPET TREASURE ISLAND je hra pouze pro nejmenší. To je vcelku pochopitelné, protože Muppets jsou především oblíbenci předškolních dětí. Problém je v tom, že americké předškolní děti většinou umí anglicky. Na rozdíl od českých.

Hra samozřejmě neobsahuje titulky a její hrdinové různě mumlají, koktají a ši-



lají, přičemž zvuk není nasamplován dvakrát dobře.

Zdáleka největší problém ovšem tkví v tom, že hra je neuvěřitelně jednoduchá a dohrajete ji během hodiny i kdybyste nechtěli. V celé hře můžete sebrat necelých 10 předmětů, z nichž asi 5 potřebujete k dohrání. Smrt nehrozí a všechny objekty, na které se dá klikat, jasně zablikají, kdykoliv se jich dotknete kurzorem. Přitom je většina z nich z herního hlediska zcela k ničemu. Když kliknete na mrak, udeří z něj blesk, když kliknete na sochu, zastříhá ušima atd. Většina těchto „zábavných akcí“ je nudná a pouze šilence by se na ně díval více než jednou. Opět se nabízí srovnání se „Svatým Grálem“ a opět z tohoto srovnání vychází „Grál“ mnohem lépe. A když už jsme u Monty Python, humor v MUPPETS TREA-

▲ „Lunch launcher“ na zneškodňování pirátů dobře mířeným dortem.

▲ V hospodě si můžete zahrát na piáno.

● Tim Curry se loučí.

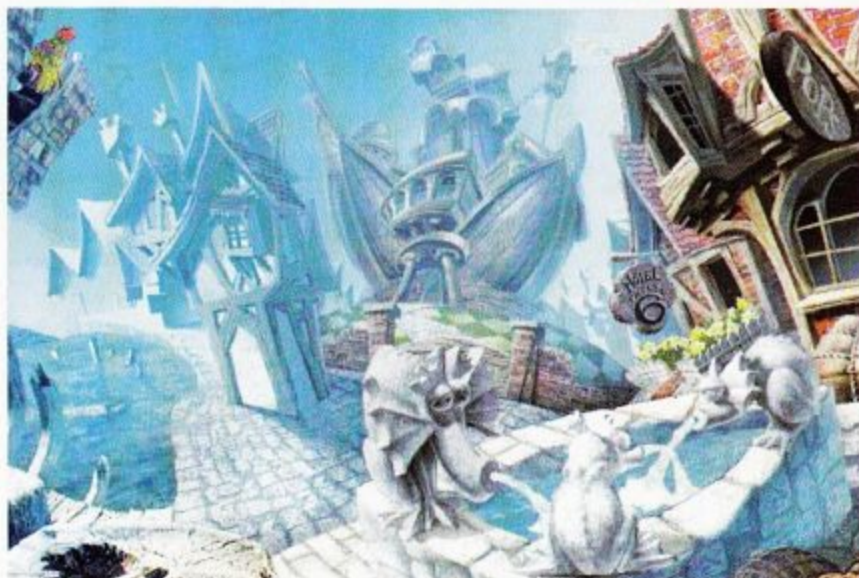
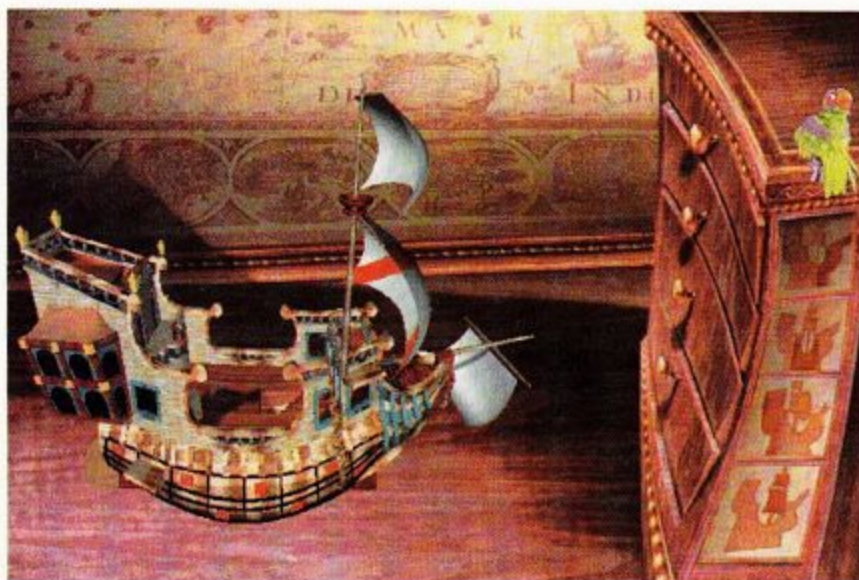
SURE ISLAND také není nic moc. Při filmech Muppets se často zasměje i dospělý divák, ale při hraní téhle hry jsem se nezasmál snad ani jednou a ze všeho nejvíc mi to všechno připomínalo Dádu Patrasovou a její tasemnici Julii.

„Hra“ jako taková je v MUPPETS TREASURE ISLAND opravdu nedůležitá. I když se totiž vykašlete na hledání důležitých kamenů, které vám otevřou závěrečnou jeskyni, můžete všechny čtyři kameny bez problémů najít až na ostrově, pouze tím, že budete dostatečně vytrvalé klikat na stromy!!! Musíte zvádnout také dvě nebo tři akční mezihry, které jsou svou jednoduchostí směšné kaž-



► Můžete si taky zahrát SHANGHAI (jednoduché) nebo sestavit model loď (ještě jednodušší)

▼ Vzhůru na širé moře!



dému capartovi, který někdy držel v ruce Gameboye. Zábava má tedy evidentně spočívat v tom, že se malý hráč jenom tak prochází hrou, baví se a sleduje ukázky z filmu. Kupodivu, grafika v MUPPETS TREASURE ISLAND nepochází ze stejnojmenného filmu. Místo realistických kulís a exotických krajín vidíte digitalizované obrázky. Sice hezké obrázky, ale znáte to - výsledný dojem je jako v těch typických televizních pohádkách, kdy odvážný herec v roli odvážného Honzy bloudí lesem, pozůstávajícím ze tří lepenkových stromů. Kromě loutek uvidíte ve hře i pár živých herců (především Tima Curryho, který si zopakoval svou filmovou roli Long Johna Silvera), ale výsledný dojem je ještě méně přesvědčivý. I když se na krabici tvrdí, že „hra obsahuje skutečné scény z filmu“, jde pouze o devět krátkých ukázek, které si můžete prohlédnout až tehdy, když

vyhrájete. Pokud se vám vyhrávat nechce, najdete ukázky ve formátu AVI na třetím CDčku. Tím se nenásilně dostáváme k otázce CDček. Jsou tři a jsou plná, což na hře opravdu není vůbec vidět. Ale proč vlastně pořád říkám „hra“? MUPPET TREASURE ISLAND je spíš „multimediální zábava pro nejmenší“, čemuž by odpovídala i spousta přídatných blbůstek jako hrací skříňka s deseti skladbami, možnost vytisknout si některé obrázky na tiskárně a několik „her ve hře“ (m.j. hodně zjednodušený SHANGHAI), které si můžete zahrát, ale na dokončení adventury nemají žádný vliv. Jednoznačným kladem je skutečně výborná

hudba, která je ovšem brutálně „useknuta“ kdykoliv někam kliknete.

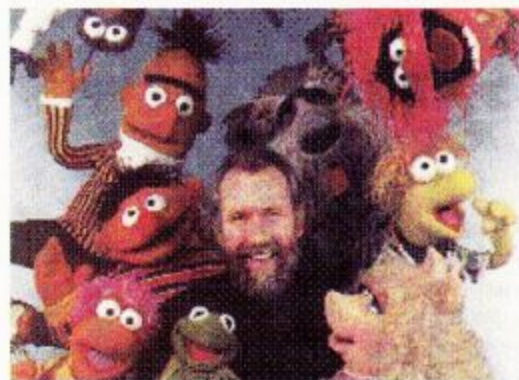
Také není pravdivé tvrzení na krabici, že „se můžete volně rozhlížet kolem sebe“. Člověk by očekával něco ve stylu ZORK NEMESIS, ale realita je taková, že obrazovka je statická a pokud kliknete na její okraj, tak se NĚKDY objeví další obrazovka, která na ni navazuje. Dokonce neuvidíte ani scrolling - obraz prostě zmizí, CD mechanika zachroustá a naskočí další obrázek.

Pokud se podíváte na konec stránky, uvidíte tam hodnocení „4/10“, což zase není tak málo. To proto, že někteří caparti téhle hře snad mohou přijít na chuť, což je koneckonců její účel. Já to těžko posoudím. Nedávno jsem totiž dospěl v muže.

František Fuka

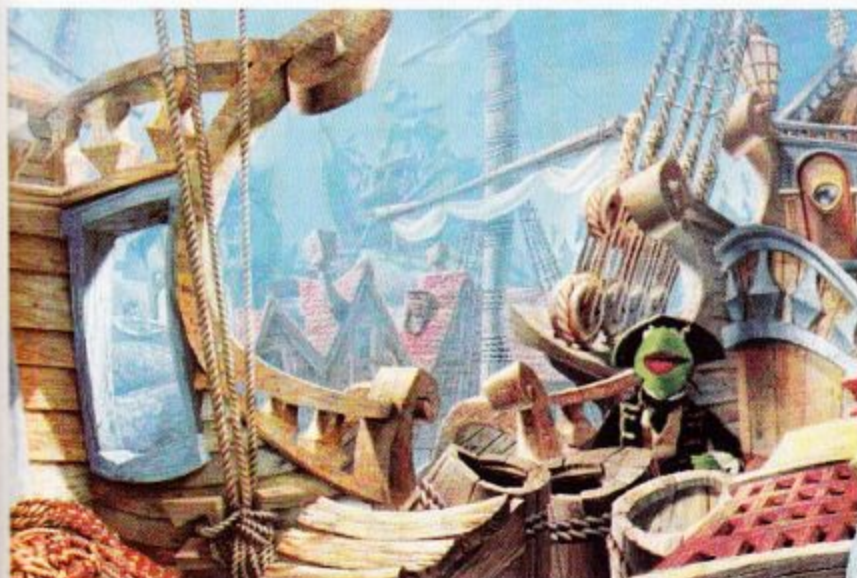
► Jim Henson

▼ „Jsem kapitán a vítám vás na palubě. Kvák.“



INFO RÁMEČEK

Muppets jsou americkým fenoménem (vlastně nejen americkým, znají je ve 120 zemích), který si můžeme u nás zatím vychutnat jen ve velmi omezené podobě - v dopoledním víkendovém televizním seriálu „Sezame, otevři se“ a ve filmu „Muppets dobývají Manhattan“, který před pár lety nějakou shodou okolností vyšel u nás na video. Přitom žabáka Kermita představil jeho tvůrce Jim Henson v televizi už v roce 1959 a od roku 1969 se Kermit, slečna Piggy, medvěd Fozzie, doktor Zubák, krysa Rizzo, nosatec Gonzo a spousta dalších objevovali na obrazovkách pravidelně a natočili zatím pět celovečerních filmů - poslední z nich je právě „Muppet Treasure Island“. Jejich sláva vzrostla natolik, že jsou dnes považováni nikoliv za loutky, ale za slavné herce (t.j. ztělesňují ve filmech někoho jiného), jsou zvaní do diskusních pořadů, pořádají přednášky a na vlastní oči jsem viděl, jak Kermit uváděl diskusní pořad místo Larryho Kinga (samozřejmě nezapomněl na kšandy). I na počítačích se objevili nesčetněkrát (naposledy na CD „Muppets Inside“). Muppets jsou zkrátka nesmrtelní, i když jejich tvůrce opustil tento svět už v roce 1990. V poslední vůli Jima Hensona, který celý život rozdával radost a legraci, stálo, že na jeho pohřeb nesmí nikdo přijít v černém. Většina hostů přišla v zeleném...



Shattered Steel



▲ Přestupní stanice

▲▶ Špaček dostává nakládačku

▶ Moc hezká „brána“



Na přelomu tisíciletí se Pákistán odhodlaně dral do nitra atomového věku. Jeho spěch však byl přílišný a vedl hned k několika jaderným haváriím, jež byly příčinou silného zamoření přilehlého čínského území. Čína požadovala masivní reparace, avšak Pákistán na tyto oprávněné požadavky neodpovídal, a tak starobylá země Mandarínů reagovala zatím jen konvenční válkou. Vykonavatelem Armagedonu se stal Pákistán - celé divize čínské armády byly naráz odpařeny z povrchu zemského.

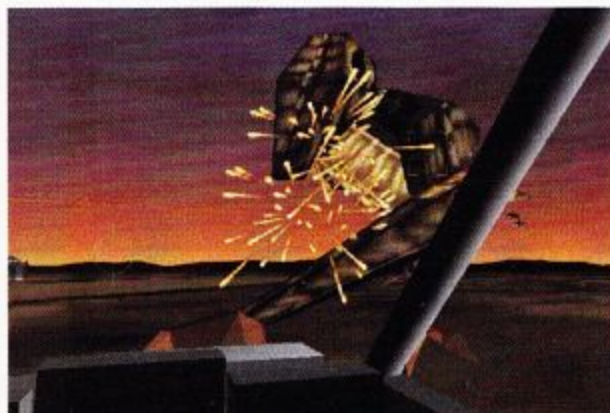
Všichni čekali na to, jak Čína zareaguje, a rovněž všichni hledali a nabízeli smírná řešení. Pozdě. Den po útoku Pákistánců provedl rudý kolos plný jaderný útok - padesát miliónů muslimů zemřelo v jednom okamžiku - kruh se roztáčí. Zamořená Indie ve spojení s ostat-

ními mohamedánskými zeměmi okamžitě vyhláší Číně válku. Spojené Státy a OSN ještě usilují o nalezení východiska, ale obr je hluchý. Devatenáct dní čekal svět na rozuzlení napjatého klidu, když uprostřed jedné zářijové noci zmizel Peking z mapy světa - Amerika se rozhodla podepřít ropou bohaté prorokovy zahrady. Číňané se ale nevzdávají a oplácejí mírou vrchovatou. Celý islámský okřesek světa dostupný čínským raketám se mění v radioaktivní kotol, čímž začíná nejenom děsivá jaderná zima, ale i monstrózní hospodářská krize doprovázená nenahraditelnou ztrátou většiny světových zásob ropy, pitné vody a mnohého dalšího.

Záchrany a obnovy naší neblahé civilizace se neujaly tradiční národní státy, které konec konců celou tragédií svou neschopností zapříčinily. Léčitelé z krize se staly obrovské megakorporace vzniklé v prvních chvílích za účelem rychlé obnovy základních zdrojů. A stejně tak tyto superorganizace posunuly kupředu i všechny ony projekty, které tak dlouho tiše skomíraly na nedostatek investic - hlubinná podmořská těžba, termojaderná fúze a hlavně: kosmický výzkum, jehož privatizace plně propukla okolo roku 2020.

Uvnitř Sluneční soustavy však nebylo dostatek těch nejpotřebnějších zdrojů, například vody,

Jednoho jasného srpnového rána roku 2015 opustili čínští zástupci v OSN demonstrativně jednání a ještě téhož dne vyhlásila Čínská Lidová Republika válku Pákistánu.



red Steel", se stane jejich pánem a bude (spolu s nimi) vržen do války světů.

Právě v oblasti Systémů Jádra se lidstvo srazilo s podivnou kulturou svým ustrojením kořenící v metabolické výměně na bázi křemíku - z hlediska člověka: ani ryba, ani rak, ani stroj, ani živočich. Důležité je ovšem to, že tento člověku cizí a těžko pochopitelný pseudoživot projevuje příznaky neodbytné agresivity. Jsme vysláni na první ohroženou planetu, abychom uzavření uvnitř mrštné, dvounohé artilerie vzdorovali osudu.

Uff! Už dlouho se mi nestalo, že bych u nějaké hry pocítil ono zvláštní sevření v krajině břišní, které známe z různých obzvláště napjatých okamžiků našich životů. Tolik příjemně vyplaveného adrenalinu už nějaký ten čas nepamatuji. Shattered Steel precizně zpracovaný, akčně laděný simulátor titanem opláštěných, zpravidla přísně ornitoidních mechů opředený svižnou hratelností, která nenechá bojovné drtiče myši a joysticků vydechnout. Již cinematické demo vás spolu s kvalitním, rovněž filmově laděným, zvukem, uvede náležitě do obrazu, a pak si již můžete začít připravovat nervy. Schéma hry je obvyklé a rychlé: přestupní stanice se základními volbami (single a multiplayer, options, realism and graphic detail, instructions) a bojová fregata - cryo chamber (load, save, new game), holoprojector (briefing, info, mapa-globus bojiště) a konečně arming bay (výzbroj a vybavení vašich ctěných runnerů). Nic nového pod sluncem, ale kdo by chtěl pořád něco nového - vždyť je to nuda. Doporučuji

a proto se korporace rozhodly pro zahájení cest interstelárních. První systém, Proxima Centauri, byl kolonizován ještě konvenčním způsobem, to jest prostřednictvím tradičního reaktivního pohonu. Nic ideálního: obrovské náklady a nízká efektivita. Až konečně v roce 2103 korporace Mach-Shearing objevila a aplikovala princip přepravy pevných materiálů nadsvětelnou rychlostí, což vyústilo v to, že v polovině 22. století bylo dvanáct blízkých systémů zvaných „Core Worlds“ kolonizováno a terramorfováno. Nešťastná válka mezi Čínou a Pákistánem se tak stala nepřímou příčinou nebývalé expanze lidského rodu.

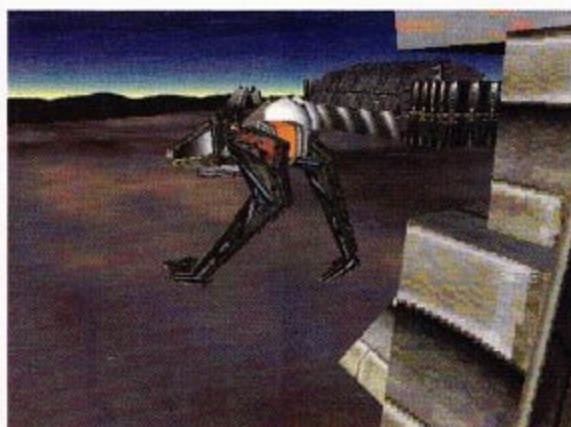
První konflikty mezi hvězdami nezačaly korporace samotné, nýbrž pirátsko-obchodní firmy, které svým loupežením snižovaly zisky korporací takovým způsobem, že ty, chtě nechtě, musely reagovat zbrojením. Existence válečné mašinérie však sama o sobě nutně vedla ke střetům mezi korporacemi, a proto dvě hlavní z nich uzavřely zvláštní smlouvu o omezení branných sil: pouze jedno procento z celkového počtu zaměstnanců korporace mohlo pracovat v bezpečnostních složkách. A právě zde je počátek nové válečné strategie, nové válečné techniky a nové válečné profese - to vše založeno na novém typu bojového stroje, jenž dostal jméno: „RUNNER“.

Runner je pružný, rychlý, masivně ničivý, kráče-jící stroj pilotovaný jedním mužem, který tak hravě nahrazuje celý pluk těžké pěchoty. Rozhodně neběží o antropomorfního veličána (i když i zde se najdou cvalíci) tak, jak jej známe ze třeba světa série „Mechwarrior“. Jsou to spíše ptáku či prehistorickému ještěru podobní dravci, vyšlechtění k prudkému manévru uvnitř souboje na vzdálenost jednoho kroku, a nikoli pro taktický valčík gigantů na parketu o několika desítkách kilometrů čtverečních. Jsou to divoké šelmy a ten, kdo vztáhne ruku po krabici hry „Shatte-

▼ Jeden špaček došpačkoval

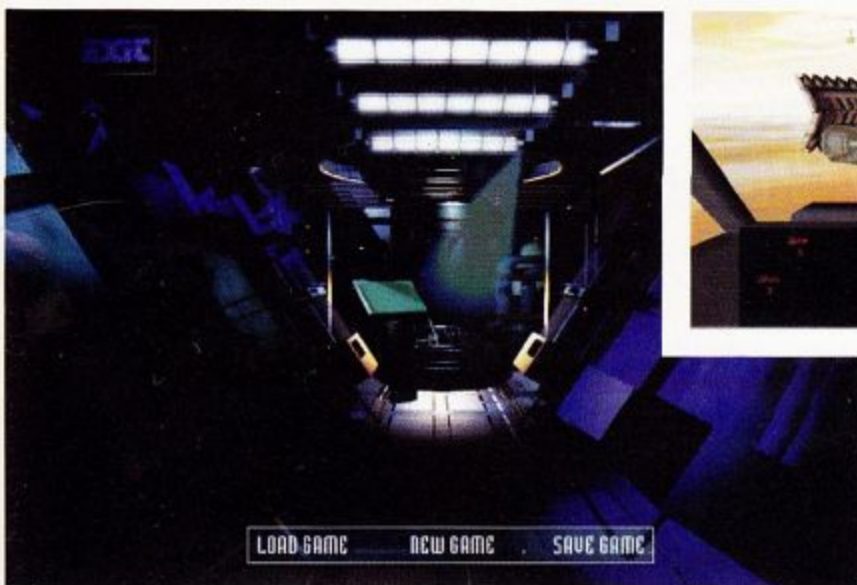


▼ Já a můj runner na číhané



▼ Neuhlídal jsem jeden truck





▲ Traktor - jen tak si jezdí
◀ Sejvovací ledničky



Nepřítel napadl naši krásnou zem, všichni dobří bojovníci rychle pojdte sem. Zahodte zbraně, přineste kamení, nabijte katapult, až vám dám znamení.

V době, kdy nebylo těžké státi se hrdinou můžete být i Vy, pokud se rozhodnete být velitelem středověkého bojového stroje.

Sedněte k počítači a hrajte

KATAPULT

<http://www.SpaceInteractive.com/Katapult>



Zapomeňte na roboty na moderní stroje, vyzkoušejte taktiku středověkého boje. Katapult vezměte, staňte se jeho velitelem vytáhněte do boje za svým nepřítelem.



490 Kč

Grafika 800 x 600, 256 barev
Až 4 hráči najednou
Možnost hry po síti (IPX)
Přes 50 lokalit
Editor pro vlastní lokality
Klasické i atypické zbraně



Space Interactive, s. r. o.
Vodičkova 41
112 09, Praha 1
Tel. 0603 411 952
Fax 0603 411 954

Email: sales@SpaceInteractive.com
<http://www.SpaceInteractive.com>



zcela jistě sem tam vyleká výbuchem či zaskřípěním narazivějšího útočníka a dodá info v radiorelaci, zatímco heroická hudba vás určitě povzbudí.

Nároky jsou na naši dobu průměrné. Pentium/100 vás obslouží na snesitelné úrovni. Tento poznatek mám podložen bohužel jen zkušeností z provozu pod Win95, protože k recenzí užitý exemplář hry se DOSu jaksi vzpouzel (nejen na mém domácím počítači), i když autoři v manuálu zvlášť důrazně zmiňují to, že nejde o nativní Win95 aplikaci - avšak to o jeho poměrně dobrém běhu jenom svědčí. Samozřejmě, že se to týká SVGA s 16bit zvukem (nutno 16MB RAM a VESA on board video bios) - jinak to snad ani nemá cenu, protože milá Steel ve VGA naprosto ztrácí glanc.

Závěr je jednoznačný: kvalitní hra, kvalitní zábava. Jestliže je pravdivý můj více než dojem, že tento výtvar tandem Interplay-Bioware je jen první vlaštkou nové série, pak se mám na co těšit, a věřím, že vy také. Vzhledem k tomu, že je tato recenze psána na poslední chvíli, není možné k připojit druhou stranu mince, což bych uvalil, protože by možná uvedla na pravou míru mou hodnotitelskou nezávanost, ale co naplat - dole v rámečku vidíte výsledek.

A nakonec poslední alibi: jestli se vám to zdá moc, odečtěte si jedničku. Spalnice z toho nedostanu - jde přece nakonec jenom o hru!

Jirka Novotný

SHATTERED STEEL	
Výrobce:	Bioware
Distributor:	Interplay
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486/66
Paměť:	8MB
Disk:	25MB
VERDIKT: Netřpíte-li předsudky vůči nepřiliš komplikovaným akcím, pak se určitě pobavíte.	
score	8/10

náležitě číst a poslouchat briefingy, protože i když běží o akční hru, tak není zcela zanedbatelné vědět, o co jde. Rovněž by bylo docela fajn, kdybyste sledovali inteligence info, kde se doberete podstatných informací o nepříteli i o vlastní technice. A konečně posledním doporučením před tím, než se do toho vrhnete, je, abyste dbali o kontrolu a výběr své výbavy a využití všech dostupných runnerů, protože vše přibývá s postupem boje, pokud si ovšem nějakou tu maličkost nepřinesete při návratu z bitky, protože na povrchu „zemském“ lze ledaco nalézt.

Čekají na vás celkem tři planety, po kterých se budete v jednotlivých akcích („Ochraň kolonu!“, „Všechny pobij!“ ...) zřetěžených do kratších misí-taženíček v potu tváře probíjet. Každý váš úspěch bude zobrazen na hologlóbu aktuální planety čtverečkem a propojen linkou s ostatními, přičemž mezi linkami občas vypukne vidlička a vy budete postaveni před volbu, ke které vám dodá dostatek informací planetární obranný počítač (během hry se dožijete i výměny typu). Můžete tudíž spolupracovat tok hry podle svého vkusu v mezích, které vám hra nabídne. Misí je celkem padesát (a patnáct multiplayer). Některé jsou těžší, některé lehčí - jak jde boj a život - a na konci každé planety jedna špičková s nějakým obzvlášť vypaseným mon-

strem na svém vrchu (jak už to příjemně domácky bývá).

Uvnitř runnera se na vás vyvalí zjev cizích planet vyvedený v systému podobném comančovskému Voxel Spacu. Ne, ne - žádný strach - vypadá to, až na občasně zoubky na hranách kopců, výborně. Krajina je plastická a leze se po ní přímo „realisticky“. Tím, co se povedlo jsou budovy, jež jsou vektorové a krásně texturované stejně, jako všechna „v reálném čase“ animovaná monstra. Podstatnou je však dynamika světla, která celé hře dává takovou dojemnost, že bych jí snad i věřil. SSteel nabízí dvojí způsob výhledu: bitmapový kokpit, který je sice hezčí, ale toho, co vám předvede kokpit virtuální, se od něj nedočkáte. Tohleto udělátko zvedá hru o celý řád výše. Jeho vtip tkví, kromě toho, že je umožněno zcela volné rozhlížení, v tom, že se váš pohled neustále stáčí za zaměřeným cílem, a to zcela nezávisle na poloze těla runnera a jeho hlavy. Je to naprosto přirozené a asi takto byste se při pilotáži podobného stroje chovali, ale v případě hry si budete muset zvyknout, protože ovládáte vlastně tři úrovně rotace výhledu: celý trup stroje, hlavu runnera a vlastní pohled, přičemž poslední zmíněné je primární, zatímco ostatní se musí přizpůsobit. Trocha cviku zato rozhodně stojí. Situace, které zažijete v této virtuální vaničce, jsou vsuktuku přinejmenším pozoruhodné.

Váš běžec je lehký ovladatelný. Nejlépe: jedna ruka myš ovládající hlavu a zbraně a druhá ruka klávesy a v moci veškerý pohyb těla (či naopak). Rychlost, síla štítů a výkon zbraní (těch energetických) jsou určovány rozdělováním fixní sumy energie produkované palubním reaktorem, který se sice nevzpouzí přebuzení, ale velmi dlouho to nevydrží. Brzy přijdete na to, že upgrade reaktoru je za všechny děla světa. Když jsme u toho: zbraní je požehnaně - od fádnic laserů, až po bezva miny, které jsou výbornou defenzivní zbraní - a jejich projevy jsou více než barvitě, a to jak po stránce vizuální, tak po stránce zvukové. Zvuk a CD hudba jsou vůbec malé plus, které si můžete k této hře namalovat do zápisníčku. Čitelný stereofonní obraz vás

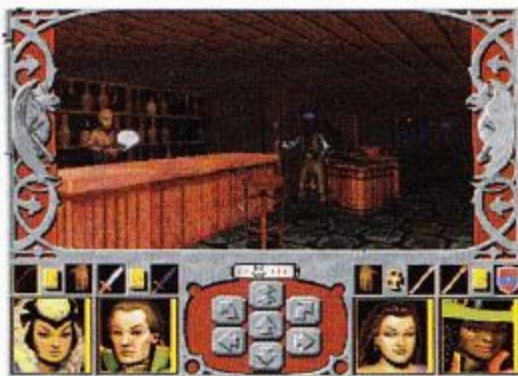


TSR: Masterpiece Collection

Tato recenze přichází trochu opožděně. Nevadí. Tenhle megapak za to stojí!

► ... Ravenloft: Strahd's Possession: Hospoda v Barovii. Alkohol nečepují, to by hra musela být od osmnácti.

►► ... Menzoberranzan: Zátíši s hořícím skladem a otravnými dark elfy.



◀ Al-Quadim: Milióny obdivovateľek!

TSR: MASTERPIECE COLLECTION

Výrobce: SSI
 Distributor: Mindscape
 SYSTÉM: PC CD-ROM DOS
 CPU: 486
 PAMĚT: 8 MB
 HARD DISK: (podle hry)

VERDIKT: Masterpiece Collection = Sbirka Mistrovských Děl. Nelze už nic dalšího dodat, howgh!

score 9/10

Jak si přečtete v jiné recenzi, získání rohořící scény s ukrýváním objemného balíku pod pultem. Proč? Co přiměje občana škudlícího každou storkorunou k chvatnému běhu na poštu? K mrhání penězi za jakýsi software?

Tedy: vzpomínejte, jestli vám neřikají něco tato jména: Ravenloft, Stone Prophet, Menzoberranzan, Al-Quadim, Dark Sun: Shattered Lands, Dark Sun: Wake of the Ravager. Někde jste je už slyšeli, že? Ve SCORE, že? Nejde náhodou o hry z řady Advanced Dungeons and Dragons..?

Ano! Správně! A nejde o hry ledajaké - podívejte se na jejich hodnocení. A taky nejde o hry nijak zvlášť staré - ještě dnes máte možnost pořídit si Stone Prophet za plnou cenu - tedy, pokud chcete. A nebo ho za o něco nižší cenu můžete koupit v recenzovaném megapaku! A nechybí mu nic, vůbec nic: jen je třeba nainstalovat Acrobat Reader pro DOS nebo Windows a můžete si přečíst nebo vytisknout manuál. Ano, megapak

má dvě nevýhody: za prvé, nemá tištěné manuály. Za druhé jsou cedéčka volně zastrkána do vnitřní papírové výplně, a je tedy vhodné je před prvním použitím očistit a pořádně jim raději vkusné plastické obaly po 15 korunách.

Ovšem na druhou stranu: já ho koupil za 1300 Kč a to - spolu s obaly - znamená cenu 230 Kč za jednu hru. Jinými slovy: SSI v megapaku stlačila cenu pod cenu shareware - viz ceny JIMAZ a podobných. A co vy, páni piráti, pokradmu xeroxující manuály na firemních xerozech? To je cena, že? Tohle může nekoupit pouze šílenec nebo zarytý principalista, který se zařekl temnou přísahou, že nikdy žádný legální software nekoupí. Kopie totiž vychází draž než originál...

Fantastická koupě pro všechny, kteří mají rádi skřety, mumie, vlkodlaky, bludiště, poklady a lektvary. Bez diskuse desítky a stovky hodin perfektní zábavy v 3-D bludištích, při bojích se Strahdem, během bloudění pohřebními katakom-

bami země Har'akir, v temných tunelech a jeskyních Menzoberranzanu; na planetě zničené mocnými kouzelníky... S tímhle megapakem mohou vypuknout opravdové herní orgie. Navíc: jmenované hry patří převážně mezi hry podporované SCORE, tj. vyšel na ně kompletní návod. V případě zájmu lze prostě nalistovat příslušné číslo a... raději ne - nejlepší je přece přijít na řešení sám!

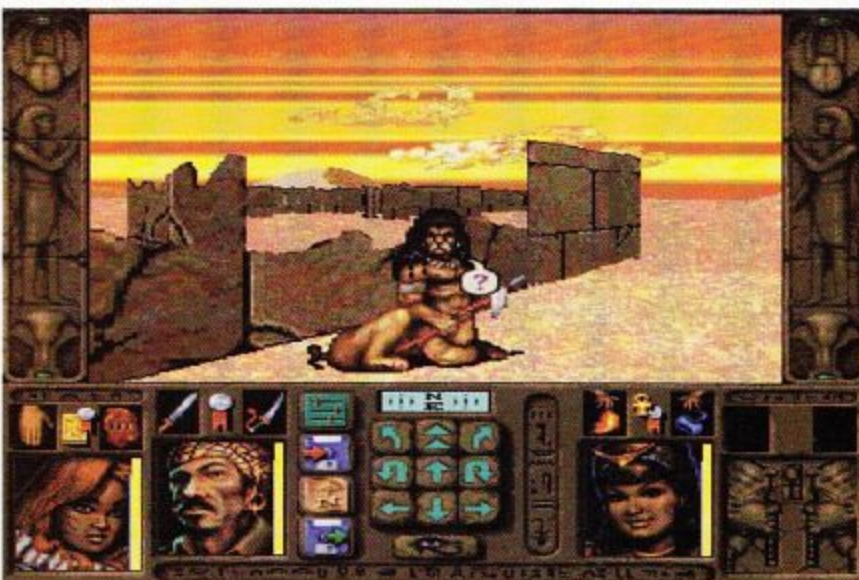
Co dodat k už recenzovaným trháčkům? Tak se podívejte na naše obrázky... nebo si to raději utíkejte koupit, dokud je TSR:MC ještě vůbec k sehnání!

Michal Rybka



◀ Dark Sun: Shattered Lands: Navštivte naše masážní a relaxační středisko „U zlámané hnáty“!

▼ Stone Prophet: Obyčejná chodba v podzemí, ve zdi teleport. Zdáli slyším chrastit manscorpióny.



**POKUD CHCETE
KOUPIŤ
POČÍTAČOVOU
HRU, MUSÍTE SI
ZAPAMATO VAT
JEN JEDNO...**

Absolute Pinball

„Jářku, už dlouho jsem neviděl nějaké pořádné Pinball!“ zvedne Honza hlavu od počítače a po obrazovce se mu vesele prohání několik vojenských jednotek a bojují mezi sebou, což je doprovázeno nervy drásajícím křikem. „Ty realtajmový strategie mi začínaj pomalu lizt na mozek!“



▲ Tankuj, tankuj, vykrúcaj...

▲ Ty herci vypadají divně!

ABSOLUTE PINBALL	
Výrobce:	21st Century Enter.
Distributor:	21st Century Enter.
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486/66
Paměť:	4 MB (560 kB main)
Harddisk:	8MB
VERDIKT: Zase jeden z Pinballů. Ale tento je na velice slušné úrovni.	
SCORE	7/10

N o to sis vybral tu správnou chvíli," suše odvětlí jeho přítel Mirek, také ohromný počítačový fanda. Jeho specialitou je koupit si Score den před jeho vydáním od překupníků, a potom se na dva dny naprosto vytratit z veřejného života (pozn. autora). „Vzpomínáš si ještě na tu firmu, 21-st Century Entertainment, která s Pinbally začla? Ten první se stal legendou. No, tak přesně takhle firma vydává zrovna v současné době svůj další produkt, kterým nás chce oblažít. Jmenuje se to, tuším, Absolute Pinball.“

„Ukaž, ukaž!!!“ Figurky vojáků okamžitě mizí z obrazovky, nahrazeny kuličkou z lesklého kovu, poletující mezi různými pákami, rozsvěčující a zhasínající přitom různá světélka. „Hmm, tendle stůl vypadá dost dobře, zkusíme ten další... Hele Greta Garbo... Aha, to je Holywúd.“ Následuje chvíle ticha přerušovaného pouze bušením kláves. „Sakra, ten je docela těžkej, nemůžu se nikam trefit. Zkusím ten další. Eště, že jich je tolik...“

A tak dále. To byly vybrané názory jednoho z hráčů. Co si z toho však máme vybrat? Některé důležité věci již byly řečeny. Dodejme tedy, že Absolute Pinball (AP) přináší čtyři zbrusu nové stoly plné nových nápadů, ale i starých osvědčených prvků. Přibližme si tedy postupně tyto čtyři stoly:

Stůl číslo 1 - Desert Run.

Zde se stanete jedním z účastníků Rallye Paříž-Dakar. Vaším cílem je pochopitelně dojet se svým vozem až do Dakaru a získat tak titul Desert Runner! Cestou vás mohou potkat různé příhody - například se ztratíte v poušti a rychle musíte hledat správnou cestu. Po každé etapě musíte tankovat palivo za peníze, které jste předtím získali, abyste mohli pokračovat v závodě. Cestou vám určitě pomůže pojištění. Nechybí samozřejmě klasické pinballové prvky jako skill-shot, násobený bonus, multi ball a kickback (což ostatně platí i pro ostatní tři stoly). Jackpot je také k máni, ale získat ho si vyžaduje opravdu spoustu obratnosti a pevné nervy. Obtížnost tohoto stolu je podle mého názoru průměrná.

Stůl číslo 2 - The Dream Factory.

Ano jedná se opravdu o Hollywood. Stal jste se ředitelem a vaším úkolem je řídit natáčení filmů. Snažíte se například získat pro své filmy známé herecké hvězdy, a to tak, že získáváte slávu návštěvami snobáckých party. Uvedení na plátnech kin čeká celkem šest filmů, jmenujme třeba

sci-fi Star Freak, western Šerif atd. Tento stůl je očividně obtížnější.

Co nám přináší třetí stůl?

Jeho jméno je **Aquatic Adventure** (vodní dobrodružství). Na dně oceánu leží obrovský poklad a čeká jen na to, až ho najdete a odnesete. Je zde také kanón (zřejmě z nějaké potopené lodi). Podaří-li se vám z něho vystřelit a zasáhnout okolo nevině plující ponorku, budete štědrě odměněni (body). Možná si i zarybaříte! Ale pozor na žraloky! Mají velice ostré zuby. Raději použijte harpunu.

A konečně se dostáváme k poslednímu, čtvrtému stolu. Jeho jméno je **"Balls and Bats"**. Zde vás autoři staví před úkol vpravdě obtížný - zvítězit ve světové sérii v baseballu. Chce to jen několik homerunů a máte to v kapse. Ale nepředbíhejme, nejprve se musíte proboujet se svými svěřenci z juniorské ligy přes Americkou ligu do světové série. Jak? Nechte se překvapit! Jistě to nebude žádný bonbónek.

Co se grafiky týče, máte možnost přepínat mezi VGA a SVGA rozlišením, a to dokonce i v průběhu hry! Jinak je docela příjemná a rychlá. Co ještě dodat? Nic.

AP se od mnoha Pinballů, které v poslední době přišly na herní trh trochu liší. Řekl bych, že je to především v nepopíratelném obsahu myšlenek a nápadů, které jinde mnohdy chybí. Pochopit,



co se od vás u každého stolu čeká, není těžké a stačí vám k tomu několik rozvíčovacích her. Máte-li rádi Pinbally, nemohu, než vám AP vřele doporučit. Jistě si s ním užijete mnoho zábavy. Na druhou stranu má také své stinné stránky. Chybí hudba, která by doprovázela intro. Uslyšíte ji až v okamžiku, kdy začnete hrát jeden ze stolů. Navíc při inicializaci zvuků je pokaždé slyšet nepříjemné prasknutí, ale to se hrou zas tak moc nesouvisí a k překlenutí těchto problémů stačí jen trochu shovívavosti. Ale už musím končit, ještě dnes se musím dostat do toho proklatého Dakaru...

Martin Fanta



SCORE

Největší a nejznámější prodejny počítačových her ve střední Evropě.

Již Otevřeno

Praha 1, 110 00
Skořepka 6
tel: 02-242195841
fax: 02-242195841

Praha 5
Nádražní 92, 150 00
tel: 02-538902,
fax: 02-538902

Brno Elektrodům 3. patro
Jánská 9, 602 00
tel: 05-42210487
fax: 05-42210487

Ostrava Sokolská 39, 701 00
tel: 069-212265
fax: 069-212265

Liberec Široká 32, 460 01
tel: 048-25958
fax: 048-25958

Plzeň Zbrojnická 6, 301 11
tel: 019-7226233
fax: 019-7221721

H. Králové
Velké náměstí 28, 500 11
tel: 049-672351
fax: 049-672340

Č. Budějovice
Lannova třída 57, 370 01
tel: 038-7311743
fax: 038-33892

Žďar nad Sázavou
Nádražní 24, 591 01
tel: 0616-26812
fax: 0601-26812

Jihlava
Jana Masaryka 12, 586 01
tel: 066-20623
fax: 066 - 28727

Opava Obchodní dům Breda, 2. patro, Nám. republiky 9/11, 746 01
tel: 0653-212620, kl.427
fax: 0653-212620, kl.427

SLAVNOSTNÍ OTEVŘENÍ 16. 11. 1996

Pardubice (dřívější Amiga Star)
Třída Míru 112, 530 02
tel 040-516258
fax 040-514990

Budete-li se v den slavnostního otevření pohybovat v okolí Pardubic, rozhodně Vám stojí za to navštívit novou prodejnu Score Megastore. První, kdo v tento den vejde do nové prodejny, získá počítačové hry dle vlastního výběru z široké nabídky v hodnotě 5.000,- Kč. Kdo vejde jako druhý vybere si hry za

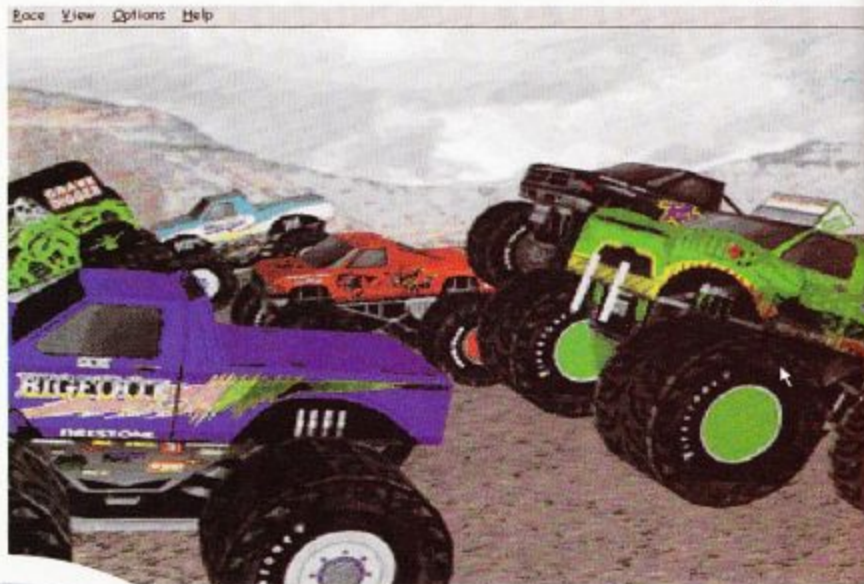
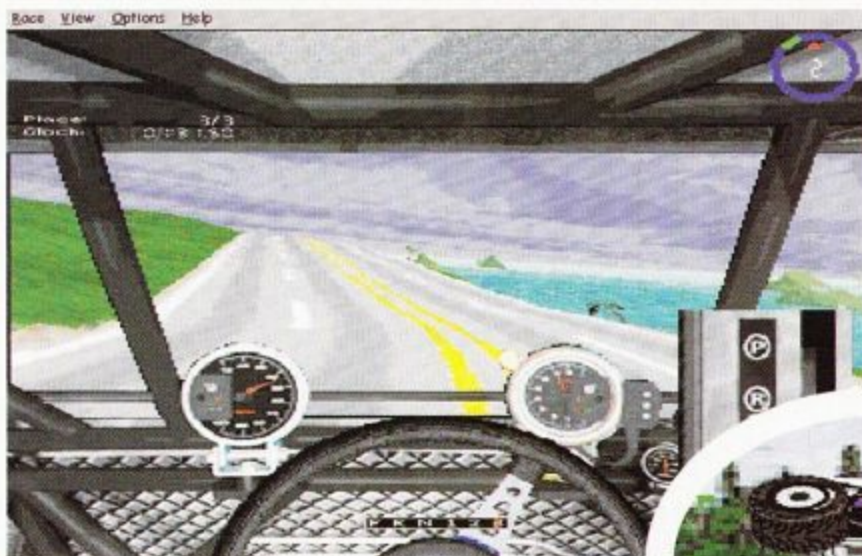
3.000,- Kč a třetí, čtvrtý a pátý návštěvník získá zboží v hodnotě 1.000,- Kč. Pokud se neprotlačíte mezi prvních pět šťastlivců, čeká na vás po celý den 10% sleva na veškeré zboží. Nepromeškejte šanci a navštivte jednu z nových prodejen v den slavnostního otevření!

SCORE - VŠE CO POTŘEBUJE KAŽDÝ HRÁČ - A JEŠTĚ NĚCO NAVÍC!

www.oldgames.sk

Monster Truck Rally

Automobilové závody made in USA.



▲ A jedem - závod právě začíná. Na obrázku vidíte klasickou tlačnici na startu.

◀ Takto vypadá truck naležato.



MONSTER TRUCK RALLY	
Výrobce:	Microsoft
Distributor:	Microsoft
System:	PC CD ROM
CPU:	P60
Paměť:	8 MB
Harddisk:	60 MB
VERDIKT: Docela zábavná věcicka pro závodčičtíve majitele rychlejších počítačů.	
score	6/10

Amerika je podivná země s ještě podivnějšími obyvateli, tedy alespoň našinec to tak leckdy může vidět. Jedním z příkladů mohou být třeba americké sporty (jen tak tak, že jsem to slovo nedal do uvozovek). Skutečně je to celá plejáda naprosto bizarních záležitostí. Jen si to vezměte: americký fotbal, wrestling, závody dragsterů nebo třeba monster truck rally. No jistě - ne třeba dlouho hádat, která země dala světu tuto podivnou kratochvíli.

Těm z vás, kteří ještě tápají, mohu tuto záležitost poněkud přiblížit. Základními aktéry zde jsou automobily, ale ne ledajaké automobily. Představte si auto velikosti pět s koly velikosti čtrnáct. Avšak pozor - chyba není v tom, že by si opilý pumpař dal pár přesčasů s hustilkou; tohle jsou speciálně upravené stroje, kterým se pod kapotou (mnohdy na první pohled připomínající vesnické vozítko) skrývá výkon několika set ořů! A protože se s nimi dají provádět věci v pravdě úžasné, tak může správný americký taťka každý večer sledovat na některém z televizních kanálů (mimořádné výstižné slovo), jak tato - ne vozidla ne - řekněme přepravovadla soustěží v tom, kdo vyjede na větší hromadu vraků, kdo vyjede z hlubšího bahna nebo, a to je asi jediné zajímavé: kdo dojede první do cíle. Závody monster

truckerů opravdu mohou být docela zábavné (já sám bych jim věnoval ze svého rozpočtu tak deset snad i patnáct minut ročně). Tratě jsou často vytvořeny formou překážkové dráhy, která je umístěná v obrovské hale. Je nasnadě, proč tomu tak je: Američané musí vždy vidět CELÝ závod, na CELÉ trati (tohle není můj výmysl, ale fakt - srovnajte to s jejich ostatními sporty). Naštěstí pro nás existují i varianty na otevřeném okruhu či dokonce volné krajině.

A všechny tyto variace si budete moci vyzkoušet v Monster Truck Rally, nové game, kterou vydává Microsoft. Hra volně navazuje na Destruction Derby od Psygnosis - konec konců mám dojem, že Microsoft M.T.R. pouze upravil pod '95. Hra podporuje grafické hardwarové akcelerátory, což jsem sice neměl možnost posoudit, ale zdá se, že na nich byla laděna. Přílišnou rychlostí na „normálním“ počítači totiž zrovna neoplývá. Zkoušel jsem ji na P90, kde se člověk musel spokojit s obyčejnou VGA a na PI20, kde už bylo možné si troufnout na 320*400, ale na SVGA jste mohli klidně zapomenout.

Celkový dojem ze hry nebyl špatný - tedy pokud máte trochu rychlejšího mazlíka, protože ve VGA to vypadá opravdu dost mizerně. Všechno je velice dynamické a docela zábavné. Tyhle káry sice nejezdí příliš rychle, ale tratě jsou natolik členité, že i tak budete mít co dělat, abyste se udrželi v sedle. Ale i když se vám to nepodaří, tak se nic neděje. Prostě jenom uděláte pár kotrmelců a za chvíli jste zase koly na zemi. Za kinematiku pohybu aut, a to nejen při zmíněných pádech, musím autory velice pochválit. Vše VYPADÁ velice realisticky, ale při tom nemusíte být žádný „trucker“, abyste to mohli řídit

(to jsem trochu postrádal třeba v Need For Speed, která na mě byla realistická až příliš). Autoři šli až do takové krajnosti, že značky u cest se dají vyvrátit, obytné karavany postrkovat a budete-li vrážet do přenosných záchodků, bude se z nich dokonce ozývat nespokojené kvičení. Ovšem i další efekty stojí za zmínku ať už je to stříkání bahna od kol, slušný hlas komentátora či realistické stíny.

Jednou Microsoft prohlásil, že všechny hry, které budou vydávat, budou mít podporu hry po síti, modemu i Internetu. Jak řekli, tak i udělali (což u nich rozhodně není pravidlem), a tak si to teď můžete se svým kamarádem pořádně rozdat (nic osobního). Hrání s lidskými protihráči dostává poněkud odlišnou dimenzi, jak jsem si mohl ověřit třeba včera, když jsem chvilku dělal živý terč pro páne Eislerova Timberwolfa v Mechwarriorovi.

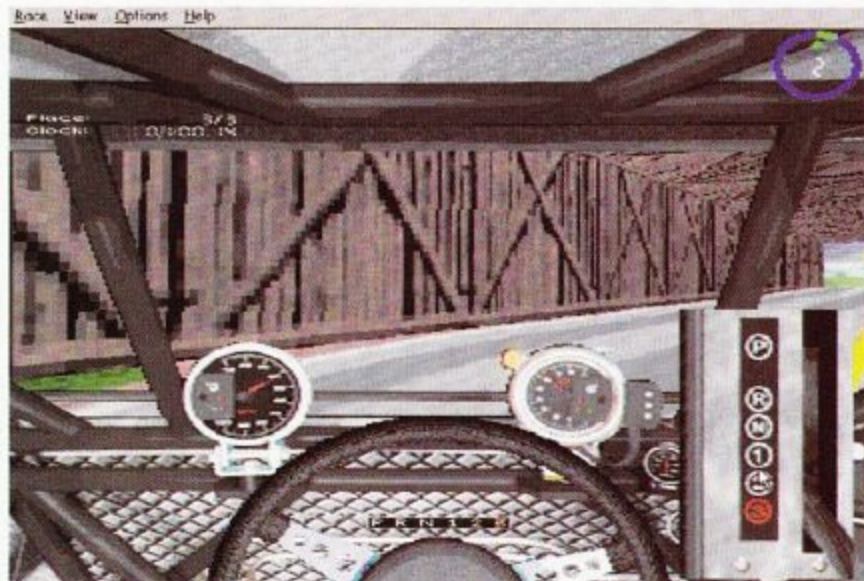
No a to je asi všechno. Přestože závody otlých nákladáků zrovna nejsou mým šálkem čaje, docela jsem se pobavil. Jestli máte takový druh her rádi, můžete to zkusit. Není to špatné, ale žít bez toho se dá.

Karel Papík



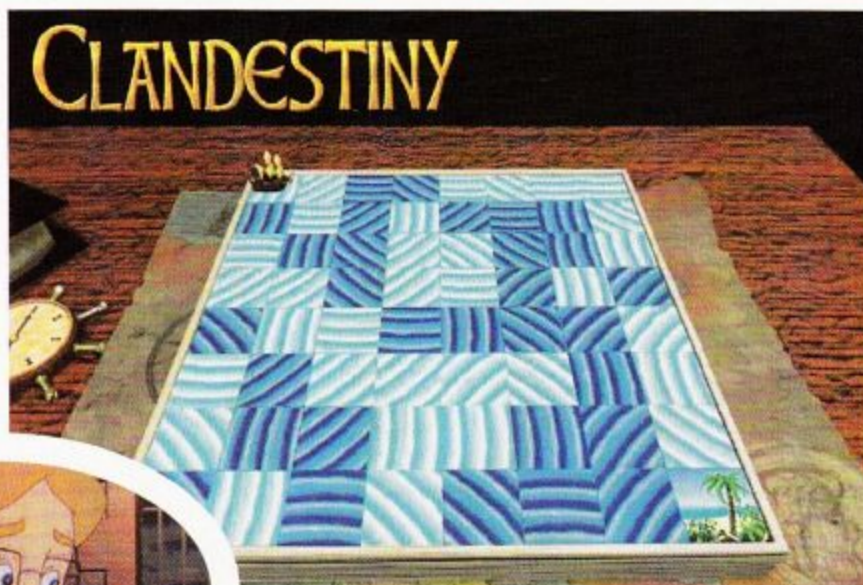
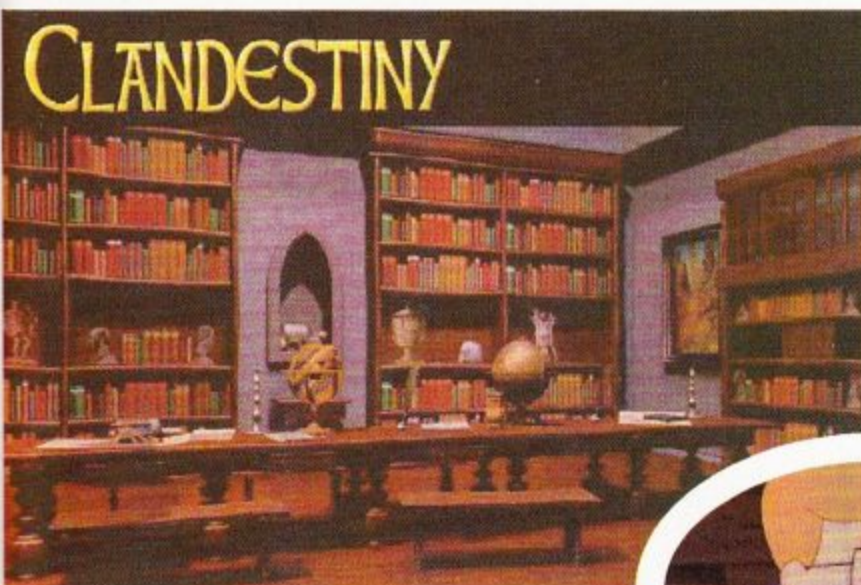
► Pohled z kabiny nevypadá tak špatně, že jo.

▼ Osamocené auto řídicí se zatáčkou.



Clandestiny

Pokud jste četli recenzi na The 7th Guest ve SCORE 16 nebo recenzi na The 11th Hour ve SCORE 25, a já nemám důvod předpokládat, že ne, tak víte úplně přesně, o čem CLANDESTINY je a jak vypadá.

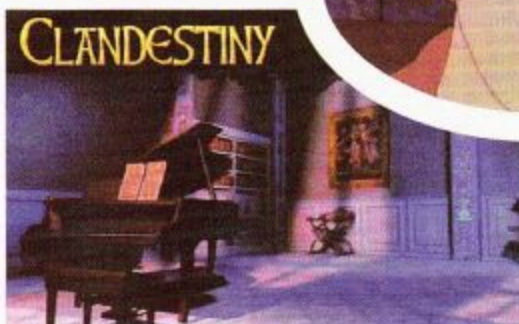


▶▶▶ Další z obměn klasických hlavolamů.

▲ Knihovna.

▶ Umění grafiků by si zasloužilo využití v lepší hře.

● Do realistických prostředí jsou zasazeny komiksové postavky.



a lehký náznak příběhu, je totiž dobrá. Samozřejmě pokud ony hádanky jsou dobře navrženy a alespoň v rámci

možností originální. A to minimálně v prvním díle této trilogie byly. Tento styl hraní vám totiž dovoluje soustředit se pouze na řešení hlavolamů a nenechat se rozptylovat čímkoliv jiným, což je samo o sobě věc dobrá, avšak zároveň vyhrazuje podobné hry pouze omezenému okruhu hráčů. V první řadě těm, kteří na to intelektuálně mají, což jsou při dané obtížnosti asi 2% obyvatel, za druhé vlastníkům výkonných počítačů a nakonec i těm, kteří k logickému problému nutně nemusí mít dlouhý příběh.

Postupem času se autoři z pochopitelných důvodů museli v návrhu hlavolamů začít opakovat a v CLANDESTINY už narazíte, až na světlé výjimky, jen na různé variace předchozích hlavolamů. To ovšem nepopírá skutečnost, že tyto hlavolamy jsou, stejně jako v minulých dílech, dobře navrženy.

Jediné, co lze ve skutečnosti hře vytknout, je neuvěřitelná zdlouhavost. Programu je vlastně jedno, jak máte rychlý počítač, stejně bude hra pomalá. Od posledního dílu sice autoři odstoupili od přehrávání animací přesouvajících vás mezi jednotlivými lokacemi, takže je pomalost hry trochu snesitelnější, ale i tak se chlapci od Trilobytu ještě programovat nenaučili.

Byl bych nerad, kdyby z této recenze vznikl falešný dojem, že CLANDESTINY je zrovna dobrá hra, o její kvalitě ostatně vypovídá závěrečné hodnocení. Také ovšem nechci tímto odstavcem popřít všechny předchozí text. Chtěl bych jen říci, že pro jistý druh hráčů může mít doopravdy své kouzlo, i když i tak je mnohem lepší koupit si dnes už téměř klasický The 7th Guest.

Jindřich Rohlík

CLANDESTINY

Výrobce:	Trilobyt
Distributor:	Electronic Arts
System:	PC-CD
CPU:	Pentium
Paměť:	8MB
Harddisk:	3MB

VERDIKT: Nepříliš povedené pokračování originální a dobré hry pro úzký okruh hráčů.

score 4/10

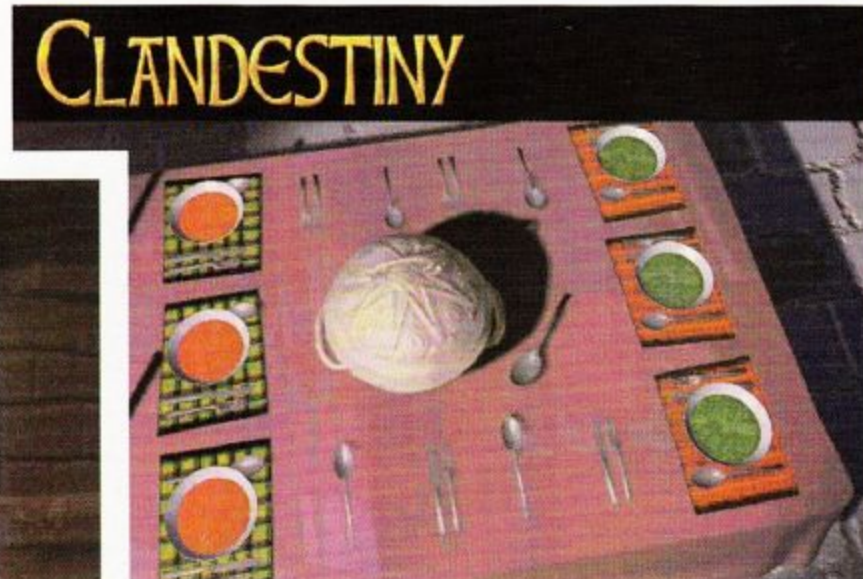
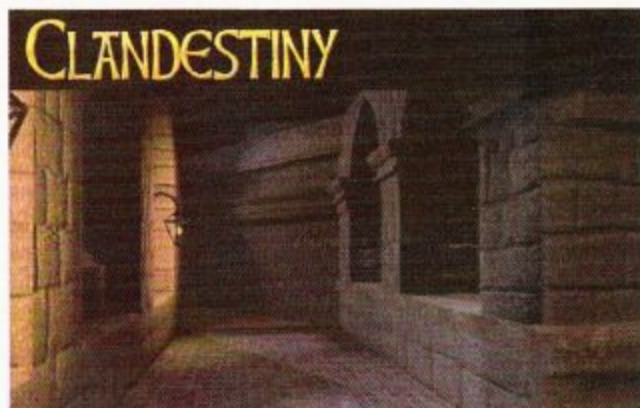
puzzlu se přehraje animace, která vás v ději posune o něco vpřed.

V tomto ohledu se projevuje snad jediná, zato stejně nepodstatná, odlišnost všech tří titulů, kterou je provedení animací-filmů. Zatímco v Sedmém hostovi jsou to digitalizovaní herci dosazení pomocí techniky bluescreen do vyrenderovaných pozadí a v jedenácté hodině se podíváte na několik desítek minut filmu, který se samotnou hrou nemá vlastně nic společného, tak CLANDESTINY je překvapivě řešen jako kreslený film, což všechny náznaky hororu z předchozích dílů hravě převádí do světa pohádek.

Napsat o jakémkoliv hře, že je špatná, ba dokonce, že je to brak, a podložit své tvrzení teorií o pivním sýru je poněkud zjednodušené a zavádějící, byť z jistého pohledu opodstatněné.

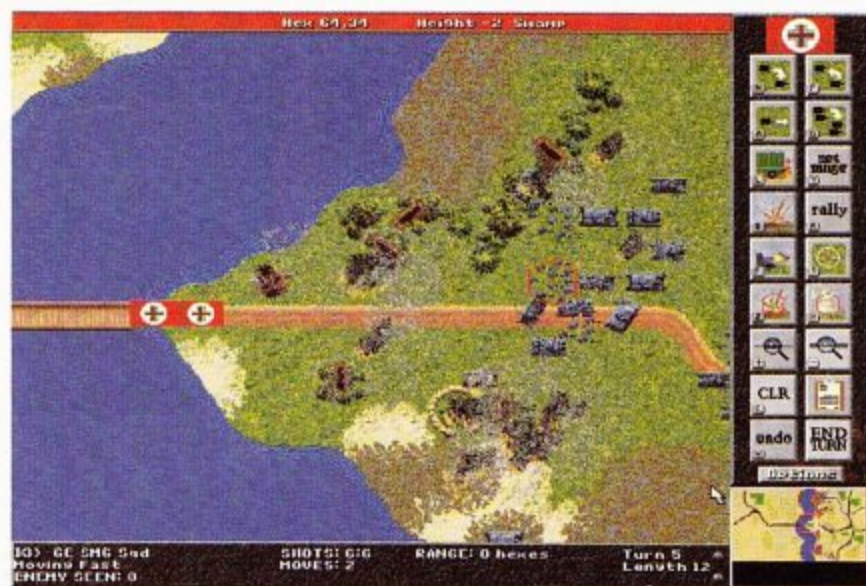
Samotná myšlenka hry, založená na souboru logických hádanek, které poji společně prostředí

▶ Přemístit zelenou odpornost na zelené prostírání a červenou odpornost na prostírání červené - řekli byste, že se jedná o šachy?



Steel Panthers: Campaign Disk

Uh, oh... SSI spojila své síly s jistou Novastar Game, Co. a nedopadlo to zrovna nejlíp...



▲ Severní Afrika. Nutné potřebují zničit Stuartry, ale piloti štuk měli vlastní názor...

◀ Barbarossa nebude žádný med. Plamenomety, lopatky, vánice a hlad. Ale zatím se valíme před Bug.

STEEL PANTHERS: CAMPAIGN DISK

Výrobce: SSI
 Distributor: Mindscape

SYSTÉM: PC CD-ROM DOS
 CPU: 486
 PAMĚT: 8 MB
 HARD DISK: 6 MB

VERDIKT: Sežeňte si radši SCORE CD 33...

score 4/10

Tuhle recenzi nepíšu rád. Mám SSI rád, ale psát pro čtenáře SCORE pravdivě je prostě povinnost a to se nedá nic dělat. Podobně jako jiní Oceloví Pantheristé se těším na SP2 a aby nám bylo čekání zpříjemněno, vydala SSI ve spolupráci se zmíněnou Novastar Game, Co. datadisk. Krabice vypadá pěkně a je na ní nám všem dobře známý obrázek tanku PzKpfw V Panther, zasněně hledícího kamsi doleva - hurá! Tři nové kampaně a 35 scénářů! No, to není až tak moc, ale možná je tam i něco navíc.

INSTALL se rozeběhl - a jak rychle začal, tak rychle taky skončil. Co si rozbalil do adresáře se Steel Panthers a vše. A co dál? Dívám se na obsah CD. Jeden archiv a instalátor. Jinak nic, žádné podadresáře. Tak co na tom CD vlastně je? Hudba? To bude ono! Spouštím tedy STEEL a čekám. Nic, ticho. Program přeskočil animace a je v menu. Co to?

Skutečně: na celém CD je stěží 4 MB dat, abych byl přesnější: 3378 kB. Hu. To do té krabice mohli dát raději dvě až tři diskety... Na CD není žádná hudba - ani původní, ani nová; žádné návody, žádné

fotografie ani filmy; dokonce ani doplňkové TXT soubory s popisy zbraní, které byly k dispozici pouze na Internetu! Běda, běda...

Existuje vůbec nějaký důvod, proč datadisk koupit? Vždyť si libovolný scénář můžete v editoru udělat sami - „Osvobození Ústí nad Orlicí z područí divize SS „Der Führer“ sovětskými obrněnými sbory“ mi zabralo necelé dvě hodiny, a to jsem dělal mapu úplně zgruntu a podle plánu města. Vezmeme-li obvyklou 8 hodinovou pracovní dobu, pak vám tvorba obsahu CD zabere jeden a půl týdne. A kvůli tomu takový humbuk?! Nadšené reklamy na Internetu?! Dobrá... shánět podklady pro rekonstrukci některých bitev je jistě pracné. Přitom jde o kampaně vskutku atraktivní: bitva o Severní Afriku, operace Barbarossa a tažení Pattonovy 3. armády v letech 1944 a 1945. Jsou zpracovány dobře a k Operaci Barbarossa a k tažení v Severní Africe byly přidány popisy historických událostí. Pochválit je třeba dokument k Barbarosse, který je detailní a v textu má označeny bojiště, ke kterým se vztahují scénáře z kampaně. Dává to tak lepší pocit historického kontextu. (Asi se divíte, že mluvím o popisech kampaní, ačkoliv jsem uvedl, že na CD žádné texty nejsou: opravdu tam nejsou. Dokumenty pro Word totiž INSTALL rozbalí do adresáře se scénáři a ani o tom nešpitne. Kdo hledá, najde.)

Lepší důvod pro koupi je mírné rozšíření zbraňového arzenálu - přibýly dosud nezpracované typy jako Sherman Duplex Drive apod. Ale ve všech případech jde o typy jaksi okrajové a jinými zbraněmi bez potíží zastupitelné. Čekal jsem, že se tam objeví nějaké bombónky - třeba prototypy Maus, Ratte nebo E-100 (hovořím o projektech německých supertěžkých tanků) či americké M30 a podobné radosti, které člověk obdivuje vždy, když listuje atlasy vojenské techniky. Taková Calliope v horizontálním režimu palby nebo Sturmtyger s vrhačem

raket 380mm, uj! (Bum, ulít nám dům, jak by řekl Andej.) Leč: nic z popsaného v datadisku není. Pro zájemce nezbyvá nic jiného, než upravit soubory zbraní ručně.

Třetím a posledním důvodem, proč by někdo mohl chtít koupit tento datadisk, je patch verze 1.2. Ten jsme vám už ovšem nabídli na SCORE CD 33. Můžete tam také najít 131 scénářů (a zdarma!) - o dost víc než tady (a to včetně kampaní). - a spousty doprovodného textu, který na datadisku vůbec nenajdete. Na tomto místě se musím omluvit společnosti KFC, Kentucky Fried Chicken, že jsem její jméno spojoval se svým zvrhlým scénářem s plamenometnými tanky... Mimo to jsme navíc nabídli pro historické štouraly patch 4.2, který prý podstatně zvýší realismus bojů pěchoty a spousty dalších utilit.

Jediná věc, která mě opravdu udělala radost, byl vložený fantasticky vypadající nabídkový list SSI na druhou polovinu roku. Zdá se totiž, že SP2 jsou na spadnutí...! Raději počkejme. Něco mi napovídá, že jednou SSI vydá megapak „Final Steel Panthers“, a tam scénáři z tohoto datadisku dostanete v ceně...

Michal Rybka



ČESKÝ
MANUÁL



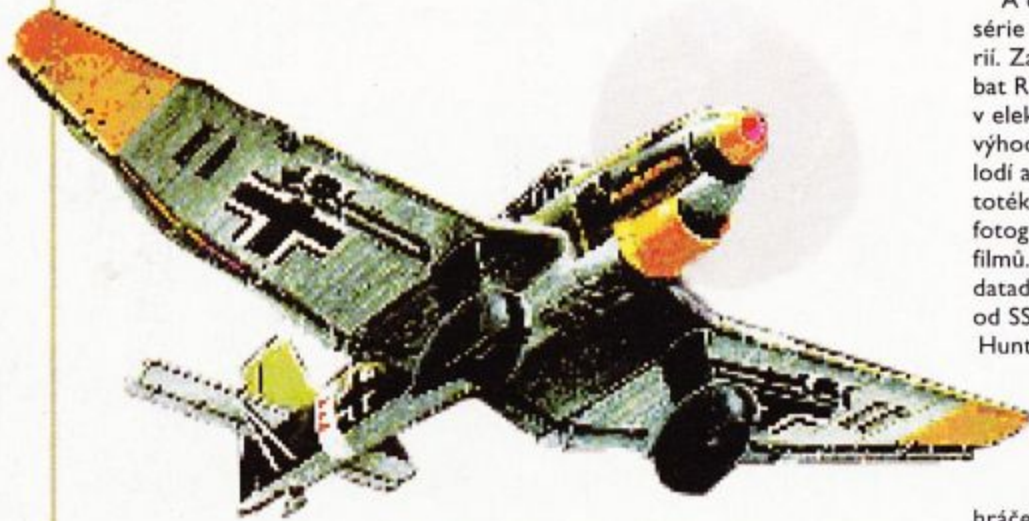
НИИМД®



© 1996 Digital Integration Ltd
www.oldgames.sk

The Complete Great Naval Battles: The Final Fury

Dosud jediný megapak - TSR: Masterpiece Collection od SSI - mě přiměl k tomu, abych v prodejně žebrol o jeho ukrytí pod pultem, než si stihnu doběhnout pro peníze. Na obzoru je druhý.



Megapak je můj nejoblíbenější softwarový slohový útvar. Jde o soubor několika starších her, které se prodávají jen na CD a pouze s elektronickým manuálem - za cenu hry jedné. Převážně jsou to nesmysly (stále se ještě jako „hit“ prodává shareware DOOMa!), ale SSI koná něco báječného: vydává kolekce kompletních - a kvalitních! - her. TSR:MC obsahoval Ravenloft a Dark Sun.

A co obsahuje GNB:FF? Za prvé, všechny hry série GNB (1,2,3,4), a to včetně editorů scénárií. Za druhé: k nim příslušející manuály a Acrobat Reader pro DOS i Windows (Páni! Manuály v elektronické podobě mají jednu zásadní výhodu: lze si z nich snadno vylopat fotografie lodí a ze stran s popisy lodí a letadel udělat kartotéku!) Za třetí: víc než sto padesát kvalitních fotografií v TIF formátu a skoro dvě stě FLI filmů. Za čtvrté: jsou tu všechny tři expanzní datadisky k GNB I! Za páté: dema jiných her od SSI (Fantasy General, War Wind, Silent Hunter, Age of Rifles). Za šesté: bonus hra GNB 5: Demise of the Dreadnaughts, které pokrývá první světovou válku.

U té se zastavím. Využívá stejný engine a ovládání jako ostatní GNB (pro hráče nepochybná výhoda). Ačkoliv je poslední, přišel mi méně zábavný než třeba čtyřka - nemá totiž letadla a všechny lodě jsou starší a jednodušší. Hrát lze jen za Brity a Němce. Ale vadí to? Koneckonců, teprve zde je možné dosáhnout mistrovství v klasické hladinové námořní válce!

SSI prý připravuje novou sérii, která má využívat nejmodernějších vymožeností jako 3-D lodě, textury, i role-playing (?). GNB:FF jsou uzavřením cyklu - a vzhledem k rozsahu vsuktu parádním uzavřením. Ano, engine je dva roky starý a při posuzování jednotlivých dílů by už těžko některý přešel 7/10. Samostatně. Dohromady - třeba už jen kvůli těm fotografiím - je to ale naprostá bomba. Za cenu, kdy i piráti musí blednout, protože originál vyjde levněji než kopie!

Dlouho jsem zvažoval, zda GNB:FF dám osm a nebo devět bodů. Pro osm jsem se rozhodl ze tří důvodů: za prvé jsou GNB:FF přece jenom hodně

«...„Great Naval Battles? Ja, das ist ziemlich gut!“

CGNB: THE FINAL FURY

Výrobce:	SSI
Distributor:	Mindscape
SYSTÉM:	PC CD-ROM DOS
CPU:	486
PAMĚT:	8 MB
HARD DISK:	(podle hry)

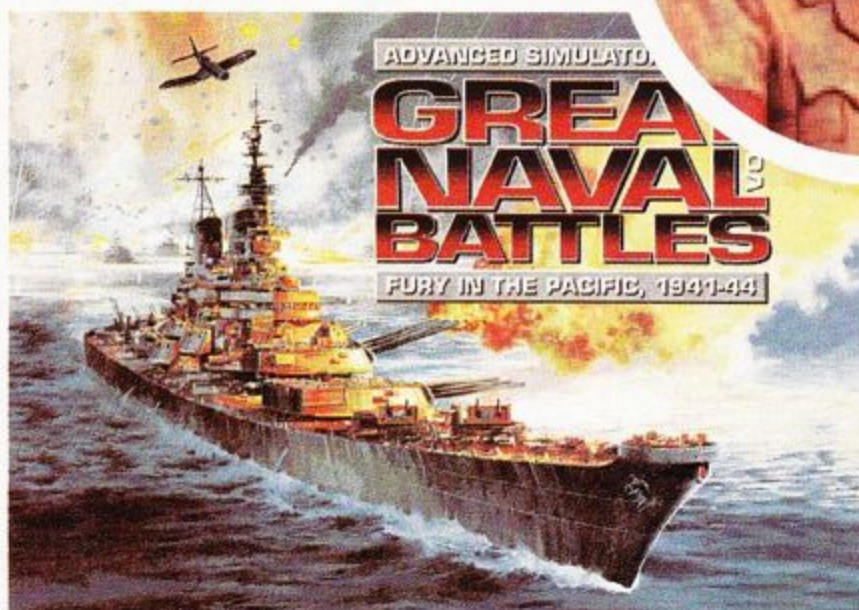
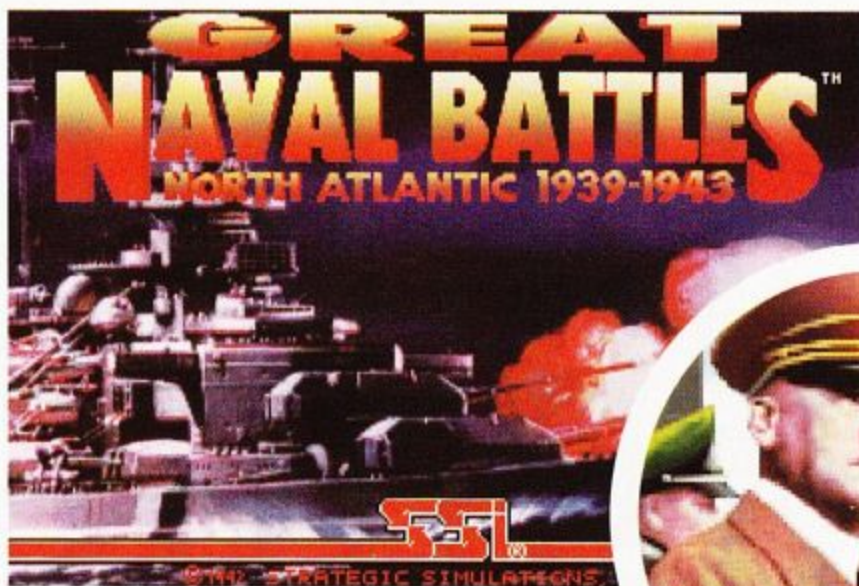
VERDIKT: Bravo! SSI, bravo!! Jen tak dál! (nadšený potlesk a výkřiky publika vstávajícího ze židlí)

score 8/10

abstraktní hrou a spočívají spíš v zadávání rozkazů, což poněkud omezuje okruh zájemců. Moc, moc jsem si přál podívat se na bojiště shora, třeba z hydroplánu, leč nejde to. Lze užít pouze mapy. Za druhé: jde o velmi náročnou hru, kde se bez prostudování manuálů prostě neobejdete. Musíte nastudovat příkazy, zkratky, kódy a i ovládání, protože jej nelze označit za intuitivní. A za třetí: jednotlivé díly GNB se časově překrývají a jsou si velice podobné - TSR:MC je mnohem variabilnější kolekcí. Taktéž na CD nenajdete prohlížečku na fotografie a filmy, což je škoda.

To ale nemění nic na faktu, že obdivovatelé plovcích kolosů mohou získat kompletní řadu dosud nejlepšího námořního simulátoru za neuvěřitelnou cenu. Nu, vy námořní maniaci bydlící blízko Megastorů, začněte shánět tretry pro velmi rychlý běh. Ostatním nezbyvá nic jiného než bivat. A vy, matky a milenky postižených, zapřísahám vás: nakupte potraviny, vitamíny, a k šílenství svých lásek přistupujte šetrně a citlivě - bez vaší péče by se u tohoto megapaku mohly upařit k smrti...

Michal Rybka



Bethesda



Softworks

presents

The Elder Scrolls™: Chapter II

DAGGERFALL™



ČESKÝ
MANUÁL

Kč
1699,-

BETHESDA™



Daggerfall™, The Elder Scrolls™ and related trademarks © 1996 Bethesda Softworks. All rights reserved. Bethesda Softworks is a registered trademark of Bethesda Softworks. © 1996 Bethesda Softworks. All rights reserved. Bethesda Softworks is a registered trademark of Bethesda Softworks. All rights reserved.

score Starší čísla

Na světě je jen málo věcí, které opravdu stojí za to, aby byly sbírány a schraňovány. SCORE patří mezi ně. Chcete-li vlastnit cenná a jedinečná starší čísla našeho časopisu, která již neseženete v žádném obchodě, známe jednoduché řešení – objednejte si je přímo na adrese redakce!

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						

Předplatné SCORE

Patříte-li mezi ty čtenáře, kteří si kupují SCORE pravidelně, patrně jste již přemýšleli o možnosti předplatného. Pokud se k tomuto kroku rozhodnete, bude to vždy krok k lepšímu – my budeme poctěni vaší důvěrou (kterou rozhodně nezklameme!) a vy budete mít po starostech se sháněním Score.

1

SCORE (BEZ CD) ROČNÍ PŘEDPLATNÉ (12 ČÍSEL)

Chcete-li šetřit svůj čas i kapsu, nabí-
zíme vám rozumné řešení...

Roční předplatné SCORE činí

550,- Kč

pro Slovenskou republiku

625,- Sk

2

SCORE S CD ROČNÍ PŘEDPLATNÉ (12 ČÍSEL)

Pokud zvolíte roční předplatné SCORE
s CD, ušetříte (oproti nákupu jednotli-
vých čísel) přes 10% z jejich ceny!

Roční předplatné SCORE s CD činí

1580,- Kč

Naše cena!

Od čísla 30 vzrostl rozsah SCORE
o 16 stran, přibyla pevná
vazba a pevný obal SCORE CD.
Je zřejmé, že to se muselo projevit
i na ceně. Nová cena samotného
SCORE činí **50 Kč**, cena kompletu
SCORE + CD – **144 Kč!**

ZMĚNY PŘEDPLATNÉHO:

Roční předplatné SCORE nyní činí 550
Kč, roční předplatné SCORE s CD
1580 Kč, tj. **předplatitelé** vlastně
obdrží **jedno číslo zdarma.**

TECHNICKÉ INFORMACE

Předplatit si Score není nic složitého. Stačí poukázat patřičnou sumu složenku typu "A"
na jednu z níže uvedených adres, přičemž jako variabilní symbol uveďte, od jakého čísla
chcete Score dostávat.

SCORE CD UPGRADE

Pokud jste si (omylem) koupili Score
BEZ CD, můžete jej zakoupit samo-
statně v prodejnách SCORE za **94,- Kč**

ADRESY

Česká republika: SCORE – PŘEDPLATNÉ, U akademie 1, 170 00 Praha 7.

Slovenská republika: Score – předplatné, KON TIKI, Hlavná 68, Košice.

JEŠTĚ NĚJAKÝ DOTAZ?

Pokud toužíte po bližších informacích,
volejte (v Čechách) tel/fax **02/375
589**, (na Slovensku) **095/622 8435.**

NOVÁ ADRESA REDAKCE

**Pozor naše nová adresa
od čísla 32 je:**

**U akademie 1
Praha 7
170 00**

Tel: 37 55 89

**Pozor!
změna**

A Poštovní poukázka na Kč 1580,- číslo účtu 1366-661/2700 číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 variabilní symbol 379 číslo účtu příjemce 225 07 VAKUS PRAHA 5 Odesílatel JAN VLK VLKOVA 10 PRAHA 1 110 00		A Poštovní poukázka na Kč 1580,- číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 variabilní symbol 379 číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 Odesílatel JAN VLK VLKOVA 10 PRAHA 1 110 00		A Poštovní poukázka na Kč 1580,- číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 variabilní symbol 379 číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 Odesílatel JAN VLK VLKOVA 10 PRAHA 1 110 00		A Poštovní poukázka na Kč 1580,- číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 variabilní symbol 379 číslo účtu příjemce 170 00 PRAHA 7 Odesílatel JAN VLK VLKOVA 10 PRAHA 1 110 00	
--	--	--	--	--	--	--	--

JAK OBJEDNAT STARŠÍ SCORE?

Na obyčejný korespondenční lístek napište, jaká starší čísla SCORE si chcete objednat. SCORE 1-11 stojí 30 Kč, Score 12-25 za 36Kč, Score 26-29 za 39Kč. Všechna další SCORE pak 50 Kč. Lístek pošlete na adresu **SCORE – STARŠÍ ČÍSLA, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.** Zboží vám bude zasláno na dobírku, tj. počítejte s tím, že k jeho ceně budou připočítány náklady na poštovné a balné.

UPOZORNĚNÍ: SCORE č. 2 a 8 jsou již vyprodána!

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ



Víme, že ne všichni z vás vládnou angličtinou natolik dobře, aby si mohli všechny hry náležitě vychutnat. Proto jsme se rozhodli, že pro vás některé chystané herní novinky kompletně přeložíme do češtiny. Na letošní podzim pro vás všechny - milovníky grafických adventur - Vision připravila hned čtyři tituly. Máte se opravdu na co těšit. U nás ve Vision to totiž s hraním myslíme vážně...

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

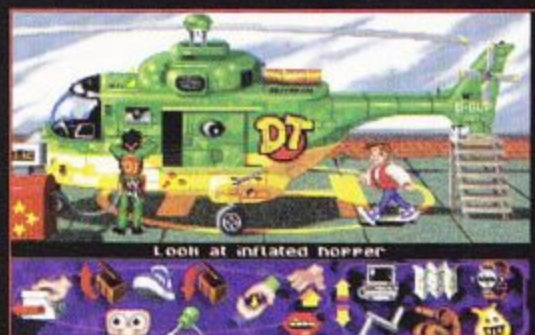
KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

Bud Tucker in Double Trouble (Bud Tucker ve velkých nesnázích)

Bud Tucker je prvním titulem z čtyřlístku, kterým Vision zahájí vlastní vydávání do češtiny plně přeložených adventur. Bud Tucker splnil naše představy o perfektní kreslené adventuře - vždyť grafiku nedělal nikdo jiný, než tvůrci populární sé-

rie Simon The Sorcerer! Hra je zaměřená na širokou věkovou skupinu lidí od 12 do 40 let a je plná barvitých vtipků. Ocitnete se v roli chlapce Buda, donašeče pizzy, jehož úkolem je ubránit svět před podlými padouchy, kteří se plánují

nadále rozmnožovat za pomoci ďábelského vynálezu.. Poprvé jste se mohli o Budu Tuckerovi dovědět v červencovém Score v preview a kompletní recenze je k přečtení v čísle srpnovém.



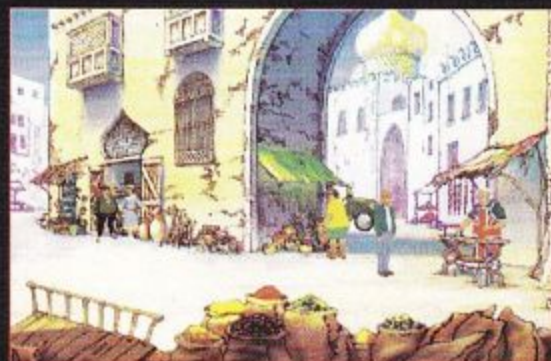
Cena 999; Kč

Broken Sword (Zlomený meč)

Pro redaktory Score je Broken Sword nejlepší grafickou adventurou všech dob, což je opravdu vážná věc. Skvělé grafické zpracování z dílny bývalého animátora Disneyovek, hudební doprovod, který nemá obdoby, a hlavně vynikající hratelnost jsou toho hlavními důvody. Hra je mimořádně rozsáhlá, a tak si můžete být jisti, že u svých monitorů strávíte mnoho desítek hodin kvalitní zábavy. Hlavní hrdina hry

Broken Sword - americký turista v Paříži - jen o vlásek unikne smrti při pumovém atentátu a postupně se zaplétá do dobrodružství plného záhad kolem templářských rytířů, na které jen tak nezapomene. V srpnovém vydání Score bylo této hře věnováno 6 stran recenze a 4 stránkový rozhovor s tvůrci této hry.

Cena 1.499,- Kč



Další grafická adventura s českým textem přichází jako novinka v patách Broken Swordu a Buda Tuckera. Fable je plný pohádkové fantazie, a to je, jak ukazují prodeje her, jako je Dračí Historie a Simon The Sorcerer, mezi hráči nejžádanější žánr. Fandové těchto dvou her si bezpochy-

Fable (Pohádka)

by opatří i Fable, který si oblíbili také redaktory Score. Hra s oslnivou grafikou v SVGA od dalšího bývalého animátora Disneyovek bude taktéž rozsáhlá a pobaví vás na dostatečně dlouhou dobu. Ve hře se ocitáte v roli mladíka Quickthorpa, kterého musíte vést přes čtyři různé rozsáhlé světy.

Termín uvedení: září 999; Kč

Three Skulls Of The Toltecs (Tři lebky Toltéků)

Ano, září (a začátek října) bude skutečně obdobím grafických adventur v plné české verzi, které bude uzavřeno titulem Three Skulls Of The Toltecs. Tato hra se trochu liší od ostatních, neboť není tvořena bývalými ani-

mátory Disneyovek a neodehrává se ve světě fantazie. Three Skulls je první, jedinečná grafická adventura, která je po dlouhé době zasazena do prostředí divokého západu. V této rozsáhlé adventuře máte za úkol nalézt - jak napovídá

název - čtyři zlaté lebky indiánského kmene Toltéků. Grafické zpracování je na tak vysoké úrovni, že by ji mohli závidět i samotní LucasArts. Prostě další super hit.



Cena 1499;Kč



NOVÝ ZNAČKOVÝ ALE LEVNÝ POČÍTAČ

Konfigurace Tapio:

základní deska: čipová sada Intel VX

procesor: AMD K5 75 MHz

RAM: 8 MB,

HDD: 850 MB

FDD: 3,5"

česká klávesnice pro Windows 95

case: minitower

monitor (volitelně): 14", digitální, Plug+Play

předinstalovaný software: Windows 95,

antivirus AVAST, Internet Explorer (v ceně

8 480,- Kč - zdarma)

myš, podložka

* Cena bez 22% DPH

Cena neobsahuje monitor



Za cenu „noname“ získáte počítač o
renomovaného producenta

TESCO Computer

• Výhodný poměr cena / výkon

• záruka 1+1 rok • originální software • 100%
kompatibilita s Windows 95 • Internet po dobu

30 dní zdarma • Ready-to-Use (počítač

připojíte k síti, zapnete a můžete ihned

pracovat, nebo si brát

* 17.950,-

TAPIOTM

made by TESCO



• Brno ELEKTRODŮM, Jánská 9, 1. patro; GIMEX, Koliště 13; GIMEX, Milady Horákové 16; NICOM, nám. Svobody 2; ORGREZ, Hudcova 76; SPACE, Cihlářská 32 • Česká Lípa DATRON, Hrnčířská 2514; GOLFI, Berkova 10; STARLIT, Mlýnská 38 • Havl. Brod MERLIN, Horní 16; PVT Pardubice, Horní 2002 • Hodonín HSF HODONÍN, Národní tř.27 • Hradec Králové PVT, Průmyslová 1200 • Chomutov JKE, Husova 2160 • Chrudim PORS 52, Školní nám.11 • Jablonec/Nis. SWAH JABLONEC, Podhorská 7 • Jičín ELSERVIS, Hradecká 583 • Jihlava IPA, Husova 11; TRIALOG, Husova 5 • Jindř. Hradec ORDAS PRO, Schwaigerova 377 • Krnov LESCOM, Revoluční 62 • Kyjov Fa TESAŘIK, Brandlova 1301 • Litomyšl DIGISTYL, Smetanovo nám. 23 • Mor. Budějovice PRIMA, nám.Čs.Armády 51 • Náchod ORDAS, Zámecká 243 • Olomouc PVT, Hájkova 2 • Opava ing. ORLÍK-FORTE, Ratibořská 3 • Ostrava NICOM, Nádražní 120 • Pardubice CBL communication, B. Němcové 2625; PVT, Pernerova 444; REJNET, Jahnova 8 - vila Pavla; ROBINCO, 17.listopadu 237 • Pelhřimov MISOFT, B. Němcové 1938 • Plzeň HSF PLZEŇ, U Prazdroje 24; PORS PM, Klatovská třída 56 • Praha Reprezentační prodejna, Spálená 16; AUROTON, Tovačovského 2; ELIP DATAMARKET, Pod soutrahím 4; JANET, Koněvova 141; MERLIN, Otakarova 15/240; REKONIX, Chmelová 2918 • Prostějov GAMASOFT, Vojáckovo nám. 2; SWIS CENTRUM TRADE, Netušilova 7 • Rumburk JVB ENGINEERING, U Jiskry 114/1 • Sedlčany SOFSED, Na stínadlech 900, P.Ó.B. 59 • Semily DIANA TETRA, Bořkova 300 • Sokolov HSF, U divadla 341 • Šumperk PVT, Žerotínova 83 • Tábor HART A VANĚK, 9. května 678 • Telč TRIALOG, U Horní brány 11 • Teplice DATA SYSTEM, Sládkova 3 • Třebíč COMPUNAX, Jungmannova 18 • DATAS, Komenského nám.13; PC HELP, Gen. Sochora 705 • Týniště/Orlíčí PORS PLUS, Pod elektrárnou 77 • Uher. Hradiště MISS CENTRUM, Mlýnská 1228; PC STUDIO, Štěpnická 1053 • Vamberk ORDAS, Zamberecká 48 • Vel. Meziříčí PROLOG, Náměstí 83; R FALCO COMPUTER, Novosady 1115/12 • Veselí/Moravou SYSTEM, nám.Míru 664 • Zlín MEDITRONIC, Sadová 2526; PORS PLUS, Nábřeží 599 • Znojmo ORGANIZAČNÍ KANCELÁŘ, Jesuitská 6 • Žďár nad Sázavou ČERNÝ-poč.stuž., Kovářova 4; ZEOS, Brodská 10

© Cvetler & Polizek / TESCO



CARPE DIEM[®]

Multimedia System

Personální počítače CRASH[®]

DX4/100 až Pentium Pro 200

čtrnáct možných skříní

desítky modifikací

záruka 3 roky



přímý prodej

splátkový prodej a

leasing s 5% akontací

informujte se na aktuální ceny



Prodejní místa společnosti

CARPE DIEM

najdete v

Praze 3, Malešické 16a tel.02/894531/271,289,220,266

Praze 4, Vavřenově 1172 tel.02/4728546/31 (COLOSSEUM)

Ústí n/Labem, Drážďanské 513/60 tel.047/5503262

Pardubicích, 17.listopadu 2685 tel.040/517789

<http://www.vol.cz/CARPEDIEM>

e-mail: carped@mbox.vol.cz

www.oldgames.sk

DO NOVÉHO ŠKOLNÍHO ROKU S NOVOU ZVUKOVOU KARTOU



NEW! GRAVIS 2 UltraSound™ Plug & Play Sound Cards



5.799,-



GRAVIS UltraSound ACE™ Wavetable Add-In Card

GRAVIS UltraSound ACE™

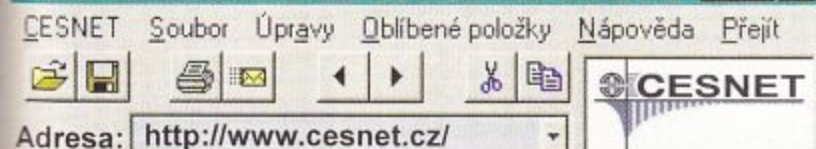


3.299,-

GRAVIS

274 01 Slaný, Pol. věžně 1337, Tel./Fax : 0314/522038

CESNET-INTERNET V ČESKÉ REPUBLICĚ



Připojte se k Internetu ještě dnes

Co získáte

- schránku elektronické pošty
- vlastní stránky ve World-Wide Web
- přístup do World-Wide Web (WWW)
- přístup do archivů Gopher a FTP
- vzdálený přístup protokolem Telnet
- účast v diskuzních skupinách
 - typu listserv/listproc
 - USENET/NetNews
 - Internet Relay Chat (IRC)

A to vše v cenách od 500 Kč za 1 měsíc

CESNET, z.s.p.o.

Zikova 4, 160 00 Praha 6
tel: 02-24352919, 24355202; fax: 02-24316106
elektronická pošta Internetu: info@cesnet.cz

Přípojky ve více než 25 městech v ČR

Helpdesk: tel: 02-24352996 helpdesk@cesnet.cz

ATLANTIDA
I ZÁSILKOVÝ PRODEJ

Čechova 4
170 00 PRAHA 7
Tel: 375754 13⁰⁰-18⁰⁰



A1200 INFNITIV TOWER

Amiga 1200 Infnitiv Tower 14990,- Kč
A1200 Tower, OS3.0, FDD 3.5" DD, myš, zdroj 200W, kabel na 2x 3.5", ext. klávesnice Amiga

Infnitiv Tower A1200 5990,- Kč
Samotný case pro přestavbu A1200, kabel na 2x 3.5", box pro Amiga klávesnici

Zdroj 200W 1190,- Kč
Zdroj pro Infnitiv Tower

TURBO KARTY

- Blizzard 1230-IV/50 5990,- Kč
- Blizzard 1260/50 21960,- Kč
- Blizzard SCSI kit 3890,- Kč
- MTEC 68020i 4270,- Kč
Turbokarta pro A500(+)
- MTEC T630/40/4 6490,- Kč
Karta pro A600, 030/40MHz, 4MB
- Apollo 620 4690,- Kč
Karta pro A600, 020/25MHz, 0MB
- MTEC 1230/28MHz 4270,- Kč
- SIMM 4MB 72pin 1098,- Kč
- SIMM 8MB 72pin 1830,- Kč
- SIMM 16MB 72pin 3904,- Kč
- FPU 68882/50 PGA 2989,- Kč

Prodej na splátky

- HD 540MB 5002,- Kč
- HD 630MB 5368,- Kč
- HD 850MB 5856,- Kč
- HD 1.2 GB 6954,- Kč
- HD 1.6 GB 7686,- Kč
- HD 2.1 GB 9760,- Kč
- Kabel 2.5" - 3.5" 488,- Kč
- Kabel 2.5" - 2x 3.5" 610,- Kč

AMIGA REVIEW



Časopis pro všechny AMIGisty.
Měsíčně 64 stran.
Nyní každé číslo herní rubrika na více než 14-ti stranách.
Kde jinde naleznete tolik stran o hrách na Amize!

PŘÍSLUŠENSTVÍ

- Mega Mouse Plus 585,- Kč
- Philips 8833-II 6466,- Kč
- Monitor M1438S 10980,- Kč
- FG24 videodigitizer 6832,- Kč
- Stereo sampler 1342,- Kč
- AURA 12bit 3990,- Kč
- FaxModem 14.4 ext. 3416,- Kč
- HP Desk Jet 600 7442,- Kč

Kompletní ceník zašleme zdarma.

SONY Playstation

SONY PlayStation
Konzole, ovladač, 1 CD disk

Super cena



8790,- Kč

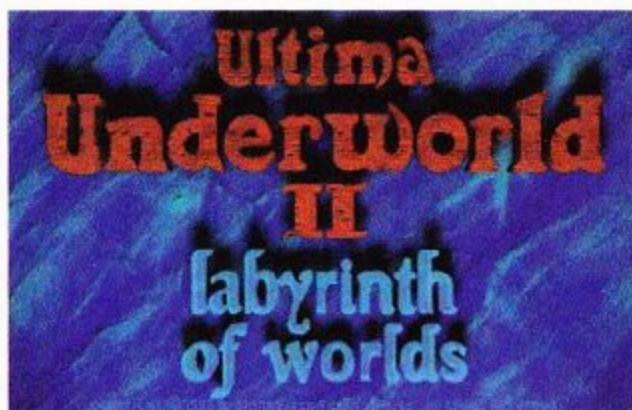


- SONY TV Modulátor 890,- Kč
- Memory SONY PSX 990,- Kč
- Link kabel 990,- Kč
- Myš SONY + podložka 990,- Kč
- JoyPad SONY 990,- Kč

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| 3D Lemmings 1590,- | FIFA Soccer 96 1490,- | Psychic Detective 1990,- |
| Actua Soccer 1690,- | Gunship 2000 1790,- | Raiden 1690,- |
| Agile Warrior 1840,- | Hi-Octane 1990,- | Rayman 1990,- |
| Alien Trilogy 1740,- | Johny Bazookatone 1740,- | Ridge Racer 1490,- |
| Air Combat 1590,- | Jumping Flash 1590,- | Rise of the Robots 2 1990,- |
| Alien Trilogy 1740,- | Kzary Ivan 1590,- | Shockwave Assault 1990,- |
| Alone in the Dark 1890,- | Loaded 1690,- | Space Hulk Votba 1990,- |
| Battle Arena Tosh. 1590,- | Lone Soldier 1840,- | Street Fighter Alpha 1890,- |
| Cheemaster 3D 1890,- | Magic Carpet 1990,- | Striker 96 1990,- |
| Cyberspeed 1890,- | Mortal Combat 3 1790,- | Theme Park 1990,- |
| D 1690,- | NBA 96 1790,- | Total NBA 1690,- |
| Descent 1890,- | NBA in the Zone 1990,- | View Point 1990,- |
| Destruction Derby 1540,- | NBA Jam 1990,- | Williams Great Hits 1990,- |
| Doom 1790,- | Need for Speed 1990,- | Wing Comman. 3 1990,- |
| Extreme Games 1690,- | Off World Intercep 1690,- | Wipe Out 1540,- |
| Extreme Pinball 1990,- | Primal Rage 1990,- | Worms 2190,- |
| 1990,- | Pro Pinball 1990,- | Zero Divide 1690,- |

Ultima Underworld II

Nechce se mi věřit tomu, že je to už tak dávno, co světlo světa spatřila hra s velkým „H“ - Ultima Underworld II (dále jen UW2).



◀ Tak tohle je Věčná pustina, místo kde nic co vidíte nemusí být skutečné natolik, aby to byla pravda.

UW2 patří jako její první díl do nekonečné série Ultim, které nejsou v našich zemích moc známé, a pokud si správně vzpomínám, tak o samotné UW2 toho bylo napsáno celkově jedna půl stránka recenze a jeden návod, což není o hře, jako je tato, zrovna mnoho. Proto jsem se rozhodl to napravit a pozvednout tuto velkolepou legendu ze země prachu a věčného zapomnění. Slyšte tedy něco málo o příběhu této hry...

Mnoho hrdinů a poutníků směřovalo do srdce Britannie. Prach na cestách, které kdysi dávno cestami bývaly, se opět zvířil, aby po nich mohly chodit bytosti činící tak již po věky věků. Na tento večer bylo do hlavního města Britannie (neplette si ji s naší Británií) sezváno mnoho hrdinů a významných osobností, aby pospolu oslavili vítězství nad zlým démonem Guardianem. Oslavy byly velkolepé a snad v celé říši nebylo člověka, který by se jich neúčastnil... Britannie zase jednou po dlouhé době usínila v klidu a míru.

Nebyl by to však zlý démon dosti zlý, kdyby neudeřil znovu, tentokrát daleko ostřeji, a nevyužil oslav v paláci, kde se shromáždily všechny ony skvělé osobnosti, včetně vás - Avatara, k tomu, aby je polapil do svých smrtonosných sítí tak, že celý palác uzavřel do zvláštní magické substance zvané „Blackrock“.

Ale o co vlastně jde? Příběh už jsem stručně nastínil a mohu vám k tomu snad ještě říci, že je natolik báječný a spletitý, že by samotný jeho výklad a popis vydal nejméně na tři další stránky.

V této hře se tedy zhošťujete role hrdinného Avatara (kvůli vám jsem se dokonce díval do různých slovníků a zjistil to, že Avatar pochází původem z Hinduismu a ztvárňuje lidskou podobu boha) a je zase jednou na vás, abyste zbavili zemi, a tentokrát zejména královský palác a jiné reality, od vlivu démona Guardiana.

K tomu si můžete vybrat různé podoby (tedy povolání), s kterými budete hru procházet. Nemůžou chybět postavy jako mág, válečník, ranger, paladin, druid, ale také méně známé typu shepherd (umí od všeho trochu) či tinker, což je v podstatě zloděj, tedy mechanický génius. U postav je dobrá hlavně jedna věc a tou je jejich postupné vylepšování v různých dovednostech, které je dle mého názoru nejlepší, jaké bylo kdy použito, a ať si kdo chce co chce říká o charakterech v Dungeon Masterovi, tady je to prostě daleko propracovanější. Těchto dovedností je asi dvacet a jako příklad uvedu třeba páčení zámků, kouzlení, boj s různými typy zbraní, obranu, útok, plavání, oceňování věci (ano v této hře je možné dokonce obchodovat pomocí tzv. Barteru, čili směnného obchodu), stopování atd. Ale nejen to: hlavní je, že každé zlepšení dané dovednosti je opravdu zřetelně znát, a není tomu jako třeba u Star Trailu, kde ačkoli je toho k vylepšení opravdu

hodně, tak zas znatelný rozdíl v tom není. Dále, jako u každého dobrého Dungeonu, i zde přichází ke slovu magie a opět musím říci, že zde použitý systém runové magie je, i když se zpočátku zdá trochu pomalý a také náročný na vaši paměť, absolutně nejlepší. Kouzla jsou tvořena pomocí run vcelku podobným těm trpasličím z Pána prstenů a pokud si vyberete za postavu mága, můžu vám garantovat, že budete opravdu cítit tu Moc, která z vás bude na vyšších úrovních vyzařovat.

S vaší postavou budete cestovat po mnoha různých světech a realitách. Navštívíte gobliní věž, svět věčného ledu, Krvavé jámy - domov válečníků a věčných bojů, pevnost Killorn, Talourus a mnohé jiné. Zde se opět pozastavím nad tím, jaký je kladen důraz na členitost dějové linie. Například takový moudrý mág získá od goblinů strážní tajemná hesla k vězení, ze kterého poté pustí velkého trola, který všechnu špinavou práci vyřeší za něj. Válečník do věže vtrhne po zuby ozbrojen a všechny gobliny jednoduše řečeno „poseká“, kdežto zloděj se potichu připlíží a zaútočí ze zálohy pouze tam, kde je to nezbytně nutné.

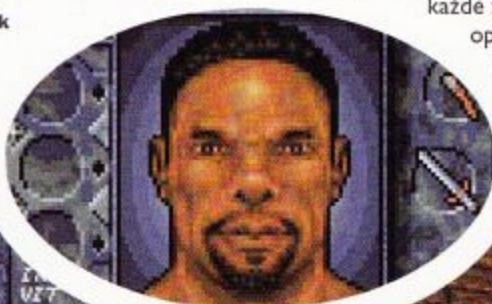
Je tolik věcí, kterých bych vám chtěl ještě o této hře povědět, však vězte, že místo v tomto časopise není neomezené, a proto jsem nucen svůj sled slov dávající dohromady tuto recenzi ukončit právě na tomto místě. Vzpomínejte proto se mnou na hru, která byla (a je) mezníkem na poli Dungeonů (Prosím uctěte její památku minutou ticha - to zní jako by byla tuhá nebo co? Ne - nevěřte tomu, bude tu na věky.)

Chalid Himmat

ULTIMA UNDERWORLD II	
Výrobce:	Origin
Distributor:	Electronic Arts
Systém:	PC, PC CD-ROM
CPU:	386 SX-16
Paměť:	2MB
Harddisk:	12MB
VERDIKT: Řekl bych nejlepší Dungeon všech dob, ale to už tu jednou, vlastně dvakrát bylo.	
score	9/10

▼ V zemi válečníků (krvavých jámách) si není žádný kouzelník svou kůži jistý.

► Mors Gotha (pravá ruka Guardiana) a její vojáci v paláci! To je konec!



future[®]

SHOP

48

Technika pod kontrolou

počítače • telekomunikace • kancelářská technika
domácí počítač • Internet • informace a vzdělání
garantovaný zpětný odkup výpočetní a telekomunikační techniky

hry a zábava

Multimediální IBM Aptiva



Počítače BARD od 14.490,-
+ barevné monitory 14"-17" od 5.900,-
nákup možný na splátky

(pouze 9% navýšení)

IBM Aptiva od 35.024,-

Compaq Presario od 36.902,-

(ceny bez DPH)

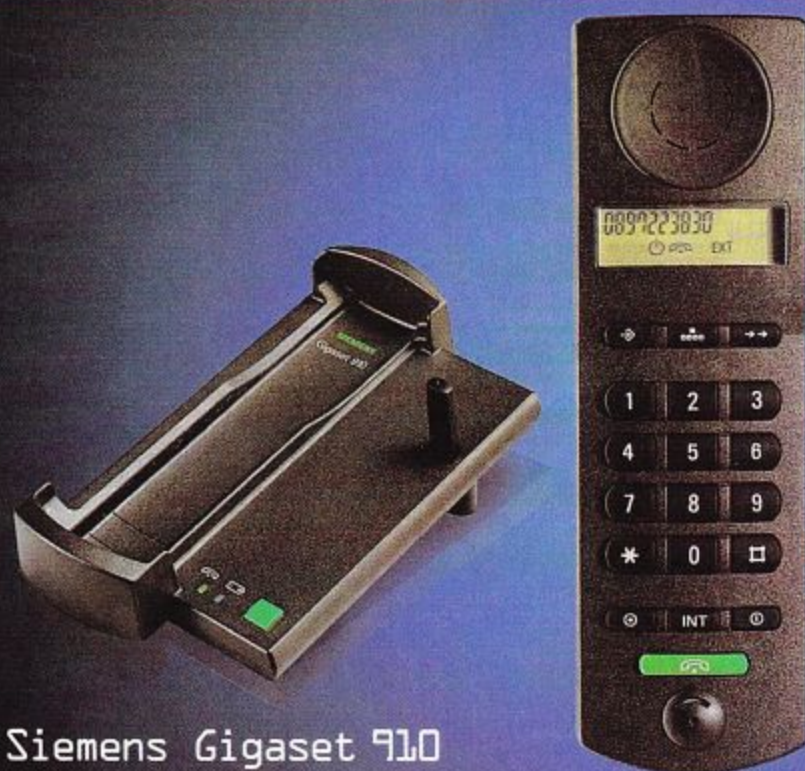
Obchodní centra:

OD Máj - TESCO, Národní 26, Praha 1, tel.: (02)24233395

PRONTO Skalka, Goyova 2239, Praha 10

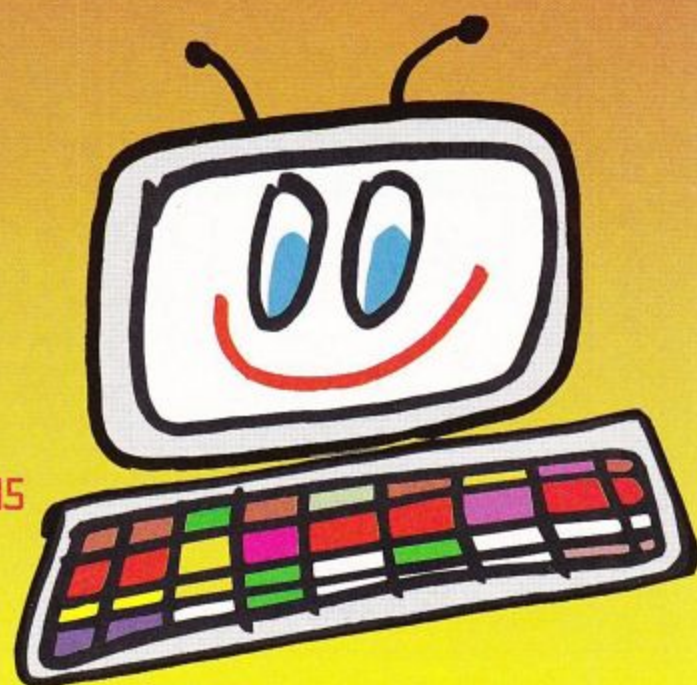
OD - TESCO, Dornych 4, Brno tel.: (05)331695

OD - TESCO, Liberec



Siemens Gigaset 910
(bezdrátový telefon)

Cena: 8.990 Kč (bez DPH)

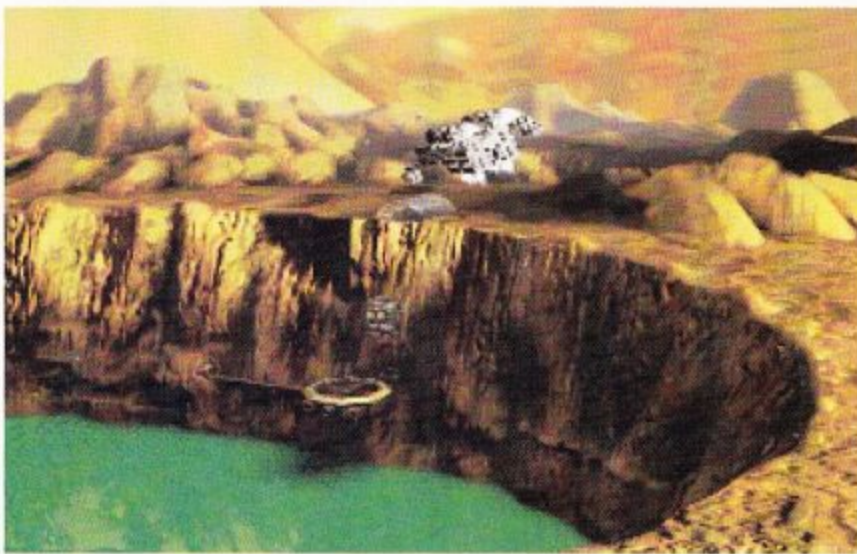


Future Shop CZ s.r.o., Vratislavova 4 120 00 Praha 2, tel.: 0602 322 633 tel./fax: (02)29 87 006
www.oldgames.sk

Klasikův ráj

Dnes se otevírá brána do světa, o kterém jsme se rozhodli vás podrobněji informovat. Bude to svět her přístupných každému z nás v tom, že si jej bude moci cenově dovolit. Povídat si budeme o dnes již historických titulech - klasikách, jejichž cena se pohybuje okolo pětiset korun českých, ale ve většině případech je ještě daleko nižší.

Bioforge



Existuje jen velice málo her, které jsou tolik smutné a depresivní jako je zrovna Bioforge. Právě proto je pro leckoho trochu těžší se do něj hlouběji „dostat“ a pochopit jeho skryté kvality.

V této hře zastupujete roli někoho, o kom zpočátku vlastně vůbec nic nevíte. Jediná věc je jistá, že je z vás netvor (člověk, mechanoid a ufon v jedné osobě), ale přestože vzhledově vypadáte dosti odpudivě, zachoval jste si jisté lidské vlastnosti a dokonce i útržkovité vzpomínky na to, co asi kdysi bývalo vámi. Postupem času se dozvídáte více informací o celé situaci, kdo jste, kým a proč jste byl takhle znetvořen, jaké měl s vámi úmysly, co byla ta bytost z vedlejší cely, která způsobila takový rozruch, že se vám podařilo utéci, a pokud se budete

hodně snažit, zjistíte dokonce i kým jste přesně kdysi býval.

Celý herní svět procházíte z pohledu různých externích kamer, které se přepínají dle stylu her Alone in the Dark. Zpracování je i na dnešní dobu okouzlující (i když SVGA by neškodila) a je neuvěřitelné, jak až věrohodně je možné simulovat lidský pohyb v prostoru.

Kdybch řekl, že Bioforge je hra se skvělým sci-fi příběhem, báječným zpracováním a ohromnou hratelností, trefil bych pravdu přesně mezi oči, protože tuhle hru si nemůžete nechat ujít.

Minimální požadavky: 486 DX2 50, 8 MB (funguje i na nižších konfiguracích)

Recenze: Score č. 16

Cena: 499 Kč

Ultima VII

V balení této hry naleznete jedno CDčko obsahující kompletní sérii Ultima VII, což čítá hned čtyři díly. Ultimy jsou známé zejména svojí „ukecaností“ a to většinou znamená zásadní problém pro všechny, kdož nejsou zběhlí v jazyce anglickém, popřípadě jiném (francouzském, německém). Hlavní výhodou této hry je její „trvanlivost“, protože i kdybyste se snažili sebevíce, nedohrajete ji dříve, než za jeden měsíc a její prů-

měrná hrací doba je okolo třech, někdy i více měsíců. Ultima VII je prostě určena pro všechny, kdož mají rádi dobrou, dějově vysoce propracovanou, dialogově hluboce rozvinutou, a hlavně velice dlouhý Dungeon.

Minimální požadavky: 386 SX 25, 4 MB

Recenze: Score č. 18

Cena: 499 Kč



Theme Park

Theme Park je mírumilovná strategická hra firmy Bullfrog určená všem těm, kterým se hnuší násilí a při pohledu na krev se jim zvedá žaludek. V této hře jste totiž postaveni do role velkého businessmana a rozjíždíte obchod. Ale ne lecjaký obchod, nýbrž zábavní park pro děti. To znamená, že se budete celou hru starat o to, aby děti navštěvující váš park byly spokojené, měli dostatek všemožných i nemožných atrakcí, zmrzlíny, hamburgerů a hlavně zábavy. A dětičky se vám zavděčí tím, že svoje uspořené dolárky nechají ve vašem

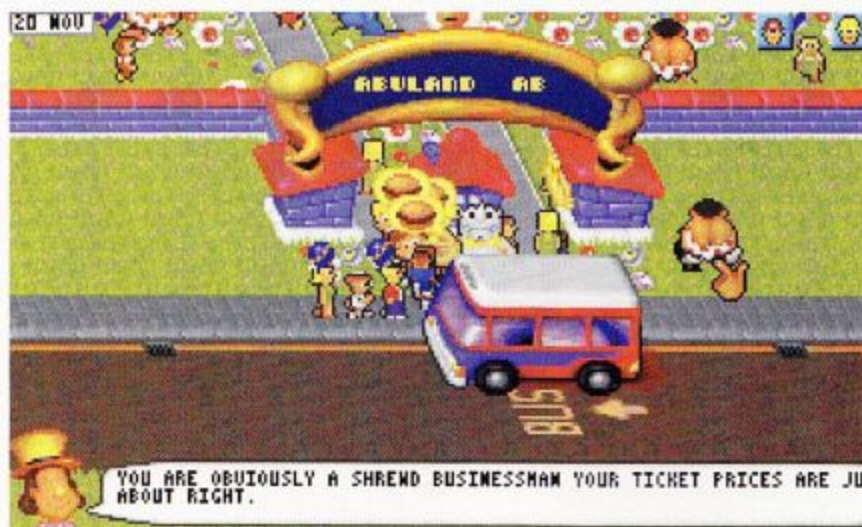
parku. To samozřejmě není všechno a jistě vás nepřekvapí, že dalším z „vedlejších“ cílů je dosahovat zisku, rozšiřovat svůj park, kupovat další parky apod. Je to prostě hra určená pro všechny strategy, kteří mají dost všech válečných konfliktů (nebo různých simulací) a chtějí zkusit pro změnu něco úplně ale úplně jiného.

Minimální požadavky:

486 DX2 50, 4 MB

Recenze: Score č. 9

Cena: 499 Kč



Ult. Body Blows

UBB patří do kategorie mlátiček typu Mortal Combat či Street Fighter. Liší se od nich snad jen tím, že má horší grafiku, což na druhou stranu znamená, že si mohou zahrát i ty méně majetnější z nás na pomalých počítačích. Mezi její hlavní kladné vlastnosti patří široký výběr bojovníků, kterých je okolo dvaceti a téměř nulová brutalita, která má za následek zpřístupnění tohoto žánru

zejména mladším jedincům, pro které je ostatně i určena. Máte-li opravdu hodně rádi mlátičky a nebo vlastně-li doma menšího brášku či ratolest, je UBB hra pro vás, jinak byste byli určitě zklamaní.

Minimální požadavky: 386 DX, 4 MB
Recenze: -
Cena: 449 Kč



System Shock

SS v době svého vydání způsobil nemalý rozruch. Mnoho lidí si zcela „bezdůvodně“ vybíralo dovolenou, část studentů a žáků přepadla záhadná choroba a nemohli se dostavit do svých škol atd.

V této hře se dostáváte do role zručného hackera, který byl přistižen při pokusu se nabourat do systému vesmírné společnosti TriOptimum. Trest za takovou aktivitu je většinou zcela prostý - následuje propláchnutí mozku, což je konec každého hackera. Vy jste však měl štěstí a za malou službičku (zbavil jste SHODANa všech etických zásad vůči lidskému rodu - pro upřesnění SHODAN je počítačový systém s umělou inteligencí, který ovládá vesmírnou stanici na způsob HALa z Clarkovy Vesmírné Odyssey) nechaly váš mozek na pokoji a navíc jste získal nervový implantát, kterým se může pyšnit jen opravdu malá hrstka lidí na celém světě. V klidu jste byl uložen do ozdravovací komatu

na dobu šesti měsíců. Po probuzení však zjišťujete, že zde není něco v pořádku a první lidský mutant, kterého potkáte potvrzuje vaši myšlenku, že se muselo stát něco strašného...

Celý tento svět vidíte z vlastního pohledu, jako u her typu DOOM. Můžete si vybrat z těchto grafických rozlišení - 320x200, 320x400, 640x400, 640x480, což hru posunuje do úplně jiné dimenze. A přestože si ve hře užijete opravdu velké množství akčních scén, nezůstává SS jen u takového stereotypu a celou dobu ho drží opravdu skvělý sci-fi příběh, různé puzzly a hlavně nezapomenutelná atmosféra. Můžu jen říct, že SS je hra, kterou si opravdu nemůžete nechat ujít.

Minimální požadavky: 486 DX
 33, 4 MB
Recenze: Score č. 11
Cena: 199 Kč

Bureau 13

Když vám řeknu, že B13 je divná hra a hned na první pohled se mi nelíbila, nebudu ani v nejmenším lhát. První věc, která vás u této hry upoutá je její nepěkná VGA grafika, což mi není tak trochu jasné, jelikož byla následníkem šíleného Hellu, se kterým se ve zpracování ale nemůže ani v nejmenším měřit.

Máte zde možnost vybrat si dva ze šesti agentů a vyrazit do ulic města hledat jakékoliv nadpřirozené jevy, zde se vyskytující, tak trochu ve stylu X-Files, akorát že to celkově vypadá o dost hůře.

Ale nebýt otřesného zpracování, jak už grafického, tak i zvukového, a velice nepraktického a prkenného ovládání, mohla by tato hra být v celku zajímavá. Hold škoda, že si někdo nedal více práce s jejím vytvářením. Já tedy říkám koupit jen ve špatném duševním rozpoložení, nebo pokud jste opravdu skalním příznivcem Hellu, jinak na vás čeká zklamání.

Minimální požadavky: 386 DX
 33, 2 MB
Recenze: Score č. 15
Cena: 449 Kč



Fade to Black

Fade to Black je přímé pokračování her Another World a Flashback. Všichni jsme netrpělivě čekali, jak dopadne snažení firmy Delphine Software o pokračování těchto skvělých stříleček, ale výsledný efekt docela předčil naše veškeré předpovědi. FTB znamenalo totiž pro všechny z nás hlavně velké zklamání. Ze starých klasických 2D stříleček se vyklubal 3D vektorový kolos, který se hodně lidem dokonce i líbil, ale co naplat né každé pokračování může

předčit svou originální předlohu. Na druhou stranu nechápejte mě chybně: FTB není zase tak špatná hra, ale asi to bude tím, že jsme od ní očekávali příliš mnoho.

Minimální požadavky: 486 DX2
 66, 8 MB
Recenze: Score č. 22
Cena: 549 Kč

Chalid Himmat

Wetlands

Wetlands je vesmírná střílečka ze všeho nejvíce mi připomínající Rebel Assault, a to zejména svými střílečnými úrovněmi, které jsou rovněž tak předpočítané, což znamená, že jen střílíte na určité cíle a necháváte se unášet po předem určené trase. Celá akce je prokládána

velice pěknými kreslenými sekvencemi typu Full Throttle.

Minimální požadavky: 486 DX2
 66, 8 MB
Recenze: Score č. 24
Cena: 549 Kč

Harvester



Den I

Až se probudíte v kůži Steeva, přestaňte se čemukoliv divit. Steeve se totiž probudil se ztrátou paměti v městečku šílených hrdlořezů zvaném Harvest. Rozkoukejte se po Steevově pokoji. Ze šuplete stolku vytáhněte propisku a čtvrták. Projděte do obývacího pokoje. Promluvte si s povedeným bráškou a seberte noviny z bedny u dveří. Jděte do kuchyně a promluvte si s mamčou. O nečekané perverzité autorů se můžete přesvědčit, zeptáte-li se maminky na zelí (Fuck) nebo na sestřičku (Sister). Z obývacího pokoje vyjděte před dům a odevzdejte poslíčkovi Jimmymu Jamesovi noviny (trochu zvláštní, že? Ale nebojte, to právě teprve přijde). Po mapě města Harvest jděte k vyhořelé budově novin (Newspaper Building). Z hromady popela vytáhněte rýč a popel s ním trochu prohrábněte. Prozkoumejte vzniklý otvor. Seberte ohořelý kus papíru a knoflík s poštáckým vzorem. Jděte na policejní stanici (Police Station), vstupte do budovy a promluvte si se zkorumpovaným šerifem Dwaynem a s jeho sexuálně frustrovaným zástupcem Loomisem. Šerifa se nezapomeňte zeptat na úschovnu důkazů (Evidence Room). Loomis naznačí, že by hrozný rád onanoval v prázdné vězeňské cele, ale že k tomu nemá žádnou motivaci. Po mapě se pak přesuňte do obchodu General Store. Promluvte si s prodáváčkou Phelpsovou a řekněte, že máte zájem něco si koupit. Podívejte se na polici plnou předmětů na levé stěně. Prozkoumejte pornočasopis, nabídnutím čtvrtáku paní Phelpsově si ho kupte. Jděte na poštu (Post Office) a promluvte si s poštmistrem Boylem. Zeptejte se ho na knoflík (Button), a pak mu ukažte knoflík nalezený v ruinách budovy novin, a až se vyžvaní, zchlaďte ho odpovědí „Cut the Crap...“.

Jděte znovu na policejní stanici. Šerif by měl být na obědě, takže můžete klidně nabídnout pornočtení Loomisovi a odpovědí „Sure“ se ho zbavit. Otevřete levé šuple stolu a vybrabčete ho o všechny tři sebratelné předměty. Oba papíry prozkoumejte a klíčem odemkněte dveře v pravé stěně. Těmito dveřmi vstupte do úschovny důkazů. Z poličky seberte foťák, tenisky a červenou nádobku bez gazoliny :-). Nádobku běžte dát poštmi-

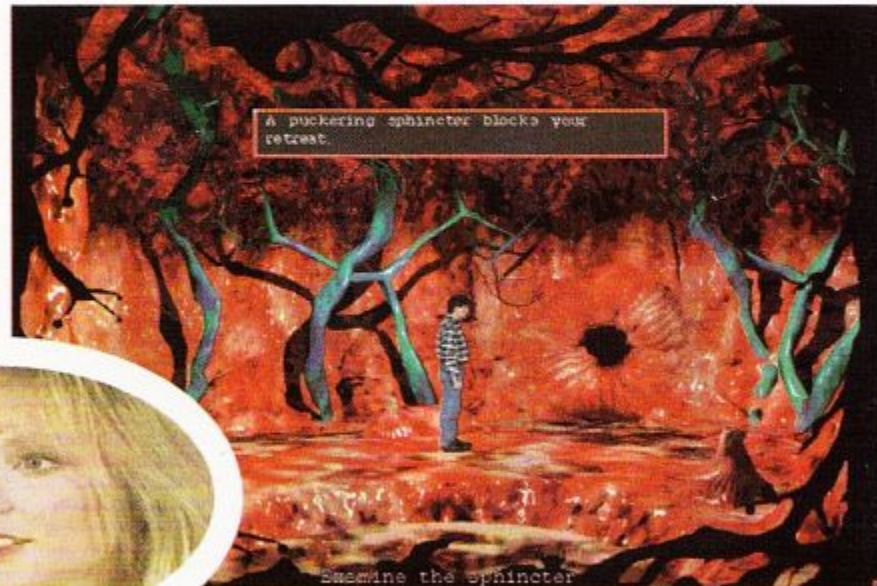
rovi a žádanka a přijetí do dáblského Řádu Lodge je vaše. V inventáři na ni použijte propisku, čímž ji Steeve vyplní. Papíry ze šuplete šerifa jděte rozmnožit na fotokopírce v General Store. Fotokopíemi pak můžete šerifa vydírat, ale to jen tak na okraj. Po mapě města jděte do centrální budovy Řádu Lodge. Strážnému u brány zvanému Sergeant at Arms dejte vyplněnou přihlášku.

Den II

Běžná rutina: v obýváku vytáhněte z krabice noviny a před domem je dejte poslíčkovi Jimmymu spolu s teniskami. Za tenisky se vám dostane zajímavé rady a klíčku, kterožto dvojicí šmiráckých důkazů použijete později. Jděte do Lodge a promluvte si se strážným. Dostanete první úkol - škrábnout auto pana Johnsona. Než se do toho pustíte, běžte si promluvit se Stephenovou nastávající do domku Pottsdamových (Pottsdam Residence). Jděte do kuchyně a zeptejte se paní Pottsdamové, proč má vaše snoubenka Stephanie zákaz vycházení tím, že se zeptáte na výraz Grounded. Pak už jen odklikněte odpověď „Can I see Stephanie?“ a jděte z obýváku nahoru do haly ve II. patře. Nejprve vstupte do koupelny (první dveře od schodiště) a ze skříňky nad umyvadlem seberte léky Aspirin, Cough Medicine a Vitamins, kterými můžete paradoxně „léčit“ Stephenovo zdraví. Nejdůležitější je však vzít ze skříňky nádobku s nápisem Oralube. Opusťte koupelnu a projděte následujícími dveřmi do Stephaniina pokoje. Se Stephany si promluvte. Jděte k poště. Prozkoumejte kanalizační klíč Manhole Key, namažte na něj Oralube, seberte ho a odejděte na mapu města. Na Harvest padne noc.

Jděte k domku pana Johnsona (Johnson Residence), kanalizačním klíčem otevřete poklop a slezte do kanálu. Rýčem probořte nestabilní stěnu Corroded Wall. Prolezte otvorem, projděte tunelem a po schodech vejděte do garáže. V levém rohu místnosti leží kolečko na převážení nábytku, které seberte. Podívejte se na poličku s nářadím a seberte křížový šroubovák

Kompletní řešení brutálně obtížných hádank brutálně krvavé adventury není nikdy k zahození...



(Phillips Screwdriver).

Šroubovákem škrábněte auto. Tunelem a kanálem se vraťte zpět na mapu města a jděte říci strážci brány o úspěšném zakončení mise.

Den III

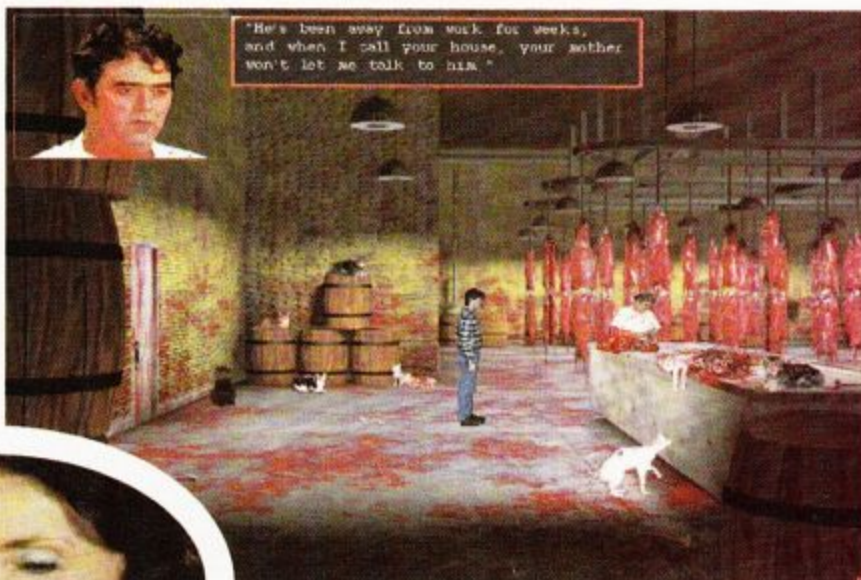
Běžná rutina: v obýváku vezměte z krabice noviny a před domem je dejte poslíčkovi Jimmymu. Jděte do základní školy Gein Memorial School. Spusťte poplach Fire Alarm. Jděte k požární stanici (Fire Station). Z prázdné garáže vlevo vezměte žebřík. Jděte do továrny na zpracování masa (Meat Plant) a promluvte si s řezníkem Patty O'Reillym. Zeptejte se ho na Family „Business“ a „Meat“. Požádejte ho o maso a dostanete žádanku na porci masa (Meat Permission Slip). Jděte domů (Your Home). Kolečkem na nábytek přemístěte skříňku China Cabinet (zapeklitá hádanka) a vypněte poplašné zařízení. Jděte před dům a odšroubujte křížovým šroubovákem mříže na levém okně. Prolezte oknem do ložnice a „tatínkovi“ nechte podepsat žádanku na maso tím, že si s ním promluvíte. Žádanku ukažte v továrně na maso Pattymu, dostanete kus masa. Odejděte na mapu města. Na Harvester padne noc.

Jděte na požární stanici a vstupte do budovy. Psovi hoďte maso. Odkryjte plátno a promluvte s mužem-předmětem. Na levou lampu Wall Light pak použijte žebřík (šílenství!). Odejděte na mapu města.

Den IV

Běžná rutina: v obýváku vezměte z krabice noviny a před domem je dejte poslíčkovi Jimmymu (uff). Hned poté jděte do Lodge a promluvte si se strážcem brány. Jděte na hřbitov (Cemetery). Jděte doprava. Seberte sirky, pohněte stolkem, vykopete čerstvý hrob rýčem a vezměte kabelku. Po mapě města jděte do bufetu Edna's Diner. Promluvte si s Ednou a vezměte si přikrývač dortů z pultu vlevo od ní. V levé části jídelny můžete nahlédnout do šuplete a vzít z něj obyčejný šroubovák. Nakonec ukažte Edně kabelku z hrobu. Dá vám něco peněz za to, že jste jí přinesli důkaz o tom, že je její dcera Karin pod drnem. Jděte si promluvit se snoubenkou Stephany a s jejím otcem panem Pottsdamem. Se Stephany může být sex! Jděte do obchodu General Store, dejte paní Phelpsově peníze, podívejte se na poličku na levé stěně a seberte lepicí pásku a francouzský klíč. Odejděte na mapu...





Jděte k holiči (Barber Shop). Páskou zalepte sklo na dveřích a vylomte ho rýčem. Přepněte levý spínač na stěně vpravo od ovce a normálním šroubovákem odšroubujte světelný poutač vlevo od dveří. Odejděte na mapu města.

Den V

Ráno si splňte svou „novinářskou“ povinnost s Jimmym a jděte si promluvit se strážcem brány a vašem novém úspěchu. Dostanete poslední úkol: podpálit Ednin bufet. Jděte do márnice Shady Oaks Mortuary. Projděte až na konec budovy k rakvi na oltáři. Otevřete rakev, prozkoumejte poničené tělo a vyfoťte ho fotoaparátem. V pitevně márnice ukažte Moynnahnovi fotografii mrtvol a volte odpovědi „Is that a threat...“ a „Glue, huh?...“. Vysloužíte si tak tubu lepidla. Odejděte na mapu města.

Jděte do školy. Z haly projděte pravými dveřmi na Velkou koláčkovou událost. Promluve s mamčami a jděte se podívat na hořící televizní stanici (TV Station). Pak jděte do Ednina bufetu splnit svou povinnost. Opět zalepte páskou skleněnou výplň dveří a vyrazte ji rýčem. Vstupte do budovy. V inventáři použijte lepidlo na poklop na dorty (Cake cover). Výsledkem přiklopte detektor kouře na stropě. Prozkoumejte a zapněte vařič Grease Fryer (pozor, některé drivery myši tento vařič nedetekují!). Nakonec vařič zapalte sirkami a odejděte na mapu.

Den VI

Promluve si s maminkou a splňte novinářskou povinnost s Jimmym. Jděte říci strážci brány a vašem novému úspěchu. Jděte do domku Pottsdamových, nahoru směrem ke Stephany nebo alespoň k tomu, co z ní zbylo. Z postele vezměte pozvánku do řádu a jděte si o ní promluvit se strážcem brány. Navštivte bývalý Ednin bufet a vstupte

dovnitř. Vydejte se na samý konec hřbitova ke kryptě. K budově krypty přistavte žebřík, vylezte na střechu, rozbijte sklo rýčem a vlezte do díry. V kryptě zavražděte psíka. Otevřete sarkofág a vyndejte z něj „pozvánku“ (pro veselou kulturní vložku se teď můžete jít podívat domů). O pozvánce jděte říci strážci brány.

Zkouška Peklem

Promluve si s trpaslíkem a odejděte z místnosti směrem k sobě. Steve sjede do útrob (doslova) budovy řádu. Nastavte si čepel řádu (Harvest Blade) jako zbraň a probojujte se do místnosti s očima ve stěnách. Velké oko v pravé stěně rozřízněte nožem a prolezte otvorem do haly ústící do normálnějších pokojů. Jděte rovně a doleva do kuchyně. Seberte dva kusy masa. Opusťte kuchyň a projděte doprava do baru. Podívejte se na policičky za barem a vypijte pivo označené XXX. Zabijte svůj obraz, čímž se stanete těžší o maličký klíček. Klíčkem odemkněte pokladnu a seberte bankovky. Vraťte se do haly a jděte doleva. Promluve na sluhu a dejte mu pětidolarovku, aby vám vyčistil šaty. Pak ho zavražděte (napadněte ho nožem), vezměte si háv ze stěny a pověste ho na druhý količek zleva. Prolezte otvorem do tajného pokoje, kde seberte kosu a náboje do brokovnice. Prolezte dírou zpět, přepněte tlačítko poblíž pravé stěny a projděte levými dveřmi do herny. Zabijte kostřičku libovolnou zbraní, seberte baseballovou pálku a tágo. Jděte doleva. Hodte kus masa z kuchyně do vody a pokračujte doleva. Na maličko nehygienických toaletách seberte ze skříňky vpravo antiLevel. Jděte do baru (po cestě hodte do vody druhý kus masa) a pokračujte doprava k fontáně. AntiLevelem zabijte dotěrnou

Adélu, otevřete dvířka k fontáně a nahlédněte do vody.

Najděte téměř neviditelný klíček ležící v odrazu Steva ve vodě. Část pravé stěny se hlásí jako díra Hole, použijte na ni klíč a projděte do další místnosti. Zabijte monstýrko a vylezte po provazu do druhého patra.

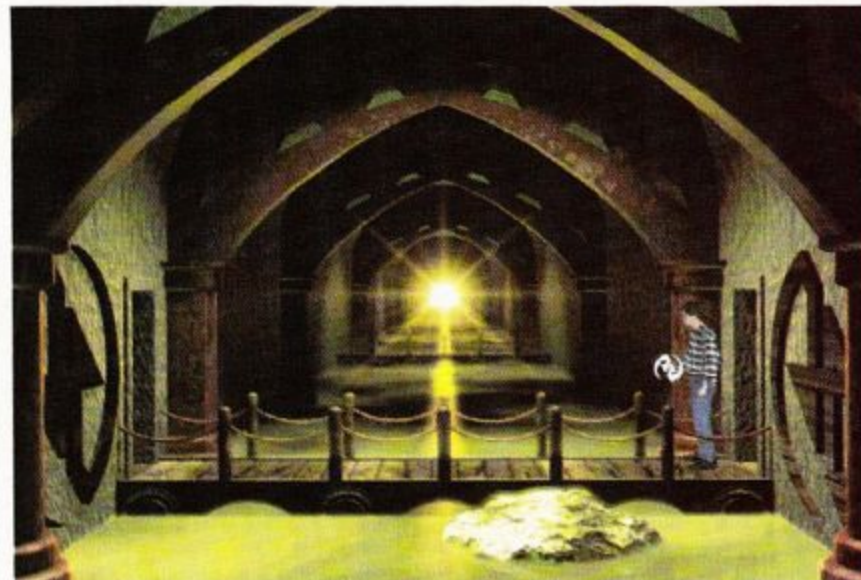
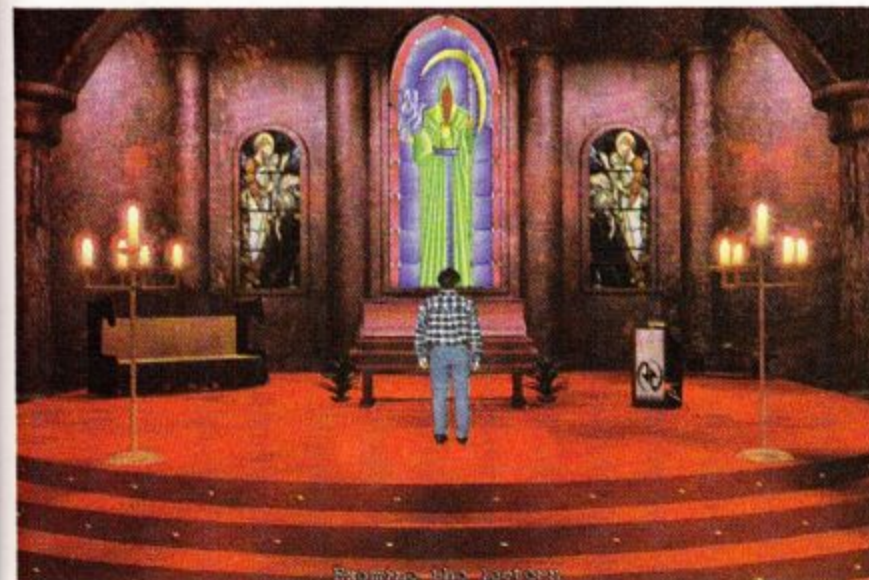
Do druhého patra vede rovněž jiná cesta. Když na toaletách natočíte vodu do skleničky a touto vodou zalijete oheň v obýváku vpravo od haly, odtáhnete mříž a ohořelá polena z ohniště a zabijete vyhrěznušího pavouka, můžete do druhého patra vyšplhat komínem.

Ve druhém patře si promluve s uměleckým asistentem (Art Curator). Zabijte sochu ženy a nalezeným klíčkem překonejte dveře. Projděte dvoukřídlymi dveřmi a promluve si s knihovnicí. Opusťte knihovnu. Za dveřmi naproti knihovně najdete uklízeče myjícího podlahu a zastřelte ho brokovnicí. Najděte místnost s šachmistrem. Dejte mu mat v prapodivných „šachách“, prozkoumejte jeho mrtvolu a vytáhněte mu z hlavy klíč. Přes pokoj, kde jste zavraždili uklízeče, projděte ke dveřím na druhém konci haly a odemkněte je krvavým klíčkem. Dveřmi projděte a zmasakrujte klauna s pilou, čímž se obohatíte o motorovou pilu, panenku a klíček. Najděte dvojce dvoukřídle dveře vedoucí do divadla a levě z nich odemkněte klíčkem od klauna. V divadle seberte oba praporky a projděte do zákulisí. Tam seberte dvojici dřevěných prken. Jděte doprava. Seberte třetí prkno a prozkoumejte masky na stěně. Jejich nastavením do správné pozice (zkoušejte kombinace) otevřete tajné dveře ve stěně. Dveřmi projděte do prádelny a tou do místnosti s bojlerem, kde za vámi zapadnou dveře. Jděte k prostřednímu bojleru,

seberte ze země trubku a francouzský klíč, otočte kolem, čímž zastavíte páru, odstraňte francouzským klíčkem poškozenou trubku, jděte o místnost doleva, popadněte další dvě trubky a v inventáři všechny tři trubky pospojujte. Vraťte se k prostřednímu bojleru, nasadte pospojované trubky (S-pipe) na levou část přívodu a druhým otočením kolem opět pusťte páru. Seberte klíč a odemkněte si jím cestu doleva. V místnosti s generátorem zabijte elektrikáře a pokračujte doleva do místnosti s lávou. Položte dvě prkna na lávu a rychle po nich přeběhněte. V místnosti s pohyblivým stropem rychle postavte na dva betonové podstavce zabudované v podlaze praporky z divadla, o které se strop kupodivu zasekne. Projděte do další místnosti. Zabijte chlapa a vylezte po laně do třetího patra.

Jděte doleva. V tento moment se hra přesouvá na pole šílenství. Využijte všech svých zbraní, ale pamatujte, že nejlepší a nejčistší smrt pramení z řádového „nože“. Ve svatyni Mystery of Abstinence zabijte oba chlapy a sežerte hamburger. Ve svatyni Mystery of Mothely Love zabijte „děti“. V Mystery of Religion buď přesvědčte kněze, že jste bohomilové, nebo zabijte všechno okolo sebe. V Mystery of Morality zabijte vojenského veterána. V Mystery of Flesh zabijte řezníka Pottsdama. V Mystery of Lust zabijte děvku. V Mystery of Beauty zabijte krásku. V Mystery of Pain zabijte mučeného. V Mystery of Charity zabijte slepce. V Mystery of Mercy zabijte bezbranné staré lidi, připravte si brokovnici a odejděte doprava. V Mystery of Remote Control všechno postřílejte. Ve Vnitřní svatyni zabijte Grand Poobaha, a pak už se stačí jen rozhodnout, zda se stát Harvesterem, nebo ne.

Mamoulianovo Manfactorium



Jagged Alliance: Deadly Games

Jak se již stalo zvykem, je většina her od firmy SirTech poměrně obtížných. Protože Deadly Games nejsou žádnou výjimkou, rozhodl jsem se sepsat několik postřehů, které jsem nasbíral v krutých režích s počítačem a ještě hrůzostrašnějších bojích s živými oponenty.



Než se však pustíte do studia mého souboru poznatků a rad, tak bych vám doporučil si nejprve přečíst „Decentní slovníček pojmů“. Ten se vám pokusí osvětlit několik základních výrazů, se kterými se v hojně míře setkáte nejenom v tomto textu, ale i v samotné hře.

Varianta pro jednoho hráče

Hned ze začátku je třeba najít tolik potřebnou rovnováhu mezi ziskem z jednotlivých misí a výplatní páskou vašeho komanda. Z toho plyne asi nejdůležitější úkol, před který vás hra postaví - sestavit natolik schopný tým, aby byl schopen splnit zadaný úkol, a přitom za něj nesmíte zaplatit více, než kolik obdržíte po úspěšném završení vašeho cíle. Já jsem hned od začátku vzal do party pouze Ivana a Scope. A pouze s touto dvojicí jsem splnil všechny mise, mimo té poslední. V té se ke mě ještě zcela zdarma přidal Gus. Tento postup však nemohu příliš doporučit, neboť od 26. mise se dostanete do opravdového pekla, o kterém se vám v prvním díle ani nesnilo, a projít jej jenom s dvoučlenným týmem je na hranici únosnosti. A navíc: zisky z těchto misí jsou již tak velké, že si můžete dovolit zaplatit větší a silnější družinku. Pouze přílišná touha po maximálním výdělku, vás může dohnat k podobnému činu. Obecně však tento postup nemohu doporučit. I když čtvrt miliónový zisk po všech 33. misích mě hrál velmi dlouho. Člověk si prostě čas od času to svoje ego pohladit musí. Přesto bych vám do začátku hry doporučoval vstoupit do boje s Ivanem a se Scope. Oba dva jsou elitní střelci. A i ostatní vlastnosti (Agility) je předurčují k tomu, že ve vašem týmu vydrží až do posledních bojů. To je podle mého osobního názoru velmi důležité, neboť je velká škoda najmout do prvních misí šest chabrusáků, které, až si vyděláte

dost peněz, propustíte, a tím přijdete o nashromážděné zkušenosti. Naopak s Ivanem a Scope projedete prvních deset misí jako horký nůž máslem a Scope určitě stoupne Marksmanship na 100%.

Jakmile si ušklíbíte něco okolo 50000\$, tak můžete občas sklouznout do mírného deficitu a vypomoci si najmutím dalšího žoldáka, jenž vám v obtížných misích vytrhne trn z paty (na příklad mise 14). Opravdové problémy vás však čekají až od mise 27., takže to s tou výpomocí také nemusíte přehánět. Při výběru svých postav se hlavně zaměřte na vlastnost Marksmanship, která je zde opravdu nejdůležitější. Jako druhou vlastnost berte v úvahu Explosives Skill - pro všechny úkoly v single misích však stačí mít ve skupině vojáka, který má tuto vlastnost vytrénovanou na 40-50%. Z vlastností je pravděpodobně nejdůležitější Agility a Wisdom. Na ostatní Mechanical a Medical Skill nemusíte brát příliš velký zřetel, neboť léčení vašich žoldáků a oprava jejich výstroje je jen zbytečnou ztrátou peněz a času. Mechanical Skill vám však bude chybět při otevírání dveří, ale většinou jste schopni najít od zamčených dveří klíč, nebo je můžete otevřít za pomoci mortaru, granátu či výbušniny. Já jsem za celou dobu hry nepoužil páčeni zámků ani jednou. Posledním našim kritériem pak budiž výstroj jednotlivých agentů.

Do prvních misí bohatě vystačíte s UZInou nebo modifikovanou Winchesterovkou a kevlarovou vestou. Jakmile máte vybraný vhodný tým, je třeba se postarat o jeho prvotřídní vybavení. Vzhledem k tomu, že počet tahů jednotlivých misí je omezen, tak na sběr nepotřebných zbraní moc nespolehejte. Spíše věci, které v chvatu bojové akce stačíte sebrat, berte jako dárek od tvůrců hry. Od takové desáté mise, je

třeba mít minimálně dva agenty velmi dobře vyzbrojené. To v praxi znamená: mít M-16ku se zaměřovačem, Spectra Shield, Ultra Shield Vest, Extended Ear, Sun Goggles, Kevlar Helmet, Grenade Launcher, přehršle granátů a dostatek střeliva. Cesta k zisku tohoto vybavení je poměrně trnitá. Zvláště pouze pokud se spolehnete na náhodný sběr v misích a na překupníka se zbraněmi. Je zde však možnost, jak toto vybavení získat téměř najednou. Stačí jen najmout si do týmu velice dobrého agenta, kupříkladu Mika, a zaplatit za něj příslušnou sumu dolarů. Po té ho ve skladu o všechno oberete a hned propustíte. Tim de fakto nakoupíte jeho vybavení za sumu, kterou požaduje za účast v jediné misi. Celá tato transakce má však jeden háček. Zmíněný obraný agent pak s vámi nebude chtít již nikdy spolupracovat, a tudíž v posledních misích, kdy již budete mít na zaplacení těch nejlepších agentů, s vámi tito podvedení nebudou chtít vstoupit do pracovního poměru. Proto je třeba tyto „krádeže“

provádět s rozmyslem a oloupit maximálně dva až tři agenty. Nákupy od překupníka zbraní se vyplatí pouze v případě střeliva a granátů. Pokud si od něj nakoupíte zbraně, tak je většinou obdržíte v katastrofálním stavu na samé hranici únosnosti. Překupníka tedy používejte spíše k prodávání vlastní, již nepotřebné výbroje. Nezapomeňte však důkladně smlouvat, neboť téměř každou věc můžete prodat až o třetinu draž, než je první nabídka. Toto jsou tedy ty nezákladnější strategické přístupy, kterých je třeba využívat při plánování jednotlivých úkolů.

Naopak při vlastní bojové akci, se pokuste řídit některou z následujících rad:

✘ Při plnění mise je třeba, především z důvodu omezeného počtu tahů, soustředit se pouze na splnění vašeho úkolu. Proto se nezatěžujte s vyhlazováním nepřátelských agentů, ale za pomoci maskování a plížení se pokuste proběhnout nepřátelskou linií, a tak získat





kýženou fotku či jiné kompromitující materiály.

- ✱ Při obraných úkolech se naopak naučte využívat v maximální míře min.
- ✱ Při ochraně osob je velmi vhodné nespolehat na okamžitou reakci vašeho týmu, nýbrž je daleko vhodnější uplatňovat strategii spálené země a vámi chráněnou osobu posílat do míst, kde se nacházejí pouze mrtvolky vašich nepřátel.
- ✱ Když už autoři do hry přidali tolik diskutabilní funkci Save, tak ji nezapomeňte často a dobře využívat. Pomněte však, že není samospasitelná.

- ✱ Jedním z problematických partií této hry, je vstup do budovy. Mě se osvědčily dvě taktické varianty. První vychází z toho, že pokud máte charakter s vysokou úrovní Agility a Dexterity, tak se můžete z bezpečné vzdálenosti pokusit ke dveřím přiblížit a následně překvapit protivníka číhajícího za dveřmi. Tato varianta je však zdlouhavá, a proto není příliš vhodná v časovém stresu bojové akce. Druhou, a v mém případě hojněji využívanou, strategií je otvírat dveře granátem. Ten nejenom, že otevře leckteré, i zamčené dveře, ale omráčí i záluďné nepřátele. Stejným způsobem se dá využít i Stun Grenade vhozený do okna v blízkosti dveří. Pokud nemůžete z jakéhokoliv důvodu použít ani jedno z uvedených řešení, tak vám zbývá ještě možnost probourat zeď pomocí Mortaru či výbušniny.

Sítová hra

Při výběru vaší skupiny nájemných vrahouů při multiplayer variantě se naopak musíte držet naprosto odlišného schématu. Protože s přáteli budete hrát většinou jednotlivé mise, a nikoli Campaign, tak hned utraťte všechny peníze za co nejlepší bojovníky. Jelikož však nemáte na začátku každé mise neomezený počet financí, tak vám doporučuji koupit si čtyři prvotřídní zoldáky (např. Mike, Scully, Magic

a Len). Druhou polovinu týmu pak můžete doplnit levnějším zbožím (tady bych vaší pozornosti doporučil především Popse). Při kolizích, které nastanou, když o služby jednoho vojáka požádá více hráčů, dochází k finanční licitaci. Tady ovšem platí jen jedno - rychlost. První nabídka, má totiž největší šanci na úspěch.

Při vlastní hře pak dodržujte několik základních pravidel:

- ✱ Neustále mějte na paměti, že vaším úkolem pravděpodobně není vyhladit vašeho spoluhráče z povrchu zemského, ale kupříkladu dobýt pozice, které váš soupeř naopak brání.
- ✱ V multiplayer variantě hry designéři misí většinou nechali povalovat spoustu užitečného vojenského materiálu. Proto se pozorně dívejte do beden a snažte se prozkoumat všechna zákoutí, neboť takový objev Mortaru či granátometu může nemálo zamíchat předivem osudu jednotlivých týmů.
- ✱ Pokud hrajete mise, kde nejsou na první pohled zřejmí vaši nepřátelé (některé mise pro tři a čtyři hráče), tak zásadně nevěřte absolutně nikomu.
- ✱ Nezapomeňte, že se jedná především o zábavu. Proto občas použijte minu, časovanou nálož či Boobytrap.

Happy Gunning

Petr Chlumský

Decentní slovníček pojmů

AGILITY - velmi důležitá vlastnost, která určuje, jak rychle se v daném terénu můžete pohybovat. Rovněž determinuje úspěšnost velmi potřebného plížení.

DEXTERITY - především je potřebná pro charaktery, jež se zabývají medicínou - neboť právě tato vlastnost je důležitá při určování, jak rychle, a také úspěšně, je schopen ten který charakter ošetřit svého zraněného druha.

WISDOM - poněkud nenápadná vlastnost, která z prvního pohledu není ve hře důležitá. Ale opak je pravdou. Podle výše této vlastnosti program určuje, jak rychle je daná postava schopná absorbovat nové poznatky, a tak zvyšovat svoji zkušenost - Skill Level.

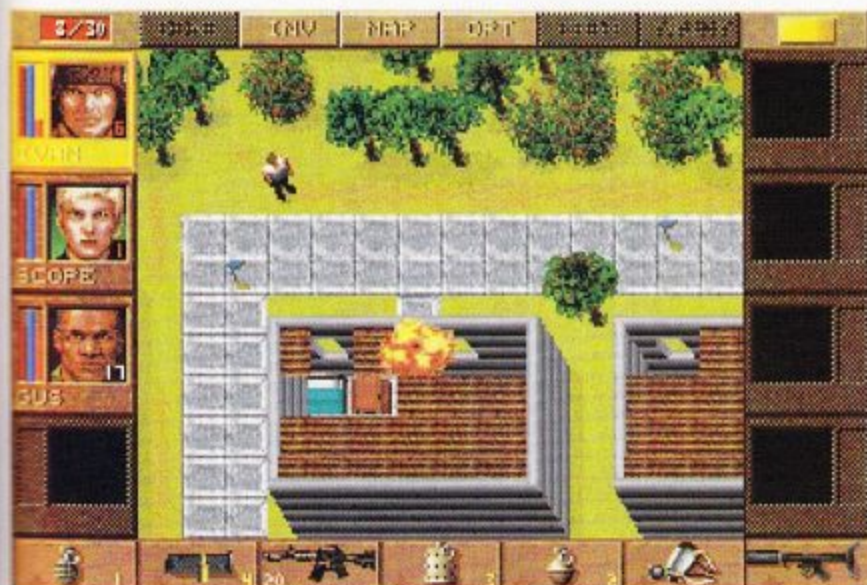
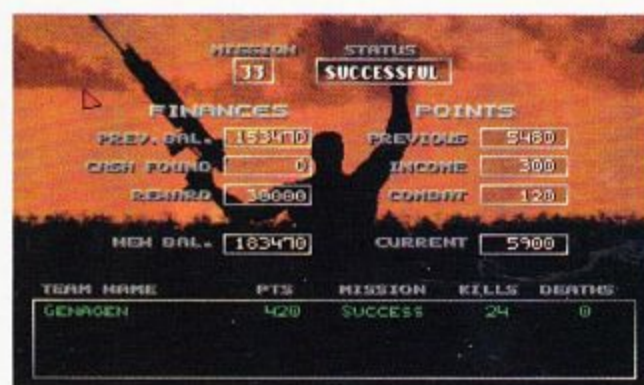
MEDICAL SKILL - jak již název napovídá, tak tato dovednost určuje míru medicínských znalostí dané postavy, a tím definuje spolu s vlastností Dexterity její schopnost léčit. Pozor při pokusu ošetřit raněného bojovníka postavou, která má Medical Skill na nízké úrovni (menší než 25%), může dojít naopak k jeho další újmě na zdraví.

EXPLOSIVES SKILL - schopnost pracovat s výbušninami je velice důležitý fakt, se kterým musíte při výběru vašeho týmu počítat. Jedná se totiž o dovednost připravovat výbušniny, ličit a deaktivovat pasty a miny. Při pokusu o tuto činnost s charakterem, který je se znalostí o výbušninách na mizině, dojde pravděpodobně k výbuchu.

MECHANICAL SKILL - postava s vysokou úrovní Mechanical Skill dovede opravovat poškozené neprůstřelné vesty, zadřené zbraně a především si hravě poradí s většinou zamčených dveří, na které během hry narazíte.

MARKSMANSHIP SKILL - jde pravděpodobně o nejdůležitější vlastnost vašich vojáků ve hře. Podle této dovednosti program definuje, jak rychle, a hlavně, jak přesně jsou tito zoldáci schopni střílet.

SKILL LEVEL - určuje, jak mnoho je daná postava schopna v akci využívat svých vlastností. To také v praxi znamená, že voják se stejným procentuálním ohodnocením svých dovedností, ale s vyšším skill levelem, je daleko šikovnější, než jeho druh se skilllevelem nižším.



Another World

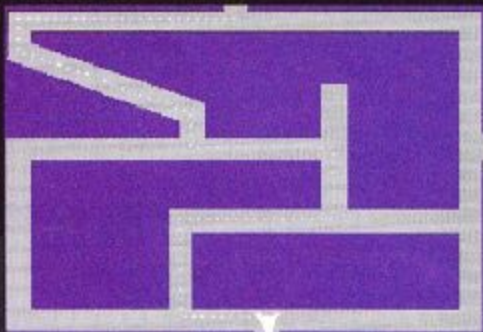
Nejen pro ty, kteří si na hře Another World z nějakých důvodů vylámali zuby, nýbrž i pro ty, kteří podvodně, pomocí kódů přeskočili některou z úrovní, je zde připraven tento vyčerpávající návod.

Level 02 - HTDC

- 1 - klec rozhoupat šipkami
- 2 - pistole
- 3 - bránit se, dokud partner neotevře
- 4 - střílet do zdi
- 5 - rozstřílet silným paprskem
- 6 - rozstřílet dveře
- 7 - vlézt do kanálu

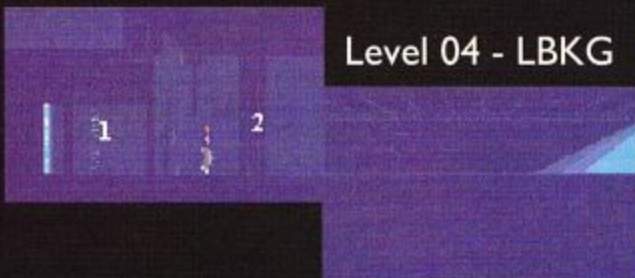


Level 03 - CLLD



- 1 - nabít zbraň
- 2,4 - rozstřílet dveře
- 3 - skočit s rozběhem

Level 04 - LBKG



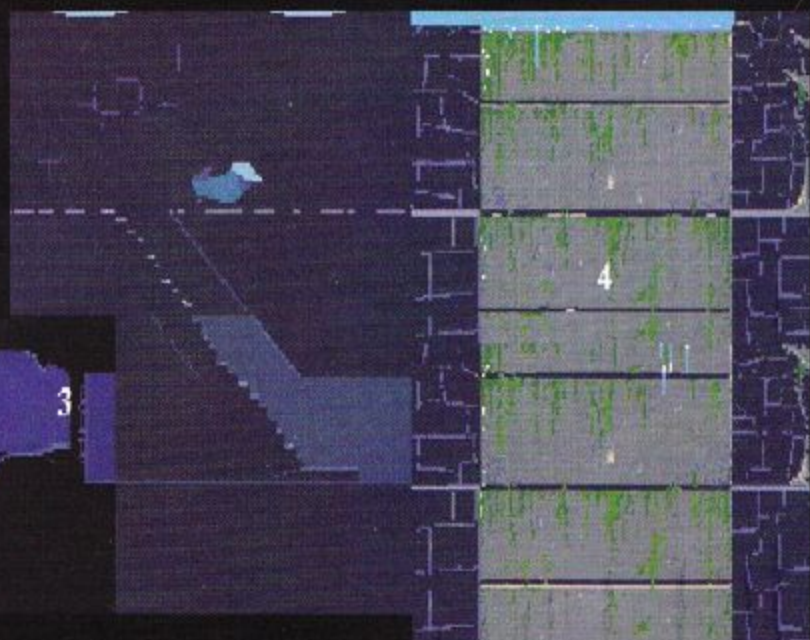
Level 06 - KRFK



- 1 - do a z levelu 5
- 2 - rozstřílet
- 3 - rozstřílet a utíkat na 4

- 1,2 - vstup do 6. levelu
- 3 - rozstřílet
- 4 - po kompletním 6. levelu vchod do 7. levelu

Level 05 - XDDJ



Level 01 - LDKD

- 1 - zašlapat housenky (SPACEBAR)
- 2 - po objevení monstra utíkat k 3
- 3 - skočit k liáně, zhoupnout se a utíkat k 2

Komu se ani s ním nepovede zdolat tuhle perlu mezi akčně-dobrodružnými hrami, má už asi definitivně smůlu.

Ale aby to nebylo zase tak jednoduché, v návodu chybí zakreslení nepřátelských vojáků. To už by bylo až moc jednoduché. Abych vám to přece jenom trochu ulehčil, popíšu nyní základní ovládání hry, které je mimochodem velmi jednoduché, avšak velmi praktické:

- Chůze: pravá, levá šipka.
- Skok z místa: šipka nahoru.
- Klek: šipka dolů.
- Střelba: Spacebar.
- Štít: držet Spacebar, dokud se nevytvoří malá modrá koule, poté pustit.
- Silný paprsek: držet Spacebar, dokud se nevytvoří velká modrá koule, poté pustit.
- Zvláštní úkony: Spacebar.

A až tuhle hru dohrajete, určitě mi většina z vás dá za pravdu, že dobrá hra není tvořena megabajty na CD, ani vše překonávající grafikou či digitalizací, ale úplně něčím jiným.

Pavel Vančák



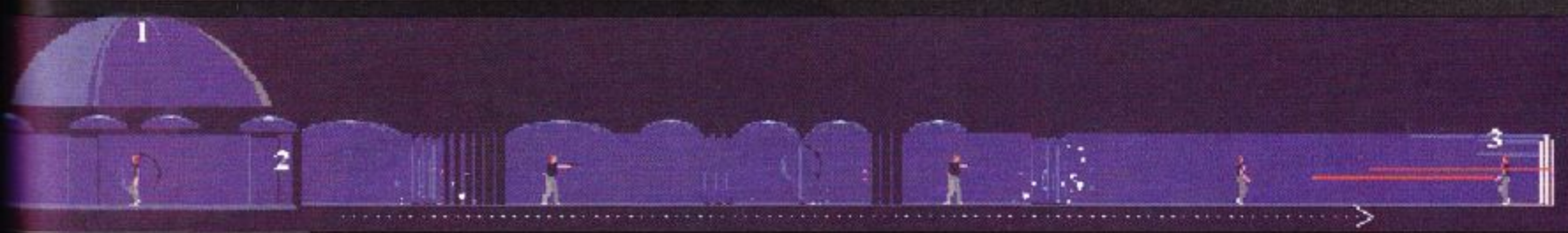
Level 07 - KLFB

- 1 - střílet do lustru ze schodů
- 2 - strážce kopnout (SPACEBAR), doběhnout pro zbraň a zabít
- 3 - počkat až vyprchá šití, pak zabít
- 4 - rozstřílet
- 5 - náboje do pistole
- 6 - kleknout a sestřílet lustr tak, aby zabil strážce
- 7 - level 8



Level 08 - TTCT

- 1 - průnik meziúrovni BFLX, TTCT, DDRX
- 2 - nadechnout se
- 3 - střílet do zdi
- 4 - skočit do díry, vstup do levelu 9



Level 09 - BRTD

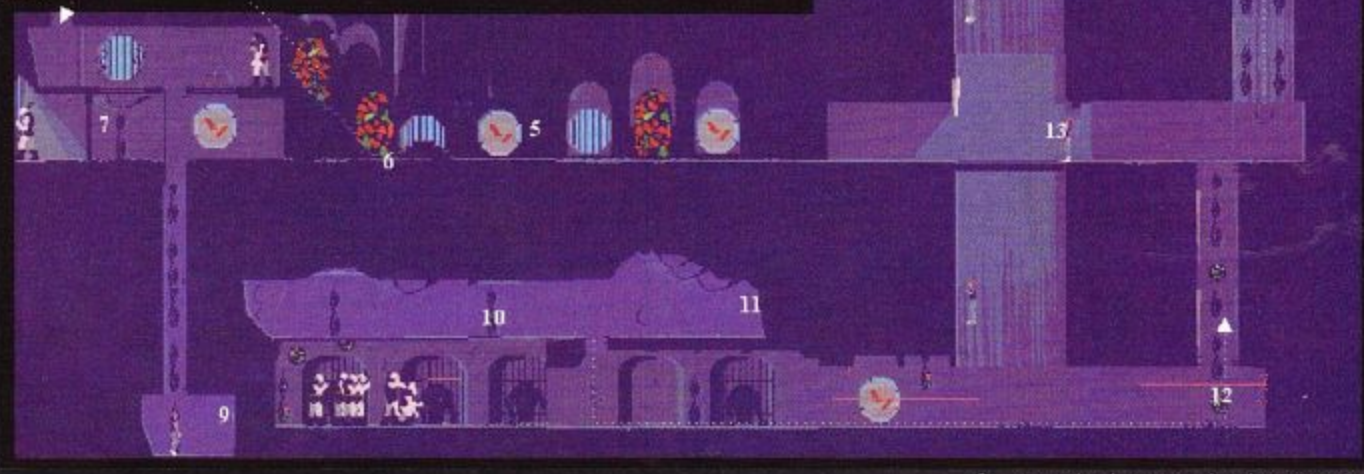
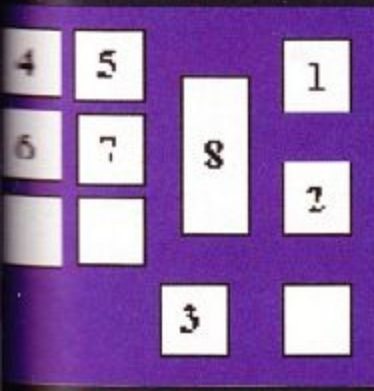
z B. levelu
rychle rozstřílet a utíkat bez zastavení k 3
zastavit se až do vytažení partnerem

- 1 - skrytá cesta do bodu 2
- 2 - napadnout odzadu
- 3 - kamarád vás přehodí
- 4 - skočit bez rozběhu
- 5 - level 11
- 6 - po bodech 7,8,9 do díry
- 7 - nestřílet, dojit k vězni a zamířit



**Level 10 - TFBB
Level 11 - TXHF**

Level 12 - CKJL



- 8 - rozstřílet dveře, nechat ho a pustit 4 bomby a zabít
- 9 - střílet do zdi
- 10 - proběhnout
- 11 - zmačknout, skočit do díry a běžet k 12
- 12 - nahoru, dojit k 13 a běžet za partnerem



Level 13 - LFCK

- 1 - propadnout
- 2 - doplazit se (pravá šipka) k pákám, až bude pod bodem 3, zmačknout páku (SPACEBAR), pak i druhou a rychle se plazit pod 3
- 3 - KONEC



Pyrotechnika

... nečekejte na silvestr

1. Dělobuch Korzár	100 ks	79,-
2. Dělobuch Mega	1 ks	6,-
3. Dělobuch Piccolo	60 ks	25,-
4. Saturn Missiles 25 <i>25 spojených hvízdajících raket</i>	1 ks	32,-
5. Saturn Missiles 100 <i>100 spojených hvízdajících raket</i>	1 ks	140,-
6. Turbo	1 ks	24,-
7. Dýmovice	6 ks	30,-
8. Fontána Cuckoo	1 ks	28,-
9. Fontána 7 ptáčků	1 ks	62,-
10. Fontána Super Etna	1 ks	25,-
11. Stříbrné slunce	1 ks	32,-
12. Římská svíce 12 světlic	1 ks	17,-
13. Římská svíce 20 světlic	1 ks	22,-
14. Star Fire 70 světlic	1 ks	65,-
15. Raketa Crackling Star <i>meteority</i>	1 ks	42,-
16. Raketa Double Report <i>dva stříbrné efekty po sobě</i>	1 ks	26,-
17. Raketa Starry Night <i>hvízdá, barevné světlice</i>	6 ks	30,-
18. Raketa padáková <i>zelená na padáčku</i>	1 ks	29,-
19. Raketa Whistling	12 ks	15,-
20. Artillery Shell 2" <i>kulové pumy vč. hmoždíře</i>	12 ks	310,-
21. Zápalná šňůra 90 cm	1 ks	12,-

Profesionální ohňostroje na zakázku.

Sortiment nabízeného zboží je výběrem nejzajímavějších efektů pyrotechniky I. a II. tř. Prodej pyrotechniky III. třídy na pyr. průkaz.

Zasíláme pouze dobírkou zásluky nad 300,- Kč. Veškeré ceny jsou uvedeny včetně DPH.

Jednotlivá balení zboží nelze dělit.

Objednávkový kupon lze kopírovat nebo opsat na korespondenční lístek.

K ceně bude připočteno poštovné a balné 60,- Kč.

Od 1000,- Kč množstevní sleva 10%.

Objednávky zasílejte písemně na adresu:

Firma BAUER

Poste Restante

170 00 PRAHA 7

Jméno a příjmení

Adresa

PSČ, Město

Závazně objednávám toto zboží: (1x znamená 1 balení)

kat.č. název počet cena celkem

Uvedené ceny jsou bez DPH
a platí po předložení tohoto inzerátu.

Periferní díly

ISA karta PCI Trident 1 MB
dostává redakci časopisu PC Magazin 1 200 Kč
Modemy již od 3 000 Kč
MM 4 MB 720 Kč
MM 8 MB 1 440 Kč

Procesory

Pentium 75-200, 256 KB PB Cache,
IDE (4xHDD), I/O
SIMM 4 MB
CPU P75 již od 5 990 Kč

Multimédia

zvuková karta SB kompatibilní 1 400 Kč
Sound Blaster 16 CREATIVE PnP 2 330 Kč
Sound Blaster 32, CREATIVE 3 510 Kč
Sound Blaster AWE 32, ASP 6 390 Kč
CD ROM 8xi 2 690 Kč
reproduktory Typhoon PMPO 25 W 650 Kč

Služby

šanské nám. 7, Praha 3
02/6271715, tel/fax:02/6274147

Prodejny

šanské nám. 6 a 7, Praha 3 - nové prostory!
02/6271715, tel/fax:02/6274147
Malovance 9, Praha 6
02/350396

TURBO COMPUTERS



velkoobchod a maloobchod
výpočetní technikou

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2
tel. 02/2425 2439, 2425 7394
fax: 02/2425 7357

PEVNÉ DISKY

850 MB5990,-
1,2 GB6990,-
1,6 GB7990,-
2,1 GB9990,-

MULTIMEDIA

CD-ROM 8x; Hitachi, GoldStar.....3940,-
SoundBlaster™ 32 PNP5990,-
Repro. 15 watt, aktivní1190,-
VGA S3 Trio 64 + mpeg, 2 MB2390,-

DAŇOVÁ BOMBA

586DX5/133 PCI
8MB RAM
pevný disk 850 MB
barevný SVGA Monitor 14" MPRII
3,5" mechanika
grafická karta S3
Trio64 1MB
myš
klávesnice
provedení Minitower

**Cena bez DPH:
19999,-**

DO SVĚTA INTERNETU

FAXMODEMY

Voice FAX Modem 14,400 Int.2390,-
FAX Modem 14,400 Ext.2990,-
Fax Modem 33,600 Int. (USR OEM).....5492,-
Fax Modem 28,800 Ext.6088,-
US Robotics 14,400 Int. SI2990,-
US Robotics 14,400 Ext.6990,-
US Robotics 33,600 Ext.10790,-
Supra Express 33,600 Int.6990,-
Supra Fax 33,600 Ext. (MNP 10)11200,-

MODERNIZACE PC

na 486DX4-1004900,-
na 586DX5-1335500,-
na Pentium 10010200,-
na Pentium 12012990,-
na Pentium 13313990,-

V ceně je zahrnut MotherBoard, Procesor, chladič
a práce technika.

MIMORÁDNÁ NABÍDKA

**Chcete mít profesionální počítač?
Chcete počítač, který nezestárne?
Tak prosím...**

Procesor Pentium 133
Intel Triton, 256kB Burst Cache
Pevný disk 1,2 GB
16 MB RAM
CD-ROM 8x Speed
16bit. zvuk. karta
Grafická karta S3 Trio64 2MB
Barevný SVGA Monitor 15" digital
MPRII digital
Myš, klávesnice
3,5" mechanika
Provedení Minitower

45999,-

VÝKON PRO KAŽDÉHO

Procesor Pentium 100
Intel Triton 256kB Burst Cache
Pevný disk 1,2 GB
Grafická karta S3 Trio64 2MB
Barevný SVGA monitor 14" MPRII
16MB RAM
CD-ROM 8x Speed
16bit. zvuk. karta
Myš, klávesnice
3,5" mechanika
Provedení Minitower

35999,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH. MOŽNOST PRODEJE NA LEASING.

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hraní i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu:

ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddisk

PC586 DX5/133 PCI
64-bit grafická karta S3 Trio64 1MB
8MB RAM
HDD 850MB
barevný Monitor 14 MPRII
CD ROM DoubleSpeed
16bit. zvuková karta
3,5 mechanika
klávesnice, myš
provedení MiniTower

Příplatky:
15" monitor3800,-
každé další 4MB RAM.....1200,-
HD 1.2GB1000,-
HD 1.6GB1990,-
CD-ROM 8x speed2490,-
Windows 953100,-
Repro. 240 watt2490,-



Chcete programovat a chcete si vydělat slušné peníze?
Napsali jste hru a nevíte jak ji prodat?
Chcete se stát známými nejen v ČR, ale i ve světě?
Zklamali Vás dosavadní vydavatelé českých her?

Jestliže odpovíte alespoň jednou **ANO** pak
kontaktujte **SPACE INTERACTIVE**

scénáristy
2D grafiky, 3D grafiky
2D animátory, 3D animátory
hudebníky
programátory pro DOS, W95
i celé týmy

Vaši hru vydáme nejen v ČR, ale zajistíme prodej i v zahraničí
Přijďte nám Vaše nápady, rozpracované hry, my je budeme realizovat.

Space Interactive, s. r. o.
Vodičková 41
112 09, Praha 1

Tel.: 0603 411 952 Fax: 0603 411 954

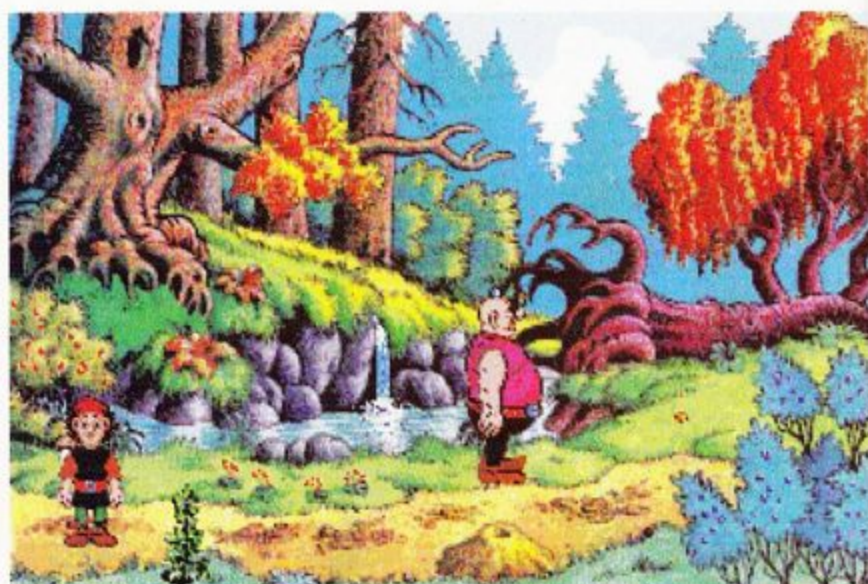
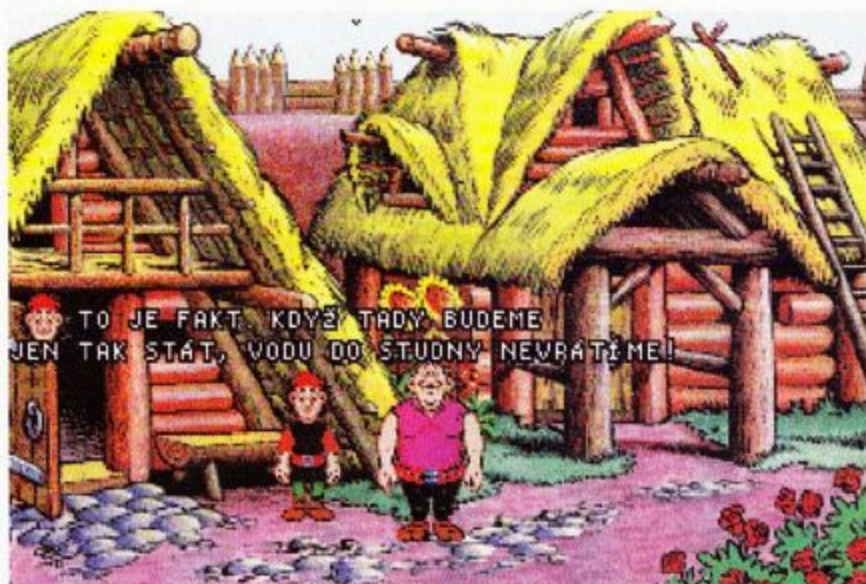
Email: info@SpaceInteractive.com
http://www.SpaceInteractive.com

www.oldgames.sk

SPACE INTERACTIVE



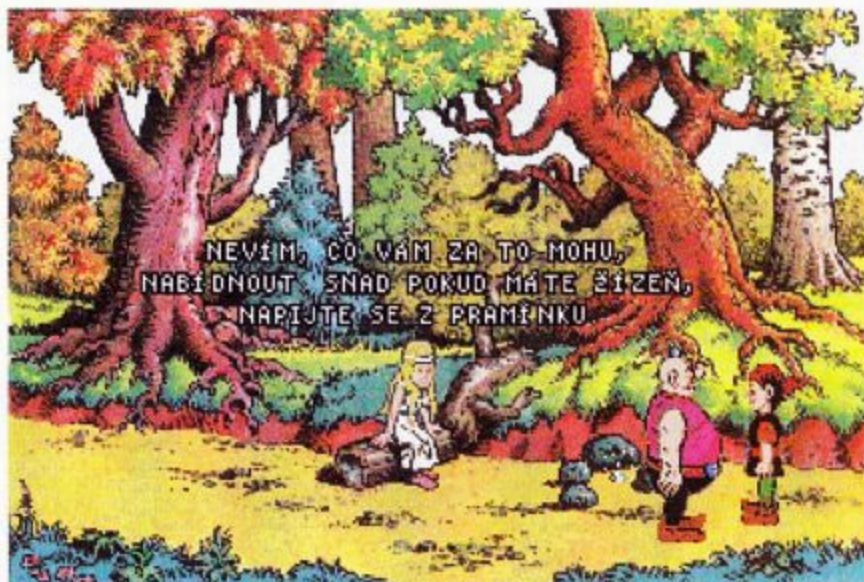
Příhody z Galské země



Stojte před chatou. Vejděte do ní a seberte ze stolu nůž. Kokošem vezměte sekeru a pomoci ní zlomte metlu. Seberte násadu a pomoci ní ulomte býkovi levý roh. Pak mu s ní ještě vyrvete kroužek z nosu a oboje seberte. Vyjděte ven a pomoci nože urážněte květ síly. Pak seberte růži. Všechny se sice hlásí, ale sebrat jde jen ta nejvíce vlevo. S růží jděte o dvě obrazovky doprava, kde stojí venku babka. Dejte jí růži a ona zmizí dovnitř. Pak seberte věci ze šňůry (kalhoty, rukavici, modrý a bílý hadr - poslední dvě věci jsou na nic), a hrnek s medem. Opět se vraťte do chalupy, seberte zbytek koštěte ze země a přiložte jej do ohně. Pak do kotle vhodte květ síly a rukavici. Získáte tak kouzelnou rukavici síly, která se vám bude dál hodit.

Vyjděte ven a jděte až k bráně, kde leží spící hlídač. Seberte meč a Kokošem zatrubte třikrát na roh. V okamžiku, kdy se strážný probere, mu dejte hrnek s medem. Za to vám otevře bránu. Za ní jsou bohužel zbojníci, na ty ale použijte rukavici síly. Pokračujte tedy do lesa. Na rozcestí narazíte na Orfemu, promluvte s ním a dejte mu kalhoty. Seberte ze země u rozcestníku křemen, vezměte také modrý kvítek. Pokračujte doprava, až potkáte vilu. Promluvte s ní a pomoci rukavice síly rozbijte hromadu kamení. Nyní naberte vodu z pramínku a zlejte s ní klíček rostlinky vpravo. Pokračujte až ke kaštanu, a tam někde na zemi najdete dva lískové ořechy. Jsou velmi důležité a téměř nejsou vidět. Až je najdete, můžete třeba sebrat a sníst jahodu. Jinak v lese najdete spoustu dalších věcí, ale těch si prozatím nevsímejte. Jděte nyní doprava k babě Jaze. Do květiny naberte vodu a dejte to babě. Získáte tak živou vodu. Na zemi ještě najdete zaklínadlo. Jděte zpět k rozcestí a vydejte se nahoru k hospodě. Vozkovi dejte kroužek z nosu a on vás za to odveze do jiné části lesa.

Prosekejte se pomoci meče skrz křoví. Na stromě najdete seschlou vodu. Vezměte jí a strčte jí do díry. Vytáhněte mužičku a on vám za to ukáže květ kapradiny. Z něj pak utrhnete dva lístky a oběma postavám dejte jeden. Ze stromu ještě seberte vosí hnízdo. Pak pokračujte doleva, potkáte tam Hryzouna. Jemu pomozte živou vodou a dostanete píšťalku. Pak se objeví anděl a tomu zase pomozte pomoci rukavice. Ještě zbývá Fufu ve stromě, na něj opět použijte rukavici. Dostanete za to kořen snění. Jděte doprava, tam zavěste na větev prázdné vosí hnízdo. Zbavíte se vos a nyní můžete sáhnout do dutiny pro plástek medu. Pomoci násady na koště sun-



Naplňte květ vodou a jděte doprava ke stromu přírody. Zalejte ho vodou a dejte veverce postupně oba oříšky. Seberte listy a jděte doprava. Tam uprostřed haldy kamení je díra. Vyberte z ní hrnek s masťou. Pak do něj naberte vodu z jezera a získáte létající masť. Jděte ke kládě, pomozte jí masťou a použijte zaklínadlo.

Teď se vydejte za spícím dědkem a polechtejte ho pirkem. Řekne vám ingredience k vytvoření ovoce proměny. Ty sesbírejte po lese a jděte k Jaze (Jestli budete potřebovat šišku, tak tu získáte sestřelením ze stromu. Prak vyrobíte spojením vidlice, která leží u dědka, s rostlinou, kterou získáte zalitím levého klíčku u vily. Ještě k tomu musíte mít u sebe černý kámen, ten leží na zemi napravo od krtčí hromádky. Pak stačí jen kliknout prakem na šišku a mít kámen v inventořáři). Hořícím polenem zapalte oheň. Seberte kotlík, na vidlice u ohně dejte násadu od koštěte, pak na ní dejte kotlík. Do květu opět naberte vodu a nalijte jí do kotlíku. Přidejte potřebné ingredience a získáte modré zrno. To ale musíte zasadit do krtkovy nory a opět zalit vodou, kterou před tím nabere do květu. Teprve pak získáte ovoce proměny. Seberte tedy oba plody a vydejte se na rozcestí. Sedícímu zbojníkovi dejte nůž a on vám řekne o podzemním tunelu. Jděte tedy k bráně a před zbojníky snězte ovoce proměny. Cesta je volná, vejděte tedy do města. Hned za branou si všimněte hromádky hlíny. Rozkopejte jí sekýrou a hoďte tam jeden lístek ze Stromu přírody. Pak pokračujte ke studni a tam hoďte druhý list. Vesnice má vodu a vy jste úspěšně dokončili další adventuru.

Tomáš Landa

dejte houbu ze stromu a dejte jí do ohniště. Pomoci křemenu zapalte oheň. Z ohniště vezměte hořící poleno a zapalte s ním Fajfimu komín. Dostanete zrno pláče. Zapalte si kořen snění. Vraťte se nyní do obrazovky s kapradím a naberte do květu vodu. Nyní jděte doleva až k Bugimu. Létá tam anděl, dejte mu hořící kořen snění, on s ním omámí Bugiho. Jakmile leží na zemi, zasaďte do něj zrno pláče a polejte ho vodou. Bugi je znehybněn a vy mu nyní můžete vzít pírko. Seberte kořen snění a použijte ho na plástek. Projděte na břeh za Bugiho, tam ulomte pomoci rukavice (už 4 použití) suchou haluz a zapísekejte na píšťalku. Nastupte na kládu a pomoci haluze se přeplyte na ostrov. Tam utrhnete hrách a přivažte s ním kládu, aby vám neodplula. Medvědovi dejte upravenou plástek.



KINOBOX

NEJVÍC O FILMU, NEJVÍC O VIDEOU.

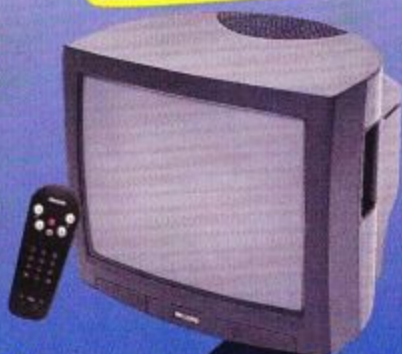
ČT2 pátek 18:50 a ČT1 sobota 00:30 (repríza)
NAVÍC MŮŽETE KAŽDÝ TÝDEN VYHRÁT:



2. CENA: videorekordér Philips



PHILIPS



1. CENA: televizor Philips + koncesionářský poplatek ČT + celoroční předplatné TÝDENÍKU TELEVIZE



3. - 10. CENA

3. - 10. CENA: PC HRY + PŘEDPLATNÉ ČASOPISU SCORE; CELOROČNÍ PŘEDPLATNÉ ČASOPISŮ CINEMA a KINOREVUE; NOVINKY NA VIDEOKAZETÁCH FIREM BONTON HOME VIDEO, CENTRUM ČESKÉHO VIDEO, HOLLYWOOD CLASSIC ENTERTAINMENT, VAPET PRODUCTION A WARNER HOME VIDEO; SOUNDTRACKY NA CD OD FIREM WARNER MUSIC CZECH REPUBLIC, SONY MUSIC, POLYGRAM, MONITOR RECORDS, BMG a B&M MUSIC; KNIHY S FILMOVOU TÉMATIKOU.

**SVÉ ODPOVĚDI VOLEJTE VŽDY NEJPOZDĚJI DO PREMIÉRY
NÁSLEDUJÍCÍHO KINOBOXU NA TELEFONNÍ ČÍSLO**

**Od 1. července
nové tel. číslo!**

0609 11 77 11

SOUTĚŽNÍ OTÁZKY NAJDETE V TOMTO ČASOPISU
NEBO NA STR. 442 TELETEXTU ČT.

PROLOGY

ČT2 pátek 22:30

ČT2 neděle 11:15 (repríza).

Měsíčník pro náročného diváka
plný filmů nezávislých produkcí, které nikdy
neuvídíte v kinech, ale v našem pořadu ano.



Kinorevue

TELEVIZNÍ REVUE O HVĚZDÁCH V KINECH, NA VIDEOU A V TELEVIZI.

PREMIÉRA TV sobota 18:30 a středa po 23:00 (repríza)

KAŽDÝ TÝDEN SOUTĚŽ O TISÍCE

VOLEJTE DO PŘÍŠTÍ PREMIÉRY POŘADU NA ČÍSLO

**Od 1. července
nové tel. číslo!**

0609 11 77 00



Délka hovoru bude maximálně 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH / min., P.O. BOX 105, 130 00 Praha 3)

Soutěží www.oldgamesisk.com let.



Lighthouse

**Páčky, samé páčky
- já se z nich snad
zblázním...**

Začínáš doma - nejprve si na záznamníku poslechni všechny tři zprávy. Pak odsuň židli a ze stolu vyndej deník. Pořádně ho prozkoumej a vrať na své místo. Z dřevěné krabice na stole seber zapalovač a ze zásuvky malého stolku vedle klíče. Otevři dveře a klíčkama ukaž a auto stojící venku. Po příjezdu k majáku vybrakuj poštovní schránku, dopis otevřeš až později. Vlevo vedle hlavních dveří je lucerna - otevři ji a vyndej z ní klíček. Vedle rohožky jsou na zemi čtyři předměty, pod jedním z nich je ukryt další klíč. Vlevo za domem je kůlna - otevři ji za pomoci jednoho z klíčů. Seber železnou tyč a otevři pojistkovou skříň. Jsou zde tři přepínače. Přehoď dolů levý a prostřední, tím se uvnitř obnoví přívod proudu. Nyní ti již nic nebrání vstoupit dovnitř. Dveře otevřeš zbylým klíčkem. Vejdí nejprve do pravých předních dveří. Vlevo je skříň se čtyřmi políčkami. Z horní seber mechanického ptáka, drahokamy z druhé a škeble z třetí políčky. V pravé části místnosti je pracovní stůl. Otevři nejprve horní zásuvku, vyndej otvírač dopisů a ihned ho použij na dopis ze schránky. V dopise je kombinace k otevření sejfů. Ten je ukryt za knihami na druhé poličce v knihovničce vzadu. Po odsunutí knih se dej do otvírání sejfů. Je to poněkud komplikované. Nejprve to doprava, nejméně dvakrát přejdi přes nulu a nastav se na 5. Pak otáčej doleva přes nulu (!) a nastav se na 18. Nyní zbývá otočit doprava a nastavit se na 28. Uvnitř sejfů je složka se stránkami 52, 53, 54, 58 a 59. Na poslední stránce je i kód ke dveřím do laboratoře. V pracovní otevíři ještě spodní část pracovního stolu, jsou zde další stránky - 116, 117 a 118. Vedle leží kostka - je v ní ukryto několik hádanek. Klikni doprostřed jedné z bočních stěn. Kostka se otevře. Zatlač dovnitř všechny světlé čtverečky. Pak posuň pravý spodní obdélník doprava a obdélník nad ním směrem dolů. Po odsunutí dvou tmavých obrázců dolů se objeví tlačítko. Zmáč-



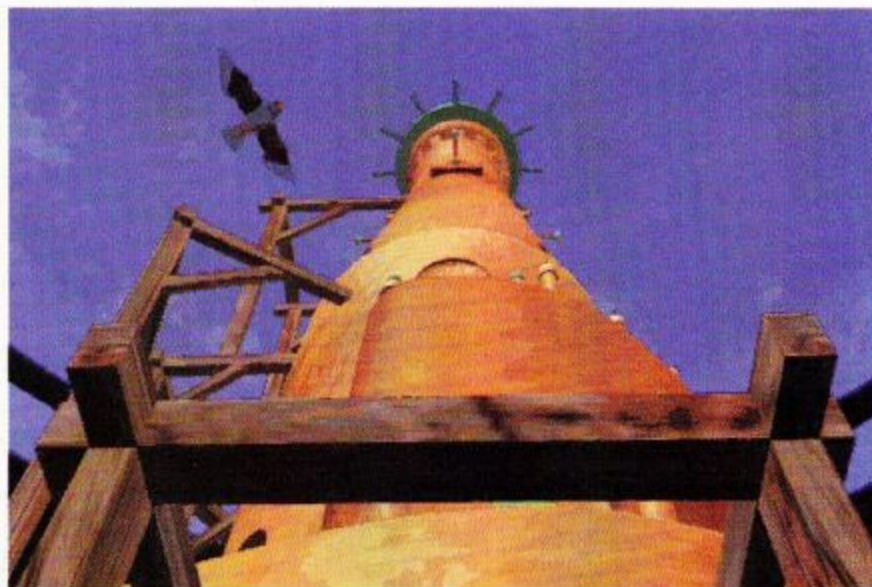
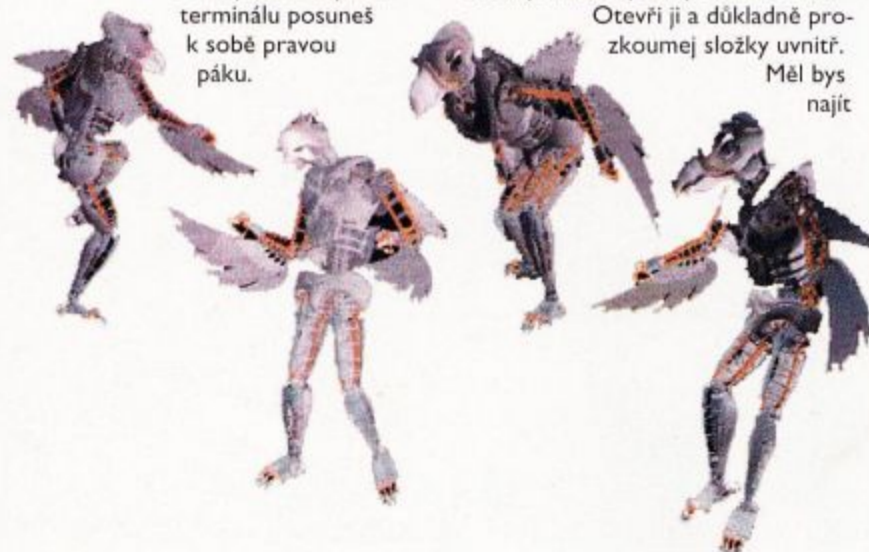
nutím se odsune protější strana. Zamáčkní prostřední červený kruh, prostředek vedlejší stěny a znovu červený kruh. Ze zásuvky vyndej klíček a opět zmáčkní červený kruh. Zásuvka i stěna se zavřou, povyjede však kousek vedlejší stěny. Zmáčkní bílý čtvereček dole a objeví se skládačka. Její konečná podoba je ztvárněna na jedné ze stránek deníku. Po složení vyjede ven šedý plátek. Zase ho zastrč, klikni doprostřed dvou bočních stěn - to má za následek otevření další stěny. Úkolem je osvobodit dvě černé rybičky. Nejprve zatlač všechny 4 světlé modré plochy. Klikni na spodní rybičku, ta se otevře a odkryje tlačítko. Zmáčkní ho. Totéž opakuj se 4 světlé hnědými plochami a horní rybičkou. Do otvoru zastrč klíček, stěna se tak odsune. Prozatím není možno nic dalšího s kostkou provádět. Vrať se na chodbu a vejdí do vzdálenějších pravých dveří. Z nočního stolku seber další stránky deníku - 63, 72 a 73. Na zemi leží voják - seber ho, prozkoumej v inventáři a seber mu natahovací klíč. Na stolku u dveří leží budík - i ten je možno vzít. Vyjdí na chodbu a protějšími dveřmi běž do kuchyně. Ze stolu vezmi stránky deníku (31, 32 a 49) a opět je prozkoumej. Z ledničky seber dětskou přesnídávku, můžeš ji dát Amandě v dětském pokoji. V knihovně vzadu leží u knih kompas. Jeho sebráním se urychlí Amandin únos do paralelního světa. Znamená to, že po vstupu do dětského pokoje dojde k únosu. Z důvodů, které vysvětlím později, zatím tedy do dětského pokoje nevstupuj. Je na čase prozkoumat laboratoř. U dveří zadej kód z deníku (82496). Uvnitř je vlevo terminál, upro-

střed klec a vpravo centrální jednotka. Běž nejprve k ní, otevři panel a zmáčknutím tlačítka uveď jednotku do chodu. Ze stolu seber kromě dalších stránek deníku (79, 80, 81, 92, 125 a 126) i páječku, drát a lampu. Vlevo od stolu je ocelová schránka. Dvakrát na ni použij železnou tyč. Uvnitř jsou tři modulační trubice. Znamená to, že maximálně třikrát je možno se dostat z laboratoře do paralelního světa. Je tedy dobré poprvé využít únosu Amandy, protože při něm zůstane brána do paralelního světa na chvíli otevřena. Nicméně je třeba uvést přístroj v laboratoři do chodu. Vezmi jednu modulační trubici, projdi kolem terminálu dozadu a otevři dvířka. Vyndej nejprve vadnou lampu a drát a nahraď je těmi ze stolu. Oba konce drátu je nutno ještě připájet páječkou. Hned vedle je panel s deseti přepínači a dvěma pákami. Přepni všech deset přepínačů a posuň levou páku k sobě. Velká lampa vyjede nahoru. Jdi tedy k ní nahoru po dřevěných schodech (to má opět za následek urychlení únosu Amandy). Zámek u poklopu otevřeš trojím použitím železné tyče. Nahoře otevři dvířka lampy a nahraď použitou modulační trubici novou. Nezapomeň rovněž připojit k horní části lampy kabel. Pak vyjdí ven z baráku, otevři dveře do kůlny a v pojistkové skříni zapni poslední pravý přepínač. Vrať se do laboratoře a na terminálu klikni na blikající slovo RETRY. Tím je přístroj opraven a je na čase se podívat do paralelního světa. Jak jsem již dříve poznamenal, máš dvě možnosti - buď půjdeš do dětského pokoje a po únosu budeš následovat Dark Beinga, nebo použiješ přístroj v laboratoři, a to tak

V paralelním světě jdi dopředu tak dlouho, dokud nenarazíš na molo. Na jeho konci leží železný klíč. Seber ho a vrať se zpět na pláž. Napravo v písku je láhev. Otevři ji a přečti si dopis, který je uvnitř. Po cestě zpět k věži sbírej menší kameny, budeš-li jich později potřebovat více, můžeš se sem pak vrátit. U brány odsuň záklopku na levém sloupu a strč dovnitř železný klíč z mola. Stiskni páčku a vyřeš další hádanku - pomocí páky ovládnáš horní hák tak, aby zaklesnul do prostředního a otevřel tak bránu. Ve věži běž po schodech stále nahoru, dokud nepřiletí jestřáb. Zbavit se o je možné dvěma způsoby. První, který ale nedoporučuji je hodit na něj tři kameny. To má tu nevýhodu, že jestřáb bude zničen a nebude ho možno využít později. K druhému způsobu budeš potřebovat natahovací klíč (byl ve vojákovi) a mechanického ptáka z pracovny. Nejprve v inventáři obě věci na sebe použij, a pak ptáka dej do hodin napravo. Nyní stačí jen kliknout na závaží hodin, jestřáb se ptáka vyleká a odletí pryč. Projdi železnou brankou a před dveřmi hru ulož. Vejdí dovnitř a běž k pracovnímu stolu nalevo. Otevři rychle nejširší prostřední zásuvku dole a seber z ní řadící páku. Pokud ji totiž včas nevezmeš, přiletí Bird Man, páku si vezme a ty ji horko těžko budeš dostávat zpět. Přiletu Bird Mana zabrániš i jinak. Místo prostřední zásuvky otevřeš tu napravo dole vedle ní, odsuneš dva hřebíčky ležící vepředu. Otevři pak tajnou přihrádku, na níž hřebíčky ležely, a seber z ní klíč. Pak jdi k oknu, zavři ho a použitím tohoto klíče okno zamkni. Nyní máš dost času na prozkoumání místnosti. Vespuďu psacího stolu je nalevo ještě jedna zásuvka.

Otevři ji a důkladně prozkoumej složky uvnitř. Měl bys najít

že na panelu naproti terminálu posuneš k sobě pravou páku.



další klíč. Ten pasuje k zámku horní pravé zásuvky. Otevři ji a seber z ní píšťalku. V levé horní zásuvce je plno haraburdí, prohrabuj se jím tak dlouho, dokud se uprostřed neobjeví pružina. Seber ji. Nahoře zbývá ještě jedna zásuvka. Otevři ji a prozkoumej tři z osmi svítků. Vpravo nahoře pod zásuvkou, kterou jsi otevřel klíčkem je výklenek s dvěma vázami. Jednu z nich dej na horní policičku a druhou doleva vedle jiné vázy. Pak prázdný výklenek prozkoumej. Na levé stěně zmáčkní tlačítko, lampa tak přijede k tobě a ty ji budeš moci vzít. V místnosti ještě můžeš prozkoumat kostlivce a sebrat mu náhrdelník. Rovněž tak si můžeš povšimnout žebříku vedoucího někam nahoru, zatím ale k němu není přístup. Vrať se po schodech o patro níž a projdi dveřmi do dílny. Jakmile tě Bird Man uvidí, ihned zavře mříž. Hoď proto jeden kámen na něj a druhý na páku napravo od něj. Než se vzpamatuje, rychle vejdi dovnitř. Podobně jako v předchozí místnosti zamkni okenní mříž, jinak ti Bird Man zničí rádio a ty ho budeš muset opravit. Z bližšího stolu seber francouzák a šroubky a ze zadního rádia. To ale nefunguje - polož ho na velký černý stůl vlevo a pomocí otočného šroubováku ho otevři. Francouzákem odšroubuj oba konce pružiny dole, vyndej ji a nahraď tou z pracovního stolu. Pokud bude rádio v pořádku, kliknutím na něj se objeví v inventáři. Pokud bylo rádio rozbito Bird Manem, musíš ještě opravit anténu na zadním stole - klikni na anténu ležící na stole a pak na rádio. S rádiem se vrať do místnosti s kostlivcem a psacím stolem. Napravo od dveří je žebřík. Na rádiu zmáčkní nejprve levé a pak horní prostřední tlačítko. Žebřík sjede dolů, vyšplhej se po něm nahoru do hangáru. Ze stolu seber zahnutý šroubovák a ze země dvě ozubená kolečka. Šroubovákem otevři zajišťovací zařízení u žebříku vedoucího nahoru. Zatáhnutím za páku pak sjede dolů malé letadlo. Z dřevěného sloupu sundej rukojeť a běž k natahovacímu mechanismu u čela letadla. Nasaď obě kolečka a připevni páku k jednomu z nich. Nejméně čtrnáctkrát s ní otoč doprava. Pokud ti Bird Man ukradl řadič páku, musíš ještě udělat následující - běž k žebříku v zadní části hangáru a vylez po něm nahoru. Uvidíš zde tři jestřáby. Porozhlédni se doleva a doprava a až přiletí Bird Man, musíš jednat rychle, jinak přijdeš o jednoho jestřába. Použij rádio, zmáčkní prostřední horní tlačítko (activation) a hned pak prostřední dolní (attack). Jestřábi tak začnou Bird Mana pronásledovat. Ten ve zmatku řadič páku upustí a ty ji můžeš sebrat. Pozor, toto je poslední možnost, jak páku dostat zpět. V hangáru ti již nic nebrání

vlét do letadla (stačí kliknout na jeho přední část). Pokud není ručička na panelu v modrém poli, musíš vylézt ven a použít natahovací mechanismus. Pak klikni na šroub držící západku a na uvolněnou páku. Letadlo se vydá na cestu k chrámu. Ten prozkoumáme později, takže se vrať zpět do věže. Z hangáru jdi dolů do dílny, mezi ní a dveřmi je odbočka dolů do podzemí. Povšimni si jeřábu, kliknutím na něj se objeví jeho ovládání pomocí dvou páček. Tvým úkolem je dostat na hydraulickou plošinu ve vodě obě závaží z břehu a pak vytáhnout ven šedý hák. Tím se otevře brána vedoucí ven z jeskyně. Pokud je závaží již přeneseno na plošinu, stačí kliknout na háček a závaží se uvolní. Běž k ponorce a otáčej dřevěným kolem doleva, dokud provizorní most nedorazí k ponorce. Pak kolo pusť a než se most začne vracet, rychle zaklapni pojistku nad kolem. Vlez do ponorky a najdi její ovládací panel. Měl by být úplně vzadu. Nejprve zasuň řadič páku do otvoru vpravo dole. V levé části panelu jsou tři přepínače přívodu proudu - nejbližší do strojovny, prostřední do navigace a zadní k panelu ovládacímu ponor. V pravé části hlavního panelu jsou dva přepínače, kterými se zamykají dveře, nastav oba do svislé polohy. Zapni přívod proudu do hlavního panelu přepínačem, který je pod volantem, a do strojovny (nejvzdálenější levý přepínač). Otoč se čelem vzad a běž stále dopředu do strojovny. Přehozením páky nastartuj motor a vrať se zpět k panelu. Vypni přívod proudu do strojovny a přepni nejbližší levý přepínač. Přejdi k panelu, kterým se ovládá ponor (je těsně před hlavním panelem). Zatáhni za levou a pak hned za pravou páčku. Otočením levého kolečka začne v dvou levých trubcích stoupat voda. Jakmile dosáhne do modrého pole, otoč i pravým kolečkem. To by mělo mít za následek ponoření ponorky. Na hlavním panelu zapni přívod proudu do navigace a běž k navigačnímu stolu. V jedné z tub nad stolem (úplně napravo) je mapa, zapamatuj si obě souřadnice na ní uvedené - 20.67 severně a 118.96 východně. Klikni na glóbus vpravo od stolu, zadej výše uvedené údaje a potvrď je ENTERem. Nová lokace se objeví na mapě a začne blikat. Vrať se k hlavnímu panelu - posunutím řadič páky dopředu se loď vydá na cestu k vraku.

V zadní části ponorky slez dolů do miniponorky. Horní pravou bilou páčkou zavři za sebou poklop. Levá páčka pak miniponorku uvolní a páka na panelu vpravo dá loď do pohybu. Po přiblížení se k vraku nejprve zmáčkní páčku vpravo od velkého kulatého okna, aktivuje se tak ovládací panel

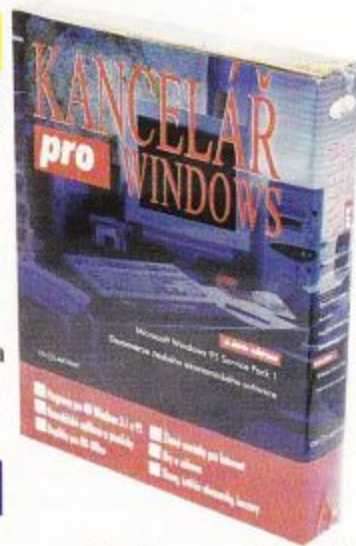


Sharewarový výběr 96 • 375 Kč

Pokračování úspěšného titulu Sharewarový výběr 95. **Sharewarová Osciáři** – zhruba 80 nominovaných a oceněných sharewarových programů za rok 1996, ty nejlepší z nejlepších. **Programy pro celou rodinu** – výuka a vzdělávání, evidence sbírek, domácí účetnictví, hry, hudba, astronomie, astrologie, kuchařské knihy, a další. **DTP a grafika** – demoverze produktů Corel, GhostScript, česká písma pro kreslicí program NeoPaint, katalog obrázků PhotoView 60.000 a další.

Kancelář pro Windows 375 Kč

Kompilace shareware a doplňků pro Windows a řada programů navíc. Zaměřeno na Windows 95: **Kancelářské aplikace** – editory, databáze, plánovače, organizéry, grafika, a další. **Internet** – žhavé novinky z této oblasti. **Zajímavé doplňky** – ikony, animované kurzory, šetřiče obrazovky, tapety atd., vše pro Windows 95. **Service Pack pro Windows 95** – oprava operačního systému. CD-ROM také obsahuje vybrané demoverze **českého ekonomického software** pro DOS i Windows.



Písma, loga, symboly 750 Kč

Unikátní CD-ROM zaměřující se na písma. Více než **150 řezů písem ve třech formátech** (True Type, Adobe Type 1, NeoPaint). Také **500 logotypů** našich i zahraničních firem zpracovaných ve vektorových formátech. Velké množství řezů **symbolových, ornamentálních a znakových sad** ve formátu True Type. Obrázky v podobě **60 000 náhledů** (JPEG) fotobanky Corel Professional Photos. Informace z firemního **hot-line** zaměřeného na produkty firmy Corel.

CZ

Internet do kapsy 349 Kč

Vše co souvisí s připojením a využíváním Internetu. CD-ROM obsahuje přes **130 aktuálních, pečlivě vybraných programů** pro MS Windows, z nichž zhruba pětinu poskytla firma Microsoft, **českou publikaci seznamující se základy Internetu**, řadu dokumentů popisujících standardy Internetu, mnoho odkazů na WWW stránky. **V ceně CD-ROM je připojení k Internetu a využívání elektronické pošty zdarma.**



F. Mravenec CD 490 Kč

Plná verze systému pro návrh plošných spojů a řada doplňků navíc. CD-ROM obsahuje úplný, nijak neomezený systém F Mravenec, původní český program pro návrh plošných spojů. Desky vytvořené s jeho pomocí jsou osazeny v několika družicích Magion. Díky velmi příznivé ceně je nyní plná verze F Mravence dostupná všem, profesionálům i amatérům. CD-ROM dále nabízí zbrusu novou verzi programu Formica 4.1 Freeware pro návrh plošných spojů a editaci schémat, manuály, profesionálně vytvořené ukázkové desky, program GC-Prevue pro náhled výstupních souborů pro fotoplottery nebo NC vrtačky a další zajímavé informace pro všechny, kdo se pohybují v oblasti elektrotechniky.



... zvykněte si na kvalitu

Výroba, prodej a distribuce: DTP Studio s.r.o. - divize SHAREWARE, Vojtěšská 9, 11000 Praha 1, tel.: 02-291196, fax: 02-66310869, e-mail: shw@dtpstudio.cz, Internet: <http://www.dtpstudio.cz>. Uváděné ceny jsou koncové, včetně DPH. Prodejna otevřena Po až Pá 10-18 hodin. Objednat lze i na dobírku.





ruky. Všimni si rovněž dvou pák - jedna je dole pod oknem a má tři pozice - pravou, prostřední a levou. Pomocí ní se nastavuje směr plavby. Páka nalevo uvádí loď do pohybu. Postupuj nyní takto: Nastav prostřední páku do polohy vpravo a posuň levou páku. Po zastavení lodí jen opět posuň levou páku. Pak nastav prostřední páku doprava, posuň levou, prostřední doprava, posuň levou, prostřední doprava, posuň levou. Po dalším posunutí levé páky se dostaneš přímo nad palubu. Přepni se na pravý panel a posuň páku - loď se ponoří dovnitř vraku. V hlavním panelu nastav prostřední páku doleva, a pak dvakrát posuň levou páku. Před tebou by se měl objevit na stěně hák. Ten musíš za pomoci mechanické ruky vzít. Pomocí páky na pravém panelu se vynoř a pokračuj následovně: prostřední páka doleva, posuň levou páku, prostřední doleva, posuň levou, znovu posuň levou, prostřední doleva, posuň levou a znovu posuň levou páky. Před tebou by se měla objevit lebka. Přepni se na pravý panel a pomocí páky se kousek vynoř. Nastav prostřední páku doleva a pomocí levé páky se posuň. Objeví se sejf. Jeho otevření brání dvě dřeva. Toho spodního se zbavíš jednoduše za pomoci ruky (stačí použít pravou páku na panelu jejího ovládní). Nastav prostřední páku doleva a pomocí levé páky se posuň. Mechanickou rukou s hákem se nyní musíš trefit do kulatého otvoru. To bude mít za následek zbavení se druhého dřeva. Pomocí ruky sejf otevři a vyndej z něj přístroj (je dost důležitý, protože pomocí něho zničíš později Dark Beinga). Loď se pak automaticky vrátí do ponorky. Podobně jako dříve zapni hlavní panel a nahod motory. Zapni navigaci a na navigačním panelu klikni na glóbus. Na mapě pak vyber prostřední svítící bod - na displeji se

automaticky nastaví souřadnice 21.65 a 118.87. Potvrď je ENTERem, vrať se k hlavnímu panelu a posuň řídící páku dopředu. Dostaneš se k ostrovní pevnosti.

Vylez ven a na molu klikni na rybářský prut. Výsledkem bude chycená ryba. Běž do dílny, nejde zde ale proud, pokračuj proto dále do strojovny. Přehozením páky na levém stroji se vysune hřídel. Běž k pravému stroji, klikni na pravou páčku a drž ji tak dlouho, dokud větrníky nevyjedou nahoru. Zmáčknutím pravé páčky se uvede do chodu generátor proudu. Vrať se zpět do dílny k řezačce, zapni ji páčkou dole a z dlouhého dřeva si uřež dva kousky. Běž k další řezačce (s rohatou hlavou), vyndej desku zespodu a postupně nařež osm malých kousků). Ze strojovny jdi po schodech nahoru, dokud to jde. Na hák v horní věži zavěs rybu. Vrať se do dílny a podívej se oknem ven - poprvé bys měl uvidět, jak Dark Being týrá obludu. Vrať se do dílny a pak se podívej opět oknem ven. To opakuj tak dlouho, dokud neuvidíš obludu jít zleva doprava do věže. Vedle okna v dílně je vchod do kanálu. Rychle tam běž a za pomoci kousků dřeva si postav můstek. Pokud bys obludu neodlákal rybou, obluda by ti můstek shodila. Na druhé straně je slévárna. Běž nahoru po schodech k dělu. Ze země vezmi kouli, roznětku a střelný prach. Otevři dělo a dej dovnitř nejprve střelný prach a pak kouli. Připevni rovněž na hlavě roznětku. Vytáhnutím pojistky posuň dělo doprava. Podívej se teleskopem, měla by tam být obluda. Zapal nejprve zapalovač a pak roznětku na hlavní. Od obludy už budeš mít pokoj. Vrať se do slévárny. Seber nejprve uhlí, dřevo, kovové pláty a ze stolu formu. Uhlí i dřevo dej do pece a pomocí zapalovače ho zapal. Kovové pláty dej do zavěšeného hrnce, který pomocí páky

přesuň nad oheň. Nejméně půl minuty nechej pláty nad ohněm roztopit. Pak zatáhni znovu za páku. Polož na stůl formu a pomocí pravého tlačítka do ní nalij kov. Pak stiskni další páčku - forma zajede do vody. Zmáčkní páčku ještě jednou a forma vyjede ven. Z jejího vnitřku seber náhradní díl do letadla. Přes dílnu běž do věže o patro níže, než jsi zavěsil rybu. Uprostřed je socha, která má na svém podstavci tajný přístěnek. Zatím ho ale není možno otevřít. Projdi dveřmi, které dříve blokovala obluda. Z pracovního stolu u letadla seber klíč, kterým otevři tajnou přihrádku na podstavci sochy. Věcičku, která je uvnitř, seber. Vrať se k letadlu, vadný díl nahraď tím právě vyrobeným. Pomocí páky u stolu otoč letadlo. Přepni spínač u regulátoru proudu do polohy „+“ a toč klikou, dokud letadlo nezíská dostatek energie. Vlez do letadla a uvnitř otoč klikou doleva. Letadlo povyjede ven. Vodorovnou páčku posuň doleva (narovnaj se křídla) a svislou směrem dolů (křídla začnou mávat). Rychle zmáčkní řídící páku vpravo dole a letadlo se konečně vydá na cestu - k témuž chrámu, kam jsi krátce zavítal předchozím letadýlkem z věže.

Sejdi po schodech a místností projdi na nádvoří. V pravé části je výtah dolů na plošinu, kde jsi už dříve přistál, a v levé tři místnosti - levá, prostřední a pravá. Vejdi nejprve do té prostřední. Objeví se Liryl, promluv si s ní a odevzdej jí mušle a šroubky. Ukaž jí rovněž dopis z lahve. Pokud budeš od Liryl odcházet a ona ti poví, že ti má ještě co říct, důkladně ji vyslechni. Z nádvoří jdi do pravé místnosti a prozkoumej sochu uprostřed. Zazvoň na levé a pak na pravé zvonky - socha otevře oči. Zopakuj to ještě jednou a socha se otevře. Otoč obě vodorovné páky na opačnou stranou - odkryje se šterbinka, takže je možno posunout svislou páku směrem k sobě. Rozezvuč oba zvonky a dokud zní, rychle zatáhni za svislou točitou páku. V tajné přihrádce se objeví CD disk. Běž s ním na nádvoří a pak do levé místnosti. Pokud se tu neobjeví Liryl, běž ven a choď sem tak dlouho, až přijde. Přehraj jí CD o její minulosti a promluv si s ní. Jdi na nádvoří, je přitom důležité, aby před tebou odešla i Liryl. Pokud se tak nestane, musíš pořád přicházet a odcházet, případně si s Liryl promluvit. Z nádvoří běž do prostřední místnosti. I zde by se měla objevit Liryl, pokud ne, budeš sem muset znovu při-

jit. Ulož hru a běž k ovládní magnetu v levé části místnosti. A vyzkoušej si obě páčky. Až se objeví Bird Man, zatáhni vodorovnou páčku co nejvíc doleva a mačkej svislou páku tak dlouho, dokud Bird Man nebude chycen. Pokud se ti nepodaří Bird Mana chytit, nahrej si uloženou hru a vše si zopakuj. Znovu si promluv s Liryl, tentokrát už ti věří, takže ti poví více. Ve středu místnosti je páka. Přitáhni ji co nejvíc k sobě, sjedeš do podzemí. Zde musíš najít a vzít celkem pět součástek - z trezoru, ocelové bedny a z každé ze tří dřevěných beden. Nad ovládacím panelem je plakát, i ten seber. Na panelu klikni na obě mušle, objeví se ti souřadice sopky - 22.01 a 119.11. Vyjeď nahoru a páku tentokrát posuň co nejdále od sebe. Vyjedeš i s Liryl nahoru. Přimo za tebou jsou tři zdroje proudu. Prozkoumej ten levý a připoj levý červený drát. Tím bude obnoven přívod proudu. Na hlavním panelu najdi přepínač vedle čtyř svislých červených světylek a zapni ho. Přehod' ještě velký přepínač napravo a zapni čtyři monitory v levé části a jeden v pravé části ovládacího panelu. Pod tímto monitorem jsou dva ciferníky. Nastav levý tak, abys na monitoru viděl maják. Pak otáčej pravým, dokud se na monitoru neobjeví Krickova laboratoř. Zmáčkní černé tlačítko u pravého ciferníku k nastavení cíle. Ve spodní části hlavního panelu jsou po stranách dvě páky. Zmáčkní nejprve levou (prodlouží se plošina) a pak pravou (otevře se střecha). Zmáčkní tlačítko vlevo dole, rozsvítí se obrazovka. Pomocí čtyř koleček nastav obě žluté i červené přímky tak, aby se protínaly ve středu zeleného kruhu. Posuň dolů obě malé páčky nad monitorem a přehod' pravou spodní páčku do polohy nalevo. V tomto místě hru ulož. Přesuň horní vodorovnou páčku do pravé polohy. Sleduj měřič pod pákou a jakmile je ručička na rozhraní mezi bílou a červenou plochou, zase horní páčku přehod' zpět doleva. Běž k plošině a za pomoci teleportu se přesuň do majáku.

V pracovních zbývá dořešit problém s kostkou. Použij na ni koslivcův náhrdelník a drahokamy nalezené dříve ve studovně na poličce. Pak zmáčkní tlačítko na horní stěně a objeví se 4 prstence s obrázky. Nastav je tak, aby pod sebou byly stejné symboly. Dělej to tak dlouho, dokud neuslyšíš kliknutí (v mém případě to bylo po nastavení čtverečků, může to ovšem být náhodné). Pak nastav jiné 4 stejné symboly (u mne to byla kolečka) a odsune se hořešek. A konečně po nastavení dalších 4 stejných symbolů (u mne trojúhelníků) se odsune i spodek. Teď už stačí jen nastavit kombinaci, která byla zobrazena na papírku při řešení hádanky dříve (kombinace kolečko, trojúhelník, čtvereček a křížek), a kostka se otevře. Vezmi láhev a podobně jako dříve se přes laboratoř vrať do paralelního světa (musíš přitom vyměnit modulační trubici). Běž do hangáru a letadlem odcestuj do chrámu. Tam



přesedni do druhého letadla a odlet do ostrovní pevnosti. Nasedni do ponorky, nastartuj motory a v navigaci zadej souřadnice sopky - 22.01 a 119.11. Potvrď je ENTERem a vydej se na cestu.

Po výstupu z ponorky se podívej doleva, v okně uvidíš Dark Beinga. Běž k vlaku a ze schránky na nářadí vpravo od dveří vezmi dynamit a štípačky. Z jejich pomoci se zbav zámku na dveřích. Ty otevři a nastup do vlaku. Zapni proud pákou vzadu a otoč se k řídicímu panelu. Červeným tlačítkem nastartuj vlak. Několik slov k ovládní - pravou pákou ovlivňuješ směr - dvě rychlosti jsou dopředu, jedna dozadu. Červené tlačítko uprostřed slouží k vrtání a páčka vlevo nahoře ovládá naviják s hákem. Červené světýlko vlevo dole signalizuje, že je k dispozici výhled ven. Šedá páka vepředu přepíná výhybky. Rozjed' se a až vlak zastaví, podívej se ven. Klikni na dynamo (nikoliv na dřevěný sloup) a zatáhni za páku. Plošina vyjede nahoru. I zde je dynamo a dřevěný sloup. Použitím kompasu v inventáři zjistíš, na kterou světovou stranu ta která chodba vede. Klikni na dřevěný sloup (musíš se možná několikrát otočit doprava) a otevři jej. Otočíš-li klikou, plošina se otočí o 90 stupňů, takže se s vlakem celkem jednoduše dostaneš i do jiných tunelů. Zatím se ale otáčet nemusíš. Jeď stále dopředu a až se v levém spodním rohu objeví červené tlačítko, zastav a podívej se ven. Prozkoumej bednu uprostřed křižovatky a vezmi z ní železnou tyč. Klikni na vlak a ze schránky na nářadí vyndej klíč. Prozkoumej sloup u nejbližší výhybky. Do otvoru zastrč tyč a utáhni ji klíčem. Výhybka tak bude pod proudem. Zacouvej zpět na hlavní křižovatku a pomocí kompasu a kliky ve dřevěném sloupu se nastav tak, aby vlak byl čelem k severu. Jeď dopředu přes další křižovatku a zůstaneš stát u mříže. Vrať se zpět před křižovatku, kterou jsi právě projel, a v jisté vzdálenosti za ní zastav a rozjed' se dopředu. Stále mačkej šedou páku, v určité vzdálenosti od křižovatky by se měla přehodit výhybka a vlak jet doleva. Po chvíli jízdy shodí Dark Being na trať kameny. Podívej se ven a polož na kameny dynamit. Pomocí zapalovače ho zapal a cesta bude volná. Pokračuj dopředu, vystup z vlaku a podívej se, kam ses to vlastně dostal - ke dveřím Dark Beingovy laboratoře. Zatím ale zde nic dělat nemůžeš, nastup proto do vlaku a vrať se na hlavní křižovatku. Známým způsobem nastav čelo vlaku na západ a rozjed' se dozadu. Za první křižovatkou zastav, rozjed' se dopředu a přehod' výhybku tak, aby vlak jel doprava. Na konci trati vystup. Objevíš zde Amandu. Na panelu před ní zatáhni za levou páku, nadvzvedne se tak mříž, u níž jsi před chvílí zastavil. Vrať se na hlavní křižovatku a nastav se čelem k severu. Jeď stále dopředu bez přehazování výhybek. Až vlak zastaví, vystup. Jdi dopředu, stroje vzadu si zatím nevíšme a zaboč doleva k lávovému poli. Zde se otoč doleva a všimni si, že postupu dopředu brání propadlý kus podlahy. Přitáhni ho deštníkem a zahákní háčkem. Pokračuj dopředu a zatáhni za pravou páku. Do koule, která přijede, nastup a pomocí pravé páky sjížděj dolů. Povšimni si šesti svislých šipek před tebou. Pomocí mechanické ruky a otočné hvězdice nalevo nastav první, druhou, čtvrtou a šestou šipku do vodorovné polohy. To má za následek otevření koule na dně kráteru. Vyndej z ní šedý předmět a při cestě nahoru

zase nastav všechny šipky do svislé polohy. Jdi ke stroji s šesti otočnými koly, kolem něhož jsi přešel na cestě od vlaku. Otoč kolem u šedého potrubí (třetí kolo zleva) a prvním kolem zprava. To otevře dveře do Dark Beingovy laboratoře. Vrať se k Amandě a až ji uvidíš zepředu, otoč se doprava. Až se železné dveře zvednou, rychle strč do otvoru nahoře deštník. To dveře zablokuje a zůstanou otevřené. Otoč se zpět doleva, otoč kolem u stříbrného potrubí a posuň pravou páku na panelu směrem k sobě. To zaktivuje magnet. Otoč se zpět čelem k panelu a Amandě a zmáčkní hnědé tlačítko. To opakuje tak dlouho, dokud magnetem nevezmeš kus skály. Posuň dvakrát pravou páku směrem k Amandě, magnet s kamenem by se měl dostat napravo od Amandy. Po zmáčknutí hnědého tlačítka bude Amanda volná. Projdi dvířky, jež jsi otevřel za pomoci deštníku, a Amandu vezmi k sobě. Vrať se do vlaku, pokud budeš chtít, můžeš deštník zase vytáhnout. Vrať se na hlavní křižovatku, nastav se čelem k jihu a jeď dopředu. Těsně za sebou jsou dvě výhybky. Zastav za tou druhou a při couvání zpět ji přehod' šedou pákou (jedná se o tu výhybku, která musela být opravena. Couvej dále, dokud nedojedeš k padacímu mostu. Podívej se ven, v každém případě se zde musíš objevit v čele s hákem. Přepni přepínač na panelu vlevo uprostřed do dolní polohy a levou vodorovnou pákou sniž hák, co nejvíce to jde. Pak ho zase vytáhni, most by se měl spustit dolů. Ulož hru a jakmile se objeví možnost výhledu ven, ihned ji využij a vlak zastav, jinak zemřeš. Prozkoumej poškozenou trať a za pomoci velkých kleští ze schránky na nářadí kolej vyjmi. Podívej se doleva a opět za pomoci kleští vyjmi dobrou kolej a nasad' ji na poškozenou trať. Nyní je třeba vlak otočit. Vrať se na hlavní křižovatku, nastav se čelem k severu, zacouvej přes obě výhybky a po cestě dopředu přehod' opět tu opravovanou. Jeď přes padací most až na konec trati. Prostředním tlačítkem vyvrtej ve stěně díru. Projdi pak skrz ni a ze svěráku vlevo vezmi poslední součástku k dělu, které zničí Dark Beinga. Můžeš k tomu využít náčrtek získaný v chrámu. Důležité je součástky skládat v tom pořadí, v jakém jsou na náčrtku očíslovány, a nezapomenout, že některé díly mají přepínače (dí 4 křídla, dí 5 ruce a dí 3 oba horní konce). Po zkompletování se vrať na hlavní křižovatku, nastav se na sever a jeď stále dopředu. Na konci vystup a v místnosti s ventily otoč čtvrtým zleva. Vrať se k díře, kterou jsi vykopál (na hlavní křižovatce se nastav čelem k severu, zacouvej a přehod' opravovanou výhybku), vyndej ze schránky na nářadí kladívko a běž vyvratanou dírou až do laboratoře. Zatím dělo nepoužívej, Dark Being totiž udělá řadu věcí za tebe. Až bude chtít přejít k páce u bočního žlutého stroje, vystřel. Poté, co Dark Being bude chycen, zmáčkní páku sám, bude zaktivován průchod zpět. Prozkoumej kovovou bednu pod stolem a otevři za pomoci kladívka. Uvnitř je plánek seber ho a jdi k panelu u ležícího Kricka. Posuň levou páku dolů, na Krickovu hlavu sjede čepice. Posuň dolů pravý ze dvou přepínačů vedle sebe a nastav kolečko na druhou pozici. Na monitoru se objeví vlnění. Třikrát zmáčkní pravou páku a Krick se vzbudí. Promluv s ním a dej mu Amandu a plánek z bedny. Zaktivovaným průchodem se vrať na maják.

Radek Lukáš

THE WHITE LABEL

KUPTE SI JEDNU Z TĚCHTO...

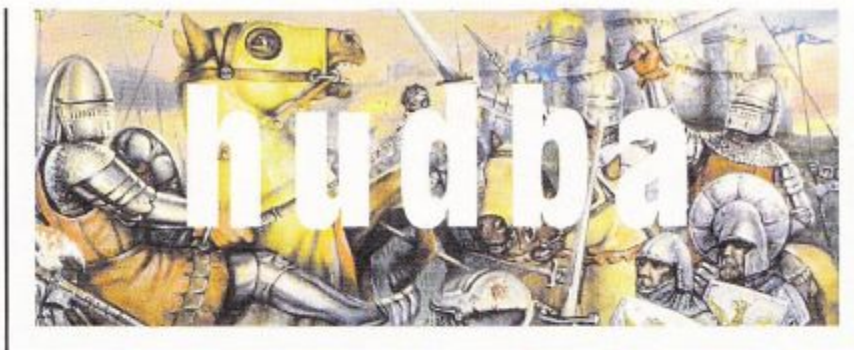
7th Guest	449
Buzz Aldrin Race into Space	549
Cannon Fodder 2	449
Conspiracy	449
Creature Shock	449
Dawn Patrol	449
Day of Tentacle	549
Dream Web	549
Hand of Fate	649
Indy Car Racing	449
Kyrandia3	549
Lands of Lore	649
Overlord	449
Rebel Assault	649
Star Trek 25	549
Star Trek: Judgement Rites	549
Full Throttle	tel.
Sam Max Hit the Road	549
Tilt	449
Daedalus Encounter	449
Lost Eden	449
Dune 1, 2	649

X-Wing Collector's CD	tel.
Monkey Island 1, 2 (Říjen)	649
Navy Strike (Říjen)	549
Dark Forces (Říjen)	tel.
Eleventh Hour (Listopad)	549
Screamer (Listopad)	549



Namísto uvítání v této staro-nové pravidelně nepravidelné rubrice se vám musím k něčemu přiznat. Jsem závislák. Ještě předtím, než začnete nevěřičně kroutit hlavou, musím tento termín trochu více specifikovat: Jsem závislý na muzice. Pokud si totiž jakýmkoliv legálním či nelegálním způsobem alespoň jednou týdně neobstarám svůj „fet“ - v tomto případě tedy nové CDčko, začnu se trást, po zádech mi stéká studený pot, stanu se plačtivým a propadám ošklivým depresím. Ještě před několika lety jsem byl průměrným posluchačem a hudebním konzumentem. Pak jsem ovšem dostal stipendium na studijní pobyt ve Spojených státech a tam jsem začal poslouchat takzvaná „College Radio Stations“ - což jsou studentské rozhlasové stanice. Každá větší americká univerzita má alespoň jednu. Žasnul jsem nad tím, kolik vzniká nové muziky, o které jsem do té chvíle neměl ani páru a která mě takřikajíc brala. A vzhledem k tomu, že CDčka jsou v USA mnohem levnější než u nás a mají tam také strašnou spoustu obchodů s CDčky použitými, začal jsem si postupně kupovat všechna alba skupin, které mě při poslechu rádia něčím zaujaly. Když jsem se pak po půldruhém roce vrátil zpátky do své revolucí změněné vlasti, přivezl jsem si s sebou více než 300 kousků. A tak začala vcelku nevině má choroba.

Ne nemusíte se bát. Nechci, aby se z vás stali štvanci jako jsem já. Chci se s vámi jenom pravidelně dělit o své hudební zážitky a pootevřít vám dveře, o kterých jste možná do této chvíle nevěděli. Na této stránce vás totiž - možná k lítosti některých z vás (sorry) - nebudu informovat o nových albech vyběleného Michaela Jacksona, ani o zbrusu nových nahrávkách DJ BOBA (nebo Bimba?). Nebudu totiž psát o hudbě, kterou si můžete poslechnout v pořadu ESO na Nové nebo na pražské rozhlasové stanici Zlatá Praha. Pokud je pro vás synonymem současné hudby kompilace



„Čágo bélo šilenci“ či tituly typu „Super Power Mega Summer Hits“, věřte mi, že o hodně přicházíte.

O čem to tedy vlastně budu psát? O alternativní hudbě? Co je to alternativní hudba? Na tuto otázku vám bohužel nemohu odpovědět. Alternativní hudba je nic neříkající umělý termín, pod kterým si každý představuje něco jiného. Pro spoustu lidí ale tento termín představuje hudbu, která je zcela na okraji, případně již za okrajem jejich zájmu a vkusu. Ale počkejte, já se tady vlastně vůbec nechci pouštět do žádného výkladu termínů. Chci vám prostě jenom představit muziku, kterou byste byli při své návštěvě v prodejně s CDčky pravděpodobně přehlédli. V této rubrice se vás budu pokoušet přesvědčovat o tom, že by to byla škoda.

Rozšířte si trochu svůj obzor. Pokusím se vám v tom pomoci.

A ještě něco: Velmi by mě potěšilo, kdybyste se k této rubrice vyjádřili. Napište mi, jak se vám líbí, co se vám na ní nelíbí, a vůbec všechno, co vás k tématu hudby napadne.

PSYCHOTICA: „PSYCHOTICA“ (VENTRUE/AMERICAN, distribuce BMG)

V podobě kapely Psychotica se na scénu vrací glam-rock začátku 80.let. Že nevíte co to je? Zkuste se zeptat svých starších sourozenců na album „Ziggy Stardust“ Davida Bowieho, nebo na alba Iggyho Popa. Uvidíte, jak se jim zalesknou oči. Pokud ovšem žádné starší sourozence nemáte, nebo pokud se na vás budou po vyslovení výše uvedených jmen dívat nechápavě, musíte se do objevování pustit na

vlastní kůži a bez přípravy. Věřte mi ale, že by se vám to, co najdete, mohlo líbit.

Patrick Briggs - zpěvák a hlavní osobnost Psychoticy - je bezpochyby velice zajímavým člověkem. Zadějte se na chvíli na jeho fotografii a čtete dál: Briggs je bývalým barmanem v jednom undergroundovém newyorském hudebním klubu. Inspirován a pobouřen vystoupeními některých svých hudebních současníků, rozhodl se sám pro tuto kariéru s tím, že bude všechno dělat jinak. Znechucen stereotypy vlasatých rockových muzikantů, obdivovaných hysterickými teenagery, vrátil se Briggs svým imagem a hudbou právě zhruba na začátek 80.let, kdy, jak sám říká, byla hudba ještě zábavou.

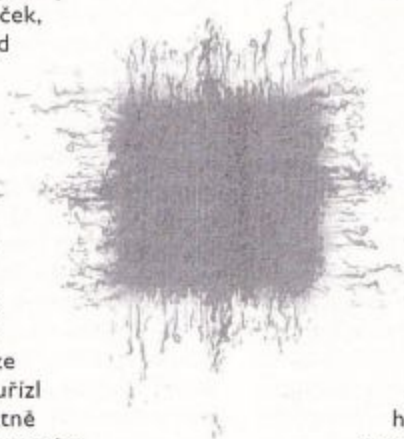
A měl štěstí: Společnost American s ním podepsala smlouvu ještě předtím, než vůbec odehráli první turné, a později se dokonce jeho vosková figurína dostala do Rockenrollové haly slávy vedle takových špiček, jako je právě David Bowie, Iggy Pop, Trent Reznor či Marilyn Manson.

Briggs je exhibicionista. Na svých koncertech nezfídka vystupuje nahý a koluje o něm fáma, že si právě na jednom ze svých vystoupení uřízl penis - což je ostatně zpráva, kterou Briggs sám nepopírá, a tvrdí, že se o skutečnosti mohou přesvědčit návštěvníci jeho koncertů. Pokud je zrovna oblečen, nosí těsné kožené kalhoty,



vysoké boty, na hlavě má na blond obarvený „mohawk“, nosí náušnice a oční stíny. Je vidět, že na svém image tvrdě pracuje. Naštěstí pro nás, obyčejné posluchače, ale Briggs má ještě dostatek času, energie a nápadů na komponování bezvadné muziky.

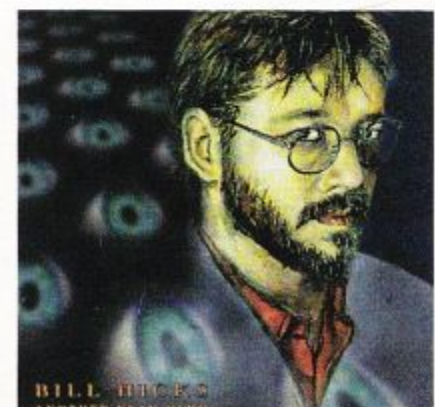
Co tedy najdete na debutovém albu skupiny Psychotica? Především zábavu. Od první nabitě skladby (a zatím jediné singlu) „Ice Planet Hell“, přes poněkud (textově) morbidní „Starfucker Love“ a mimořádně příjemnou cover-verzi skladby „Freedom Of Choice“ (původně od skupiny DEVO), až po osudové finále, které se příznačně jmenuje „The Awakening“, tedy „Probuzení“. Jednotlivé skladby jsou proloženy krátkými samplami a jinak podivnými zvuky. Celé album je mimořádně rozmanité, což má pro posluchače jak výhody tak možná - pro některé - i nevýhody. Je totiž nepravděpodobné, že byste se do něj zamilovali při prvním nebo druhém poslechu. Na druhou stranu se vám ovšem hned tak neoposlouchá. Když jsem Psychoticu od firmy BMG dostal k recenzování, nebyl jsem právě zrovna v nejlepší náladě a zhruba po třech skladbách jsem se už chystal cdčko vypnout a disk zahodit - ale nakonec jsem to neudělal a poslechl si album do konce - a pak si ho ihned pustil znovu, a pak ještě jednou. A potom už jsem skoro týden neposlouchal nic jiného. Briggs mě prostě uchvátil. Věřím, že stejně tak může zaujmout i vás.



SKOLD: „SKOLD“ (RCA, distribuce BMG)

Industriál, rock, heavy metal, nebo taneční hudba? Skold vám nabízí od každého něco. Nepodařilo se mi zjistit, kdo vlastně ve skupině Skold hraje, kromě „Skolda“ samotného, který pochází z mrazivého Švédska a nyní žije a hraje ve slunné Kalifornii. Vzhledem k zázrakům moderní technologie je dosti možné, že celý projekt je tvořen jen jedním člověkem a spoustou elektronických nástrojů a samplerů.

Za Skold ale hovoří jejich hudba: jak už jsem se zmínil je to pestrá směsice několika různých žánrů - převládá ale „taneční industriál“ - což by se dalo přirovnat k hudbě, při které by si rádi zatančili třeba mechové (tedy bitevní roboti). Znáte NIN? Slyšeli jste někdy Ministry? Skold zní totiž podobně, snad jen s tím rozdílem, že jeho kousky jsou trochu „měkčí“ a uhlazenější. Drsná kytara, rytmické bicí, při kterých si budete podupávat



oběma nožkami a zajímavý módně ochraptělý zpěv. Tohle CDčko si klidně můžete vzít příště s sebou na mejdan u vašich známých a můžete si být jisti, že vás s ním nikdo nevyrazí (na druhou stranu opravdu netuším, s kým se ve volných chvílích stýkáte, takže...).

Až příště půjdete do vašeho oblíbeného obchodu s CD, nechte si Skold zahrát - začněte například jejich singlem, skladbou „Neverland“, nebo krásnou baladou „Hail Mary“. Možná vás Skold chytne. A když vás chytne, tak vás hned tak nepustí.

(<http://skold.com/>)

TOOL: „AENIMA“ (ZOO, DISTRIBUCE BMG)

Představte si, že jdete dlouhou a tmavou chodbou - trochu jako v Doomu, ale až potom, co už jsou všechny nestvůry vyvražděny. Víte, že už se vám nemůže nic stát, a tak ani nevnímáte temnou hudbu s téměř šeptavým zpěvem. A najednou dostanete pěstí do obličeje - a šeptavý zpěv se přemění v agresivní výkřiky.

Nemusíte se pouštět na pochod temnými chodbami a následně si pak přikládat led ke krvácejícímu nosu - stačí si totiž pustit nové album skupiny Tool.

Tool nejsou pro každého. Vaši babičce by při poslechu jejich nové desky: „AENIMA“ vypadal zbytek vlasů i zubů a vaše jemná a něžná přítelkyně by se s vámi možná rozešla. Odradit se ale rozhodně nenechte: Tool patří k tomu absolutně nejlepšímu, co se v současnosti v oblasti agresivního rocku objevilo. Kapela se dala dohromady okolo zpěváka Maynarda Jamese Keenana v roce 1992 a první (mini) album pod názvem „Opiate“ vydali o rok později. Pak

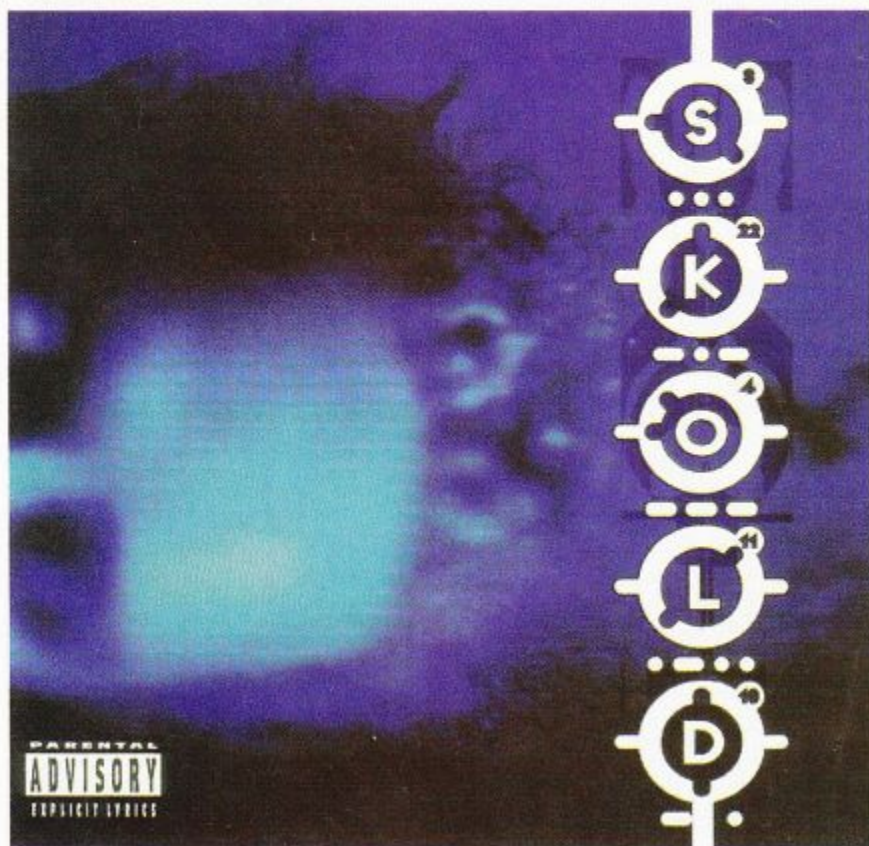
odjeli na turné s Rollins Bandem (od kterých již brzy rovněž vychází nové album), aby pak v dubnu 1993 vydali propracované, vynikající album „Undertow“. V srpnu 1993 se na MTV začal vysílat videoklip k singlu „Sober“ následovaný o půl roku později singlem a videem „Prison Sex“. Obě videa patří podle mne k vůbec nejlepším videoklipům, které byly za dobu MTV natočeny. Syrově surrealistické, podobné některým projektům Jana Švankmajera, zanechají v divákovi nepříjemný pocit mrazení ještě dlouho po jejich shlédnutí.

Ale dost historie. Po třech letech, v květnu tohoto roku začali Tool natáčet ve studiu své nové album „Aenima“ (název se zdá být slovní hříčkou - kombinací dvou slov: animal (zvíře) a enema (klystýr)). Na albu najdete 14 zbrusu nových skladeb s názvy jako: „Stinkfist“, „Hooker With A Penis“, německy zpívanou „Die Eier von Satan“ a žertovné, mluvené intermezzo „Message to Harry Manback“, které zní trochu jako sampl z nějakého Tarantinova filmu. Každá skladba je hudebním zážitkem, při kterém budete takřka „skákat“. Budete křičet a bubnovat pomyslnými palicemi do pomyslných bubnů. Ale hlavně se budete dobře bavit. „Aenima“ už dnes pro mne patří k nejlepším albům letošního roku.

(Poznámka na závěr: buďte tak hodní a agresivitu, kterou ve vás možná Tool vyvolají, si vybijete nějakým společensky přijatelným způsobem - například hraním nějaké veselé počítačové hry, nebo dosažením mimořádného sportovního výkonu. Děkuji).

(<http://www.toolband.com/>)

SOME SAY THE END IS NEAR
SOME SAY WE WILL SEE ARMAGEDDON SOON
I CERTAINLY HOPE WE WILL



THE WHITE LABEL

A OBDRŽÍTE TYTO ČTYŘI...



Zálohování

Zálohování je věc, kterou považuje jedna část počítačových uživatelů za zbytečnost a druhá za nutné zlo

Nikdo nemá zálohování rád, protože stojí čas a peníze. A práci. To vše by šlo investovat do výborných počítačových her! Tak proč tedy vlastně? Oh, abych nezapomněl na ty, kteří pojem „zálohování“ a s ním spojené sloveso „zálohovat“ nikdy neslyšeli: *Rybkův slovník naučný: Zálohování je tvorba kopií software a dat, které už vlastnime. Tak.*

Data jsou svou podstatou neklidná věc: nezávisle na tom, jak dlouho jste je pořizovali, můžete o ně přijít ve zlomu sekundy. Stačí, aby bráška přinesl ze školy zavíranou disketu, anebo aby operačnímu systému ruplo v bedně, a je to. Uživatelé, kteří pokládají zálohování za zbytečnost, bývají šťastlivci, kterým se nikdy nic nepříhodilo, anebo odborníci, kteří se domnívají, že dokážou vždy všechna data obnovit. Normální uživatelé ale většinou ví, co znamená přijít o data - někdo ztratil disketu, jiný přišel o obsah harddisku, já třeba o 100 MB obrázků (o kterých jsem si myslel, že jsem je zazálohoval).

Dobrou otázkou je, **jak a kdy** zálohovat. V zásadě můžete zálohovat celý disk, anebo jen vybrané soubory. První způsob slouží pro regeneraci v případě kolapsu celého systému a druhý v případě omylu (přemazání jednotlivého souboru a nebo adresáře). Nevýhodou prvního způsobu je časová a objemová náročnost, u druhého se pro změnu v případě kalamity s hrůzou přesvědčíte, co všechno jste nezálohovali. Nejlepší je provést asi jednou měsíčně archivaci celého disku a častěji provádět zálohování pracovních souborů, jako jsou textové soubory, databáze a uložené pozice z her. (Myslím, že jste si povšimli, že zálohováním uložených pozic si můžete hravě rozšířit počet ukládacích slotů, a to i u her, které umožňují jen jeden.) Velmi dobré je navýšit si pořizovat bezpečnostní kopie systémových souborů jako AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS nebo soubory *.INI, které používají Windows. Udělejte si před každou změnou v těchto

souborech kopie s názvem *.BAK nebo *.OLD - když se po vašem zásahu systém zhroutí, je regenerace mnohem snadnější.

Speciálním způsobem zálohování je tvorba tak zvaných **recover disket**, které umožňují nastartování počítače v případě naprostého krachu operačního systému, kdy počítač odmítá cokoli dělat. Dříve tvorba těchto disket umožňovaly speciální programy, jako například Norton Utilities, dnes je jejich tvorba v moderních systémech zabudována (jako například ve Windows 95). Mohu-li poradit, udělejte si ji. Přesněji řečeno: udělejte si každé dva až tři měsíce novou. Na recover disketě jsou jednak základní soubory nutné pro start operačního systému, ale bývají tam i životně důležité utility pro obnovu alokačních tabulek na discích a kopie systémových souborů. Alokační tabulka disku je tabulka, popisující, jak je disk zaplněn - kde se nalézají části jednotlivých souborů, která část disku je zaplněna a která ne. Pokud se tato tabulka pokazí, vypukne v adresářích a struktuře souborů příšerný zmatek, který je v lepším případě možné řešit zničením poškozených souborů, v horším případě je nutné formátovat disk. Při práci se soubory se tato tabulka mění - proto je třeba vytvořit nové recover diskety. Většina souborů na disku se nemění - přijdete tedy „jen“ o ty nejnovější - ale stále je to lepší, než ztráta všeho... Také občas používejte programy SCANDISK, který umí najít a opravit chyby na discích a disketách, a DEFRAG, který optimalizuje chod disku. Nejlepší je pustit je někdy přes noc, protože jsou časově náročné a současná práce jiného programu by mohla natropit nepolechu.

Dobře miněnou radou je **zálohovat vícekrát**. Se záložní kopií se můžete přihodit nepěkné věci - jednou jsem nic zlého netuše uklídl krabici se záložními disketami do skříňky - a nevšiml jsem si, že těsně vedle je magnet, přidržující dvířka... Škody byly veliké. Neváhejte důležité věci zálohovat několikrát. A ukládat kopie na různá místa! Čím důležitější je pro vás soubor, tím by mu měla být věnována větší péče. Lidé pro archivování na diskety často používají kompresní programy jako je RAR nebo ARJ, které umožňují uložit velké archivy na několik disket. Zapomínají ovšem, že opravit soubor na disketě je možné jen tehdy, když je kam přesunout obnovená data - jakmile archiv zaplní celou disketu, nejde to! Je tedy dobré nechat na ni nějaký malý soubor, jenom aby držel kus místa volný. Tento postup mi zachránil dva archivy...

Dobrá: tedy zálohovat. Ale na jaké **médium**? Za jaké peníze? A jak rychle? Většinou platí, že vyšší rychlost zálohování stojí více peněz. Cena se udává v korunách za megabyte na médium; k tomu je ale třeba připočítat cenu mechaniky. Obvykle taky platí, že čím nižší je cena za megabyte, tím je dražší mechanika a obráceně - je tedy nutné dobře odhadnout, jak velké objemy dat budete chtít zálohovat. Ale peníze by neměly být jediným hlediskem při posuzování. Jde o to, aby bylo např. možné vzít cartridge a odnést ji do práce a nebo ke kamarádovi, a o to, aby vám média nezaplnila půl pokoje jenom proto, že mají příliš nízkou záznamovou kapacitu a je jich zapotřebí mnoho. Nakonec je třeba uvážit i odolnost média: jak se bude tvářit, když ho hodíte ze stolu, když ho zapomenete v létě v autě na parkovišti a nebo ho položíte na dvěstěwattovou reprobednu a celé odpoledne budete poslouchat TÖRR.

Nejjednodušší je zálohování na **hard-disk**. Myslím tím druhý harddisk. Pokud máte novější počítač, můžete do něj dát až čtyři EIDE disky, které jsou rychlé (kolem 3,5 MB/s) a dnes už levné (cena kolem 4 Kč/MB). Jde o zálohovací médium překvapivě levné a rychlé - je až s podivem, jak málo uživatelů ho používá. Když použijete kompresní programy, můžete počítat u 1,6 GB disků (dnes nejlevnějších) asi s 3,5 GB archivního místa, a to za cenu kolem 7000 Kč. Nevýhody jsou jasné: obtížně snáší hod do dálky a problém je s přenášením dat, neboť jde o médium typu „screw-and-play“. (V češtině snad nejlépe „šroubuj-a-pracuj“.) Někteří lidé nenávidí pohled do svého rozmontovaného počítače a vzhledem k záruce to někdy ani nejde.

Nejdostupnější médium je **disketa**. Jak jste se mohli dočíst v čísle 26, jde o médium, které vydrží OPRAVDU hodně a dnes je lze kupovat ve skutečně masovém množství. To je jejich zásadní nevýhoda. Ne, v dostupnosti - ale v tom masovém množství. Médii s kapacitou 1.44 MB za chvíli nasbíráte kvanta - já jich mám třeba plný igelitový pytel a jsem přesvědčen, že tam někde uvnitř je jistě několik velmi cenných souborů, které - ač potřebuji - nikdy hledat nebudu, protože bych se u toho zbláznil. Cenově jde o médium příznivé - kolem 5-6 Kč/MB, nepěkná je ale tendence k vadným sektorům. Nápis: „Certified - 100% Error Free“ podle mých zkušeností znamená „Tato disketa bude o něco dražší“, ale v zásadě nesouvisí se spolehlivostí. Za kvalitní považují diskety

BASF, Polaroid a No Name od Escomu; za zcela jednoznačně nejhorší pokládám Verbatim - nemám ani jednu, na které by nebyly vadné sektory (i když se objevují - pravda - až po třetím až pátém použití diskety).

Novým médiem jsou **vysokokapacitní diskety 120 MB**, jejichž mechanika prý dovede číst i staré diskety. No nevím - osobně bych se bál je tam strkat - mechanika je drahá (kolem 6000 Kč) a některé klasické diskety dokázaly zaneřadit i původní mechaniky k nepoznání... Pokud ale budou 120 MB diskety levné, spolehlivé a rychlé, mají před sebou dobré vyhlídky.

Jim podobné jsou mechaniky firmy IOMega ZIP drive. Jsou to něco jako 100 MB diskety velikosti 3.5". Používají speciální mechaniku za cca 6000 Kč, a to v provedení SCSI či paralelní port. Cena za MB je kolem 6 Kč. ZIPy jsou velmi robustní a například si skoro nemůžete zničit médium tím, že by jste se ho přímo dotkli prstem (u svých disket si to můžete vyzkoušet). Mechanika snáší dobře otřesy a v paralelním provedení ji lze bez větších problémů připojit k jakémukoliv PC. V provedení SCSI je až překvapivě rychlá: 750 KB/s čtení/zápis není málo. Varianta pro paralelní port je pomalejší (podle typu paralelního portu počítače), ale bez problémů připojitelná k jakémukoliv PC nebo Macintoshi. Existuje i interní IDE nebo SCSI provedení, ale je méně rozšířené. 100 MB místa je ideální na organizaci textů apod. - a ve všem můžete mít perfektní pořádek. ZIP má dnes už mnoho uživatelů a institucí. Neumí ale číst obyčejné diskety, což je jeho nevýhoda.

Větší bráška ZIPu se jmenuje **JAZ**. Také používá média 3.5", ale mají větší kapacitu - 1 GB. Cena za MB je 4 Kč. Mechanika je ovšem dražší - asi 16000 Kč a je připojitelná pouze na SCSI rozhraní. Zato dosahuje přenosové rychlosti 3,5 MB/s, což je srovnatelné s velmi rychlým harddiskem. JAZ totiž vlastně takový přenosný harddisk je - používá harddiskovou technologii. Kvůli tomu je údajně citlivější na zacházení než ZIP. Vzhledem k ceně mechaniky ho budou používat spíše lidé profesionálně pracující s grafikou, zvuky a podobně.

◀ Dražší JAZ

▼ Levnější ZIP





Podobné výrobky nabízí i firma **SyQuest**. Nejrozšířenější je model EZ 135 s kapacitou 135 MB. Cena za megabyte je o něco vyšší - asi 5 Kč. SyQuesty používá méně lidí a názory na ně se různí - počínaje spokojeností, až po stížnosti na nespolehlivost.

Už vidím některé z vás, násobící kapacitu svého harddisku 2,5 GB cenami za megabyte. A vychází to příliš...? Existují i lacinější řešení, ale vždy za to zaplatíte nějakou výhodnou vlastností.

První kategorií levnějších zařízení jsou **streamery**, čili páskové jednotky. Jsou založeny na různých typech magnetických pásek umístěných do pouzder zvaných cartridge. Mívají velmi různorodé kapacity, od 100 MB po 4 GB. Vysokokapacitní páskové jednotky jsou odvozeny ze systému DAT pro digitální magnetofony (Digital Audio Tape). Všechny mají ale jednu společnou nevýhodu: nemají možnost rychlého přístupu k požadovanému souboru (je pouze postupný, čili sekvenční). Není zde možnost například upravit a na pásek uložit jednotlivý modifikovaný soubor, zálohování se odehrává najednou. Mají výhodné ceny - kolem 1 Kč za MB, což je činí ideální pro dlouhodobé archivování velkých objemů dat. Připojují se většinou na SCSI, někdy vyžadují speciální rozhraní. Za všechny uvedu alespoň streamer Colorado 340 (ano, 340 označuje kapacitu 340 MB na médium), který stojí kolem 3600 Kč. Jak je patrné, i jednotky jsou cenově výhodné. Ke streamerům je zapotřebí speciální software na ukládání a čtení z pásek. Pokud se rozhodnete pro streamer, určitě si všimnete, že se některé cartridge podobají běžným audio páskům, nebo Video 8 nebo DAT. Skutečně: tyto pásky lze pro práci s daty po naformátování používat, ale nedoporučuje se to - je bezpečnější zakoupit předformátované a ověřené pásky.

Speciální (a cenově těžko dostupné) zálohovací médium jsou **magnetooptické disky**. Používají kombinaci technologií CD ROM a magnetických disků a je možné je přepisovat. Mívají velikosti 5,25" a 3,5" a kapacity až do 1,5 GB. Spolu s dobrou odolností svého obalu (lepší než u CD ROM) a vysokou přenosovou rychlostí představují často užívané řešení pro profesionály. Vlastní cena za MB je příznivá - pod 3 Kč/MB, což znamená při větších objemech dat úspory. Mechaniky samotné bohužel stojí desítky tisíc Kč, což je pro smrtelníka příliš. Nedávno jsem viděl i hybridní řešení CD ROM a magnetooptika zároveň, které se při ceně pod 20.000 prý snadno prosadí.

To je ale otázka. Každý z vás jistě zná CD ROM. Je na nich distribuován dnes už prakticky veškerý herní i užitkový software

a to z jednoduchého důvodu - při masové výrobě vychází cena jednoho kusu asi na 15 Kč. Existují ale i zapisovací CD ROM, na které je možné - jen jednou - zapsat data pomocí speciálních mechanik nazývaných „vypalovačka“. Ceny těchto zapisovacích mechanik výrazně poklesly a v některých případech se dostaly pod 25.000 Kč. Cena za megabyte je fantastická: médium **CD ROM - R (Recordable)** je kolem 300 Kč, což při kapacitě 650 MB dává 0,50 Kč za MB. To je bomba, že? Mechaniku CD ROM má dnes už skoro každý a většina jich dovede CD ROM - R přečíst. Data zapsaná na CD ROM nelze pochopitelně změnit - můj kamarád si tak pořídil nádhernou sbírku vypálených virů...

Vypalování CD ROM - R dnes nabízí mnoho firem: stačí přinést diskety, harddisk nebo jiné dohodnuté médium a za příslušný poplatek získáte svá data v té nejzálohovanější podobě, jakou si můžete přát. Data na CD ROM nemusíte nechat vypálit najednou: existují speciální formáty zvané „multisession“ a „multivolume“, které umožňují připalovat na disk další informace. „Multivolume“ vytvoří při každém vypalování novou oddělenou oblast a na přepínání CD ROM mezi oblastmi potřebujete speciální program, „multisession“ nové soubory jakoby přidá. Slovo „jakoby“ znamená, že v případě, že na CD ROM už existoval soubor se jménem nově přidaného původní soubor zmizí a na CD ROM zůstane jen ten nový, na což je třeba dávat pozor. CD ROM je ideální médium pro data, která chcete mít uložena trvale a která už nebudete chtít nikdy měnit. Ovšem pozor: CD ROM je možné zničit poškrábáním. Jde to sice poměrně těžko (mechaniky dnes používají samoopravné kódy a ty lepší přečtou ledascos), ale podélné rýhy jsou nebezpečné i dnes a mohou CD znehodnotit. Opravdu důležité věci je vhodné nechat vypálit dvakrát.

To ale není poslední slovo CD ROM. Připravuje se nový druh, **takzvaný DVD - Digital Video Disc**, který má mít místo jedné vrstvy pro zápis dvě - kapacita se zvýší na 4,7 GB! A jako by ani to nestačilo, pracuje se na ještě vyšších kapacitách: systém Dual Layer má mít 8,5 GB a oboustranná varianta s dvojitou hustotou neuvěřitelných 17GB. Tato technologie má umožňovat čtení rychlostí 1350 KB/s a připravují se pochopitelně i varianty pro zálohování: zapisovatelný DVD s kapacitou 4,75 GB a přepisovatelný 2,6 GB. Zatím ale nejsou běžné k dispozici a budou vyžadovat speciální mechaniky DVD CD ROM.

Zařízení je tedy k dispozici víc než dost. Takže - stačí si jen vybrat - a zálohovat!

Michal Rybka

THE WHITE LABEL

NA NÁKUP TĚCHTO!

Command Conquer

Z

Pandora Directive

Jagged Alliance 2

Daggerfall

Broken Sword

Harvester

Red Alert

Toonstruck

Screamer II

Lands of Lore II

Terminator Skynet



něco o neobvyklých a vzácných hudebních nástrojích. Případně si je můžete i koupit.

* Hudební novinky z Prahy - Časopis zaměřený na vážnou hudbu a jazz, který Vám zprostředkuje informace o nových nahrávkách a koncertech.

* The Island of Dr. Moreau - Doktor Moreau znovu řadí na plátnech kin, tentokrát v podání Marlona Branda!

Humor, oddech a podivnosti:

* Faces - Zahrajte si na plastického chirurga. Vyberte si známé obličeje a z jejich částí sestavte obličej neznámý. Nebo naopak.

* Playhouse - Půvabná spoře oblečená děvčata nejen ze Slovenska.

* David Hasselhoff is the AntiChrist - Běhá po pláži a dívá se na poskakující dámská ňadra. Jezdí v superrychlém autě a povídá si s ním. Ale to není celá pravda o Davidu Hasselhoffovi!

* Autoerotic Fatalities - Smrtebné úrazy při autoerotice. Jak vidíte, hrozí vám nejen oslepnutí a impotence.

Něco seriózního:

* LENY TAXI - První pražská taxislužba, jejíž služby si můžete objednat prostřednictvím internetu

* AVU - Academy of Fine Arts - CZ - Stránky české Akademie výtvarných umění.

* Dole for President - Tenhle člověk bude možná za týden prezidentem USA. Ale moc pravděpodobné to není.

Téma týdne:

„Hledáky“

Není cílem této krátké poznámky objektivovat vám vymoženosti jako YAHOO, ALTAVISTA a WEBCRAWLER. Kdo jen chvíli v síti strávil, ten je už dávno zná a kromě toho jsou jejich jména neustále skloňována všemi čtyřmi časopisy o Internetu v Čechách vycházejícími...

Ne. Chceme vás spíš upozornit na hledáky (Search Engines, Search Sites...), na které byste nejspíš nikdy nenarazili a které jsou z nějakého důvodu výjimečné.

Tím prvním a opravdu obsáhlým je THE NEWS, kde je možné najít zprávy a novinky opravdu o všem. No, možná tak úplně ovšem ne, pokud se vám zaběhl pes, tady ho nejspíš nenajdete.

Dalším opravdu zábavným hledákem je Nuclear Database. Pokud máte, jako my, rádi nesrozumitelné výrazy a snahu o zpopularizování opravdu složitých výrazů, neváhejte! Bookmark na tento vyhledávač mám připravený vždy, když mají přijít rodiče. Od té doby, co mne vidí sedět nad těmi přišernostmi, tvrdí o mě tatínek, že jsem chytrý. Poprvé v mých třiatřiceti...



Pro pozdvižení vlastní morálky si občas mezi všemi těmi sexsity projděte i Křesťanský hledák. Přesněji jde o Christian Leadership Search Engine.

Po tom všem se člověk zasní a chtěl by, aby z něj něco bylo. Něco pořádného, výkonného a po čase i bohatého. Pro tuto příležitost je zde několik hledáků, které vám dokážou zprostředkovat práci v různých zemích světa. Náš nejoblíbenější je N.Y.JOBS, který vám zprostředkuje job v samotném srdci (nebo pupku, chcete-li) světa. K zahazení není ani MASSACHUSETTS.JOBS, v němž je dokonce skryt trenažér otázek a odpovědí. Pokud byste se tedy někdy ucházeli o práci v Massachusetts, anebo v některé pobočce české firmy odtamtud pocházející, doporučuji zde strávit alespoň dva večery. Buď vždy připraven!

A pak trochu zábavy. Máte rádi Čínu? Respektive čínské magazíny? Že je neznáte? Ale to je velká chyba! V čínských magazínech je možné se dočíst spoustu zajímavých informací o čínské společnosti, čínských filmech, čínské hudbě, čínské ekonomice, čínských lidech a čínských zvířatech. Vyhledávat možno v čínském časopise HUA XIA a ne vždy je k tomu třeba umět čínsky.

Poslední hledák, na který Vás dnes chceme upozornit, je opravdu hledákem mohutným. Jeho obzory jsou netušené a možnosti nekonečné. Jde totiž o specializovaný vyhledávač knižních odkazů BIBLIOGRAPHICS. Opět zde sice nenajdete příliš odkazů na tuzemské literární skvosty (ačkoliv „SEARCH: Sultan and Tyril“ jsme nezkoušeli), přesto je tu možné strávit nejednu chvíli s oblibeným západněkulturní proveniencí!

Toť vše. SURFER'S DIGEST by měl každý týden obsahovat podobný „nosný příspěvek“, který rozprostře některé z témat zajímavější Internetisty. A abychom těm, kteří budou mít pužení obohatit SURFER'S DIGEST svými odkazy, umožnili jsme se dopředu na takový počín připravit, zde je téma na týden příští: INTERNET V ČESKU.

Připravují F_F, VOJIR a další hrdinové kapitalistické práce. Většinu českých odkazů laskavě poskytuje www.seznam.cz.

THE WHITE LABEL

NEUVĚŘITELNÉ, ALE SKUTEČNÉ...

Je to opravdu jednoduché (v podstatě). Kupte si jakýkoliv titul ze senzační A LEVNÉ edice White Label a ušetřete 400,- Kč na všech horkých novinkách firmy Virgin které se na Vás chystají od teď až do Vánoc. Je to tak: Při koupi hry za cenu již od 449,- Kč můžete ušetřit při nákupu novinek až 4.800,- Kč. Tak jestli tohle není bomba, tak Semtex je druh plastelíny! Jak to vlastně funguje?

Ze všeho nejdříve musíte najít seriózního prodejce počítačových her. Hledání Vám trochu ulehčíme: Pokud totiž uvidíte na jeho dveřích nálepku „Virgin/Vision super kupóny“ - našli jste ho. Neváhejte a vstupte do tohoto obchodu a vyberte si jednu (nebo více, jak je vám libo) hru z edice White Label. To by mohlo být z celé procedury to nejkomplicovanější, protože White Label nabízí tak širokou škálu titulů, že pro vás bude nelehké si vybrat. Však uvidíte sami. A nezapomeňte: titul který si vyberete musí mít na krabici opět nálepku „Virgin/Vision super kupóny“.

Dalším krokem, kterým se přiblížíte neuvěřitelným slevám, je za vybraný titul vašemu obchodníkovi u kasy zaplatit a odebrat se domů (na kolej, k přítelkyni, k příteli atp.). Pak otevřete krabici s vybranou hrou (předtím si raději někde sedněte ať vás to neporazí) potěšte se letným pohledem se senzačním titulem a s rošířenými zornicemi se začněte radovat ze slevových kupónů na všech dvanáct skvělých titulů firmy Virgin, které budou vydány během letošního podzimu a zimy. Předtím, než se pustíte do hraní, věnujte pár minut svého času pročtením našich „pravidel hry“. A je před vámi další nelehký úkol: Kterou z připravovaných zmíněných dvanácti her si koupíte nejdříve?

Až se KONEČNĚ rozhodnete, vyplňte vše potřebné na druhé straně kupónu, vystříhnete ho a hurá zpátky k vašemu serióznímu prodejci počítačových her! A pokud je váš prodejce skutečně seriózní, vezme si od vás váš kupónek a prodá vám příslušnou hru se slevou 400,- Kč. Pokud bude na kupónek nechápavě zírat a kroutit hlavou - nejednálo se o seriózního prodejce počítačových her a máte od nás povoleno, strčit mu do poštovní schránky něco velmi nechutného. A začněte se ohlížet po někom, kdo to myslí s hraním vážně. Pokud se vám to nepodaří můžete svou slevu samozřejmě nárokovat i u naší zásilkové služby (najděte si náš inzerát v tomto časopise).

Pak už nám nezbyvá nic než vám pográtulovat k vlastnictví dvou (nebo více) her, které bez pochyby patří k tomu nejlepšímu, co bylo v poslední době vydáno. A za peníze, které jste při jejich nákupu ušetřili si můžete koupit další - a nebo je propít s kamarády.

Celá tato propagační akce končí 31.ledna 1997. Každý slevový kupón s hodnotou 400,- Kč smí být použit pouze pro nákup hry, která je označena na jeho líci a to pouze jednou. Nárok na slevu lze uplatňovat pouze v participujících prodejnách a v zásilkové službě Vision. Neparticipující prodejci to se svými zákazníky nemyslí dobře - vyhýbejte se jim.



Start Fixing Year 2000 Problems Now!

Applications that depend on dates—and you'd be surprised at the many ways they do—are already beginning to fall. This is one project you can't put off.

By Jon Calkin

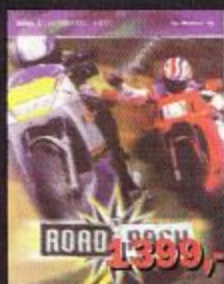
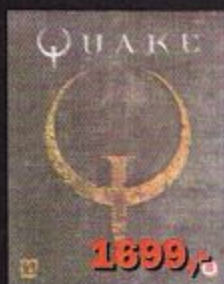
A Battle Plan for 2000

Jan. 1, 97
DATAMATION
Database
Features
Evaluation
Cutting Edge
Press Watch
In Box

WISIOMEGASTOR

POŠTOVNĚ ZDARMA!

Pokud cena vaší objednávky přesáhne 1000 Kč, neplatíte žádné poštovné - zaplatíte cenu uvedenou v ceníku, nic víc! Nabízíme ty nejlepší tituly a krátké dodací lhůty - vyplňte objednávkový kupón ještě dnes, abyste mohli hrát, zatímco ostatní budou ještě čekat! Pozor! Velké cenové zvýhodnění pro dealery. Informace na tel.: 02/2431 3690.



PC CD	
11TH HOUR	1 699
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	499
20 WARGAME CLASSICS	749
3D ATLAS	1 649
688 ATTACK SUB / CHUCK YEAGER	749
7TH GUEST	449
A-TRAIN	449
ABSOLUTE ZERO	1 649
ABUSE	849
ACCESS ALL AREAS (INTERNET TOOLS)	1 499
ACES COLLECTORS EDITION	1 549
ACES OVER EUROPE	399
ACROSS THE RHINE	499
ADS (DI)	199
ADVANCED CIVILIZATION	1 699
AFTERLIFE	1 699
AGE OF RIFLES	1 699
AH-64D LONGROW	1 799
AIV NETWORKS	1 449
ALBION	1 499
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY	499
ALIENS	1 699
ALLIED GENERAL	1 699
ALIEN INCIDENT	1 199
ALVIN ODYSSEY	1 199
ALONE IN THE DARK TRILOGY	1 549
ANGEL DEVOID	1 499
APACHE LIGHT (DI)	199
APACHE LONGROW	1 199
ARENA: ELDER SCROLLS	499
ASCENDANCY	1 699
ASSAULT RIGS	899
ATF	1 799
ATTACK STACK	1 499
AZRAEL'S TEAR	1 499
B-17 FLYING FORTRESS	199
BAD MOJO	1 649
BAKU BAKU ANIMAL	1 399
BATMAN FOREVER	1 549
BATTLE ISLE II	1 699
BATTLEGROUND: ARDENNES	1 699
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	1 699
BATTLEGROUND: SHILOH	1 699
BATTLEGROUND: WATERLOO	1 849
BERMUDA SYNDROME	1 649
BETRAYAL AT KRONDOR	399
BIG RED RACING	1 899
BIOFORGE	499
BLAKE STONE: ALIENS OF GOLD	399
BLONDES HAVE MORE FUN	349
BREACH III	399
BREAKTHRU	549
BROKEN SWORD	1 499
BUREAU 13	449
BURN TIME	199
BURIED IN TIME	1 499
BUSINESS COMPILATION	1 349
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	499
CAESAR I	399
CAESAR II	1 549
CANNON FODDER II	449
CAPITALISM	899
CAR AND DRIVER	499
CAR AND DRIVER / STORMOVIK	749
CASINO DE LUXE	1 449
CD-3 (ZOO, N.MANSELL, LOTUS)	299
CD-4 CD ROM PACK	299
CIVILIZATION	499
CIVILIZATION II	1 549
CIVNET	1 199
CHAMPIONSHIP MANAGER	96/97 949
CLOSE COMBAT	1 999
COLONIZATION	699
COLOSSUS CHESS	249
COMMAND: ACES OF THE DEEP	1 549
COMMAND AND CONQUER (KOMPL. ČES. MAN.)	1 499
COMMAND AND CONQUER: COVERT OPERATIONS	599
COMMAND AND CONQUER: ANNIVERSARY ED.	1 649
COMMANDER 2.0	499
COMPLETE CARRIERS AT WAR	1 649
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES	1 699
CONQUEROR AD 1086	1 549
CONQUEST OF THE NEW WORLD	1 549
CONSPIRACY	449
COVER GIRL POKER	349
CREATURE SHOCK	449
CRUSADER NO REMORSE	1 799
CRUSADER NO REGRET	1 449
CYBERIA II	1 699
CYBERJUDAS	1 499
CYBERMAGE	599
CYCLONES	899
D-1000	499
DAEDALUS ENCOUNTER	1 849
DARK EYE	849
DARK FORCES	1 849
DARKER	1 449
DAVIS CUP TENNIS	1 199
DAWN PATROL	599
DAY OF THE TENTACLE	499
DEADLINE	1 649
DEATHKEEP	1 199
DEADLOCK	1 499
DEADLY TIDE	1 999
DEFCON 5	1 399
DELUXE STRIP POKER 2	249
DESCENT	799
DESCENT II	1 549
DESERT STRIKE	199
DESERT STRIKE / JUNGLE STRIKE	899
DESTRUCTION DERBY	1 849
DETROIT	399
DISCWORLD	1 999
DOG FIGHT	199
DOGZ	599
DOOM II: HELL ON EARTH	2 049
DRACI HISTORIE	475
DRAGONS PHERE	149
DREAM WEB	499
DRUID	1 499
DUKE NUKEM 2	399
DUKE NUKEM 3D	990
DUNE II	549
DUNE II / LURE OF THE TEMPTRESS	749

DUNGEON MASTER II	749
EA RUGBY	449
EARTH SIEGE	649
EARTH SIEGE II	1 549
EARTH SIEGE: DATA DISK	799
EARTH WORM JIT	349
ECSTASIA	1 799
EF-2000	1 899
ELITE II: FRONTIER	449
ENTOMORPH	949
ESPN EXTREME SPORTS	699
EURO 96	1 799
EVOLUTION (HUMANS 3)	999
EXTREME PINBALL	799
EYE OF THE BEHOLDER III	399
F-1 DOMARK	199
F-1 MANAGER	1 699
F-117A STEALTH	199
F-14 FLEET DEFENDER	299
F-15 STRIKE EAGLE III	199
F-29 RETALIATOR / HEROES	799
FADE TO BLACK	499
FALCON 3.0	399
FANTASY GENERAL	1 699
FAST ATTACK	1 399
FIELDS OF GLORY	399
FIFA 96	1 499
FIFA INTERNATIONAL SOCCER - CLASSIC	499
FIGHTIN' FORTIES	1 499
FINAL DOOM	1 249
FIRE FIGHT	1 349
FIRESTORM THUNDER HAWK II	1 499
FLASHBACK	399
FLIGHT	1 549
FLIGHT COMPILATION	1 249
FLIGHT UNLIMITED	1 349
FRANKENSTEIN	1 199
FREDDY PHARKAS	399
FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS	399
FULL THROTTLE	649
FUN AND GAMES	1 099
GABRIEL KNIGHT	249
GABRIEL KNIGHT II	1 899
GENDER WARS (KOMPL. ČES. MAN.)	1 250
GENE MACHINE	1 349
GENE WARS	1 649
GIRLS, GIRLS, GIRLS	349
GOBLINS II	399
GORLINS III	399
GRAND PRIX	199
GRAND PRIX II (KOMPL. ČES. MAN.)	1 499
GRAND PRIX MANAGER	1 549
GREAT NAVAL BATTLES	399
GREAT NAVAL BATTLES IV	1 699
HAND OF FATE	599
HARDBALL 5	1 399
HARDLINE	1 499
HARPOON (DI)	199
HARPOON 2: ADMIRAL'S ED.	1 349
HARRIER JUMP JET	199
HELL	549
HERETIC: SHADOW OF THE	1 449
HERO QUEST	299
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	849
HEROES OF MIGHT AND MAGIC TRILOGY	1 499
HEXEN	1 599
HEXEN: DEATH KINGS	549
HIND	1 199
HIGH COMMAND (DI)	199
HIVE	1 199
HOCUS POCUS	399
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	749
HOYLES BOOK OF GAMES IV	1 449
HUMANS I/II	299
CHAOS ENGINE	449
CHAOS OVERLORDS	1 349
CHESSMASTER 4000 TURBO	899
CHRONICLES OF THE SWORD	1 849
CHRONOMASTER	1 249
CHUCK YEAGER	499
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	1 649
INCA	249
INCREDIBLE MACHINE (EVEN MORE)	399
INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	499
INFERNO (KOMPL. ČES. MAN.)	599
INTERNATIONAL TENNIS	199
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	1 199
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	549
ISHAR TRILOGIE (KOMPL. ČES. MAN.)	899
JAGGED ALLIANCE	1 499
JOHNNY BAZOOKATONE	249
JORDAN IN FLIGHT	199
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	399
JUDGE DREDD	1 549
JUNGLE STRIKE	199
JURASSIC PARK	549
KIDS KIT 4-7 YEARS	1 449
KIDS KIT 8-12 YEARS	1 449
KINGDOM OF MAGIC	1 649
KINGS QUEST COLLECTION	1 549
KINGS QUEST VI	399
KINGS QUEST VII	399
KNIGHT'S CHASE (KOMPL. ČES. MAN.)	749
KYRANDIA III	499
LABYRINTH OF TIME	199
LANDS OF LORE	599
LARRY COLLECTION	849
LAST DYNASTY	1 549
LEISURE SUIT LARRY	99
LEGEND OF KYRANDIA	449
LEMMINGS 3D	1 849
LEMMINGS: PAINTBALL	1 249
LEO - ŽIVIA ČISLA	475
LHX ATTACK CHOPPER	499
LHX ATTACK CHOPPER / BIRDS OF PREY	749
LINKS	399
LINKS 386	1 349
LITTLE DEVIL	299
LITTLE BIG ADVENTURE	299
LOST EDEN	499
LOST IN TIME	399
LOTUS II	199
LURE OF THE TEMPTRESS	499
MACCHIAVELLI THE PRINCE	199
MAGIC CARPET II	1 799
MAGIC CARPET PLUS	249
MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS	199
MANCHESTER UNITED	399

MARINE FIGHTER (U.S. NAVY FIGHTERS DATA)	249
MASTER OF MAGIC	249
MEGA PACK (DI)	199
MEGA RACE	299
MEGA RACE 2	1 499
MECHWARRIOR II	1 899
MECHWARRIOR II: EXPANS. PACK	949
MERLIN (DI)	199
MICROCOSM	549
MISSION CRITICAL	1 349
MONKEY ISLAND	399
MONOPOLY	1 349
MORE DUKE	449
MORTAL COIL	1 349
MORTAL KOMBAT II	449
MORTAL KOMBAT III	1 599
MYST	1 849
NASCAR RACING	1 499
NASCAR TRACK PACK	649
NATO FIGHTERS	899
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	1 299
NBA LIVE 96	399
NEED FOR SPEED - SPECIAL EDITION	1 799
NHL 95 - CLASSIC	299
NHL HOCKEY 96	1 799
NIGEL MANSSELL	199
NOCTROPOLIS	199
NORMALITY	1 449
NORTH AND SOUTH (DI)	199
NOVASTORM TRIPLE PACK	849
NUKE IT (DUKE NUKEM 3D LEVELS)	799
OFFENSIVE	1 449
ONE STEP BEYOND	199
ONSLIDE	1 049
OVERLORD	449
PANDORA DIRECTIVE	1 899
PANZER GENERAL	1 699
PATRIOT (DI)	199
PBA BOWLING (WIN95)	1 149
PGA DATA DISC: SAWGRASS	799
PGA EUROPEAN TOUR GOLF 96	1 799
PGA TOUR GOLF 96	1 799
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK	799
PGA TOUR GOLF FOR WINDOWS	499
PHANTASMA GORGIA	1 899
PINBALL ILLUSIONS	1 049
PIRATES GOLD	399
PITFALL (W-95)	1 699
POLICE QUEST COLLECTION	1 549
POLICE QUEST IV	399
POLICE QUEST SWAT	499
POPULOUS II / POWERMONGER	499
POWER CORRUPTION LIES	999
PRAY FOR DEATH	849
PRIMAL RAGE	649
PRISONER OF ICE	1 299
PRIVATEER	499
PRO PINBALL: THE WEB	1 349
PROF. TINS INCREDIBLE MACHINE	1 099
PUSHOVER	199
PYROTECHNICA	549
QUADRAX	299
QUAKE	1 699
QUARANTINE	449
QUEST FOR GLORY COLLECTION	1 649
QWIRKS	149
RAILROAD TYCOON DE LUXE	299
RALLY	849
RALLY CHAMPIONSHIP NETWORK Q	1 699
RAPTOR	399
RAVENLOFT II: STONE PROPHECY	1 699
RAYMAN	1 199
REALMS OF ARKANIA	449
REBEL ASSAULT	599
REBEL ASSAULT II	1 849
RED BARON	399
RETURN FIRE	1 399
RIDDLE OF MASTER LU	849
RING CYCLE	699
RIPPER	1 799
RISE OF THE TRIAD	499
ROAD RASH	1 349
ROAD WARRIOR: QUARANTINE II	799
ROBOCOP III / DUNE	749
RYTÍŘI GRÁLU	460
SABRE TEA	399
SCREAMER	1 149
SCROLL	399
SEA LEGENDS	1 549
SEA WOLF	499
SEAL TEA	499
SECRET WEAPONS/LUFTWAFFE	199
SENSIBLE GOLF	1 149
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1 199
SEPARATION ANXIETY	1 299
SETTLERS II	1 499
SHADOAN	1 349
SHADOWCASTER	499
SHANNARA	1 449
SHELLSHOCK	1 549
SHERMAN M4 (DI)	199
SHIVERS	1 549
SHOCKWAVE ASSAULT	999
SHOOT 'EM OFF	549
SILENT HUNTER	1 699
SILENT STEEL	1 899
SILENT THUNDER	1 899
SILVERLOAD	399
SIM ANT	449
SIM CITY 2000	2 249
SIM CITY CLASSIC	449
SIM CITY COLLECTION	2 249
SIM CITY ENHANCED	549
SIM CLASSIC 2	1 349
SIM EARTH	449
SIM FAR	449
SIM ISLE	1 799
SIM LIFE	449
SIM TOWER	1 799
SIM TOWN	1 799
SIMON THE SORCERER	699
SIMON THE SORCERER I/II	1 699
SIMON THE SORCERER II	899
SLEEPWALKER	199
SPACE BUCKS	1 199
SPACE CRUSADE	199
SPACE HULK	399
SPACE HULK V.O.T.B.A.	899

SPACE QUEST COLLECTION	1 199
SPACE QUEST IV	399
SPACE QUEST V	1 899
SPEED HASTE	199
SPEED RAGE	549
SPORTS COMPILATION	1 349
SPYCRAFT	1 349
STARFIGHTER 3000	1 199
STAR TREK 25TH ANNIV.	549
STAR TREK DEEP SPACE 9	1 599
STAR TREK TNG	1 749
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	1 349
STEEL PANTHERS	1 499
STONEKEEP	1 349
STREET FIGHTER II	399
STRIKE COMMANDER	499
STRIP POT	449
SU-27 FLANKER	1 099
SUPER STARDUST	549
SUPER STREET FIGHTER II (VIRGIN)	1 149
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	1 349
SURFACE TENSION	1 349
SVGA HARRIER	199
SYNDICATE / UFO	749
SYNDICATE PLUS	499
SYNERGIST	1 699
SYSTEM SHOCK	299
TEX.	499
TEAM YANKEE (DI)	199
TEKWAR	1 449
TERMINAL VELOCITY	1 449
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	1 699
TERRANOVA	999
THE DIG	1 849
THEME PARK - CLASSIC	449
THEXDER	1 199
THIS MEANS WAR	1 549
TIE FIGHTER COLLECTION	1 699
TILT	199
TOP GUN	1 549
TORNADO (DI)	1 549
TORRONS PASSAGE	1 549
TOUCHE	1 449
TOWER ASSAULT	849
TRACK ATTACK	1 549
U.S. NAVY FIGHTERS (CLASSIC)	599
ULTIMA UNDERWORLD I/II	849
ULTIMA VII COMPLETE	499
ULTIMATE BODY BLOWS	499
ULTIMATE DOOM	499
UNDER A KILLING MOON	499
URBAN RUNNER	1 849
VIRTUAL FIGHTER	999
VIRTUAL POOL	999
VIRTUAL SMOOKER	1 549
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	1 199
WACKY WHEELS	1 349
WAR COLLEGE	399
WAR IN THE GULF (DI)	199
WARCRAFT	749
WARCRAFT II	1 849
WARCRAFT II: DATA DISK	1 849
WARHAMMER	1 699
WARLORDS II DELUXE	1 649
WARZONE	999
WEREWOLF VS. COMANCHE	1 449
WETLANDS	549
WHERE IS WALLY	1 199
WHITE LINES	1 149
WING COMMANDER / INDY 500	1 149
WING COMMANDER ARMADEA	499
WING COMMANDER II	499
WING COMMANDER III (CLASSIC)	599
WING COMMANDER IV	1 199
WINGS OF GLORY	1 199
WIPEOUT	499
WITCHAVEN II	1 199
WITCHAVEN	1 449
WEREWOLF	849
WOODRUFF AND SCHNIBBLE	1 549
WORLD RALLY FEVER	1 199
WORMS	1 199
WORMS REINFORCEMENTS	499
X-CO	549
X WING COLLECTORS EDITION	1 849
Z (KOMPL. ČESKY MANUAL)	1 449
ZLODEJ	549
ZOO I	199
ZOO 2	199
ZORK NEMESIS	199

PC 3.5

7 DNI A 7 NOCI	399
ACES OF THE DEEP	1 549
ACES OF THE DEEP DATA DISK	749
AGENT MILLICAN	399
AIV NETWORKS	999
ALADDIN	549
ALADDIN (WIN95)	999
ALIEN BREED	499
ALONE IN THE DARK	849
BUREAU 13	

Planescape

aneb „život, vesmír a vůbec“

Bezesporu nejrozšířenějším RPG systémem je Advanced Dungeons & Dragons - the Second Edition, a není tedy divu, že je to i systém nejvíce podporovaný. TSR vydává několik desítek produktů ročně, což dává tomuto systému obrovskou výhodu před jeho konkurenty. K AD&D lze koupit opravdu cokoli - doplňková pravidla, rozličná prostředí, figurky, hráčské deníky, hudbu, filmy, prostě na co si jen vzpomenete.

Jedním z nejdůležitějších doplňků jsou již ona zmíněná prostředí. Každé z nich vám umožní situovat vaše dobrodružství do již předem připravených světů. Pravidla pochopitelně zůstávají stejná, pouze v některých aspektech dozrávají určitých drobných změn. Teď jistě několik skalních „dungeoňáků“ ohruje nos, protože mají pocit, že kupování těchto doplňků je jenom vyhazování peněz, neboť valná část zábavy Dungeon Mastera tkví právě ve vymýšlení takových světů. To je pravda. Ale zkuste se na to podívat i takhle: Chcete své kamarády pobavit čtením povídky. Máte dvě možnosti. Buď povídku napíšete sami (kouzlo vlastní práce), nebo zvolíte knihu nějakého známého autora (zkušeného profesionála). Nechám na vás, co myslíte, že by vaše přátele pobavilo více.

Přestože jsem byl na AD&D odkojen - hrál jsem ho několik let (památka - v naší zemi možná vůbec první partie se ve složení „Papík, Fuksa, Rylek“ odehrála asi před deseti lety - to snad ani nemůže být pravda), tak ho nepokládám za nijak dokonalý herní systém. Oni

byli pouze první. Ovšem právě ta neuvěřitelná podpora

ze strany TSR způsobuje, že i já jej musím řadit na jedno z čelních míst své soukromé RPG hit(point)parády. Nechcete-li se tedy připravit o velkou část zábavy, nepodceňujte žádné doplňky.

Ale zpět k recenzi. Dnes mám pro vás jedno z nejpodivuhodnějších prostředí pro AD&D (ale možná i vůbec) kterým je Planescape. Měl jsem možnost prostudovat „Planescape - campaign setting“, „Planescape - campaign expansion: Planes of Law“ a „Planescape - campaign expansion: Planes of Chaos“. Termíny „setting“ a „expansion“ jsou někdy špatně vysvětlovány, zapište si tedy za ušiska: campaign setting obsahuje všechny nezbytné informace o daném prostředí, různé mapy, modifikace pravidel, několik zvláštních monster a obvykle jedno či dvě krátká dobrodružství. Campaign expansion pouze podrobněji rozebírá nějakou část campaign setting.

Ještě než se do toho pustíme, rád bych se omluvil za jistou možná až přílišnou popisnost následujícího čtení, ale články ve SCORE mají nyní být více informativní, takže se pokusím trochu se zklidnit (alespoň pro tentokrát). Konec konců fakt je, že recenze je tu od toho, abyste se v první řadě něco dověděli. A ještě jedna věc: dnes zde bude poněkud více termínů, které nechám bez překladu. Myslím, že je to tak lepší, protože tento článek by měl přispět i k první orientaci v tomto prostředí pro ty z vás, kdo jej zakoupí (věřte, že se vám pak bude hodit) a pak by vás tyto překlady jen pletly.

Takže Planescape.

Toto prostředí je opravdu nejkomplexnější z komplexních. Tady se nejedná o pouhý popis jednoho světa, ale o popis celého abych tak řekl mnohovesmíru. Ten je rozdělen do mnoha plání - kolik jich je, nikdo neví, ale pracovní hypotéza, která zní nekonečno, je asi stejně dobrá jako kterákoliv jiná, takže proč se s ní nespokojit. Jediné, co se obecně uznává, je rozdělení těchto plání do třech (brzy poznáte proč právě třech) základních kategorií.

THE PRIME MATERIAL PLANE

Je to jen jedna pláň, ale je rozdělena do bezpočtu jednotlivých světů. Jedním z nich je například Krynn, kde se odehrává celá saga Dragonlance (což je i jedno samostatné prostředí), ale najdete tady i Zemi spolu s jejím Měsícem, planetami a všemi hvězdami, které k našemu vesmíru patří. Jednotlivé světy se od sebe liší podle stupně kultury, vědy, magie a průběhu evoluce vůbec.

THE INNER PLANES

Lze je rozdělit do třech (a zase trojka) základních kategorií. Elementální (ohně, vzduch, země, voda, pozitivní energie a negativní energie), paraelementální (kouř, magma, bahno, led) a quasialementální (blesk, záření, nerost, pára, vakuum, popel, prach a sůl). Každá tato pláň je odrazem příslušné entity. Například elementální pláň ohně je svět tvořený pouze ohněm - obrovský oceán plamenů, v kterém tu a tam plují malé ostrůvky hořícího uhlí.

THE OUTER PLANES

Bezesporu nejširší kategorie. Zde leží domov všech bohů, démonů, ďáblů a vůbec všech bož-

stev, jež jsou nějakým způsobem zainteresováni v životech smrtelníků. Jestliže se materiální světy od sebe odlišují podle přírodních podmínek či stavu techniky a vnitřní světy podle substance, tak tyto světy lze rozlišit dle morálky. Podivné? Geniální? Geniálně podivné. Každý z těchto světů je spjat s určitým alignmentem (někdy se překládá jako „přesvědčení“), které se zde projevuje v podnebí, reliéfu krajiny a vlastně vůbec ve všem. Dále je možné je členit do třech (jak jinak) kategorií: vrchní pláňě dobra, spodní pláňě zla a hraniční pláňě neutrality.

Tyto tři základní skupiny plání jsou spolu spojeny těmito pláňemi:

THE ETHEREAL PLANE - spojuje prime material plane s inner planes.

THE ASTRAL PLANE - spojuje prime material plane s outer planes.

Celý mnohovesmír je tvořen podle třech základních pravidel, která ovlivňují prakticky cokoli a kdekoli:

1. střed mnohovesmíru.

Mnohovesmír nemá střed nikde. A zároveň všude.

2. pravidlo jednoty kruhů.

Kruh je věc bez začátku a konce. Pamatujte si to, protože to je druhý klíč k pochopení mnohovesmíru. Kruh je všude: Sigil je kruh, outer planes jsou uspořádány do kruhu, dokonce i velká cesta, která je spojuje, tvoří kruh.

3. pravidlo tří.

Vše přichází v trojici. Uvidíte-li dvě věci, zeptejte se, kde je třetí.

Tolik tedy k popisu fungování mechanismu celého kosmu. A teď o čem to všechno vlastně je. Saga Dragonlance je o věčném boji dobra a zla, Ravenloft je laděný spíše hororově, Forgotten Realms je labyrintem mnoha prastarých říší a Planescape?

Planescape je o ideách a filosofii. Doslova „about the meaning of the multiverse“. Ovšem nejedná se o žádné řečičky univerzitních sucharů, tady se žije ve světě, kde smysl života není pouhou otázkou, ale způsobem jeho žití. Bytosti zde nekladou tuto otázku, oni žijí odpověď! Toto jsou dobrodružství, kde myšlenky jsou nerozlučně spjaty s činy a vice versa. V tomto prostředí se setkávají živí s mrtvými. Jedinec má možnost vidět konečné ocenění či odplatu, protože je schopen procestovat místa, kam může být poslán po své smrti. Toto není místo pro slabochy, tady každý ví, jak slabší končí.



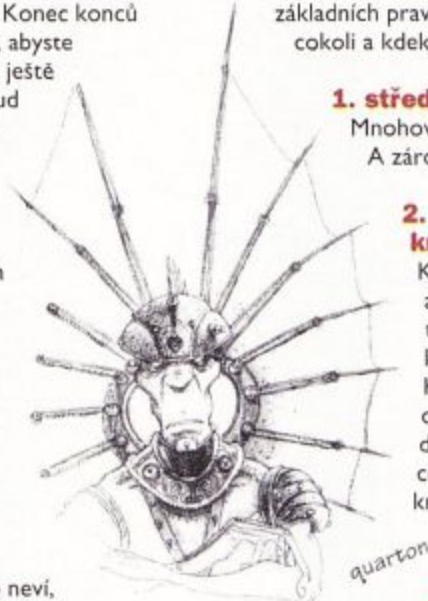
No není to zrovna standardní prostředí a ve světech AD&D už vůbec ne. Zdá se, že TSR se snaží svou hru přiblížit co nejširšímu okruhu hráčů - tentokrát se zaměřili na typy spíše přemýšlivé a hloubavé. Velkou výhodou Planescape je, že jej nemusíte používat jako jediné centrální prostředí (i když autoři to doporučují), můžete ho použít pouze jako jakýsi doplněk, případně může jaks zastřešovat všechny vaše světy.

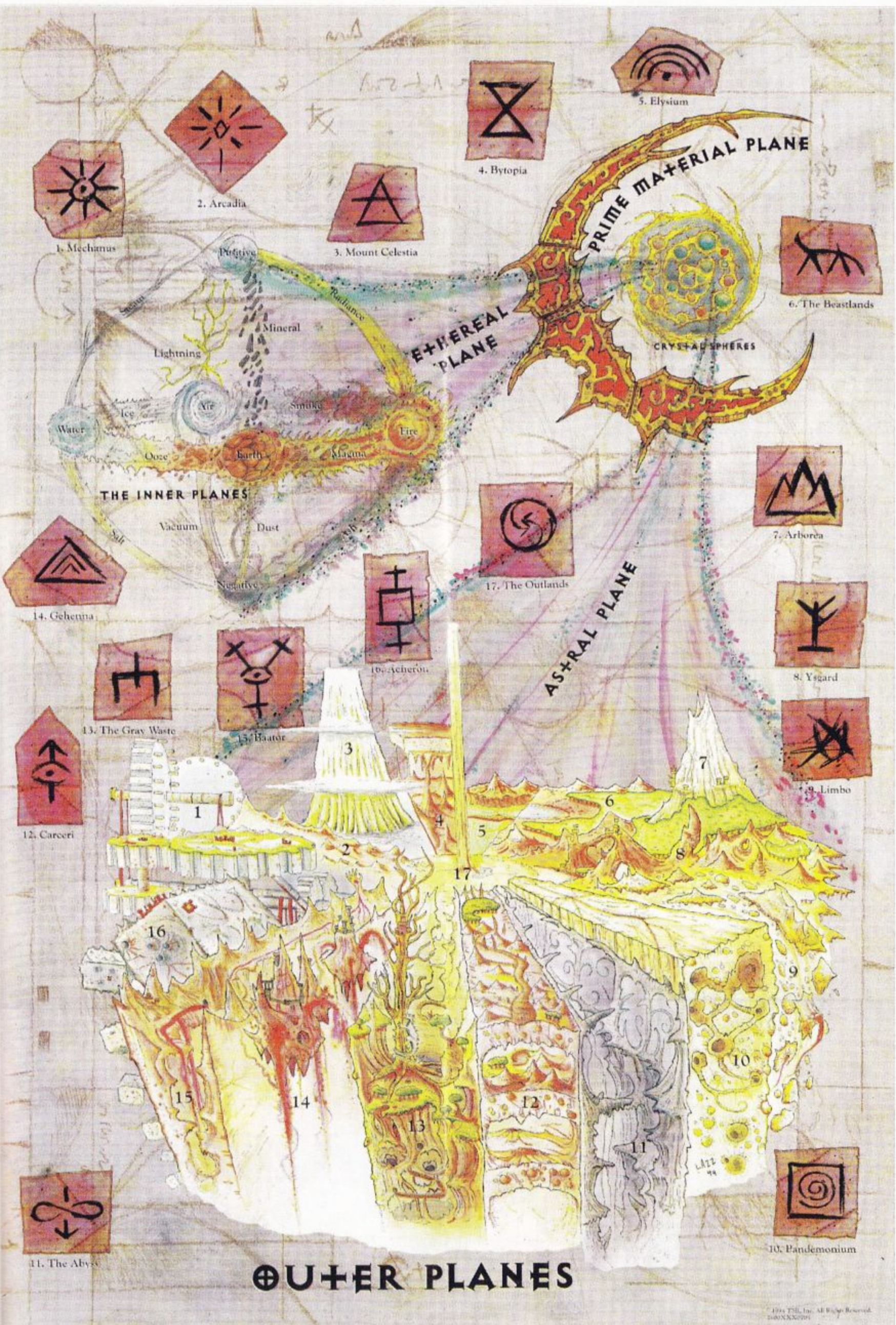
Co se zpracování týče - TSR nezklamal ani tentokrát. Design je prostě dokonalý; kvalitní papík(r), špičkový tisk - no prostě bezva. Zvlášť za zmínku stojí nádherné pérovky (způsob kresby - ne druh gauče), které, hojně roztroušené na dvoustranách textu, vytváří dokonalou atmosféru.

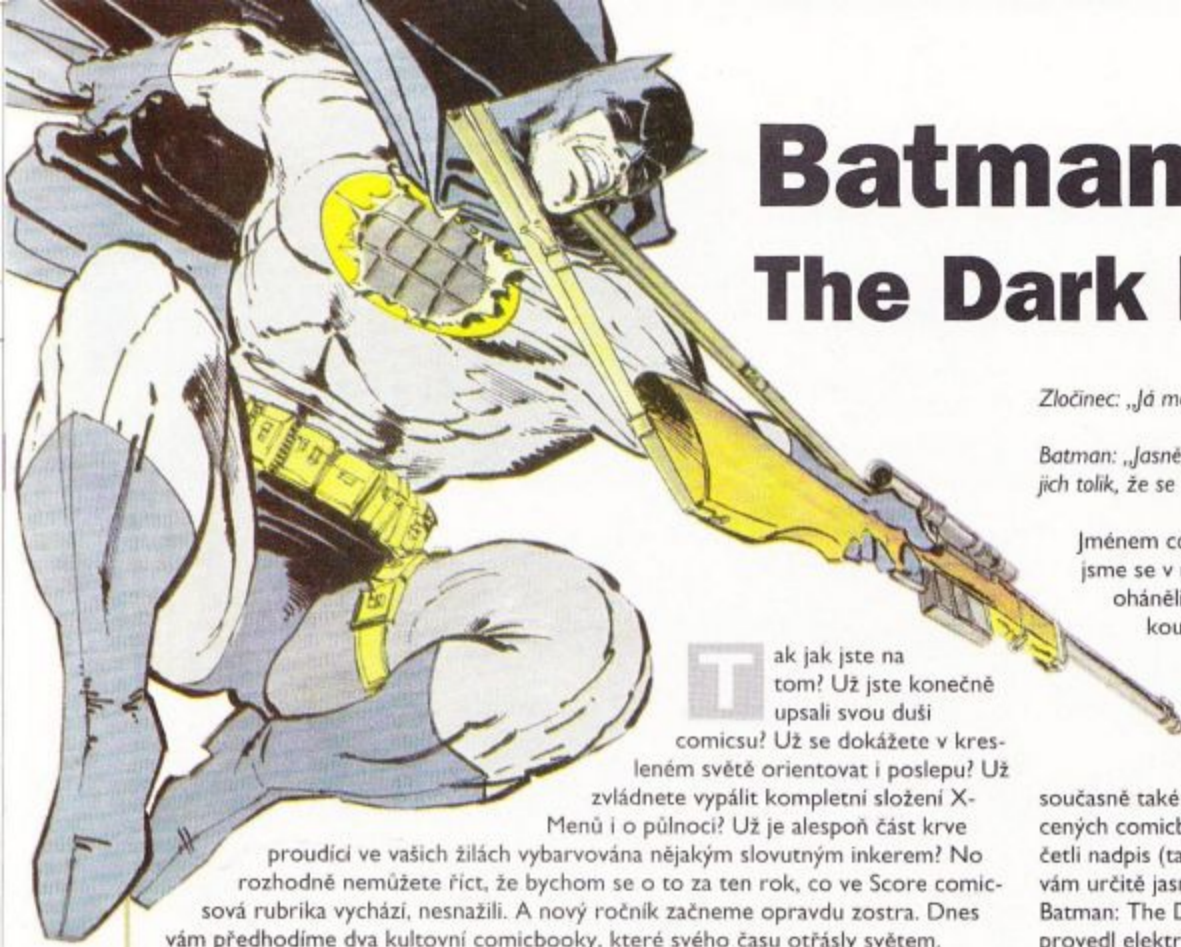
Jestliže tedy vlastníte základní set pro Advanced Dungeons & Dragons - the Second Edition a chcete něco přeci jenom trochu „hlubšího“, než věčné: najdi-zabij-olup, tak to můžete s Planescape zkusit. Doporučuji!

S pozdravem „astrálu zdar!!!“

Karel Papík







Batman: The Dark Knight Returns

Zločinec: „Já mám své práva!“

Batman: „Jasně, máš svá práva. Spoustu práv. Máš jich tolik, že se mi z toho dělá špatně.“

Tak jak jste na tom? Už jste konečně upsali svou duši comicsu? Už se dokážete v kresleném světě orientovat i poslepu? Už zvládnete vypálit kompletní složení X-Menů i o půlnoci? Už je alespoň část krve proudící ve vašich žilách vybarvována nějakým slovním inkerem? No rozhodně nemůžete říct, že bychom se o to za ten rok, co ve Score comicsová rubrika vychází, nesnažili. A nový ročník začneme opravdu zostra. Dnes vám předhodíme dva kultovní comicbooky, které svého času otřáslý světem.

Jménem comicsového giganta Franka Millera jsme se v našich minulých článcích kolem sebe oháněli víc než důchodce invalidní průkazkou v narvané tramvaji. Tento pilíř žánru, o jehož geniální sérii Sin City už jsme psali ve Score 25, a který má na svědomí takové fláky jako Hard Boiled, Elektra, Give Me the Liberty či Batman: Year One, je současně také autorem jednoho z nejvýše hodnocených comicbooků všech dob. Pokud jste si přečetli nadpis (takový ty velký písmena nahoře), je vám určité jasné, kam směřujeme. Ano, jde o dílo Batman: The Dark Knight Returns, kterým Miller provedl elektrošokovou léčbu na těle v té době skomírajícího superhrdiny. A provedl to důkladně. Do léty ochablých klíše pubescentní série pustil pořádnou dávku voltů deprese a noirové osudovosti. Po The Dark Knight Returns už Batman nikdy nemohl být takový jako předtím.

ného nepřítele číslo jedna a pořádají na něj hony. Z těžkých vrat arkhamského blázince (nazývaného teď Domov pro lidi s citovými problémy) vychází usměvavý Two-Face a vážný Joker, podle tvrzení svých psychiatrů zcela vyléčení, a začínají potichu připravovat další kolo svých proslulých masakrů. Superman, který se v průběhu let změnil z naivního hocha v rezignovaného vládního čističe a je živým protikladem Batmanova donkichotského vzdoru, je proti Batmanovi vyslán samotným prezidentem - zombii podobnou karikaturou Reagana. A k dovršení všeho vypukne ta dlouho očekávaná atomová válka.

Četba knihy Batman: The Dark Knight Returns rozhodně není žádná procházka mrkvoovou zahradou - jak by řekl Bugs Bunny. Stránky těhotné textem, kde malé, nervně načrtnuté obrázky kontrastují s rozmáchlými celostránkovými záběry (Millerův kreslířský styl se zde razantně liší od černobílých siluetovek Sin City), odcizené komentáře TV moderátorů, které se opakují s ubíjející periodicitou, kaleidoskop sešlých tváří slavných comicsových hrdinů, dokonalá kompozice příběhu, který vrcholí smrtí Jokera a apokalyptickým finále, to vše jsou prvky, z nichž je složena mrazivě přesná vize dnešního světa. Přesto všechnu svou temnost ale comics nepůsobí rezignovaně a poráženecky - je to především díky Millerově schopnosti vystihnout vnitřní sílu postavy, která se nedá zlomit ani zastavit a která se se zvilým šklebem na léty zvrátněné tváři žene do sebezničujícího boje.

Právě tento rok tomu bude deset let, co tento nejlepší batmanovský comicbook spatřil světlo světa DC. A na rozdíl od ostatních desetiletých fakanů je radost s ním trávit svůj cenný čas.

Příběh samotný se odehrává v Gotham budoucnosti. Zestárlý a zahořklý Bruce Wayne už před deseti lety odložil netopýří masku a plášt spolu s ideály o smyslu svého boje, ulicemi města, které je nehostinnější než kdykoliv předtím, se beztravně prohání gang Mutantů a nad celou Amerikou visí hrozba nukleární války se Sovětským svazem. A v tomto ponurém světě bez naděje na sebe bělovlasý, ale stále nabušený, milionář Wayne po letech znovu navléká svůj batmanovský kostým, protože si uvědomil, že před svým posláním nemůže utéct. Ale doba už se změnila a rozhodně není Batmanovi nakloněna. Komisař Gordon, který mu vždy kryl záda, byl odsunut do důchodu a nahradila ho nepřátelsky naladěná kapitánka Yindelová. Také veřejnost nese návrat samozvaného mstitele nelibě - nikdo nemá rád, když se mu připomíná vlastní vyměklost - a v televizních besedách zazníávají slova jako „fašista“ a „nebezpečný psychopata“. Lidé, kteří se Batmanova odhodlání a nekompromisnosti bojí víc než řádění vraždících smeček na ulicích, ho prohlásí na veřej-





Watchmen

*Quis custodiet ipsos custodes.
(Kdo hlídá hlídače?)
Juvenal, Satires, VI, 347*

Roku 1986 bylo něco ve vzduchu. Něco víc než fosforeskující popílek made in Černobyl, něco víc než sebevrazi hupsající ze střechy Empire State Bulding, něco víc než hejna žravých pakobylek nemilosrdně šrotující asijská rýžová pole. Bylo to něco, co způsobilo, že se z per renomovaných comicsových autorů draly příběhy nasycené nitroglycerinovou výbušností jako na běžícím pásu. Toho roku Frank Miller svým Batman: The Dark Knight Returns vyhodil do povětří naivní batmanovský mýtus.

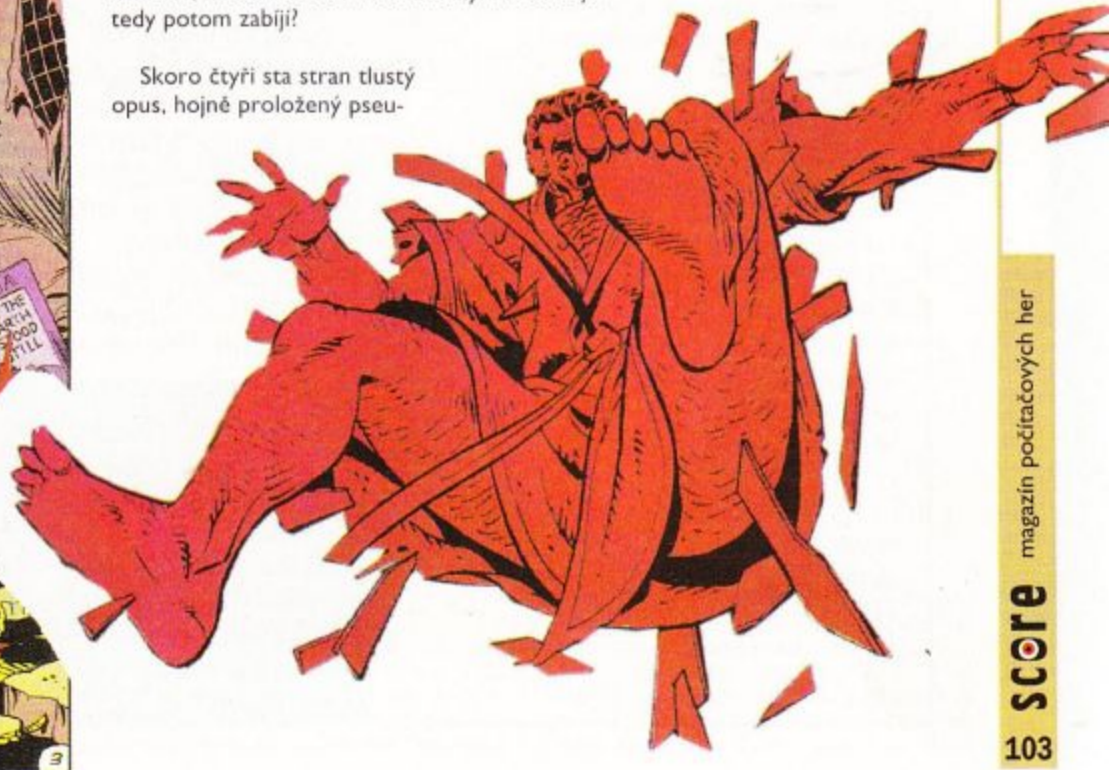
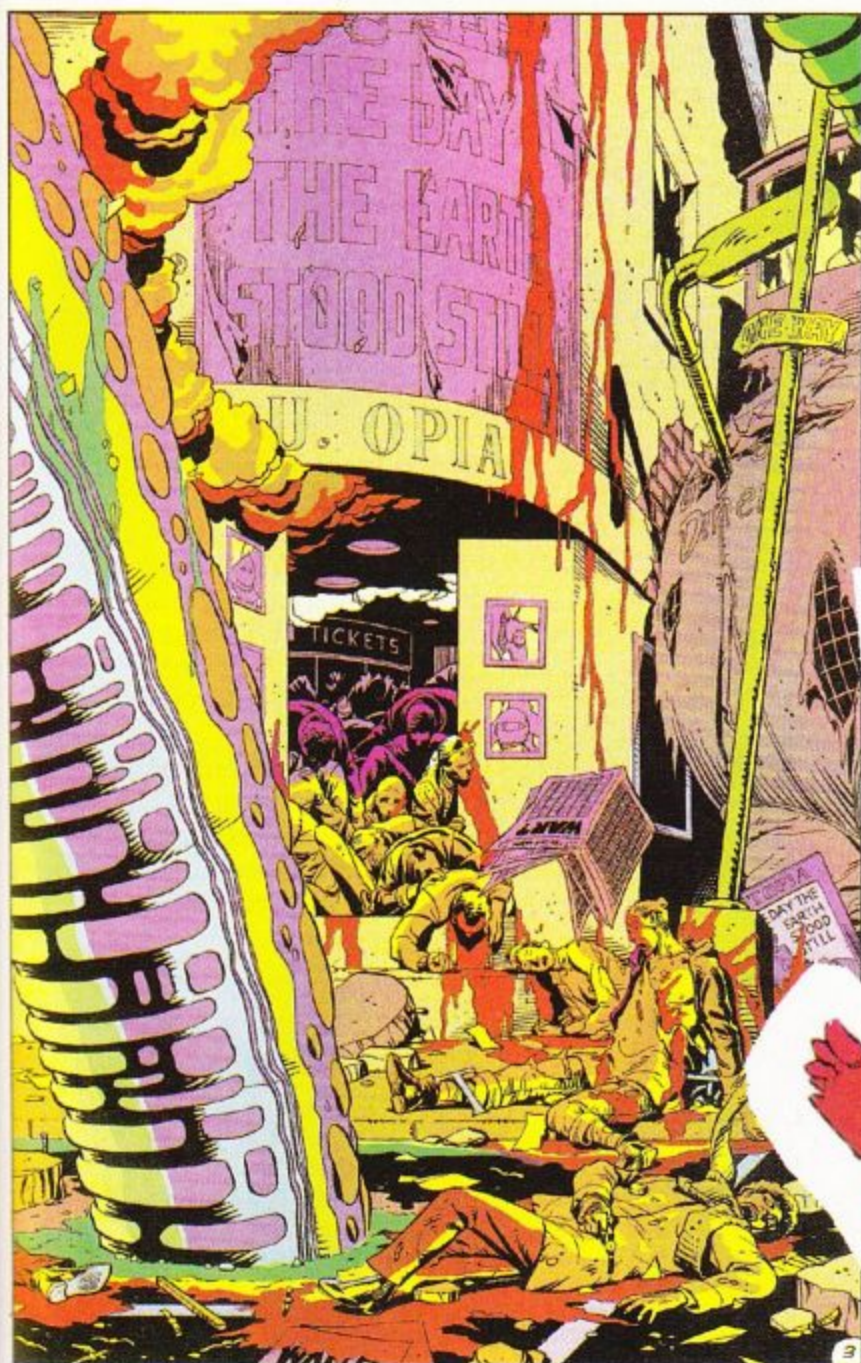
A scenárista Alan Moore (WildC.A.T.S, Swamp Thing) odpálil rovnou celý svět superhrdinů. Stalo se tak v comicbooku Watchmen, ke kterému Moore napsal libreto a jež svými kresbami opatřil Dave Gibbons (dělal na Harlem Heroes, Dan Dare, Rogue Trooper, Green Lantern). Watchmen před námi odkrývají pohled do zákulisí supermanů, kde není všechno tak idylické, jak se na první pohled zdá. Konec konců - naznačuje Moore - můžou být lidé, kteří si navlékají barevné masky a vyražejí do noci, vůbec normální? Pod zdánlivě bezúhonným povrchem týmu superhrdinů padesátých let se skrývá nenávisť, zloba i nemožnost dorozumět se s okolím. Protože i když jsou Watchmeni obdařeni superschopnostmi, stále zůstávají chybnými lidmi se všemi slabostmi a nectnostmi. Připočteme k tomu ještě obrovský tlak odpovědnosti, protože právě od nich se očekává, že všechno vyřeší a že všem pomůžou, a není divu, že se jejich charakter deformují jako předek trabantu při srážce s obrněným transportérem. Ale nad nimi už nikdo není. Není nikdo, kdo by hlídal Watchmeny.

Začíná to jako klasická detektivka. Jeden z vysloužilých Watchmenů, Comedian, je vyhozen z okna. Jeho bývalý kolega Roschach (jehož tvář zakrývá kápě s černými skvrnami měnícími se v rytmu známého psychologického testu) začne pátrat po jeho vrahovi a začne se přitom štourat v ještě nezhojených jizvách watchmenského týmu. Ve flashbacích se zjevuje nelichotivá minulost Watchmenů: pokusy o znásilnění, brutální rozhánění demonstrací, posvěcující účast ve vietnamské válce i chladnokrevné zabití těhotných žen. Ne, nikdo nehlídal Watchmeny. Ale kdo je tedy potom zabijí?

Skoro čtyři sta stran tlustý opus, hojně proložený pseu-

dokumentačním materiálem (výstřížky z novin, deníky), je složen mozaikovitým stylem z mnoha na první pohled nesouvisejících epizod (včetně comicsu v comicsu - pirátského příběhu, který si čte jedna z vedlejších figur), které se v závěru složí do obudného obrazce největšího masakru, jakého se kdy kdo na stránkách konzervativního comicsu dopustil. Strmě realistický styl, tvrzený (stejně jako u The Dark Knight Returns) hrozbou nukleárního holocaustu, která prozrazuje jadernou fóbii finišující studené války, je podtrhován Gibbonsovou totálně klasickou kresbou rozvrženou do standarního devítipolového systému a která může některé příznivce moderního comicsu na první pohled dokonce odradit. Ale to by byla chyba. Watchmeny nejenže ve své době znamenali průlom reality do světa comicsu, ale zůstávají peckou, z jejíž bezvýhodné atmosféry se můžeme radovat i dnes.

**Jiří Pavlovský,
Štěpán Kopřiva**



Camelot news

Soutěž, -e, ž 1. *úsilí o předstížení druhých, o dosažení úspěchu*: s. o ceny; těžká, nekalá s. 2. *organizace takového úsilí*: umělecká, klavírní, sportovní, ligová s. *soutěžení*; vypsát s.; -ní před.: s.podmínky; s.film; s.jezdec *automobilových n. motocyklových soutěží*.

Jestliže se první kola soutěže, kterou pro vás připravil Klub CAMELOT ve spolupráci s partnerskými společnostmi, setkala s velkým ohlasem, ohlas na soutěž od srpna letošního roku (8/96) je nesrovnatelně větší. Ať je to způsobeno upoutávkami na soutěž na inzertních stranách anebo lákavostí všech 50 cen, tisíce korespondenčních lístků jsou dokladem toho, že jsme národ hravý a soutěženičtivý. Dnes se tedy může 50 výherců (členů i nečlenů Klubu) těšit z počítačových her, videokazet, knížek i předplatného rozmanitých časopisů, příští měsíc to bude dalších padesát a jednou možná vyhraje i vy - třicet vteřin času vám za to rozhodně stojí! V souvislosti se soutěží Klubu CAMELOT bychom vás chtěli znovu upozornit na novou službu Klubu, kterou je spolupráce s firmou MA-MEDIA

SOUTĚŽ

Odpovědi na dnešní soutěžní otázky posílejte na adresu PREMIUM CZ, spol.s r.o., Klub CAMELOT, Zlatnická 4, Praha 1 s heslem SOUTĚŽ 11/96 anebo prostřednictvím e-mailu na adresu eisler@score.anet.cz.:

1. Jak se jmenuje pokračování počítačové hry TES: Arena?
 - a, Daggerfall
 - b, Arena 2
 - c, Bloody Dagger
2. Některé scény filmu Mission Impossible se odehrávaly i v Praze. Nás zajímá, kde se odehrála scéna s explozí v restauraci s akváriem.
 - a, Na Žižkovském vysilači
 - b, Na Staroměstském náměstí
 - c, Na Pražském Hradě
3. A nakonec otázka hudební: jaký je název posledního alba Mike Oldfielda?
 - a, Voyager
 - b, Voyage
 - c, Voyeur

A ceny?

1. Počítačová hra BROKEN SWORD
2. Počítačová hra BUD TUCKER
3. Počítačová hra HIND
4. Počítačová hra DAGGERFALL
5. Počítačová hra QUAKE
- 6.-15. Videokazety
- 16.-20. Předplatné SCORE + CD
- 21.-25. Předplatné CINEMA
- 26.-30. Předplatné AUDIO-VIDEO REVUE
- 31.-35. Předplatné IKARIE
- 36.-40. Předplatné CD-M
- 41.-45. Předplatné AMIGA REVIEW
- 45.-50. Knižka Filmoví herci současnosti

a využití prostoru na serveru MA-MEDIA k informování členů o aktualitách.

Na adrese

<http://www.mamedia.cz/klient/camelot> tak najdete nejen aktuální informace pro členy, seznam firem poskytujících slevy a obsahy partnerských časopisů, ale i nejčerstvější soutěžní otázky a samozřejmě jména všech výherců. V této souvislosti není na škodu říci něco bližšího o prestižním domácím serveru MAMEDIA a jeho službách, které můžete mimochodem prostřednictvím Klubové karty využívat s 10% slevou.

MAMEDIA je v současné době nejnavštěvovanější tuzemský internetový server. Týdně obsluhuje více než 230 000 uživatelů. Pouze čtvrtina účastníků pochází z ciziny (nejvíce z USA=12.000 přihlášených týdně), ostatní brouzdači jsou původu tuzemského.

Server se dělí na tři základní části: KOMUNIKACE je umožněna nejen rozsáhlými auditorii (diskusními skupinami) na nejrůznější téma. Od hudby, filmu, politiky, sexu, dopravy... až po zajímavé pády na kolečkových bruslích.

Druhou komunikační možností je systém vnitřní pošty MAMEDIA. Každý registrovaný uživatel MAMEDIA má automaticky svou vlastní poštovní schránku, kterou může využívat bez nutnosti mít vlastní e-mailovou schránku.

OBSAH je na MAMEDIA rozdělen do několika „netů“, které už svým názvem vypovídají o všem. Příklady: FILM.NET, FUN.NET, GAME.NET, CITY.NET, TV.NET... Všechny dohromady pokryjí většinu zájmů běžného uživatele s tím, že se v současné době připravuje spuštění několika netů nových, zaměřených především na uživatele pod souhrnným názvem „životní styl“.

ČÁST KOMERČNÍ: od poloviny srpna na MAMEDIA funguje PRIVAT.NET, část zaměřená na oblast erotiky a sexu. Ačkoli je podobných služeb na Internetu víc než dost, obsahuje ryze český PRIVAT.NET zcela neobvyklé prvky vkusu, nadsázky a zábavy.

Mezi další služby patří např. CONTACT.NET, což je jakási seznamovací kancelář na Internetu.

Roční členský příspěvek Klubu činí 500 Kč včetně 5% DPH. Částka zahrnuje poštovné na všechny propagační materiály, klubovou legitimaci a Klubový občasník.

Částku 500 Kč poukážte výhradně složenkou typu A, vyplněnou podle následujícího vzoru:

Název a sídlo peněžního ústavu: IPB Praha 1, Senovážné nám.32

Číslo účtu: 105 324 415/5100

Konstantní symbol: 379

Název účtu adresáta: Premium CZ spol.s r.o., Zlatnická 4, Praha 1

Převodová pošta: 225 07 VAKUS PRAHA 5

Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo.

SLEVY

Seznam firem poskytujících slevy po předložení Klubové karty CAMELOT:

- Adamec Karel - Zbraně, Výstaviště, Praha 7 (3% a 10% sleva na nákup zbraní, 10% sleva na služby střelnice. Informace na tel.: 20 10 36 20)
- Athletic, Fit Centrum, Výstaviště, Praha 7, tel.: 20 10 36 47 (10% sleva na služby a na měsíční permanentku, 15% sleva na roční permanentku a na vybrané služby)
- BCD, Žitná 28, Praha 2 (40% na První počítačovou Multimediální Encyklopedii)
- CAMELOT BAZAAR, Zlatnická 4, Praha 1, tel.:231 35 57 (sleva 10% na nákup počítačových her)
- CINECENTRUM, U rajské Zahrady 14, Praha 3 (Na veškeré zakoupené, produkty vydavatelství CINEMA, spol. s r.o. - knihy, časopisy, CD, MC, se vztahuje 10% sleva, na ostatní produkty sleva 5%)
- EOS, Na poříčí 12, Praha 1, tel.: 24 87 21 19, 24 87 20 57, 24 87 22 13 (10% sleva na připojení k síti APS-NET)
- MA MEDIA - INTERNET INSIDE sales@mamedia.terminal.cz, www.mamedia.cz, tel.: 24 51 00 73 (10% sleva na všechny komerční služby)
- ProCA, všechny filiálky (5% na nákup hw)
- VISION, všechny prodejny a zásilková služba, (sleva 10% na počítačové hry)
- WARLORD, Čkalova 7, Praha 6 (10% sleva na nákup všech hobby-her)

Poslední komerční službou je tzv. MEMO-MAIL. Funguje jednoduše - na začátku vyplníte odrobný dotazník a v něm údaje o určitých datech. Potom na vše zapomenete - a pak už vám e-mail v průběhu roku připomíná, že má vaše přítelkyně (maminka, dcera, šéf..) narozeniny, že máte příští týden odezdat práci... zkrátka vám připomene cokoli, kdykoli a jakoukoli dobu předtím, než to budete potřebovat.

Pokud vás tato krátká exkurze do světa MAMEDIA zaujala, není nic jednoduššího než si všechno vyzkoušet na vlastní kůži (oči, ruce, nos) na adrese: <http://www.mamedia.cz>.

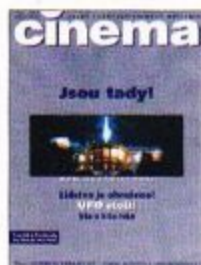
FIRM Y VŠECH OBORŮ, SPOJTE SE!

At' prodáváte cokoliv, at' už nabízíte jakékoliv zboží,
nebo služby, zavolejte nás. My totiž

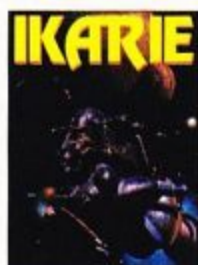
BOJUJEME ZA VÁŠ ZISK!

Nabízíme vám:

- Propagaci vaší firmy na www stránkách Camelotu (www.mamedia.cz/klient/camelot) včetně návrhu, vytvoření a provozu vlastní www stránky
 - Propagaci vaší firmy na Score CD (náklad 16.000 kusů)
 - Propagaci vaší firmy na stránkách Klubového bulletinu pro členy Klubu (náklad 15.000 kopií)
 - Direct mailing materiálů vaší firmy všem členům Klubu
 - Širokou členskou základnu nakupující právě u vaší firmy
 - Prodej vašeho zboží prostřednictvím Camelot Bazaar (Zlatnická 4, Praha 1)
 - Pořádání společných propagačních a prezentačních akcí a spolupráci na soutěžích Klubu
- Propagaci vaší firmy na pravidelných stránkách Camelotu v časopisech AMIGA REVIEW, AUDIO-VIDEO REVUE, CD-ROM a MULTIMEDIA, IKARIE, CINEMA, SCORE, PIXEL a **NEUVĚŘITELNOU** slevu na inzerci v těchto médiích.



CINEMA



IKARIE



SCORE



AUDIO-VIDEO
REVUE



AMIGA REVIEW



PIXEL



CD-ROM A
MULTIMEDIA

Camelot

klub

Obchodní oddělení:
PREMIUM CZ spol. s r.o.
Jindřišská 7, 110 00 Praha 1
tel.: 24 22 56 13, 24 22 56 01
tel./fax: 24 22 55 84

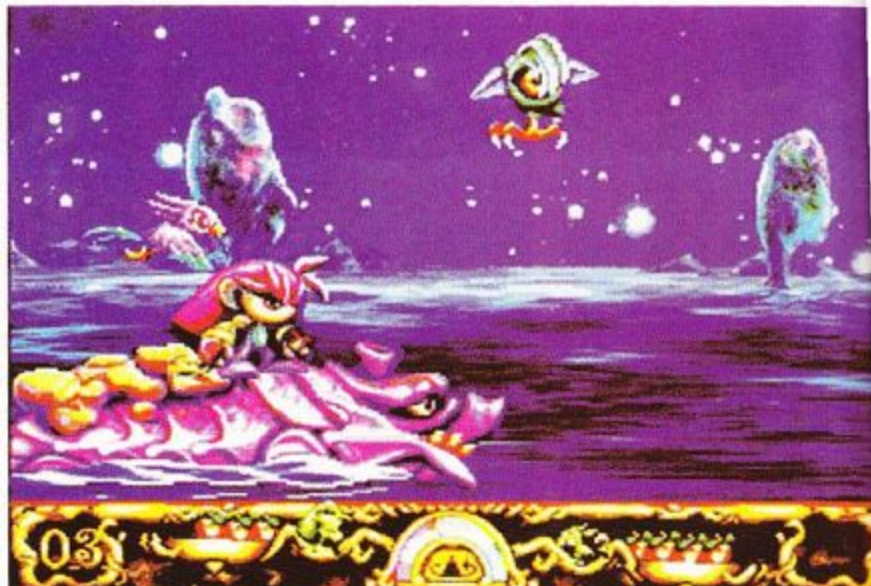
Nejnovější informace najdete na naší www stránce:
<http://www.mamedia.cz/klient/camelot>

Internetové stránky Camelotu vám přináší společnost MA-MEDIA (<http://www.mamedia.cz>)



A na závěr výsledky zářiového kola naší soutěže:

1.-5. (počítačové hry): **Petr Moravec**, Praha 10; **Vlastimil Záruba**, Vsetín; **Viktor Pich**, Vlašim; **Michal Žilka**, Praha 4; **Martin Pleticha**, Žatec 6.-15. (videokazety): **Jana Belicová**, Boleráz; **Josef Kašpar**, Votice; **Světlana Přibyllová**, Uničov; **Nada Čížková**, Praha 4; **Petr Jiříček**, Praha 8; **Miroslav Kašpar**, Kravsko; **Jiří Fromín**, Praha 5; **Jan Válka ml.**, Zvolen; **Zdeněk Sucharda**, Hrotovice; **J.Kotling**, Úvaly 16.-20. (Předplatné SCORE+CD): **Ivo Jíša**, Zlín; **Martin Křištof**, Hradec nad Svitavou; **Filip Berka**, Děčín; **Jiří Stibůrek**, Cístá; **Michal Velička**, Ostravice 21.-25. (Předplatné CINEMA): **Vladimír Filgas**, Polanka; **Jarmila Čechalová**, Ostrava-Poruba; **Hana Vocelková**, Krnov; **Petr Zambo**, Brno; **Martin Mihaluka**, Roudnice nad Labem 26.-30. (Předplatné Ikarie): **Roman Přibyl**, Frádek-Místek; **Zdeněk Krátký**, Lovosice; **Josef Beneš**, Jirkov; **Boris Kopčák**, Rokycany; **Jiří Kunert**, Kladno 2 31.-35. (Předplatné Audio-Video Revue): **Irena Sejkorová**, Praha 9; **Petr Baštán**, Rožnov pod Radhoštěm; **Petr Hauba**, Praha 3; **Radek Bláha**, Cheb; **Pavel Lízal**, Hodonín 36.-40. (Předplatné CD-ROM a Multimedia): **Martin Kadlet**, Praha 3; **Lukáš Kolibal**, Praha 1; **Petr Král**, Úžice; **David Rotrekl**, Brno; **Braňo Dobiáš**, Piešťany 41.-50. (Guinnessova Kniha filmových rekordů): **Jan Černík**, Praha 10; **Milan Arnošt**, Chrudim IV; **Pavel Kubenka**, Lanškroun; **Věra Svobodová**, Most; **Ludvík Potěšil**, Velká Bystřice; **Lukáš Sahuška**, Praha 5; **Milada Dvořáková**, České Budějovice; **Karel Zápotocký**, Kroměříž; **Michal Vávra**, Český Brod; **Jindřich Dvořák**, Praha 4



Co nového ve světě Saturnu? Uvidíte sami. Dá se to nazvat doslova „průtržím firemních mračen, které jsou až po okraj nacpány báječnými hrami.“ Nějak tak se to dá říci.

Podívejme se na tituly od **SEGY** - „Copak nám hoši chystají nového?“

Asi bych měl začít tím, na co čeká celý svět Saturna a Segy vůbec. Co jiného by to mělo být, než pokračování legendárního SONICA, pod názvem: „**NIGHTS IN TO DREAMS**“. Podle některých zpráv z Japonska, kde se už hra prodává, by to měl být naprosto bezkonkurenční titul na Saturna. Má se jednat o 3D „střílečku“ a „procházečku“ ve velice originálním pojetí. Přímo s hrou by se měl prodávat speciální ovladač pro pohyb v 3D prostoru, který vypadá dost futuristicky. Datum vydání u nás, bylo stanoveno někdy kolem vánoc, takže se nechejme překvapit.

Druhým titulem, který se ocitl tak trochu ve stínu NIGHTS, jsou **FIGHTING VIPERS**. Bude se jednat o „mlátičku“, velice podobnou **VIRTUA FIGHTERU**, s tím rozdílem, že jednotliví bojovníci budou, kromě běžných úderů, ovládat nejrůznější zbraně. Bojuje se všude. V ringu na divokém západě, na mrakodrapu, na vojenské základně atd. Tato hra měla veliký úspěch na herních automatech, takže



uvidíme jestli se jí totéž podaří i na domácích konzolích.

No, a na řadě je další trhák. Všichni si určitě pamatujete na vynikající sérii vrtulníkových „stříleček“ **Desert Strike**, **Jungle Strike** a **Urban Strike**. Majitelé Saturnu si museli dlouhou dobu tyto vynikající hry odpustit. Sega si toho byla vědoma a začala v tichosti vyvíjet pokračování, přímo pro Saturna. Hra se bude jmenovat **SOVIET STRIKE** a hned při prvních informacích jsem byl na hru doslova nažhavený a dodnes mne tento stav neopustil, i když ji už dávno mám. Naprosto fantastická grafika se spoustou detailů, vynikající renderované animace, 16-bitové zvuky. To všechno dělá z této hry jeden z nejprestižnějších titulů vůbec. Pro mne je to novinka číslo 1 (se čtyřmi hvězdičkami).

Po velkém úspěchu **VIRTUA COPU** má už Sega z poloviny hotové jeho pokračování. Měl jsem zatím možnost vidět jen obrázky. Vypadají dost dobře a myslím, že to bude veliký skok proti jedničce.

A nebyla by to Sega, kdyby ještě neměla něco připraveného ze sportu. První věcí je **ESCAPE TO VICTORY**. Jedná se o pokračování fotbalu **VICTORY GOAL**, který se příliš nepovedl, a tak uvidíme, jak to bude s jejím pokračováním. Druhou hrou je **ATHLETE KINGS**. A ještě tady mám jeden takový „zákusek“. Všichni si určitě pamatujete na hry **OUTRUN**, **AFTERBURNER**, **POWERDRIFT**, **SPACE HARRIER** a **G LOC**. Sega se totiž rozhodla, že vydá tyto hry v kom-

pilaci, na jednom cd disku, pod názvem **SEGA AGES**. Má to být pro nás pro všechny takové nostalgické vzpomínání. Jde o přesnou konverzi z hracích automatů. Zatím jsem viděl jenom demo-verzi, která vypadala naprosto bombasticky. Většina těchto věcí by měla vyjít začátkem listopadu.

GT INTERACTIVE chystají pro Saturna zatím jenom dvě hry, ale zato pořádné taháky. První z nich je **DOOM** a druhou **QUAKE**. Myslím, že nemá cenu někomu vysvětlovat, o co jde, všichni obě hry určitě znáte. Snad jen k datu vyjítí. **DOOM** by měl být již zakrátko v prodeji a na **QUAKE** si počkáme pravděpodobně někdy do vánoc. Jak již bývá u **ELECTRONIC ARTS** zvykem, připravují na konci roku vždy nové pokračování své série **EA SPORTS**. Ani tento rok nezklamali. Kolem vánoc byl měl na Saturna vyjít nejdříve **NHL HOCKEY 97** a hned v zápětí **NBA 97 LIVE**. Na začátku nového roku by je měly doplnit další hry, **FIFA 97** a **PGA 97**. Nechápu, proč na Saturna zatím vydali jen **FIFU 96**. Konečně pochopili, že i zde mohou dosáhnout s touto sérií úspěch. Na spadnutí je také **SYNDICATE WARS** od Bulfrogu, jež se snaží navázat na úspěšný **MAGIC CARPET** a **THEME PARK**, které už „vody“ Saturna nějakou tu chvíli „brázdí“.

SNK chystají zatím jenom jednu hru, pod názvem **FATAL FURY**. Jde o „mlátičku“ hodně podobnou **STREET FIGHTERU**, takže nic nového pod sluncem. **MEDIAQUEST** se budou snažit napravit naprostý nedostatek

klasických „stříleček“ a vydávají velice pěkně vypadající hru **SONIC WINGS**. Pamatujete si ještě na vynikající „akčňárnu“ ze 3DO, **RETURN FIRE**? **BMG** se rozhodli na něj navázat a vydávají podobně vypadající hru **TANK**. Zatím jsou k dispozici jen obrázky, ale každým dnem by se měla ke mě dostat hratelná demoverze, takže vám příště mohu povědět více. **DOMARK** už má na spadnutí výborné a roztomile vypadající závodní „střílečku“. Představte si **MICRO MACHINES** s rotačními kulomety a máte **CRIME WARS**. Datum vyjítí bylo stanoveno na začátek listopadu. **JVC** chystají obdobu **RIDGE RACERA** pod názvem **HIGHWAY 2000**. Hra bude obsahovat 16 vozů, které by měly jezdit po značně futuristických tratích. Zajímavostí je, že díky poměrně „horlickým“ fotkám bude hra v USA a v Anglii distribuována až od 18 let. Dalším titulem je **PINBALL GRAFFITI**. Podle obrázků se zatím jedná o jeden z mnoha dalších pinballů. **GREMLIN** toho zatím na Saturna moc neudělali, ale podle zpráv nehodlají tuto situaci změnit. Škoda. Na pultech prodejen by se měl v tuto chvíli objevit **ACTUAL GOLF**. Má se jednat o vůbec nejlepší golfovou hru v počítačovém zpracování. Nechme se překvapit.

To by bylo pro dnešek ze světa novinek na Saturna všechno. Chystá se ještě spousta věcí, ale díky mým omezeným informačním podmínkám, se mi nepodařilo o všech něco zjistit. Do dalšího čísla, snad budu vědět více.

Igor Staněk



Sega Saturn Photo CD - operating system

Mnozí z vás nyní určitě namítnou, že SCORE je časopis o hrách, takže na tyto stránky takové informace nepatří, ale já bych přece jenom chtěl, alespoň jednu stránku, této problematice věnovat, protože zmíněný software patří k Saturnu stejným způsobem, jakým k němu patří hry.



Jede až neuvěřitelné, jak jde vývoj dopředu. Před deseti lety jsme ještě uschovali fotky do krásných vázaných alb (někteří to dělají do dnes), a ani by nás nenapadlo, že stejným způsobem je budeme za pár let uschovávat na cd-disky. To víte, časy se mění (moje nejpoužívanější fráze, v tomto SCORE ji najdete aspoň dvakrát.) a s nimi i technika fotografování a zálohování fotografií.

Photo CD je operační systém, který vám umožní přehrávat Photo CD na vašem Saturnu. Photo CD můžete sehnat ve dvou podobách. Buďto si jej můžete koupit jako komerční, anebo si můžete nechat vlastní fotky vyhotovit na CD v nějaké firmě (Kodak DPE), která tuto službu poskytuje.

Co je to Photo CD?

Photo CD je disk stejné velikosti jako hudební CD, na kterém jsou digitálně nahrány fotografie. S použitím tohoto

softwaru můžete vidět vaše nahrané fotografie v největším rozlišení na jakémkoliv televizoru. Uvedený systém můžete používat jenom s následujícími CDs, které mají na sobě vyznačeny tyto názvy:

- ✓ *Photo CD*: standartní Photo CD
- ✓ *Photo CD portfolio*: umožňuje hudební a interaktivní přehrávání (portfolio playback) z obrazovek menu.
- ✓ *Photo CD portfolio ADPCM*: umožňuje zobrazit jednotlivá fotografická data a souvislé přehrávání v reálném čase

Co vlastně všechno editor umí ?

Nejdříve musíte do Saturnu vložit CD se samotným editorem, který se automaticky nahraje do paměti. Po jeho nahrání můžete vložit dodatečně Photo CD. Pokud nemáte k dispozici žádné, tak nezáuffejte, protože programátoři tohoto editoru vložili na CD k programu ještě nějaké demonstrační snímky. Neměl jsem k dispozici žádné CD, tak jsem použil právě tyto obrázky.

Ovládání editoru je velice jednoduché a je vytvořeno tak, aby ho pochopilo i malé dítě. Na spodu obrazovky je několik ikon, které nabízejí, co v dané chvíli můžete se snímkem přesně provádět. Snímky mezi sebou posouváte jednotlivě

vými šipkami podle toho jestli chcete dopředu, nebo dozadu. Pokud vám náhodou vadí panel s ovládacími ikonami, můžete si ho vypnout, nebo nechat na určitou dobu zmizet. Horní řada ikon obsahuje některé důležité funkce pro operaci s celkovou vizáží snímku. Je tu možnost nechat namapovat snímek na některý z vybraných objektů (třeba na kouli), nebo změnit fotografii z barevné na

černobílou. Zajímavým způsobem je tady zpracované zvětšování a zmenšování. Po zvolení této funkce se vám objeví rámeček, podle velikosti zvětšení, které použijete. Zvětšované snímky se vůbec nevyhlazují a rovnou přechází do zvětšeného formátu (zajímalo by mne, jakým způsobem je to děláno, podobný editor na 3DO vyhlazoval snímky aspoň minutu). Se snímky můžete třeba rotovat, horizontálně nebo vertikálně otáčet.

Pokud si chcete vytvořit vlastní prezentaci, (to znamená, seřadit některé snímky do bloku za sebou, aby se promítaly v pořadí, jaké vy chcete) použijete funkci úplně v rohu menu. Při zařazování obrázků do bloku, můžete zvolit formu přepínání jednotlivých snímků mezi sebou. Například: rolování pryč, přebliknutí,

vyblednutí, clona, horizontální posun, vertikální posun. Lze tady měnit i čas pro každou jednotlivou fotografii během přehrávání - standardně je nastaven na pět sekund.

Pokud jste s vaší prezentací spokojeni, můžete si vytvořený blok uložit do zálohovací paměti. Zůstane tam tak dlouho, dokud jej nevymažete. Má to ovšem jedno úskalí: vytvořený blok zabírá tolik prostoru v paměti, že tam na nic jiného nezbude místo, takže musíte všechny své zazálované věci vymazat. Jediné řešení je, zakoupit si přídatnou paměťovou kartu.

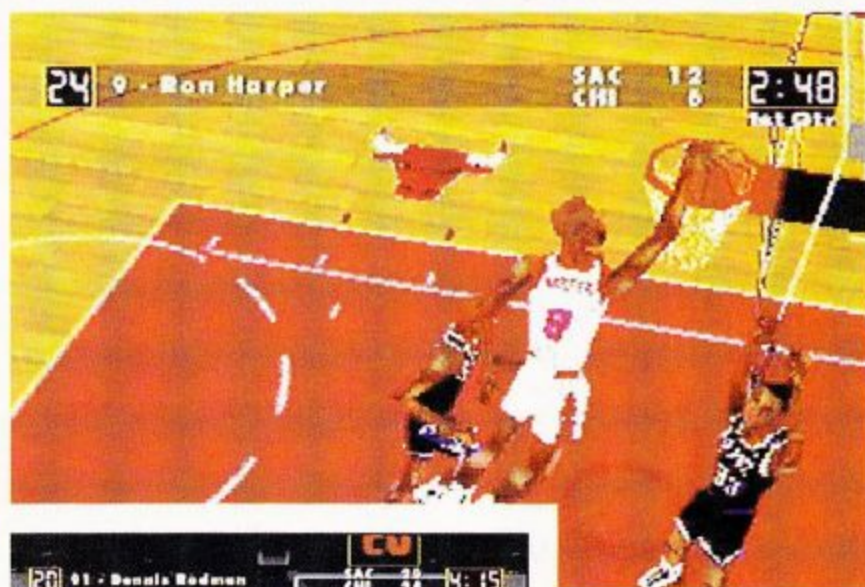
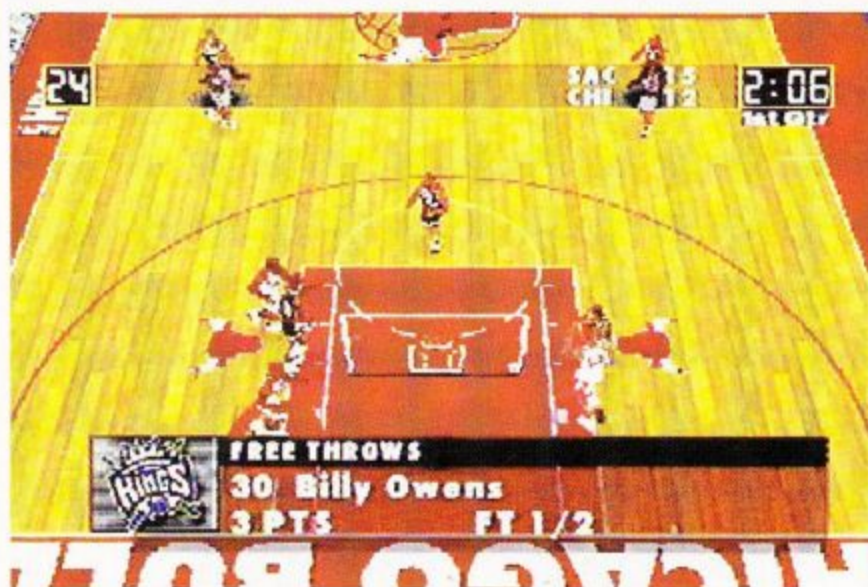
Co více dodat. Jestliže jste již tak technicky pokrokově založeni, máte svoje Photo CD a samozřejmě i Saturna, neexistuje pro vás lepší způsob, jak se na své snímky podívat. A pokud žádné Photo CD nemáte, tak je pro vás tento program jen zbytečným vyhozením peněz.

Igor Staňek



NBA Action

„Ano, vážení diváci, hlásím se vám z haly Toronto Stadium, kde se za chvíli střetnou v prvním utkání nového ročníku NBA, loňský finalista CHICAGO BULLS a místní tým TORONTO RAPTORS.“



Věšáci už jsou nervózní a jenom čekají, až se na hřišti objeví konečně oba týmy. A už je to tady - za ohlušujícího řevu, vblíhají na hřiště domácí hráči, vedení kapitánem Alvinem Robertsonem a největší hvězdou týmu Damonem Stoudamirem. V těsném závěsu za nimi pak nastupuje hostující tým. Ano, vidím je všechny. Konečně můžeme zanechat dohadů, zda Michael Jordan nastoupí ještě v tomto roce. Je tady se všemi hvězdami svého týmu zdá se, že v plné formě. Hráči se začínají rozvířovat, no a my se vám přihlásíme opět za malou chvíli.“

Bože, bože, jak mi ten basketbal na Saturnu chyběl. Naprosto „necitlivá“ Sega jej slibuje již od začátku června, a teprve na začátku října, je na trhu. Chudáci hráči, museli čekat ještě o čtyři měsíce déle, než se jim jejich sen splnil. Musím ale uznat, a vy určitě také, že se nám to čekání nakonec bohatě vyplatilo. Programátoři měli totiž dostatek času vypracovat svoje dílko k naprosté dokonalosti. Srdce fanouška basketballu může jen plesat - ale nepředbihejme. Ještě bych chtěl upozornit, že pokud nejste fanouškem basketballu, nebo této ušlechtilé hře aspoň trochu nerozumíte, otočte raději na jinou stránku, byla by to pro vás zbytečná ztráta času.

V dřívější době, v oblasti sportovních her, které se věnovaly basketballu, měla neotřesitelnou, ba přímo královskou pozici firma EA. Jejich NBA 95 a NBA 96 LIVE byly ve své době naprostou špičkou a konkurence jim nesahala ani po paty. Jenže časy se mění (tuto frázi, používám poměrně často, ale ve světě počítačů a především počítačových her, platí dvojnásob). Nejdříve to



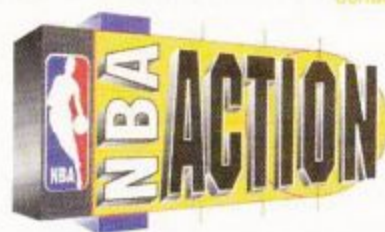
▲ Netradiční pohled hořejší kamery.

▲ Klasická ukázka smečování do koše.

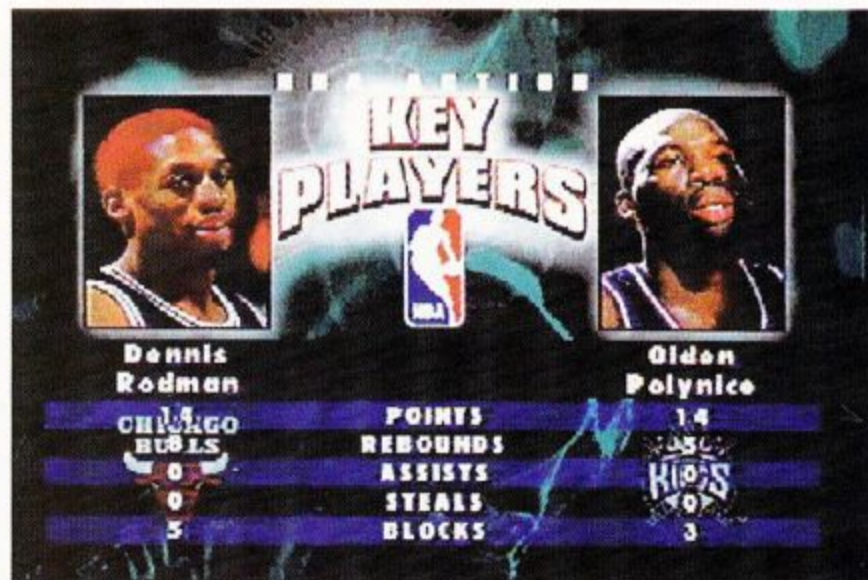
byla hra TOTAL NBA 96 na PSX, která ukázala světu, že dobrá basketbalová hra může používat i jiný systém zobrazení a záběru kamery, než dosavadní Virtual Stadium System. No, a po TOTAL NBA je tady konečně také NBA ACTION. Celý program mají na svědomí lidé přímo od Segy, a to konkrétně z její pobočky Sega Sports, a jak už to u her přímo od Segy bývá, řadí se opět k naprosté špičce.

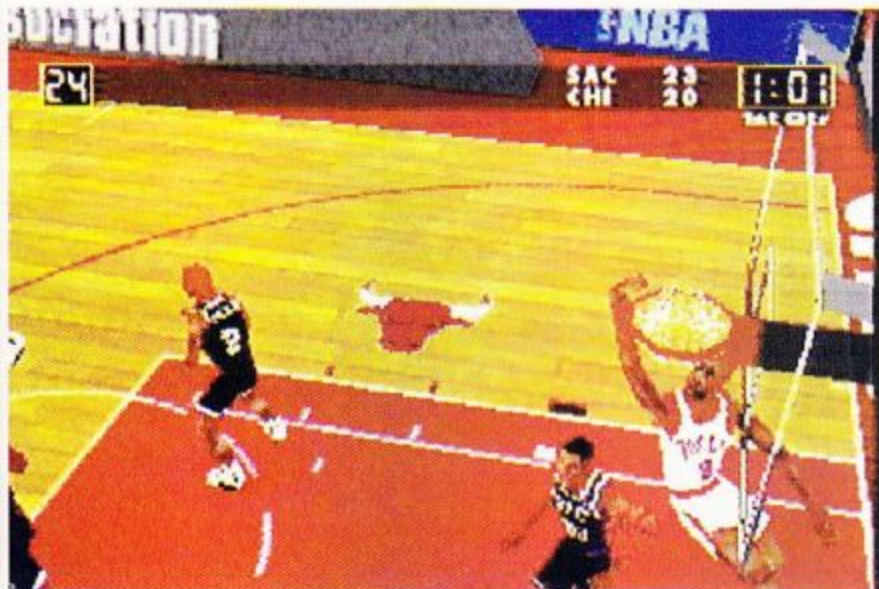
„Opětovně se, vážení diváci, hlásíme z TORONTO STADIUM. Hráči už se rozmisťují kolem středového kruhu a od úvodního rozskoku celé soutěže nás dělí pouze několik sekund. A je to tady. Ročník 97 NBA právě začal. Míč získávají hráči BULLS a Michael Jordan strlíl svoji první trojku. Před RAPTORS zůstává důležitý úkol, ubránit JORDANA. Bude to ovšem velice těžké, protože celý tým BULLS je tvořen vynikajícími hráči, kteří jej mohou výborně zastoupit. Mezi nimi je to především Dennis Rodman, který dnes zvolil podle dresu červenou barvu vlasů a Scootie Pipen, vynikající křídlo s takřka raketovým výskokem. No, a je srádná! Na druhé straně oplátl Jordanovu trojku STOU-DAMIRE. Stav zápasu je tedy 3:3 a my se přihlásíme opět za chvíli.“

Pro fanoušky basketballu, a NBA obzvláště, je tato hra naprosto pohazením duše. Na co si vzpomenete, to tady najdete. Nejdříve bych doporučil si zahrát exhibici a seznámit se blíže s ovládním hry. S hráči můžete dělat naprosto všechno, co vás napadne. Prohazovat si míč mezi nohama a za zády, dělat efektní otočky, zrychlovat, dělat finty do stran a na střelbu, donášet míč do koše, přihrávat do výskoku i zadovkami, dokonce můžete i fintovat přihrávkou tím, že se díváte jinam, než přihráváte míč, atd. Ovšem nejefektivnějším na této hře, a samozřejmě i na celé NBA, je smečování míče do koše. Tolik variant úžasných smečů jsem na počítači opravdu ještě neviděl. Na



NBA ACTION	
Výrobce:	Sega
Distributor:	Sega
Systém:	Sega Saturn
VERDIKT: pro majitele Saturnu, kteří mají rádi basketbal je tato hra povinná, ale i laikům ji mohou, díky jejímu výbornému zpracování a za účelem seznámení se s tímto nádherným sportem, jen doporučit.	
score	8/10



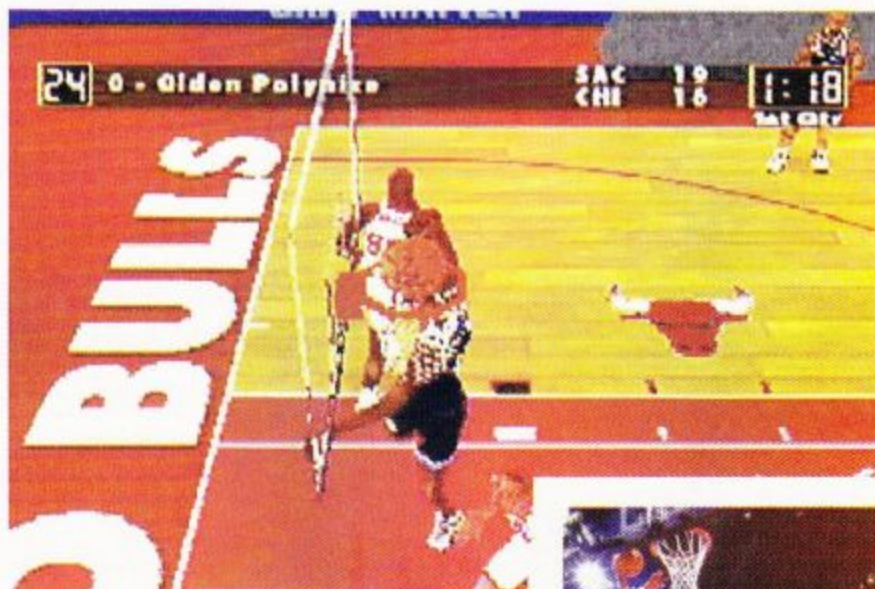


dokonalosti jim přidávají různé pohledy kamer, které se volí automaticky při replay, kdykoliv se vám nějaký směr povede. Na nejjednodušší obtížnost to není žádný problém, ale na nejtěžší se vám povedou tři až čtyři směry za celý zápas a budete rádi. Výborným způsobem je provedena střelba. Můžete střílet přes hlavu, donáškou, z výskoku i z místa a v neposlední řadě jsou tu i různé parádky, jako je podběh koše, střelba za sebe atd.

„Je tady konec první poloviny a můžeme rekapitulovat. Přes úpornou snahu domácího týmu, je přece jen vidět, že hosté jsou zkušenější a technicky lepší. Překvapením je ovšem výborné pokrytí Michaela Jordana, který do této chvíle nastřílel pouze 12 bodů. Dokonale jej ale zastoupil Dennis Rodman, který je zatím 22 body a 11 daskoků nejlepším hráčem zápasu. Na druhé

straně zaznamenal Stoudamir 17 bodů a Wright 15. Stav zápasu je 57:48 pro Bulls, což není tak velký rozdíl, a tudíž můžeme očekávat nápor domácích ve druhé polovině zápasu.

Když už máte nějaké zápasy odehrány a trochu natrénováno, mohu vám vřele doporučit zahrát si celou soutěž s jedním týmem, který si vyberete. Pokud ovšem máte kamaráda, který by rád hrál soutěž s vámi, není to problém. Sezónu může hrát tolik hráčů, kolik je týmů, ovšem pak je trochu práce s organizováním zápasů. Z vlastní zkušenosti bych doporučoval maximálně čtyři hráče, víc už se dá jen těžko zvládnout. Soupisky všech týmů jsou ze sezóny 1997 a bohužel již ve spoustě případech neplatí (nové soupisky můžete získat třeba na internetu na adrese www.nba.com). Autoři si byli zřejmě vědomi tohoto problému a přímo ve hře je obsažen editor nových hráčů a s ostatními můžete obchodovat mezi jednotlivými týmy. Ještě bych se trochu vrátil, ke zmiňovanému editoru. Mnozí z vás, kteří NBA alespoň trochu sledujete, si určitě všimnete, že na soupiskách jednotlivých týmů chybí třeba MICHAEL JORDAN nebo SHACQUIL O'NEIL. Problém není v tom, že by na ně autoři zapomněli, ale prostě Sega nemá peníze na to, aby jednotlivým hráčům platila peníze za použití jejich jména ve hře. Proslýchá se,



ale opravdu jenom proslýchá, že MICHAEL JORDAN požadoval za zveřejnění svého jména v basketové lahůdce, kolem milionu dolarů, což, jak jistě uznáte, není vůbec málo - no ale to jsme trochu odbočili od tématu. My jsme na tom díky této hře dobře, protože my si můžeme Jordana prostě vytvořit. Když budeme chtít, může NBA hrát nejen Zidek, ale třeba Okáč nebo třeba Cívárek. Při hraní celé sezóny, jste doslova zavaleni různými tabulkami a statistikami. V samotných zápasech jsou všichni hráči sledováni při jejich střeleckých a různých jiných aktivitách a dostáváte přímo ve hře informace o jejich aktuální situaci ve statistice. V poločase jsou potom vyhlášeni nejlepší hráči obou týmů a na konci pak nejlepší hráč celého zápasu.

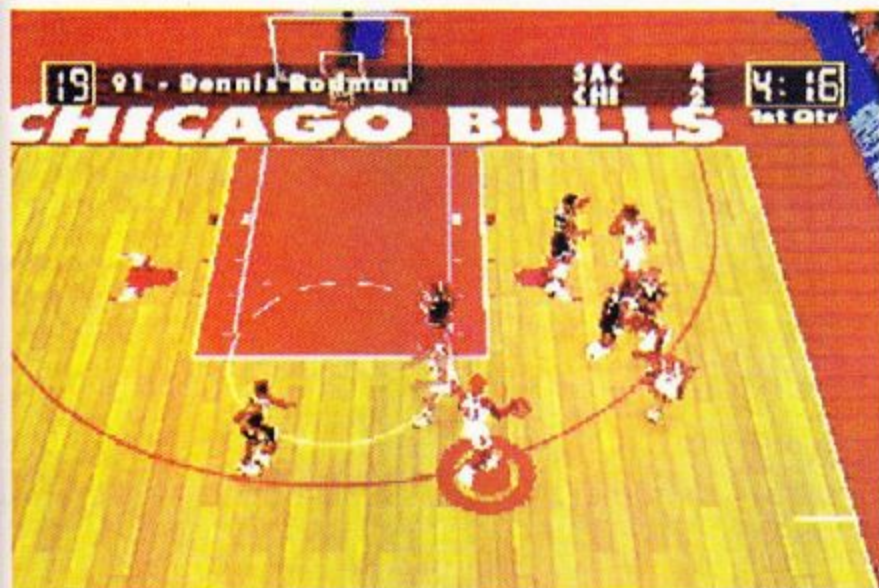
„Poslední minuta zápasu je neuvěřitelně, jak se dokázali domácí vybičovat. Pět minut před koncem zápasu prohrávali již a 15 bodů, ale podařilo se jim stáhnout výsledek na rozdíl pouhých tří bodů. Hosté začali být nervózní, neslo jim střelba, s výjimkou Michaela Jordana, který v poslední čtvrtině nastřílel neuvěřitelných 17 bodů a zápas začal nabývat na dramatickosti. Dvacet vteřin do konce zápasu, hosté vyhrávají o dva body. Domácí mají míč, Miller dostává přihrávku do ideální pozice, ale nervy mu selhaly, z vložene šance máj koš. Ještě pět sekund, ale už se nic nezmění. BULLS vítězí v prvním zápase sezóny, ale ne tak jednoznačně, jako bychom po jejich lanských výkonech očekávali. Michael Jordan je nejlepším hráčem zápasu s 34 body a 10 asistencemi. Tímto se s vámi loučím a těším se na setkání při dalších zápasech NBA.“

Grafika je naprosto vynikající, se super rychlým pohybem v 3D prostoru. Diváci povzbuzují celý zápas, když se bráníte slyšíte skandování



„DEFENCE, DEFENCE“, při útoku vás ženou do předu vyvoláváním jmen jednotlivých hráčů a tleskají nebo pískají podle průběhu zápasu. To, co mne na této hře nejvíce zaujalo, je inteligence jednotlivých hráčů. Hlavně při důležitých momentech zápasu je až neuvěřitelně, jak někteří hráči doslova přemýšlí. Snaží se podržet míč, střílet z přípravných pozic. Rozehrávači výborně organizují hru, zahráváním signálů a chytrými přihrávkami. Zkrátka a dobře: NBA ACTION je hra, na kterou fanoušci basketbalu dlouho čekali. Svoji atmosférou, vynikající úrovní zpracování a vysokým stupněm reality se řadí mezi nejlepší basketbalové hry vůbec, není-li vůbec nejlepší.

Igor Staňek



▲ Ukázka zónové obrany hostujícího týmu.

► A tďď Jeden pohled z pěkné dálky.



◀ Pěstní souboje nebývají neobvyklé...

▼ Střelba zdálky - bude to za tři body nebo ne.



Panzer Dragon II

Dráčci, drakouni, drakové, dračice, drakoniáni, znáte všichni Lagiho ? Asi ne. Takže: pokud máte zájem se s tímto zvláštním tvorem seznámit, čtěte dál.



Před mnoha a mnoha tisíci lety žili ve vesmíru, na planetě Argon, předkové lidí. V zájmu většího růstu a zdraví tamnější populace, prováděli vědci pokusy s genetickým šlechtěním všech živočišných druhů. Tyto pokusy se jim však vymkly z kontroly a způsobily zničení téměř všech lidských ras. Ti, co zůstali, museli žít ve světě, který byl proměněn válkou v nehostinnou pustinu, a odolávat geneticky zmutovaným zvířatům (jestli se to dá tak říci), které na ně pořádaly honu. Po tisíci letech se lidstvo přizpůsobilo novému světu a bylo dokonce schopno některé mutanty zkrotit. Jednalo se o zvláštní druh draků nazvaných Khourietats. Přestože zvířata byla ohočená, měli lidé strach z toho, že by se staré časy mohly vrátit, a zavedli neúprosný zákon. Khourietats (dále jen K), kteří se narodili se zvláštním zeleně svítícím energetickým polem v hrudi, byli bez milosti zabiti. Avšak stalo se, že se narodil K, který byl jiný, nežli všichni ostatní. Chlapci se jménem Ghen se

podarilo mládě zachránit před zabitím a prozatím ho schovat u sebe v domě. Dal mu jméno Lagi. Na Lagim bylo od začátku něco zvláštního. Nebylo to jenom jeho krásné zelené světlo v hrudi, ale také neobvykle rychle rostoucí křídla. Chlapec snil o tom, že jednou, až bude velký, ponese jej Lagi na svém hřbetu vstříc různým dobrodružstvím. Roky plynuly, chlapec rostl a Lagi s ním. Obyvatele vesnice oba přesvědčili, že K už nejsou takoví jako předtím a že je lidé již přestali zabíjet. Mezitím se na planetě rozpoutala válka mezi klany „Mechanics“ a „Imperials“. Lagi se stal silným a velkým K a oba se rozhodli, že přišel čas vyzkoušet jeho mohutná křídla. Rozhodli se k tomu použít nejbližší kopec u vesnice. Lagi se rozběhl a bez větších problémů se vznesl i s chlapcem do vzduchu. Najednou je ale oslepilo bílé světlo výbuchu na zemi. Ghen i drak se zastavili a spatřili nad vesnicí obrovskou válečnou vzducholoď patřící „Imperials“. Rodná vesnice byla srovnána se zemí. Ghenovi tak nezbylo nic než Lagi a rozhodnutí pomstít se klanu „Imperials“ za jejich krutý čin. Vrátili se proto zpátky do zničené vesnice a zde také boj začal.

Pamatujete si ještě na Space Harier ? Bývalí majitelé SPEKTER a C64 si určitě vzpomenou. Dodnes patří tato hra k naprosté klasice a Sega se rozhodla, že tento nápad oživi a trochu vylepší. Na konci roku 95 vyšel na Saturnu Panzer Dragon a okamžitě se stal nejprodávanejší hrou. Výsledkem bylo jeho prohlášení nejlepším titulem na tuto platformu. Vynikající úspěchy jedničky daly podnět k tomu, že Sega začala ihned pracovat na jeho pokračování. Uplynulo pár měsíců a máme tady dvojku. Nechci tím říci, že je hra nová, je už totiž v prodeji od začátku června, ale bylo by naprosto nepředstavitelné, abych se o ní ve SCORE nezmínil.

Takže o co se vlastně jedná ? Panzer Dragon Zwei je „střílečka“, a to ze vším, co má ke správné „střílečce“ patřit. Sedíte na letícím draku a likvidujete všechny nepřátele a padouchy, kteří vám přijdou do cesty. K dispozici jsou dva typy zbraní. Buďto můžete střílet ohnivé plameny do všech směrů, kam stačíte zamířit, nebo je zde možnost použít jakýsi typ řízené střely, kterou vypálíte v případě, že chvíli podržíte tlačítko. V každé úrovni máte k dispozici jedenkrát funkci „berserk“, která za

okamžik zničí všechny nepřátele. Celý pohyb draka, je však dělán velice zvláštním způsobem. Let je totiž proveden

v perfektním 3D prostoru a vy můžete otáčet hlavou do všech stran i za sebe. Ze začátku se pohybujete jenom po zemi a drak poměrně legračním způsobem běží, nebo spíše poskakuje, ale až se vám podaří dostat se do třetí úrovně, poznáte, v čem je síla této hry a Saturnu vůbec. Mohu se vám zaručit, že tak dokonalou grafiku jste ještě neviděli (a to počítám i PC). Všechny objekty ve hře jsou provedeny trojrozměrně a pokryty velice jemnými texturami. Na konci každé úrovně na vás čeká poměrně „tuhej šéf“, při jehož likvidaci se pěkně zapotíte. Odměnou za všechno toto úsilí, je vám nádherné outro na konci, které patří k těm nejlepším, co jsem zatím viděl.

Do těchto řádků jsem jenom chválil, takže začneme taky trochu kritizovat. Záporných vlastností nemá tato hra mnoho, ale přece jen nějaké tu jsou. Celkem mi vadí, že hra nevydrží na moc dlouho. Když budete jedno odpoledne trénovat, tak ji na normální obtížnost druhý den dohrajete. Pro mne je to celkem jedno, protože já ji mám na recenzi zapůjčenou, a potom ji vrátím. Jestliže vy za ni zaplatíte těžké peníze, asi vás bude celkem mrzet, když vám při normální obtížnosti vydrží jenom na pár dní. Druhým problémem je vysoké rozlišení. Hra podporuje mód 640x224, což vaše televize už těžce zvládá, takže

některé z vás budou za chvíli bolet oči. Poslední věc, kterou bych chtěl jinak geniální hře vytknout, je spíše výtka autorům. Myslíte si páni programátoři, že by vám dalo tolik práce nasamplovat evropskou verzi do přijatelnějšího jazyka. Nevím jak vy, ale mě angličtina sedí více, než neidentifikovatelné japonské „huhlíni“.

Přes všechny výše předložené námitky musím stále trvat na tom, že Panzer Dragon Zwei patří k nejlepším „střílečkám“, co jsem kdy hrál, a řadí se u mne mezi takové hry, jako byl Xenon 2 nebo R-Type.

Igor Staněk

PANZER DRAGON II

Výrobce: Sega
Distributor: Sega

Systém: Sega Saturn

VERDIKT: Vynikající střílečka s perfektní grafikou a hrátelností.

score 8/10



**DDC AGENCY spol.sro. AUTORIZOVANÝ VELKOOBCHOD A DISTRIBUCE TV
HER pro ČESKOU a SLOVENSKOU REPUBLIKU.**

najdete nás na adrese :

**SOKOLOVSKÁ 95 180 00 PRAHA 8 KARLÍN
TEL/FAX: 02 - 232 74 62, 02 - 231 48 86**

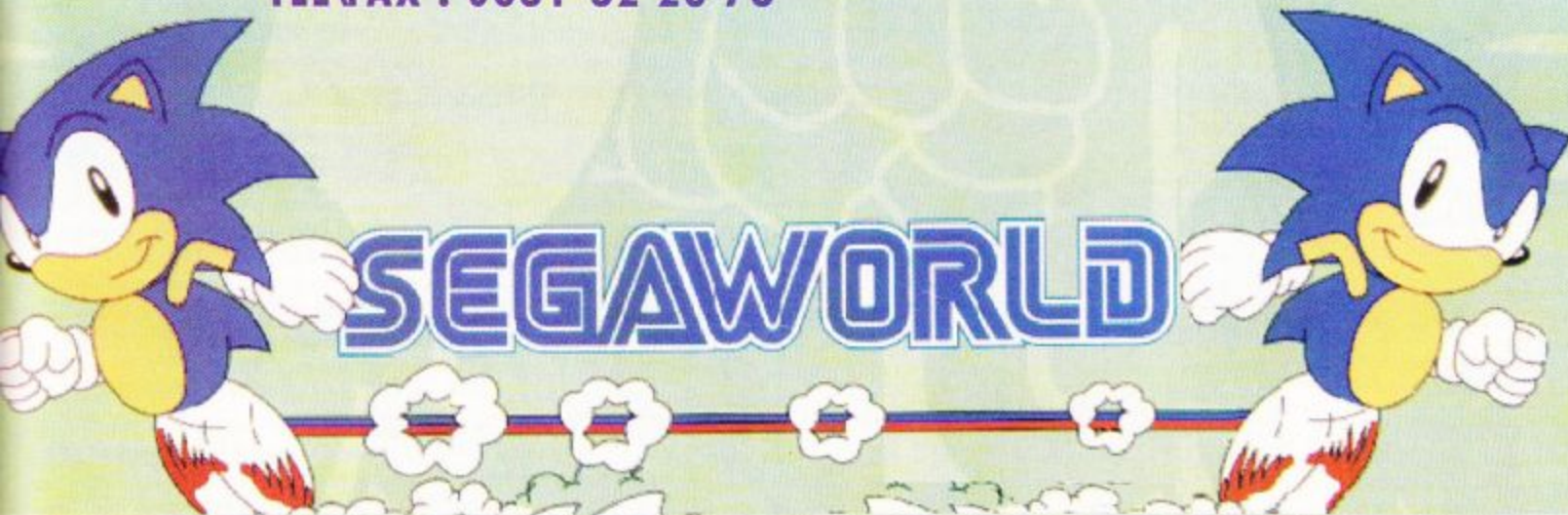
NAŠI KRAJOVÝ DISTRIBUTOŘI:

***Praha, středočeský a jihočeský kraj - DDC AGENCY
TEL\FAX :02-232 74 62, 02-231 48 86***

***Severomoravský a východočeský kraj - EUROSHOP OSTRAVA,
TEL\FAX 069-35 09 04***

***Západočeský a severočeský kraj - OZÓN
TEL\FAX : 0181-97 16 21***

***Brno a jihomoravský kraj - TROJANEC
TEL\FAX : 0631-32 26 78***



LEDÁME SPOLEHLIVÉ DEALERY A DISTRIBUTORY VE SLOVENSKÉ REPUBLICE.

MEGA VISOR DISP

U nás je vždy o vás postaráno

www.oldgames.sk

WIPEOUT

Hlavní kód - F6000914 C305
- B6002800 0000
Zpřístupnění rapier módu - I606216E 101

DIGITAL PINBALL

Hlavní kód - F6000914 C305
- B6002800 0000
Nekonečné míče - I603A9B8 0003

F-1 CHALLENGE

Hlavní kód - F6000914 C305
- B6002800 0000

Udržení paliva na 1% - 06017BBC 0001
(Pokud máte palivo na 1%, je váš vůz podstatně rychlejší, pohyblivější a naprosto dokonale sedí na trati. Je to ta nejlepší pomoc, jaké se vám může dostat.)

BASES LOADED

Hlavní kód - F6000914 C305
Vždy skóre 0 pro hráče 2 - I600DEBC 0000

CENTER RING BOXING

Hlavní kód - F6000924 C305
Nekonečný čas - I605C320 00A9
Proměna hráče 2 na kuře - I605BC92 0000

D

Hlavní kód - F6000914 C305
Nekonečné zrcadlových pokynů - I601F80A 1A60

GOLDEN AXE - THE DUEL

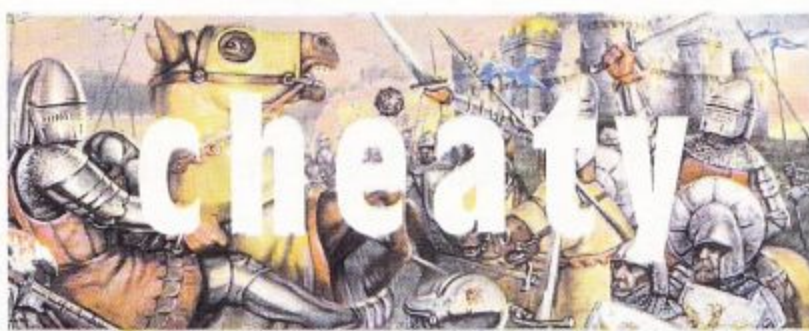
Hlavní kód - F6000914 C305
Nekonečná energie pro hráče 1 - I6078A5C 0080

NFL QUARTERBACK CLUB 96

Hlavní kód - F60290D0 C305
Vždy skóre 0 pro hráče 2 - I603EC54 0000

PANZER DRAGON II

Hlavní kód - F6000914 C305
Nekonečný berserk měřič - I60730AC 00B4
Tři střely - I607335C 0100
Pět střel - I607335C 0200
Homing střela - I607335C 0500
Gravitační střela - I607335C 0600
Nekonečná energie - I60730A8 0080
100% kills (je třeba překládat?) - I60730EC 0064
Zastavení boss timer - I607E766 1194



SKELETON WARRIORS

Hlavní kód - F6000914 C305
Nekonečné starswords - I607EBCA 084
Nekonečná energie - I607EBBE 0064

SLAM N JAM 96

Hlavní kód - F6000924 C305
Vždy 100 bodů pro tým hráče 1 - I025B674 0064
Vždy 0 bodů pro tým hráče 2 - I025B878 0000

VIRTUA COP

Hlavní kód - F6003DEE C305
Nekonečné zdraví pro hráče 1 - I6057952 0505
Nekonečné zdraví pro hráče 2 - I6057912 0505
Nekonečné střeliva pro hráče 1 - I606A3E8 0006
Nekonečné střeliva pro hráče 2 - I606A398 0006
Výběr samopalu pro hráče 1 - I606A3AE 5DAC
Výběr samopalu pro hráče 2 - I606A3FE 5DAC

VIRTUA FIGHTER 2

Hlavní kód - F6000914 C305
Nekonečný čas - I60E0032 0782
Možnost boje mimo ring - I60E0068 004F
Nekonečná energie pro hráče 1 - I60621B8 00A0
Malá gravitace - I60E007A 0024
Mega kop - I60E007C 0000
Možnost hrát bonusový level 10 - I60E0002 0A0A
Možnost hrát pod vodou - I60E0038 0010
Nulová gravitace - I60E007A 0000
Ultra gravitace - I60E007A FFFF
Možnost hrát jako LAU pro hráče 1 - I360E000E 0000

WING ARMS

Hlavní kód - F6000914 C305
Nekonečné střel - I6065932 0064
Palba rychlými střelami - I6065926 0004
Nekonečná výzbroj - I6065936 0035
Nekonečné pokračování - I60654DC 009

THUNDER HAWK 2 - FIRESTORM

Hlavní kód - F6019D86 C305
Nekonečná energie - I608AE4A 00DF
Nekonečná zbraň 1 - I607C266 0010
Nekonečná zbraň 2 - I607C268 0030
Nekonečná zbraň 3 - I607C26A 0010

SEGA RALLY

Stejně jako v The Need for Speed, i zde naleznete extra vůz a speciální trať Lakeside. Pokud chcete ovládat opravdu silnou Lancii Stratos, jděte do **MODE SELECT SCREEN** a stiskněte na vašem ovladači následující kombinaci tlačítek: X, Y, Z, Y, X a C.

Pro okruh Lakeside je třeba pevně a trpělivě držet najednou tlačítka X - Y a zvolit **TIME ATTACK MODE** nebo **PRACTICE MODE**.

SHELLSHOCK

Pokud toužíte po celkovém čít menu, což asi ano, tak použijte následující kombinaci, kterou je ale možno zadat pouze v hangáru. Stiskněte Dolů, Nahoru, Dolů, Nahoru, Nahoru, Nahoru, Nahoru, Nahoru, Nahoru, Nahoru, Nahoru, Dolů, A, A, A, Nyní ještě Doprava a čít menu se aktivuje.

VIRTUAL FIGHTER KIDS

Pro hráče klasického Virtual Fighter 2 je tento čít doslova kultovní záležitostí. I dětská verze vám umožní hrát za postavu jménem Dural. Jak na to? V **CHARACTER SELECTION SCREEN** si zvolte Akiru a následně stiskněte Dolů, Nahoru, Doprava, Doleva a A. Jakmile tak učiníte, bude vám Dural plně k dispozici. Je tu ale ještě lepší volba a tou je zlatý Dural, neboli gold Dural, pro jehož použití je opět třeba zvolit Akiru, a potom stisknout skoro stejnou kombinaci a to Dolů, Nahoru, Doleva, Doprava a i zde je na závěr začátek všeho, písmeno a v tomto případě též tlačítka A. Gold Dural je tím váš.

Pokud zadáte jeden ze dvou následujících kódů pro postavu jménem Dural,

stiskněte současně Dolů a C, a držte je až do té doby, než začne zápas. Pokud tak učiníte, uvidíte malý zázrak a to červenou rybu, vesele si plavající v Duralové hlavě. Sice to zní podivně, ale je to pravda. Ryba navíc naprosto komicky reaguje na průběh boje. Tento čít je možno použít v **NORMAL** a **KIDS MODE**.

Další zajímavý čít pro tuto též zajímavou hru se týká možnosti mít postavíčky ve formě drátěné kostry. Pokud jdou vaše touhy tímto směrem, držte při výběru charakterů pevně stisknuté levé tlačítko na ohybu vašeho ovladače a pustit jej můžete až v okamžiku, kdy začne zápas. Líbí se vám takto vaši bojovníci?

Ve **WATCH MODE** si můžete vybrat ze sedmi různých kamer, což znamená sedm rozličných pohledů na arénu, kde se odehrávají veskeré boje. Pokud v tomto módu zmáčknete tlačítko X, dostane se vám náhodného výběru a když ještě potom stisknete jakékoliv s ostatních tlačítek na ovladači, uvidíte záběry z nejrůznějších perspektiv.

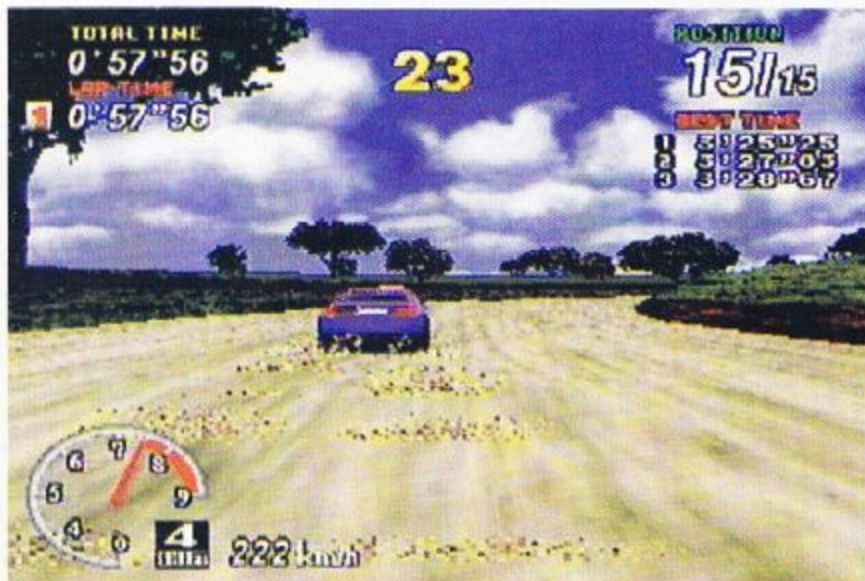
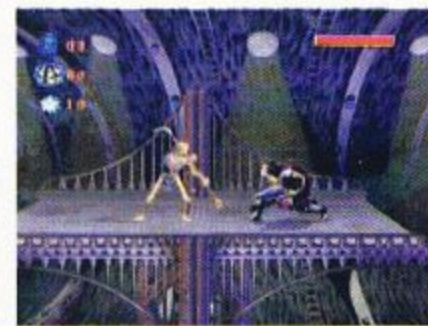
KING OF FIGHTERS 95

Jako u jiných her tohoto typu, i zde je možno používat speciální charaktery a kupodivu není vůbec složité se k nim dostat. Jděte do **TEAM EDIT SCREEN** a stiskněte a držte tlačítko **START**. Nyní společně stiskněte Nahoru + Y, Doprava + A, Doleva + X, Dolů + B a extra postavy jsou vám plně k dispozici.

GUARDIAN HEROES

Nechte vašeho milovaného Saturna načíst CD disk a jděte do **DIP SWITCH** v **OPTION SCREEN**. Vyberte obtížnost **EASY** a ve **STORY MODE** začnete novou hru. Jakmile začne, odejděte z ní pomocí vašeho ovladače a to A, B, C a **START**. Jděte zpátky do **DIP SWITCH** a změňte úroveň na **NORMAL** nebo **HARD**. Vraťte se do hry a budete mít k dispozici 99 continues!

Čítý připravil za redakci SEGA News
Martin Kašpárek (Key)



SEGA

SATURN PLANETA HER

SATURN

- 1/ SUPER RYCHLÁ KONZOLE
- 2/ DOKONALÁ TECHNOLOGIE
- 3/ ABSOLUTNĚ JEDNODUCHÁ OBSLUHA
- 4/ MOŽNOST PŘEHRÁVÁNÍ CD VIDEO
- 5/ FOTOGRAFICKÁ KARTOTEKA
- 6/ VELKÝ VÝBĚR PŘISLUŠENSTVÍ
- 7/ BOHATÁ NABÍDKA HER
- 8/ PŘEHRÁVÁNÍ HUDEBNÍCH CD V REŽIMU "SURROUND"

MNOHEM VÍCE PŘESVĚDČTE SE SAMI NEBUDETE VĚŘIT SVÝMI OČIMA

HIT ROKU 1996

NEKUTEČNÁ CENA • POUHÝCH

SEGA

8.998,- Kč

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
GRAPHICS

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
EXTENDED
GRAPHICS

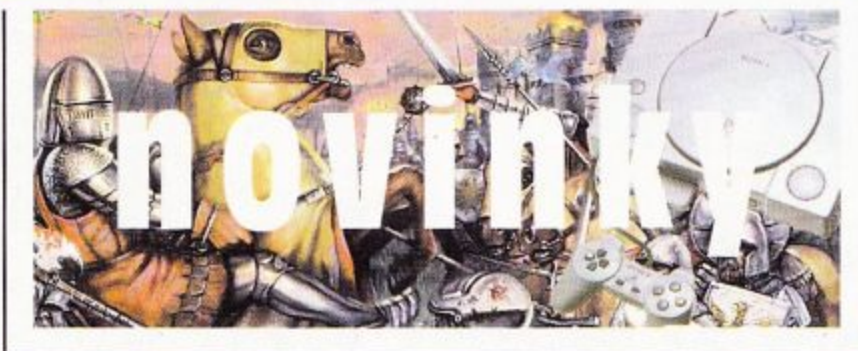
COMPACT
disc
DIGITAL VIDEO

Photo CD





O tom, že autoři her neberou existenci PSX na lehkou váhu svědčí i moře titulů na ni se chystajících. Tady je zlomek z nich.



Vody pomalu začínají bublat u břehů Kalifornie, kde stojí budova Electronic Arts. Její vlastní tým sportovních programátorů tvořící pod hlavičkou EA Sports dokončuje práce na nejnovějších verzích jejich trháků **FIFA Soccer**, **NHL Hockey** a **NBA Live**. **NHL '97** už překvapivě nevyužívá systém Virtual stadium a upozorujete u ní tendenci autorů využívat texturovaných polygonů, což jsou v současné době asi nejideálnější a nejrozhybatelnější objekty. EA Sports si na tento rok na nás připravili speciální způsob zobrazování nazvaný „motion blending“, čímž prý dosáhli vynikající a plynulé animace hráčů. Samozřejmě se opět setkáte se všemi skutečnými týmy a známými 650 hráči pohybujícími se na základě pohybu bližší neurčeného hráče NHL. Hokejoví fajnšmekři ocení dokonce i speciální pohyby vyhlášených hráčů jako jsou například Messier, Bure, Fjodorov, Lindros a další. FIFA se také představí v polygonovém kabátě, v podstatě ve stejných technických podmínkách jako NHL. Data-báze hráčů bude zahrnovat 12 zahraničních lig a komentář uslyšíte v Dolby surround. **NHL 97** a **FIFA 97** vyjdou na začátku listopadu. Na 6. prosince se chystá **NBA 97**, ale o té zatím nemáme příliš informací.

Velmi příznivá zpráva k nám dorazila až z dalekého Orientu, kde se na tokijské herní show konala první tisková konference s lidmi z Capcomu. Na jaro přiš-

tiho roku se chystá pokračování vynikající 3D adventure Resident Evil. Kromě známých slibů-chyb ohledně ještě strašlivějších příšer, rozlehlejších úrovní a větší hratelnosti jsme se dozvěděli i o nových prvcích, jako jsou skryté předměty, tajné pasáže, nové herecké obsazení a také prostředí, v němž se bude **RESIDENT EVIL 2** odehrávat. Rozlehlou, několika patrovou vilu vystřídá „obyčejný“ městský blok domů (určitě je vám jasné, že uvozovky jsou na místě). Lákavou a trochu těžce uvěřitelnou perličkou je i to, že po soubojích se zombie se vám budou trhat šaty a zůstávat na nich jejich krev. Jestli se bude Capcom snažit alespoň jako v případě původní hry, můžeme se začít těšit. Kromě Resident Evil 2 připravuje Capcom ještě svoji vůbec první bojovou hru **STAR GLADIATORS**. V aréně se utkáte s devíti různě podivnými gladiátory a jedním závěrečným, speciálním bojovníkem. Vydání je plánováno až někdy na vánoce.

Elite vydávají **STRIKEPOINT**, potenciálního rivala Soviet Striku od EOA. I v této ryze akční hře budete ovládat helikoptéru (prý až v devět různých typů) viděnou zezadu, coby člen týmu Strikepoint, který bojuje proti organizaci Hex. Sympatická je podpora hry dvou hráčů na jedné obrazovce pomocí jejího podélného rozdělení.

Svoji konzolovou podobu se rozhodli dát ID Software **HEXENU**. Pokud vám už

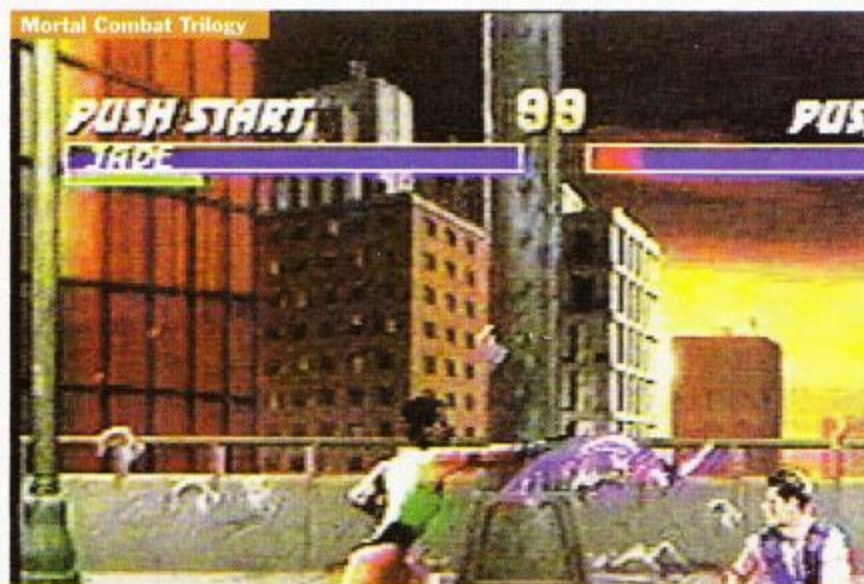
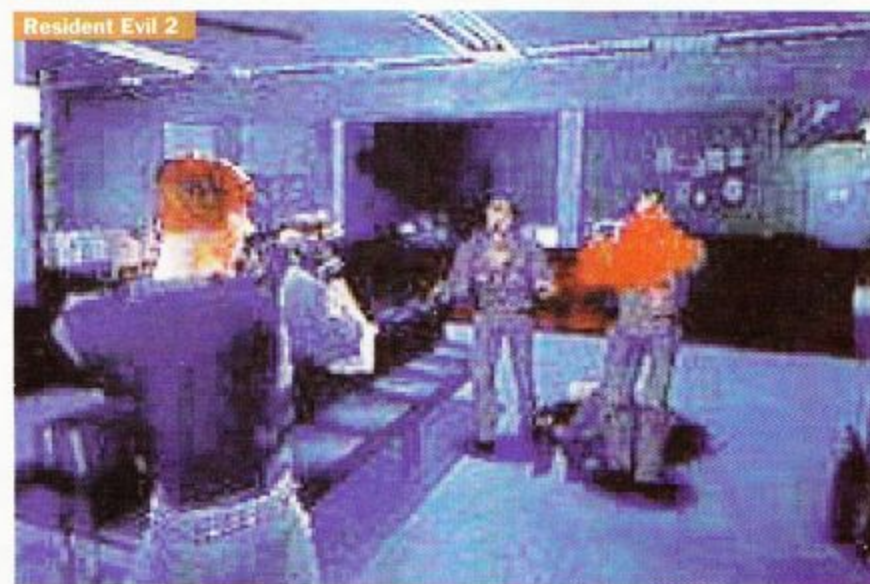
tento název nic neříká, pak vězte, že jde o výsledek spolupráce mezi Raven Softwarem a právě ID. Jediný možný výsledek mohla být 3D akce z vlastního pohledu situovaná do středověku. Budete si moci vybrat jednu ze tří postav, s kterou se dáte do boje proti Chaosu. Kromě střelení budete moci i kouzlit, což je příjemné zpestření.

GENSO SUIKODEN je název pro novou hru od Konami, která má za úkol rozšířit značně prořídle zástupy RPG na PlayStationu. Neuvěřitelnou zprávou je, že budete mít k dispozici až 108 (!) hra-

telných postav. Grafika je velmi detailní a prý bude stát za to i zvuková stránka hry. O příběhu zatím nevíme vůbec nic, ale uvidíme někdy v prosinci.

LucasArts odložili vydání doomovky **DARK FORCES** z listopadu až na příští rok - bohužel nevíme proč, všechno se zdá být v pořádku. Hra běhá při mnoha detailech rychle jako na nejsilnějších PC. Další zklamání přichází v podobě zrušení **REBEL ASSAULT 2**, kterého jsme se původně měli dočkat v prosinci.

Po krátké pauze zase o sobě dávají vědět Mirage s hrou, k níž jsem v sobě



VAROVÁNÍ

Ministra duševního zdravotnictví:

PlayStation způsobuje herní šílenství

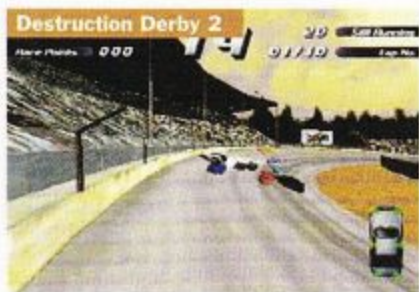
...pojd' si se mnou hrát...



SONY



www.oldgames.sk



Velkou zábavu slibuje firma Virgin se svým **GRIDRUN**em. Jde o čisté akční hru v isometricky trojrozměrném prostředí, kde musíte posbírat určitý počet věcí dřív, než váš protivník. Pomocí kouzel můžete soupeři všelijak znepříjemňovat cestu. S přibývajícimi úrovněmi, kterých je tu 48 plus 16 bonusových, bude všechno samozřejmě těžší, větší a komplexnější. Mimo jiné se podíváte do mraků, na poušť a do lávových i ledových světů. Hrajete za Axela, vesmírného dobyvatele, který byl zajat mimozemskou lodí a prchá. **GRIDRUN** bude umožňovat hru dvou a dokonce i čtyř (!) hráčů pomocí rozčtvrcené obrazovky.

Jedním z dalších projektů exhumátorů Williams je 3D akční hra, která se bude jmenovat **AREA 51** po známé oblasti v Nevadě, kde stojí americká vojenská základna a kde se prý velice často objevují UFO. Mnoho z vás určitě potěší, když si budete moci na chvíli odpočinout od polygonových světů, neboť pozadí jsou renderovaná a postavičky nakreslené a digitalizované. Hra by měla podporovat i světelnou pistoli, s níž nabývá hratelnost dalšího rozměru. Úkolem hráče je zastavit nebezpečný virus, který všechny proměňuje v zombie...bla..bla..bla. Věříme, že hra samotná bude přinejmenším originálnější než její úvodní příběh. Jak už jste si mohli přečíst v recenzi na Final Doom, Williams má v ohni ještě jedno želízko, jímž je **MORTAL KOMBAT TRILOGY**, ve které se setkáte se třiceti bojovníky ze všech třech dílů této jedné z nejoblíbenějších bojových her. Autoři pro vás připravili nová pozadí, nové pohyby a údery, ale nezapomněli ani na oblíbené klasické prvky. Vylepšení by prý měla zaznamenat i zvuková stránka. Trochu nezajímavou věcí je **ROBOTRON X**, konverze staré klasiky Robotron. Ovládáte panáčka v uzavřeném prostoru, jehož cílem je uniknout zlým robotům a při tom zachránit co nejvíce lidíček. Zní to velice jednoduše, hra samotná už tak jednoduchá není, ovšem obáváme se, že i přes svoji klasičnost nezaznamená Robotron X žádný větší úspěch, a zvláště ne na jaře příštího roku.

U dalších novinek se za měsíc těší nashledanou

Béla Nemeshegyi



našel skryté sympatie, **BEDLAM**. Půjde o něco na způsob Total Manie a stanete se žoldněm, jenž byl najat, aby bojoval za záchranu existence lidstva v pěti rozlehlých úrovních proti biomechanidům. Budete moci kontrolovat až tři vojáky a předpokládáme nějaké „kolektivní problémy“, které nás tak zaujaly u Shadowlands.

Papyrus se rozhodl vstoupit na PSX scénu s konverzí svojí úspěšné závodní hry **NASCAR RACING**. Jak už se někteří z vás mohli přesvědčit na PC, jde o velmi věrnou simulaci amerických závodů osobních automobilů s důrazem kladebným na detail poškození vozů. K dispozici bude 21 tratí, mezi nimiž najdete skutečné i vymyšlené okruhy včetně jejich nočních verzí. Nascar Racing neopomíná ani pozadí závodů, jako je najímání sponzorů, boxy atd. Vydání je plánováno na konec listopadu veskrze Sierru jako distributora.

Stále sympatičtější se zdají být **Psygnosis**, a ani po trháku **F1** nezhálí. Chystají **RIOT**, futuristickou sportovní hru v kovové aréně, kde proti sobě bojují dva a dva hráči. Jejich úkolem je vhodit světélkující míč do koše uprostřed. Koncept hry je velmi podobný streetballu a s grafikou, s níž se **Psygnosis** prezentují ve screentech, by vůbec nemuselo jít o špatnou hru. Vánoce ukážou, do jaké míry se tento předpoklad vyplní.

SCI se rozhodli, že svoji simulaci futuristických gladiátorů pod názvem **XS** vydají i na PlayStation. V aréně se utkáte až se šedesáti inteligentními protivníky a samozřejmě dostanete do rukou několik druhů zbraní, a to převážně střelných. Obrázky připomínají spíše 3D akci z vlastního pohledu než bojovou hru, ale budí. Možná se dočkáme něčeho originálnějšího. Nesmíme zapomenout připomenout stále blížící se datum vydání **WIPEOUTu 2097**, jehož demo jsme viděli a vypadá to skutečně výtečně. Recenze v příštím čísle.

Squaresoft má plně zuby Nintendo s neustálým oddalováním amerického vydání jeho nové konzole Nintendo 64, a tak se rozhodlo, že bude i nadále tvořit pro PSX. Její asi největší hit - **RPG FINAL FANTASY VII**, plánovaný až na duben příštího roku, byl původně určen pro N64. Autoři si navíc pochvalují větší kapacity CD u PSX, než má kartridž u N64.



Formula One

**Vyrovná se
hit číslo 1 na
PSX skvě-
lému Grand
Prix 2?
Otevřený
souboj dvou
platform.**

SPsygnosis to je docela složité. Nejprve udělali díru do světa se svými Lemmingy, pak se unavili děláním jejich dalších a dalších pokračování a tvořením her nevalné úrovně, aby vzápětí vyřešili krizi přechodem pod giganta Sony. Tento krok byl nepochybně tím prvotním důvodem pro to, že jméno Psygnosis říká v současné době mnohem více majitelům konzole Sony PlayStation než lidem od klasických PC. Přechodem pod Sony ale geneze této anglické firmičky nekončí. Dnes už je totiž opět suverénním, samostatným programátorským týmem. Má rozpracováno mnoho projektů a zdá se, že i poměrně světlou budoucnost. Nejnovější věc od Bizarre Creations, kterou produkovali, je toho ostatně důkazem.

Poté, co nedávno vyšla na PC GP 2 od Microprose, se určité zastesklo po formulích i konzolistům. Psygnosis je ale nenechali dlouho smutnět a vydávají FORMULA ONE, závodní hru, která do písmene splnila jejich představy.

FORMULA ONE

Výrobce: **Bizarre Creations**
Distributor: **Psygnosis**
SYSTÉM: **Sony PlayStation**
Paměťová karta: **Ano**
Multiplayer: **sériový kabel (2)**

VERDIKT: Vynikající zpracování závodů F1 se skutečnými jezdci a stájeri a také hra, která se může postavit do řady s Grand Prix 2.

score 9/10



▲ Start sice z posledního místa, ovšem o pár sekund později už to může být úplně jinak. Soupeř nějak špatně akceleruje.

▲ Jezdci F1 rádi tvoří hada. Nikdo neví proč.

Na začátku bývá zpravidla intro a už to napovídá, že se bude opravdu na co dívat. Kamera krouží kolem formule stojící ve ztemnělé garáži a hráčova duše se pomalíčku začíná měnit na duši motoristickou. Když jezdec nastartuje, motor zaburácí a vy se už nemůžete dočkat, až budete sedět v kokpitu.

Nejprve se ale budete se muset rozhodnout pro jeden ze dvou herních módů. První - arcade mód - je čistě konzolový a je určen pro ty, kdo si oblíbili hry typu Ridge Racer a příliš jim nezáleží na velké realističnosti závodu. Auta se řídí lépe, a také víc vydrží. Závodíte jak s ostatními závodníky, tak s časem. Na trati jsou checkpointy a vy jimi musíte v daných časech projet. Grand Prix mód je už plnou simulací závodů F1 založenou na skutečných výsledcích ze sezóny 1995, tedy na o rok novějších záznamech než GP 2. Díky oficiální licenci od FIA se můžete setkat se třiceti pěti skutečnými jezdci ze třinácti stájí. Jezdci i vozy se mezi sebou výkonnostně liší, takže když si vyberete Schumachera nebo Hilla, budete to mít snažší, než třeba s Morbidellim. Narozdíl od GP 2 má každý druh formule, kromě jinak zbarvených karosérií, i svůj tvar, což velmi zpestřuje samotný závod. Vnější pohledy tu jsou důležité, protože jedině tak se dá vaše formule nějak obstojně řídit. Při výhledu z kokpitu sedíte velmi nízko nad silnicí, a protože před zatáčkami není vůbec žádné značení, jako u GP 2, vidíte je vždy až na poslední chvíli, nemáte-li trať opravdu nakreslenou v hlavě, budete to mít velmi těžké. Naproti tomu, když zvolíte pohled zpoza formule v tom nejvyšším nadhledu, vidíte daleko před sebe, orientujete se a máte přehled jak o nástrahách tratě, tak o ostatních jezdci.

Můžete si vybrat jednorázový závod, sérii velkých cen nebo také takzvaný „ladder“. Označí se jeden z jezdců a vy musíte dojet před ním. Není to nic úžasného, ale někomu se to třeba bude líbit. Nás samozřejmě zajímá samotné Grand Prix. Zvolíte si svoji stáj a jezdce a ještě můžete na voze upravovat nastavení spoilerů. V dalším menu lze nastavit věci, jako je délka závodu, počasí, automatické řazení, jisté prvky realističnosti a podobně.

Ve FORMULA ONE nenajdete žádné prostředky, jimiž byste si mohli ulehčit jízdu. Tak

například tu neexistuje nic jako čára ukazující vám ideální cestu a průjezd zatáčkami. Namísto toho jsou na silnici lehce naznačeny stopy od pneumatik předcházejících jezdců, takže víte, kudy projíždí většina z nich.

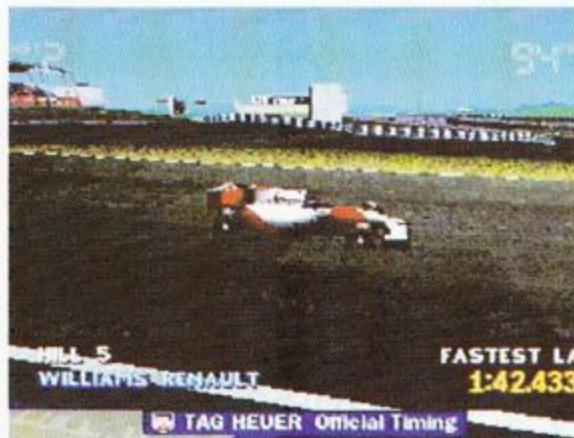
Každá trať se nahrává do paměti, což způsobuje, že je všechno nesmírně rychlé. Nepříjemnou skutečností, na niž si ale u PSX prostě budeme muset zvyknout, je delší nahrávání. FORMULA ONE nám to připomíná po každé trati, takže docela často, ale s vědomím, co vás čeká, to jistě vydržíte.

Když si tedy dostatečně zatrénujete a v kvalifikaci zajedete čas, jenž vám zaručí jeden z předních postů startovního roštu, můžete se postavit na start. V kvalifikaci vás asi hodně potěší, že nevyjždíte z boxů a nemusíte objet celé kolo, než se vám začne měřit čas. Objevíte se jednoduše několik desítek metrů za startem a než stačíte zrychlit na 130mph, prosvištíte přes přerušovanou čáru a spustí se stopky.

Grafika je velmi rychlá. Akcelerátory v PSX dělají svoje a kromě několika míst, kdy se obraz na setinku zastavil, umožňují plynulý scrolling. Nesetkáte se s polygonovým neduhem v podobě špatného zobrazování věcí, které pak sebou prochází a podobně. Bohužel nezmizelo nepřijemné náhlé objevování se objektů na obzoru. Všechna sedmáct tratí je vyvedeno poměrně věrně a je zajímavé jet po známé dráze zpracované o něco jinak. Monaco se svým městským okruhem je jednou z nejčlenitějších tratí, a zároveň také nejnáročnější prověrkou schopností PlayStation. Hlavně zde si všimnete množství detailů, jako jsou pokreslené silnice, mnoho budov, diváci a další věci. Co se týče detailnosti, nemůže se samozřejmě FORMULA ONE rovnat s GP 2; koneckonců běží také v nižším rozlišení.

Jen samé superlativy zasluhuje komentář závodu, o který se postaral Murray Walker. Neustále slyšíte vzrušené výkřiky a také reakce na vaši jízdu. Když se dotknete kolem jiného auta, uslyšíte: „Jsem si jistý, že tam byl kontakt s jiným vozem!“, „Podívejte se na to! Jen se na to podívejte!“. Když jízdu moc kazíte, tak si Walker povzddechne „Ach jo, ach jo, ach jo...“. Co chvíli je připomínáno průběžné pořadí závodu a také umístění jezdců ve vašem okolí. Tento komentář je připraven v celých pěti světových jazycích, ale v angličtině je nejlepší. Naplněné tribuny o sobě také dávají hodně vědět a společně s řevem vašeho i ostatních motorů dodávají atmosféře ten poslední kousíček k dokonalosti. Veškerý zvuk je připraven v Dolby Surround a také ve výborném Qsoundu.

Podíl na mém neutuchajícím nadšení má také skvěle propracované chování vozu. To, co jsem viděl u GP 2 a co se mi tak líbilo, je překonáno. Když totiž jen o pár centimetrů sjedete ze silnice na trávu a přidáte plyn, budete si jisti, že předvedete ukázkové



VAROVÁNÍ

Ministra duševního zdravotnictví:

PlayStation způsobuje herní šílenství

...dvojka není pro amatéry...

鉄拳
TEKKEN 2



SONY



hodiny, které vás hodí někam k bariérám. Když máte štěstí a nezničíte si vůz (auta nejsou tak citlivá jako v GP 2), po několika ztracených sekundách se vyhrabete zpět na asfalt. Musíte však i nadále jet opatrně, protože máte na citlivých pneumatikách nabalený písek a trávu. Dokonce ji tam skutečně vidíte.

Významným prvkem FORMULA ONE je, že se hra k vám nechová jako k nejdůležitějšímu závodníkovi, ale jste prostě součástí startovního pole. Tento váš pocit je velice důležitý pro celkovou atmosféru a u sportovních her to platí dvojnásob.

Jestliže FORMULA ONE na GP 2 v něčem opravdu nemá, pak to je inteligence jezdců. Manuál sice mluví o individuálním chování závodníků, ale ničeho výrazného jsem si opravdu nevšiml, kromě toho, že ti slabší jezdci se snáze předjíždějí. Oponenti tu jezdí velmi riskantně a agresivně a nebudete-li dávat pozor vy, klidně vás smetou ze silnice. Formule naštěstí vydrží nečekaně hodně, a to i velice nepříjemný čelní náraz do mantinelu (ovšem lze si to nastavit i jinak). Také díky tomu je FORMULA ONE akčnější než skutečný simulátor.

Další poměrně unikátní možností je replay závodu v celé své délce. Můžete si sednout nebo jen sledovat jakékoliv auto ze startovního pole, a to ve všech pohledech nebo ve speciálním televizním pohledu, kdy jízdu zabírá mnoho kamer rozmístěných na zajímavých místech. Replay nejde bohužel zastavovat, zpomalovat ani vracet, takže chcete-li si prohlédnout jen jeden konkrétní moment, musíte celý závod bedlivě sledovat a hlídat, aby vám neuniknul.

Poslední slova budou patřit mnoha podporovaným ovladačům, protože jak víme, u závodních her jsou velmi důležité. Kromě klasických ovladačů a jejich nejbližších klonů, si FI zahrajete i na různých volantech a pedálech (u nás je v prodeji takzvaný Per4mer), ale i na joypadu NegCon, ovladači velmi originálního zpracování od firmy Namco. S ním je závodění o mnoho zábavnější, ale také obtížnější kvůli jeho menší přesnosti. Na druhou stranu vám ale dovoluje rychleji a účinněji zatáčet.

FORMULA ONE je další hrou ze skupiny povinných, kterou do této chvíle tvořil osamocený Resident Evil. Máte-li někdo PlayStation, nesmíte si tenhle zážitek nechat ujít.

Béla Nemeshegyi

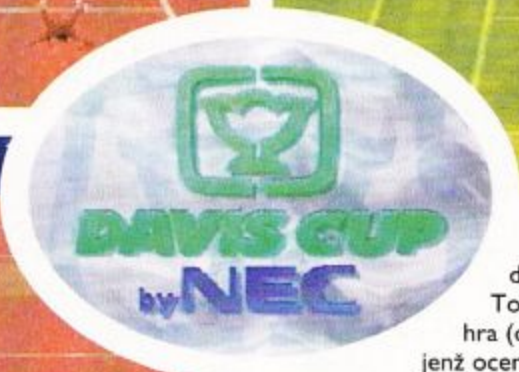
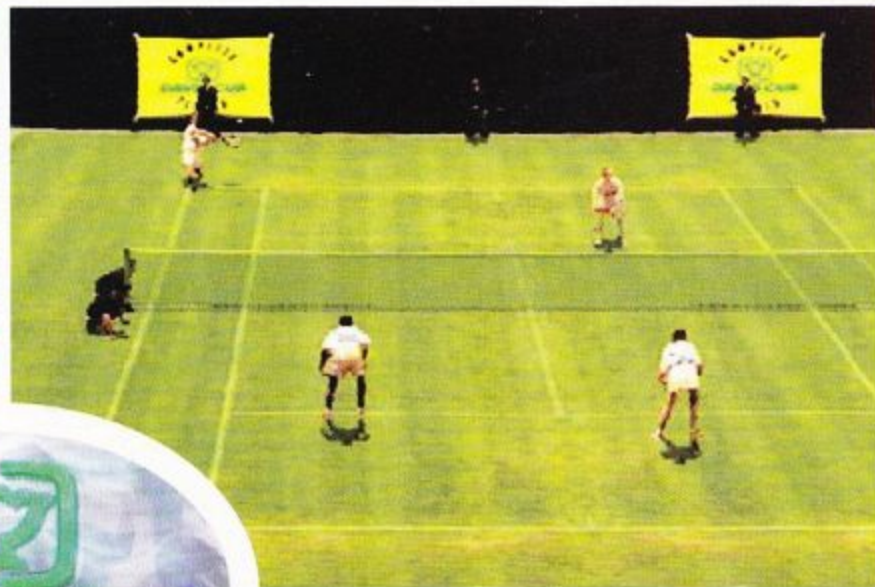
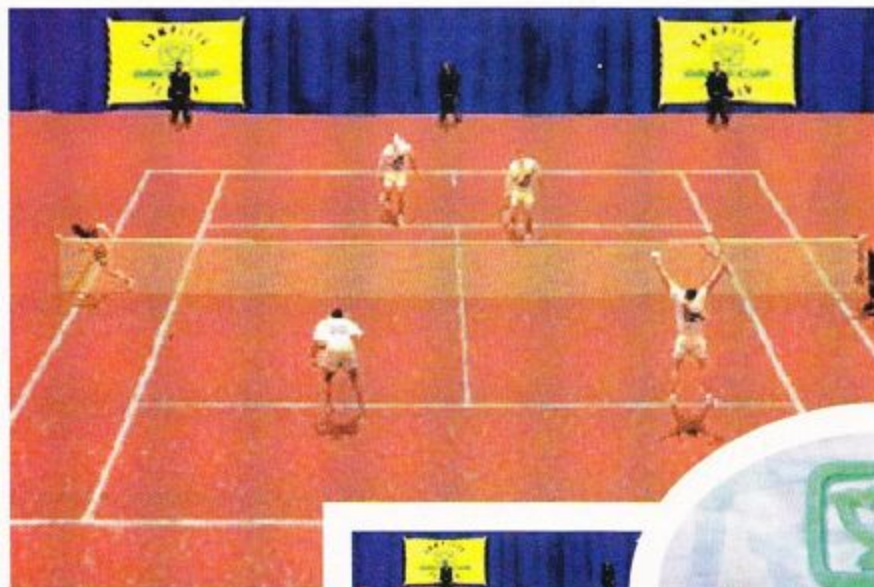
▼► Ano, v licenci FIA jsou zahrnuté i reklamní nápisy na autech a kolem trati.

▼▼ Zastávky v boxech patří ke každé slušné Grand Prix a často na nich závisí celkové umístění.



Davis Cup Tennis

A máme tu už v pořadí třetí tenis pro PlayStation. Už podruhé to u nás zkoušel Telstar a opět neuspěl.



▲► ...Čtyřhra je vždycky zábavnější.

▲ Vyhraný game a taková radost. Tomu říkám spontánní chování.

► Zápas se natáhl na čtyři hodiny a hráči to nesli těžce.

Ano, Telstar to tentokrát zkoušel s tenisem a už skutečnost, že na jeho reklamní kampaň nenajal onu úžasnou blondýnu, která se objevovala u jména Onside, naznačovala, že bychom se neměli nějak vzrušovat. Tak tedy v klidu.

Můžete si tu vybrat z několika herních módů. Buď si zahrájete jen tak, nebo se pustíte do soutěží jako jsou liga nebo vyřazovací turnaj, anebo rozehrajete přímo vrchol hry, Davisův pohár. Pro začátečníky je tu i trénink s robotem, který na vás neúprosně chrlí přes síť míčky. DAVIS CUP TENNIS nabízí šestnáct různých, bohužel vymyšlených, hráčů z osmi zemí, přičemž u každého z nich je uvedeno několik atributů, které ovlivňují jeho hru. Trochu nechápu, proč jsem nikde nenašel Československo (když už ne Českou republiku), když právě v Davis Cupu dosáhlo v historii tolik úspěchů.

První pohled na hřiště je velmi příjemný. Graficky se všechno docela vyvedlo, ostatně jak už jsme si u Telstaru stačili zvyknout. Kurt vypadá jako ve skutečnosti, stojí kolem něj rozhodčí a u sítě se krčí dvojice podavačů, o nichž v této chvíli ještě nevíte, jak na jejich poměry velkou roli budou hrát. Neustále totiž pobíhají a sbírají míčky. Když odehrajete soupeřův míč, který

skončil v autu, někdy jej dokonce i chytí za letu. To nenabídla ještě žádná hra (ovšem je to jen detail, jenž ocení pouze samotní sběrači).

Hráči jsou na kurt vsazeni pomocí takzvaného „Roto-morphingu“, což je zřejmě nějaká forma digitalizace, a vypadají velmi realisticky - tedy do té doby, než se začnou hýbat. Všechny pohyby jsou totiž příliš rychlé. Díky snaze autorů učinit utkání atraktivnější, hráči skákalí po míči a neustále se válí po zemi, odkud se s mrštností sobě vlastní ihned zvedají, aby přeběhli hřiště a opět skočili po míči, který by za normálních okolností neměli šanci dosáhnout. Když se aktéři střetnutí vracejí na základní čáry, musí celou cestu od sítě couvat v podivném tenisovém postoji, protože se asi nikdo nenamáhal nasnímat je zepředu. Míček se pohybuje sice přirozeně, ale pro změnu jej pořádně nevidíte, takže kolikrát neodehrajete úder, který byste ve skutečnosti zvládli v pohodě, i kdybyste stáli na kurtu vy. Nepomůže ani možnost vyměnit barvu míčku. Ono totiž nejde až zas tak o jeho samotnou viditelnost, ale o značné zkreslování hry kamerou, která je mimochodem ve hře jenom jedna. Nikdy si nejste jisti, jestli nemá chátte raketou u sítě naprázdno, zatímco míček vás už přeskočil a dávno po něm vystartoval chamtivý sběrač.

Zajímavé jsou zvukové efekty, a to především odezvy diváků. Kromě toho, že přímo reagují na vývoj hry, tak pokašlávají, pokřikují a vytvářejí věrnou tenisovou náladu. Jejich menším problémem je, že někdy nereagují vůbec, i když odehrajete výměnu hodnou alespoň potlesku.

Rozhodčí na empirii má silně nepřirozený projev a dokonce ani nejmene hráče při výhodách a získaných hrách jmény, ale suše „player one“ nebo „two“.

Oba hráči mají stejný trikot, takže abyste poznali, za koho hrajete, musíte si buď pamatovat strany a jejich střídání, nebo se vždy před novým míčkem pohnout. Jediná situace, kdy předešlá věta neplatí, nastává tehdy, když proti sobě nastoupí hráči rozdílné barvy pleti. Někteří borci mají vysloveně netenisovou postavu (vypadají spíše jako němčtí turisté) a dost možná je to výsledek toho, že si šéf Telstaru prostě chtěl zahrát v nové hře, či snad byl požádán pro modeling někdo z vysloužilců. Těžko říct.

Když si vzpomenu na předcházející produkt od Telstaru, Onside, napadá mě, jak je pozoruhodná shoda s DAVIS CUPem v tom, že obě hry prostě nejsou dotaženy až do konce. Grafika vypadá výborně, zvuky slušně zvučí, ale hratelnost posunuje DAVIS CUP TENNIS až pod hranici průměrné hry.

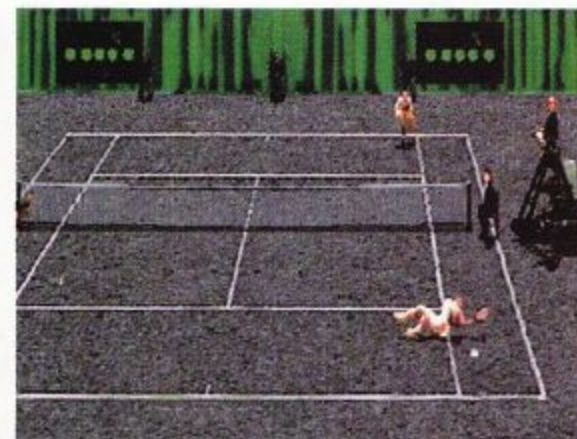
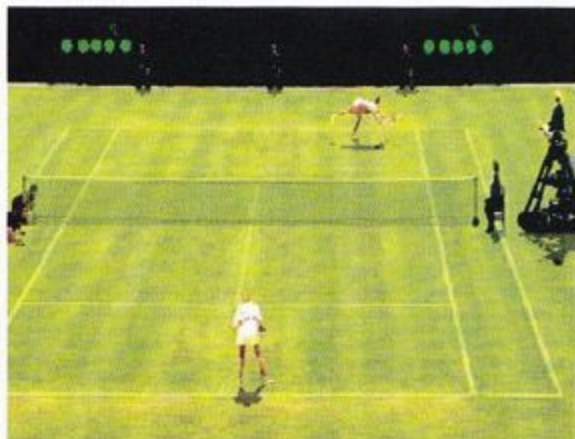
Béla Nemeshegyi

DAVIS CUP TENNIS

Výrobce: The Dome
Distributor: Telstar Elec. Studios
SYSTÉM: Sony PlayStation
Paměťová karta: Ano
Multiplayer: Ano (4)

VERDIKT: Tak mě tak napadá, zda-li by Telstar nepotřebovali nějaké schopné betatestery. S nimi by asi všechno dopadlo mnohem lépe.

score 4/10



Andretti Racing

Některé hry vyjdou prostě v nepravý čas. Takovým případem je právě ANDRETTI RACING, který ač poměrně slušných kvalit, to bude mít proti Formula One opravdu hodně těžké.



ANDRETTI RACING	
Výrobce:	Stormfront Studios
Distributor:	EA Sports
SYSTÉM:	Sony PlayStation
Paměťová karta:	Ano
Multiplayer:	(4)
VERDIKT: Závod formuli a osobních aut v jednom. Na PlayStation ale existuje hned několik lepších her stejného typu.	
score	6/10

Electronic Arts jsou vyhlášenou firmou, z jejíž produkce jsme se dočkali nejednoho skvělého titulu, a každá jejich další hra vždy upoutá naši pozornost. Úspěch slavili tito Američané především zásluhou sportovní pobočky EA Sports, jež má na svědomí řadu FIFA, NHL a NBA. Každý rok přichází chvíle, kdy se na trhu objeví nové verze těchto her, které mají svůj komerční úspěch už vlastně předem zaručený. Taková chvíle nastává letos právě v listopadu, kdy vychází NHL'97 (recenze v tomto čísle) a FIFA'97 na PC a PSX. My se však v této recenzi budeme věnovat hře, jež letošního vrcholu EA Sports přecházela, a to v poslední době už několikrátým „závodům“ s názvem ANDRETTI RACING.

Sponzorováním Maria Andrettiho ve dvaceti čtyř hodinového závodu, který se jel 15. června v LeMans, se začala spolupráce Electronic Arts s tímto slavným jezdce F1, Indy Car a Indy 500. Jisté byly vynaloženy nemalé finanční prostředky, a nakonec došlo k podepsání smlouvy mezi Donem Transethem (EA) a celým závodním klanem Andrettiů (Mario, Michael a Jeff). Ti se zavázali ke spolupráci na nové hře, a také do ní, do takzvané závodní školy, poskytli krátká interview, kde odpovídají na základní otázky ohledně způsobu jízdy, přípravy vozidla a podobně.

A jak to všechno dopadlo? ANDRETTI RACING se skládá ze dvou částí, a to závodů formulí a závodů obyčejných automobilů. Je tu pro vás připravena celá sezóna profesionálních závodníka, skládající se z šestnácti nejruznějších tratí od těch nejnudnějších - indycarovských oválů - až po pěkně členité, kde budou dokonale prověřeny vaše řidičské schopnosti. K mému překvapení nemáte na vybranou z několika druhů vozů a musíte vzít zavděk tomu, kam vás posadí. Každá trať má několik klíčových úseků, kde se „láme chlebiček“, na než vás před startem upozorní jeden ze dvou reportérů EA Sports ve svém digitalizovaném vystoupení. Nejprve se musíte kvalifi-

Všimněte si okolní grafiky. Je poměrně bohatá, ale až příliš zavání polygony.



kovat nejlepším časem ze tří možných kol a podle toho pak startujete v samotném závodě. Ani jednou se neseškáte s klasickým startem z „roštu“, vždy se znenadání objevíte v již rozjetém voze. Když se vám nelíbí pohled skrz čelní sklo, můžete se přenést buď za auto, nebo do přehledného nadhledu, což je stejně jako ve Formula One asi to nejlepší.

Kromě ostrých zatáček a zpomalovacích retardérů se rozhoduje o pořadí také dobře zvolenou strategií zajíždění do boxů. Vaše auto totiž pojme jen omezené množství paliva, a to na celý závod nevystačí. Z toho vyplývá, že alespoň jednou budete muset zajet do depa natankovat. Kromě toho si můžete nechat vyměnit pneumatiky, které se po několika kolech ostré jízdy sjedou, a pak už vám nedávají moc šancí na dobrou jízdu, není problém ani změnit nastavení spojlerů a zvýšit/snížit si tak přítláčnou sílu. O výkonu auta samozřejmě rozhoduje i jeho technické připravení. K dispozici tu máte zmíněné nastavení spojlerů, převodovky, a také volbu druhů pneumatik (ovšem jestli je trať suchá či mokrá se dozvíte, až když máte obuto, takže je to sázka do loterie).

ANDRETTI RACING je tedy poměrně hratelný, hlavně díky nuceným zastávkám v boxech. Bohužel obsahuje i zcela automatové prvky, jako například obnovování auta po ostrém čelním nárazu. Sice třeba přijdete o přední kolo, ale za pár sekund stojí na tom samém místě provozu schopný stroj. Přesto se vám může stát, že

závod nedokončíte, a to v případě, že dojde benzín. Inteligence protihráčů je na standardní úrovni, všechny auta, kromě tří nejlepších se chovají jako normální závodníci. Ti zmínění tři jsou velmi agresivní a velmi těžce nesou, když si je někdo dovolí předjet.

Technické zpracování hry je na standardní úrovni. Někde jste mile překvapeni, jako například v menu, kde v okně běží filmová sekvence, jinde se divíte, jak něco takového někdo mohl pustit mezi lidi; v menu a během závodu slyšíte takové nic neříkající rockové skladbičky a kritická chvíle přichází, kdy se usadíte do auta. Motor má odpudivý zvuk, jemuž se může vyrovnat možná tak Wartburg nebo Trabant.

AR podporuje hru až čtyř hráčů na dvou propojených konzolích. Na podélně rozpuštěné obrazovce si najednou zahrají dva. To je jistě chviluhodná možnost, ale na to, abych vám ADRETTI RACING doporučil, nestačí.

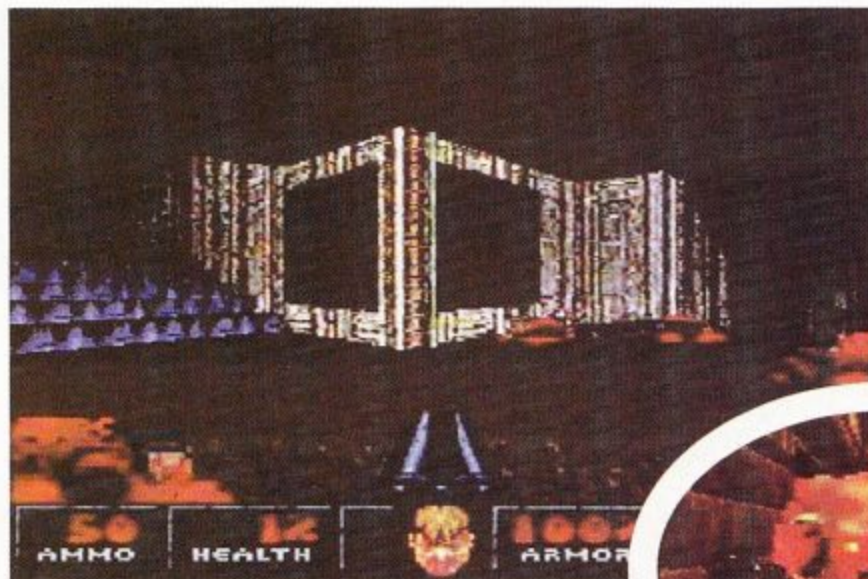
Béla Nemeshegyi



◀ Každá trať má svoje nejdůležitější úseky.
▼ I když jsou komerční, reklamy zpestřují a přibližují závod skutečnosti.



Final Doom



▲▶ Šmarjã, co v tom sudu bylo?

▲ V pravou chvíli přestat, to je to pravé umění.

▶ Že by se mu nelíbila ta zbraň?



hře FINAL DOOM jsem se dočetl před několika

měsíci na internetu a první informace zněly docela slibně. Na projektu prý spolupracuje jakýsi Team TNT, což jsou údajně skalní hráči Doomu, a tudíž přesně ví, kde co chybí a kde by bylo dobré něco v zájmu hratelnosti ubrat. Myšlenka „hráči sobě“ není vůbec špatná, ale podle mého názoru s ní někdo měl přijít mnohem dříve, alespoň v případě takové věci jako je Doom.

Jak už napovídá sám název FINAL DOOM, mělo by jít už o poslední zpracování (doufejme) hry, jež se stala mezníkem v počítačovém hráčství, a která také posloužila coby odrazový můstek všech rádob moralistů vykládajících nám o „špatném vlivu“. Pro GT Interactive, u nichž vydává i ID Software, se úkolu ujal Williams, americká firma specializující se na projekty podobného druhu (zároveň s Final Doom vydává i Mortal Kombat Trilogy).

FINAL DOOM staví před hráče další sadu třiceti nových úrovní rozdělených do tří epizod: Master, TNT a Plutonia. Master levely vytvořili ještě sami ID, ale zbytek je už dilem výše zmiňovaného Teamu TNT. Už od prvních okamžiků je jasné, že tahle hra není určena pro ty, kteří nikdy pořádně nehráli Doom (existuje někdo takový?). Za prvními dvěma je připravena horda agresivních nepřátel, která čeká, až je revolverem jednoho po druhém dostanete. Ve FINAL DOOMu se už nepovažuje po zemi tolik zbraní, munice a lékárníček. Zdá se, že všechno je skutečně naaranžováno přesně tak, aby to vyhovovalo zkušeným „doomářům“ a poskytlo jim to možnost pořádně se se hrou porvat. Obtížnost hry se stupňuje s dalšími epizodami a poslední Plutonia dá zabrat i těm, kteří mají Doomu dohraného třikrát pozpátku.

Jestliže stále ještě nemáte Doomu plné zuby, pak máte zřejmě poslední příležitost, jak ukojit svůj zabijácký chtíč.



Kdyby někdo na bojišti nestačil, může zvolit další dvě obtížnosti. Na úrovních od TNT je patrná snaha o inovaci a pestrost hry, ovšem výsledek hovoří spíše o druhém zmiňovaném herním atributu dosaženém více méně známými prostředky. Prostory jsou velmi rozlehlé a nepřátelé se objevují na těch pro vás nejnešikovnějších místech a v těch nejnepříjemnějších kombinacích. Nevěřili byste, jaké problémy dokáží nadělat společně imp a kulometčík. Musíte u hry také přemýšlet, protože mnoho úkolů (místností) jde splnit dvěma způsoby, přičemž ten jednodušší a očividnější bývá mnohem náročnější. Nikde nelze ukládat hru, takže se musíte trást o život do konce jednotlivých levelů, kde dostanete heslo.

Už kritici Doomu 2 se pozastavovali nad vysokou kvalitou jeho soundtracku, na tehdejší dobu velmi příjemně brumlajícího mezi nelidskými výkřiky aktérů hry. Pak však přišli Nine Inch Nails a vymezili pro pojem „herní soundtrack“ zcela nový prostor, v němž už se našťastí pohybuje i FINAL DOOM. Sice ne tak vysoko, aby se přiblížil ke Quaku, ale jeho ambientní, temný zvuk uspokojí ucho většiny hráčů a vykreslí atmosféru lépe než v samotném Doomu. U zvukových efektů, kam spadají výstřely zbraní a hlasové projevy vás i nepřátel, se na druhou stranu nikdo nesnažil o nic nového, ba co víc, musíte se spokojit jen s těmi základními.

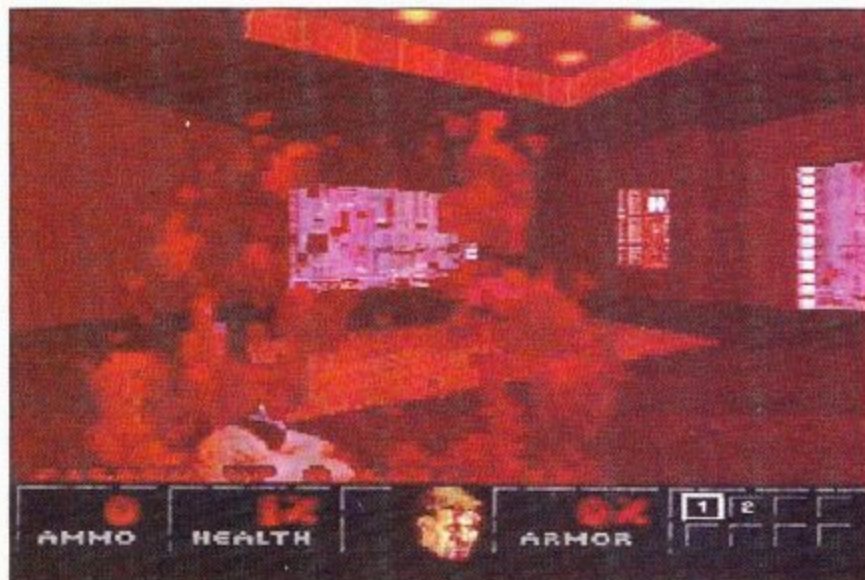
Určitě skoro každého zklamá, když napíšu, že po technické stránce se v podstatě nic nezměnilo. Hra využívá stejného enginu jako Doom a má i totožný design, což působí přese všechnu klasič-

nost silně okoukaně a nudně. Grafici prý předělali některé texturey a udělali drobná vylepšení, nicméně na hře se to projevuje minimálně. Dokonce chybí možnost skákání. Po zakusení skutečných 3D prostředí vám všechno bude připadat značně zastaralé, texturey ploché, animace postavíček příliš jednoduchá. Poprvé máte možnost u 3D akčních her připojit ke konzoli myš, kterou preferuje velké množství jejich hráčů pro analogové ovládání a schopnost rychlejší reakce.

FINAL DOOM je důstojným pohřbem jednoho z největších velikánů v dějinách počítačových her a pravděpodobně neunikne všem, kteří kupují jakýkoliv datadisk, nové mise a všechno s Doomem související. Novodobí hráči (ano, cítím, že nastupuje nová, a doufejme, že lepší, generace hráčů) se ale asi těžko vrátí od Duke Nukem 3D nebo Quake zpět do kostrbaté a jednoduché VGA. To je tok času, to je pokrok. A s tím musí Williams počítat.

Béla Nemeshegyi

FINAL DOOM	
Výrobce:	Williams
Distributor:	GT Interactive
SYSTÉM:	Sony PlayStation
Paměťová karta:	Ne
Multiplayer:	Ano
VERDIKT:	Klasika nad klasiky kořeněná vypilovaností prostředí a hratelnosti. Splněný sen všech milovníků Doomu, jenž přichází po rozbřesku.
score	6/10



Skeleton Warriors

Jste vyhlášenými návštěvníky počítačových heren? Už jste na automatech utratili všechny úspory? Skeleton Warriors jsou pro vás možná vykoupením.



Když jsem poprvé uviděl SKELETON WARRIORS, ihned mě napadlo, že jde o ducha prostou, nudnou a únavnou akční hru, která se spíš hodí na hrací automaty. Hlavním hrdinou je totiž typický akční svalovec s obouručným mečem, jehož úkolem, a také jedinou možností, je jít zleva doprava a zabíjet, či chcete-li: rozbíjet, kostlivce, kteří se mu postaví do cesty. Ovšem pozor, zdání často klame! A opět pozor! Tentokrát bohužel neklamalo.

Intro, jehož hlavní smysl uvést hráče do příběhu hry, vám toho bohužel moc neřekne, jelikož ošklivý netvor, fungující v něm coby vypravěč, má tak zastřený hlas, že z jeho projevu lze vyčíst leda to, že

ticky. Když jej necháte jen chvíli stát, neposedně zasouvá a tasí meč, lehá si na zem a ohlíží se. Výčet akcí je to poměrně dlouhý, ovšem sami uvidíte, že nejde o nic výjimečného. Manuál mluví ještě o třech speciálních technikách a podrobně popisuje pohyby, na něž každý normální hráč přijde sám asi tak zapět, možná šest, sekund po začátku hry.

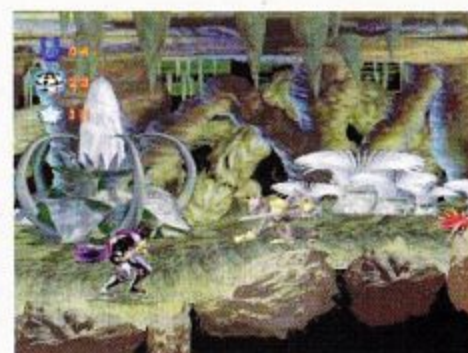
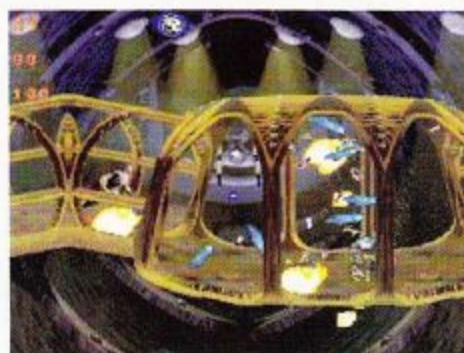
SKELETON WARRIORS jsou úplně nezajímavou a obyčejnou akční hrou, která se nedokáže z daleka vyrovnat několik let starým klasikám Golden Axe či Another World. Na první pohled sice vypadá díky technickému pokroku o poznání lépe, ale záhy zjistíte, že se nesečkáte skoro s ničím novým, a jednoduše vás monotónní zabíjení kostlivců, byt' obměňujících se, začne nudit. Vykoupením z nekonečných levelů jsou úrovně, v nichž si musíte poradit s finálními protivníky, a také úseky, kdy létáte na vznášedle nad šedivými horami. Při létání hrajete totiž úplně jinou hru. Všechno vidíte zezadu, sbíráte roztroušené bonusy a odrážíte útoky nalétávajících...zřejmě kostlivců na vznášedlech. Bohužel, ani tato část hry není nikterak vyvedená, takže její

funkce je skutečně jen v tom, aby zpestřila dění na obrazovce.

Jediné, co stojí opravdu za to, je doprovodný soundtrack jako vystřižený z filmových fantasy ság a-la Conan, který přesně pasuje k tématu hry. Na svědomí ho mají tři lidé neznámých jmen Todd Dennis, Jean Beck a Eric Swanson.

Podle mého názoru patří SKELETON WARRIORS na hrací automaty, kde by měly ještě jakous takous šanci na úspěch. PlayStation má mnohem náročnější klientelu, která při možnosti sáhnout po takových titulech, jako jsou Time Commando nebo Resident Evil, mnoho peněz Virginům jistě nevydělá.

Béla Nemeshegyi



▲► Lokace vypůjčená z Earthworm Jim.

je v angličtině. Ve skutečnosti se stalo, že zlý Baron Dark se snažil ukrást krystal Lightstar skrývající v sobě obrovskou sílu a moc. Byl přistižen princem Justinem a v boji se jim oběma podařilo krystal rozbít. Uvolněná energie zasáhla oba bojovníky. Baron Dark se změnil v živoucího kostlivce a princ Justin v bojovníka s mečem. Aby Justin zachránil svět od stále se množících kostlivců, vydává se za Darkem.

Už od začátku musíte čelit neustálým útokům kostlivců ozbrojených meči. Když je porazíte, docílíte pouze toho, že se na nějakou dobu rozlétnou na kusy (kosti). Pokud neseberete jejich srdeční kámen, tak se za chvíli opět zformují. SKELETON WARRIORS přiživují neduh akčních her efektními výbuchy padlých protivníků namísto toho, aby prostě zůstaly ležet na zemi.

Váš hrdina umí chodit, běhat, plížit se, skákat, ručkovat, sekát mečem, házet nasbírané srdeční kameny a blokovat úder. Také umí řídit vznášedlo a jezdit na pojízdné plošině, ale to činí plně automa-



SKELETON WARRIORS

Výrobce: Playmates Int. Entert.

Distributor: Virgin Interactive

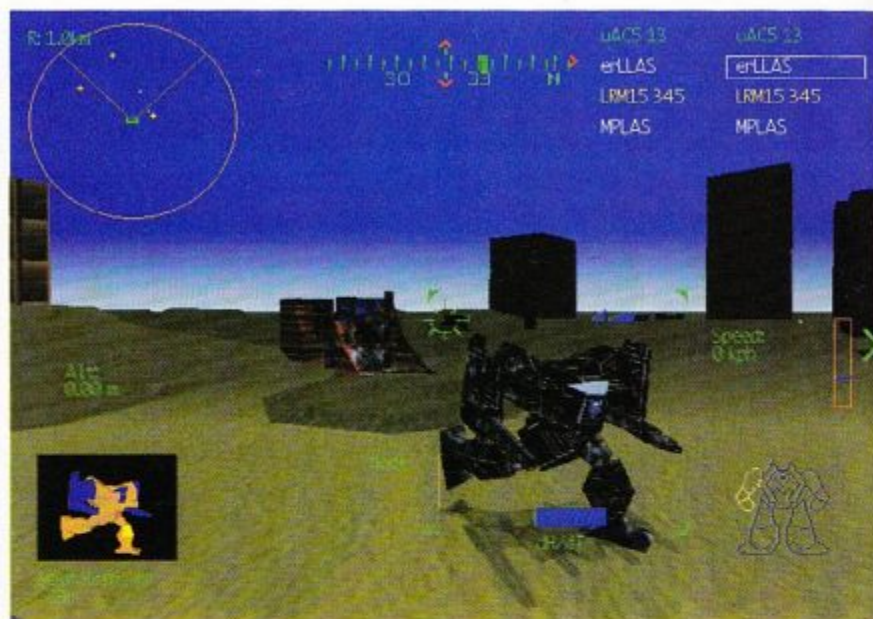
SYSTÉM: Sony PlayStation

Paměťová karta: Ne

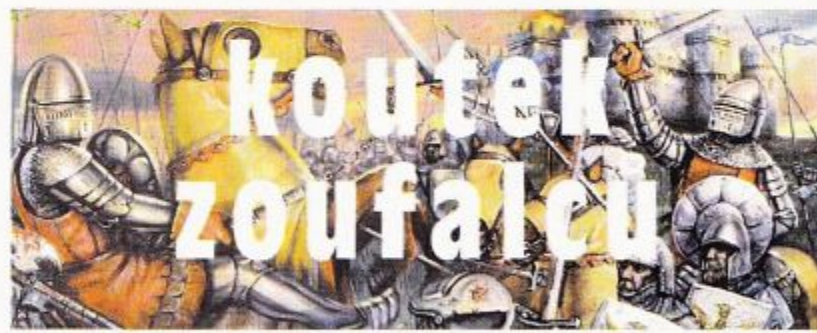
Multiplayer: Ne

VERDIKT: Hezká, ale nezajímavá, ducha prostá, dvojrozměrná akční hra vhodná pro poslech ve vašem cd přehrávači.

score 3/10



Na světě je další číslo, s ním přichází i Koutek Zoufalců a to v maličko pozměněné formě, nežli na jakou jste byli u této rubriky zvyklí.



Maličko znamená, že se především jedná o změnu formulace vašich otázek, ale jinak hlavní náplní samozřejmě zůstává řešení problémů s hrami. I nadále funguje předávání rad od čtenářů těm, kteří je potřebují a problémy, s kterými si neporadíme ani my v redakci poputují do rubričky Kaštany z ohně, jež bude stále stát po boku Koutku Zoufalců.

Teď již ale konec tlachů a rovnou se pusťte do dnešních herních hříšků, na které jste se autorům her nacykali.

QUEST FOR GLORY 4 - nevím jak získat Heart Ritual. Mám o něm dvě informace: že má něco společného s nějakým Gregorem, který se ztratil v lese (podle knihy v podzemí kláštera), a že se dá získat v jižní části lesa (podle návodu ve Score 5/94). V oné části se ale ve dne ani v noci nic neděje, nikde se tam neobjevuje. Co mám dělat.

Jiří Ambros, Brno

V noci musíš zabít silného zlého ducha Wraith k jehož přibytku se dostaneš následovně: jdi tři obrazovky od městské brány jižně, dvě východně a opět tři jižně. Takto se ti ducha podaří zabít jen v případě, že postava se kterou hraješ je zloděj, bojovník nebo paladin. Vražděná zbraň bude meč. Pokud jsi kouzelník musíš nejdříve vilám přinést Eraninu hůl.

EYE OF THE BEHOLDER II - co mám nacpat do úst v osmé úrovni této hry.

Jde v ISHAREch usmířit proti sobě rozeštvané postavy?

Libor

Ústa v různém pořadí vyžadují: mantis idol, red gem, obouruční meč zvaný Hlad „Hunger“, jedny z úst snědí jakoukoli lahvičku s nápojem a jedny jakoukoli listinu.

V Isharech je možné usmířit rozeštvané postavy kouzlem (možná je to lektvar - přesně si to již nepamatuji). Popis najdeš v manuálu.

POLICE QUEST I - nemohu chytit zločince unikajícího v parku po výměně drog. Vždycky mi uteče. Jak na to?

LARRY I - co mám dát ženskéj na diskotéce? Dal jsem jí růži a prsten.

P.Q.I Že ti při této operaci jeden muž uteče je normální. Pokud máš ale s sebou Lauru určitě ho dopadneš také (Laura by tě měla po splnění předchozího úkolu čekat na strážnici). Následující řádky jsi se mohl dočíst v návodu ve Score č.23: Jeď s Laurou do parku ([1,165]). Vystup z auta a běž až k lavičce. Schovej se do křoví a Lauře pomoci rádia ohlaš, že jsi připraven. Počkej, dokud k lavičce nepřijdou dva muži a pozorně sleduj, co se bude dít.

Až si vymění balíčky, ohlaš Lauře rádiem, že vyrážíš. Zadej **POLICE** a běž k lavičce ([5,170]). Jeden z mužů síce uteče, druhému ale dej pouta, prohledej ho, pouč o právech a zatkní (**CUFF MAN**, [1,171], **SEARCH MAN**, [1,172], **RIGHTS**, [1,173], **FOLLOW ME**). Laurazatka druhého muže.

Ve hře **LARRY I** musíš ženu na diskotéce vyzvat k tanci příkazem **ASK HER TO DANCE**. Že bys' jí měl něco dávat nám není známo.

BERMUDA SYNDROME - nedaří se mi získat hák (hook), který mám údajně dostat v druhé jeskyni a který potřebuji abych odplul s prámem.

J. Zbirovský, Brno

Přesná cesta k získání háku je příliš složitá, takže bude lepší odpověď vyhledat na Score CD 35 v návodu na tuto hru.

BERMUDA SYNDROME - popíšu situaci. Kaňon. Uprostřed řeka. Uprostřed řeky vor. Princezna by měla být teoreticky se mnou. Pterodaktyla co ji chňapl, jsem zneškodnil včas. V demu situaci vyřešili takto: Jack odřízne liánu a princezna (ocitnuví se) ho převezla na druhou stranu kaňonu. Pohoda. Ale v plné verzi tam kde se má hlásit liána se nehlásí nic. Hlásí se úplně dole (Jack se vyšplhá). Ale objevil jsem místo, kde

se liána hlásí ještě jednou. Úplně vlevo dole, když se Jack skrčí, čelem ke skále. Když použiji příkaz sebrat, začne Jack bláznit. Nevydrží u země a pak se vrhne na liánu a šplhá. Bojím se, aby to nebyl kix v programu, ale problém může být samozřejmě úplně jinde.

INCA II - WIRACOCCHA - sedmnáctá zóna - uprostřed obrazovky sedí starý muž a po stranách modlicí se chlápci. Čeká mě deset trubic hlásících se jako **PRAYERS**. Za nic na světě nemohu splácet žádný modlitby dohromady. Jestli jsem nedával při hře pozor... nebo nevim.

Adam, Jablonec nad Nisou

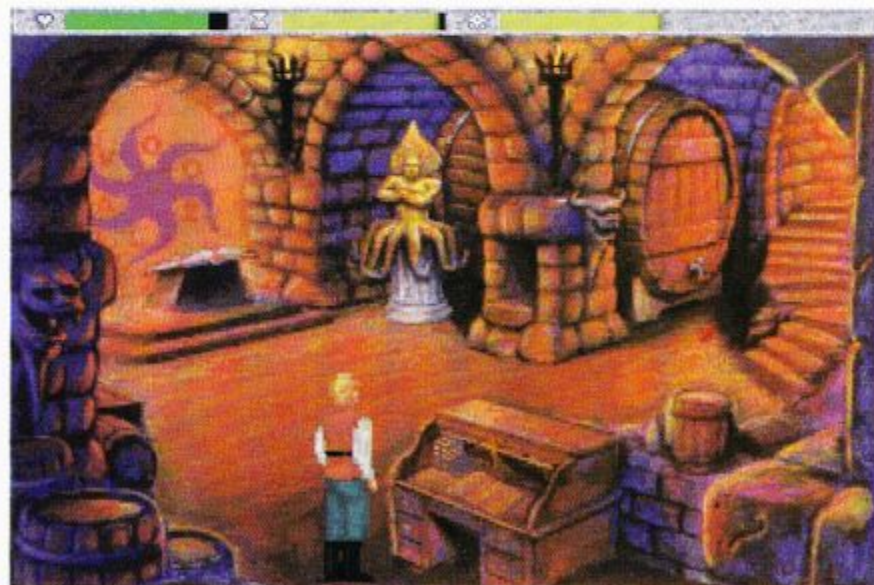
B.S. I když se ti podaří princeznu před pterodaktem zachránit musíš ji mít v tento moment s sebou. Pokud tomu tak není znamená to, že jsi ji někde po cestě ztratil. Situaci zachrániš tak, že si nahraješ starší pozici, kde princezna byla ještě s tebou a budeš pečlivě hlídat, aby nezůstala někde pozadu.

INCA II - Zleva klikkej na druhý, čtvrtý a sedmý modlitební válec, což jsou jediné válce, které se otáčejí proti směru hodinových ručiček.

LOST IN TIME - nemůžu se dostat pryč od chaty, ke které jsem se dostal lodičkou, kterou jsem musel předem spravít špuntem a hadrem z majáku.

Po všech úkonech, jenž jsi ve svém dopise popsal na loďku musíš ještě použít pádlo. To najdeš ve výklenku v domě v místnosti s krbem.

A to by bylo ze zákysů vše. Vypadá to, že tentokrát poprvé v dějinách Score hromádka s dopisy, ve kterých posíláte své rady převyšila hromádku s dopisy zákysáckými. Nejspíše se vám daří všechny problémy vyřešit vlastními silami, či s pomocí návodů ze Score. Nebo že byste začali méně hrát hry?





HELL - CYBERPUNK THRILLER - Opravdu striktně jsem se držel návodu ve Score a pak těsně před koncem hry zákys. Ke konci hry, těsně před závěrečnými souboji s démony se „Depthroat dostane do průšvihů“ - cituji váš návod. Uvězní ho a já ho musím osvobodit. Po vysvobození Depthroata mám jet na Britskou ambasádu, kde Depthroat již stojí a promluvit si s 1) se senátorkou Burr, 2) Kateřinou, 3) s Jeremym. To vše mám už hotovo. Pak na sebe použiji helmu Psychopomp a cestuji k Chyronovi. Můj problém je v tom, že u Charona na mapě cest po Pekle nejsou další lokace (The Hell Steel Mill atd...). Čili nemůžu vysvobodit poslední vězně a postoupit k démonům. Jsou tam jen staré lokace, kde mám všechny vězně vysvobozené. Tak se prosím ptám, jak se do těch dalších lokací dostanu, popř. kdo mi o nich řekne, co mám udělat abych hru dokončil.

**Martin Pražák,
Záběh na Moravě**

Podle nás se ti po nasazení helmy musejí další lokace objevit. Nejspíše není něco v pořádku s tvoji hrou, ale abychom nedělali plané popluchy dáváme tutu otázku do pléna, aby se mohli vyjádřit hráči, jenž mají HELL v paměti živěji nežli my.

KNIGHTS OF XENTAR - dostal jsem se k nějaké velké obludě, která hlídá přístup do další části hry. Nechce se mnou bojovat, dokud sebou nepřivedu víc lidí. Já ale nevím kde přesně další lidi nabrat, už jsem prošel snad všechny města.

2) Pak by mě zajímalo, k čemu jsou různé artefakty od jednotlivých lidí. Už mám jeden od sněhurky. Budu je muset později nějak speciálně použít.

3) Občas jdu kolem břehů a za vodou vidím ostrov, kam se nemůžu dostat pěšky (zatím). Dá se někde koupit loď.

Paul Cossiek

SHADOWLANDS - ve druhé úrovni jsou dvě díry přes které se nemůžu dostat. Zkoušel jsem všechno. Průvodce radí „Cast some light no problém“.

Radek, Žďár nad Sázavou
Hotovo. Mějte se fajn, pište své otázky, posílejte rady a taky trochu hrajte. Příští měsíc u dalšího Koutku Zoufalců se těší vaše



něch dvojítech dveři (těch tam je moc, já vím, ale vydrž, zajisté najdeš ty pravé) na tebe vypluje. Jinak napřed najdeš BLUE CARD, RED je až druhá, YELLOW tam není.

S pozdravem

Martin Farmačka

Pro Michala ze Score 33 - **TERMINÁTOR: FUTURE SHOCK**

Vrať se do „SUBSTATION“ a v místnosti, kde jsi našel časované náložky na zničení parabol roztřílejš uprostřed stojící počítač (taková stojatá bedna ... ono tam vlastně nic jiného ani není).

Pokud jsi skutečně zlikvidoval všechny paraboly, měla by se objevit zpráva „The radar substation has been disabled, H.Q.“ a tím je mise ukončena.

Bob Jurenčák

Díky menšímu množství zákysků zbylo více místa také na číty, kterými vám snad pomůžeme zpříjemnit některé chvíle při hraní.

SHATTERED STEEL

Po stisknutí tlačítka Enter můžete v této hře posílat zprávy. Když jako zprávy pošlete následující hesla, budou se dít užitečné věci:

SMITE - zničí zaměřenou věc
CAPONE - přivolá přátelské jednotky
HENCHMAN - přivolá nepřátelské jednotky
GONZALES - přidá rychlost
RAGNAROK - vykatapultuje vás z robota
CURVEDLINES - přidá zbraň 50mm
HARDCODE - přidá zbraň 30mm
BIGONES - přidá zbraň 70mm
DOGAN - přidá zbraň 120mm
FNORD - přidá silnou zbraň 210mm
RATSNEST - přidá M laser
DINGLEBERRY - přidá H laser
KWAHAMOT - přidá R laser řízené střely

FISHHEADS - přidá IR řízené střely
BUMSAUCE - přidá Hrp laser
NAPALMINTHEMORNING - potrestá okolí ohnivým dechem...
KICKSOMEBUTT - přidá H plus
PYROTEK - zničí absolutně všechno (před použitím protřepat)
TINKERBELL - přidá smrtící „novu“
STOOL - položí minu
NUMBERCHANGER - položí R minu
IMOUTTAHERE - úspěšně ukončí misi

CHAOS OVERLORDS

Následující kódy napište jako vaše jméno na začátku hry:

SMGHUBBLE - Vidíte všechny gangy ve všech sektorech
SMGKICKASS - přidá pět plně vyzbrojených jednotek „Ground Zero“
SMGMILD - Uzdraví všechny najmuté jednotky

GENDER WARS

Uložte si hru pod jménem BUY A PLAYSTATION, pak ji nahrajte a jste nesmrtelní a máte nekonečnou municí.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Držte stisknutý CTRL, ALT a SHIFT a pište následující číty pro: superfunkicalifragisexy - nesmrtelnost
iseenfireandiseenrain - nekonečná municí
itsdabooomb - zaměřený nepřítel provede kamikadze
crazysexycool - nekonečné Jumpjety
inmybeautifulballoon - přidá Jumpjety
likethecomstarbaby = úspěšně ukončí misi
walkthisway = magnet na nepřátele.
antijolt = prodloužení časového limitu

S

Ohromná záplava dopisů s pomocí pro Martina Bednáře z Třebíče, jenž měl potíže ve hře **CANNON FODDER**, dorazila do redakce. Ani jsme netušili, že je v ČR a SR tolik Canoňáků.

Takže Petr Burian, Jiří Miltner či Jan Prchal nebo Jožo Č., ale i spousta dalších hráčů se shodují na jednotném řešení, které zní následovně:

Po vyčištění horní a spodní oblasti je dobré zabít i dva nepřátele s bazookami, kteří hlídají dole pod útesem. První stojí na pevnosti pod útesem (levá část mapy) a lze ho zabít kulometem. Druhý stojí za řekou (v pravé části mapy) toho musíš zabít z okraje útesu bazookou. Potom nastoupíš se všema vojáky do jeepu a v místě, kde je přímo pod útesem voda, skočíš s jeepem dolů. Jeep se potopí - pak musíš rychle kliknout na vodu v místě, kde se jeep potopil - vojáci vylezou z jeepu a vyplavou na hladinu. - Zdeněk Řehounek, Jihlava 2

Podle Petra ze Vsetína musí Martin opustit jeep dřív než se potopí a na pevnině potom dělem rozstřílet budovy.

Jarek Jalt O'Sižka přesněji určuje jak provést skok s jeepem: Martin se musí trochu rozjet - asi od té chatky na útesu a musí jeep směřovat šipkou do řeky, ale tak, aby jeep přešel přes ten nejkratší výběžek útesu (ten zhruba vlevo od chatky).

Doufáme, že Martinovi tyto rady pomohou k úspěšnému završení mise.

Chtěl bych vám poslat svůj objev ke hře **MORTAL KOMBAT 2**.

RAYDEN - fatalita rozsekání na kostičky.

Celé vítězné kolo držet high punch, a až se objeví finish him, tak ho pustit.

Jirka Jandla, Praha

Pro Evu Skóračku z Prahy, jejíž problém ohledně hry **ELVIRA II** byl otištěn ve Score č.33.

Zmíněný make-up kufřík může být buď:

A) v domě v hlavní vstupní hale vyjede výtahem do druhého patra a vejde do druhých dveří vpravo (ze zdola) měl by být v zrcadle.

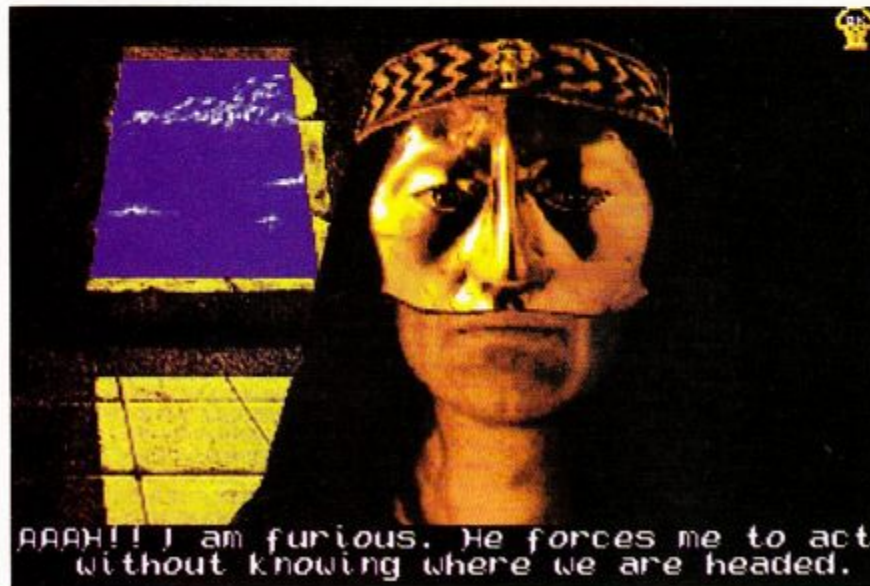
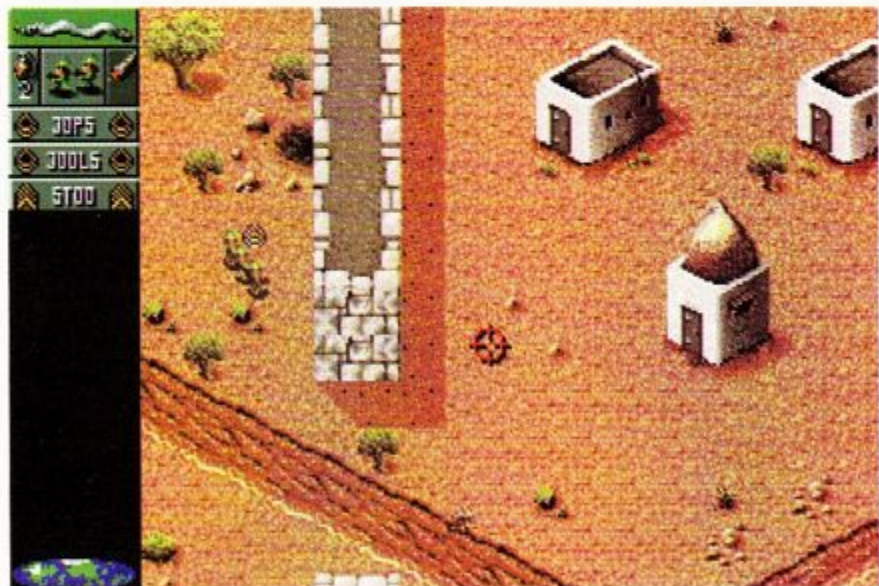
B) stejně jako A) ale vejde do třetích dveří vpravo a tam by mohl být taky.

Brýle a zuby jsou potom v kufříku.

Marek Rubáš

Pomoc pro Johna - **DESCENT II**

Ty nemůžeš najít RED CARD? To nejprve nesmíš používat SPANIARD pro vytoustování robotů!!! RED CARD totiž zbude po jednom z nich a SPANIARDem ji nedostaneš (lidově řečeno: robík si ji vezme s sebou do hrobu). Tedy lítej, paděj a hlavně střílejš a u jed-



AAAH!! I am furious. He forces me to act without knowing where we are headed.

Vážení a milí čtenáři, na začátku našeho dnešního vyřizování korespondencie máme pro vás pripraveno niekoľik rad a byli bychom moc rádi, kdybyste se jimi řídili.

1. Je od vás moc hezké, že dopisy pečlivě zalepujete, ale na druhou stranu se musíme přiznat, že jejich otvírání nám často činí nemalé potíže. Proto se snažte posílat úplně normální obálky, v nichž bude skryt úhledně popsán a pokud možno formátově menší list papíru.

2. Na obálku píšete, o jaký dopis se jedná. Vzhledem k tomu, že je vyřizuje více lidí, je dost pravděpodobné, že nijak nenadepsaný například inzerát se nikdy nedostane do rukou člověka připravujícího rubriku inzerátů.

3. Neposílejte nám prázdné obálky ani poštovní známky, abychom vám přímo odepsali. Není to v našich silách a dělat to nebudeme (bez výjimky), takže jen zbytečně mrháte penězi a časem.

4. Dopisy posílané v elektronické formě na disketách jen vítáme, a to především proto, že nám ušetří spoustu práce, takže bychom mohli opravdu být otisknuti, máte další důvod, proč posílat diskety. Nezapomínejte ale na to, že těžší dopisy stojí víc peněz.

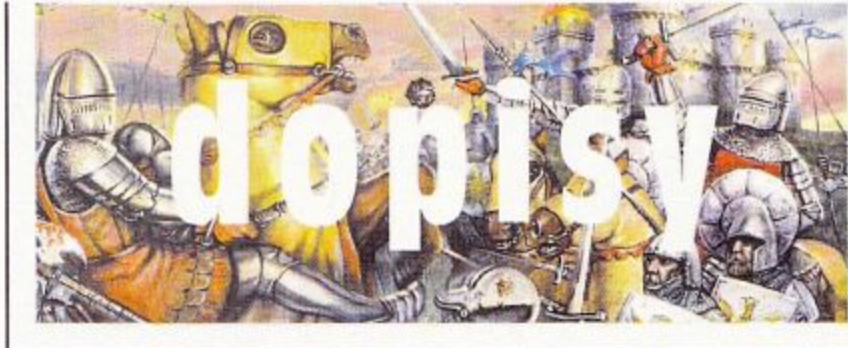
A jestli jste si už všechno zapsali za už, můžeme se pustit přímo do vašich dopisů.

KEĎ SOM SI ZADOVÁŽIL CZ85, ON ICH SMIECH PREŠIEL

Vážená redakcia Score, Mám na Vás niekoľko drobností preto som sam Vám rozhodol napísať. Celkom som uvítal trend ktorý sledujem od času kedy sa Andrew stal šéfredaktorom, teda že sa vraciate k tomu za čo Vás platíme, teda k vidaniu časopisu. Samozrejme, CD k nemu neoddeliteľne patrí. Jediná pripomienka, nedalo by sa niečo robiť s neustálym zhasiňaním obrazovky v ovládacom programe, na mňa pôsobí dosť deprimujúco.

Z „slávnu“ disketov sa mi to hneď nepozdávalo, lebo keď do reklamnej prezentácie zahrniete skoro celý dej filmu, normálny človek si ho už nepožičia. Taktiež nie som úplne presvedčený o korektnom zámere autorov, lebo požadovať po niekom heslo za ktoré musíte vo videopozíčovne zaplatiť sa mi javí ako nie úplne legálny postup. Keď chceli niekde niekoho pozvať, tak ho mali pozvať (dá sa spraviť aj tlačítko OK). Aj keď mne to ten program nespravil (bohvi prečo).

Rád by som sa skontaktoval s autorom série článkov o WARGAMES (Myslím že sa volá Karel Papík). Totiž som nadšencom práve takéhoto druhu zábavy. Bohužiaľ všetci moji priatelia sa smejú takejto „úchylke“. Keď som si konečne zadovážil normálnu zbraň (CZ85), on ich ten smiech prešiel. Ale to nie je ono, jednak kto má po takej poriadnej dusenici to svinstvo čistiť, a navyše Vám veľmi rýchlo dôjdu spolu-



hráči. Je to skoro také dobré ako Duke (hlavne zvuk je oveľa ostrejší), keď robíte dierku do terča na 25 m. Rád by som sa skontaktoval s ľuďmi ktorý praktikuju spomínanú bohumilú činnosť. Neviete náhodou o nejakých kluboch alebo združeniach zaoberajúciach sa realizáciou WARGAMES s ktorými by sa dalo skontaktovať?

Za informácie vďaka, a už sa teším na ďalšie čísla Score

Lubo

Ne, to opravdu nevim. Je s podivem, kolik čtenářů se mě pokoušelo zkontaktovat za účelem vstupu do jakéhosi „Wargames klubu“. Takže tedy ještě jednou a doufáme, že naposledy: žádný takový klub neexistuje! Těžko říci, jestli je to dobře nebo špatně. Já osobně si nedovedu představit nikoho tak šileného, který by chtěl cokoli podobného organizovat. Neorganizujte a hrajte.

Karel Papík

TICHÝ PUČ LSTIVÉHO A MOCIČTIVÉHO ZÁSTUPCE?

Ahojda Score!

Chtěl jsem vám napsat už o prázdninách, ale odložil jsem to na školní rok zapomenou, že škola (a čtvrták k tomu) je fakt sviňa věc a zabere plno času. Sakra, dohrála kazeta (nejlepší skladby a zvuky z her). Kruciš, co jsem to...aha!

1. Nikejv v rubrice Kultura mě fakt dorazil. V každé anketě (i v pár dopisech) vám avizuju, ať tam dáte někoho, kdo si zaslouží ochutnat stránky vašeho časopisu (The Cure, Dead Can Dance) a vy tam dáte toho...Cavea, na kterýho v poslední době narážím až moc (nehledě na to, že ho ségra paří na plný pecky, kdy může a já ho fakt NESNÁŠÍM).

2. Zajímalo by mě, co se stalo v redakci za převrat (ozbrojená vzpoura redakce proti krutému šéfredaktorovi nebo tichý puč lstivého a mocichtivého zástupce?) nebo-li jakto, že Jan Eisler byl najednou zástupcem šéfredaktora a posléze řadovým redaktorem? A co ty narážky na neschopnost bývalého šéfredaktora?

3. Skandál kolem filmu Síť mne nijak nepřekvapuje. Hned mi bylo divné, že nám někdo nabízí zdarma disketu (dokonce s programem). I já se stal obětí zmatené trafikantky,

požadující po mně 144,- Kč a jen vinou své nedostatečné výřečnosti už znovu neviděných. Nechtě „Program“ jsem s předtuchou něčeho nekalého vymazal včas. Je mi líto té Mgr., neví, o co přichází.

4. Co od vás očekáváme na Invexu? No, aspoň celou redakci (live samozřejmě), autogramiádu, nový hry, možnost pokecu s každým z vás, židličku, kočku, lízátko pro každého! Ne, vážně, stačilo by, kdyby to bylo jenom o trochu lepší, než loni.

5. Když pořád chcete rozdávat hry zadarmo, pošlete jednu aj mně! Třeba proto, abych už taky konečně měl nějakou originálku! Pořád se o nich kecá a já nevím, o co jde. A co je to ten manuál?

6. A teď něco special. V jednom rozhovoru s Bělou byla zmínka, že je moderátorem Rádía I. Poté, co se Hády změnily na populativní kýč, počal jsem hledat v radiových vlnách a z mnoha náznaků jsem shledal, že Rádio I je tím pravým ořechovým. Vzhledem k tomu, že vysílá z Prahy, ho však samozřejmě nemohu naladit, a tak bych rád věděl, jestli nemá regionální vysílače a s jakými frekvencemi.

7. Nechte už proboha těch řečí o tom, že Score už není, co kdysi! Jasně, že není, ale to není nic a nikdo! Jak řekl Art Buchwald: „Zdá se, že prožíváme období nostalgie. Každý má zřejmě za to, že včerejšek byl lepší než dnešek. Já si ale myslím, že nebyl a radil bych vám, abyste nečekali deset let, než vám dojde, že dnešek byl nádherný. Máte-li slabost pro nostalgi, zkuste předstírat, že dnešek je včerejškem, vyjděte na ulici a pořádně si toho včerejška užijte.“ Tak už neblbněte!

DUPREE
(Aleš Miklík, Blansko)

P.S.: Co má znamenat ta růžová barva dopisních stránek? Už to vypadá jak divčí zápisník.

P.P.S.: Vsadím se, že Andrej byl na Klaksonovi! (Jak to, že o tom ve Score už nebyla zmínka?)

I. The Cure i Dead Can Dance si náš zájem bezesporu zaslouží, ovšem to samé, né-li víc, platí o Nicku Caveovi. Je vidět, že sestra má dobrý vkus a my z toho máme radost.

2. K této události, která měla velmi krátkodobé trvání, bychom se nechtěli vracet. Poslední změna byla založena na rozumném zhodnocení uplynulé doby a vývoje Score a domníváme se, že šlo o krok správný. Což se každopádně ukáže v následujících několika měsících.

3. Se Síti to prostě nevyšlo a nás to mrzí. Rozhodně ale nikdy neplatíte nikomu za Score s čímkoliv kromě CD 144,- korun!

4. Stejně jako velké množství z vás, čtenářů, se i my těšíme na letošní Invex, kde se budeme mít možnost s vámi setkat. Ve chvíli uzávěrky této stránky pracujeme na našem programu, ale můžeme vás ujistit, že uděláme všechno proto, aby byl lepší než před rokem.

5. Hry zadarmo dávat nebudeme. Od Andreje bylo silně alibistické, když něco takového ve Score uvedl a my to musíme k nelibosti většiny z vás odvolat. Originální kopie her, herní konzole, počítače a další cenné předměty budete mít možnost i nadále vyhrát v našich mnoha soutěžích. To je fér, ne?

6. Rádio I nemá žádné další vysílače, ale v brzké době bude zesilovat svůj signál, takže bude lépe slyšitelné a žádných regionálních vysílačů nebude zřejmě potřeba.

7. Dnešek je nádherný a zítřek bude snad ještě lepší.

ŠTĚSTÍ Z ANGLIE

Kdo dostane tento dopis, ať políbí toho, koho má rád. Třeba i strom. Podívej se na tento dopis. Byl vyslán Tobě pro štěstí. Originál je uložen v Anglii a již několikrát obešel celý svět. Nyní bylo štěstí vysláno Tobě. Obdržíš 3 štěstí do 14ti dnů po rozeslání tohoto dopisu.

Pozor, musíš jej rozmnožit 10x a rozeslat, aby se nepřetrhl řetězec....

...Pavel Beran dopis vyhodil a za několik dnů náhle zemřel.

Upozorňujeme čtenáře Score a další účastníky této veselé hry, že řetězec je přetržen a že brzy všichni pomřeme.

NEJSTE TAK TROCHU LHÁŘI?

Tento dopis píšou s maximálním vypětím sil, jinak bych se o to ani nesnažil. Přece jenom se u mě našly nějaké ty jak kritické, tak nekritické otázky, které mi nedají a nedají spát (ani s práškama).

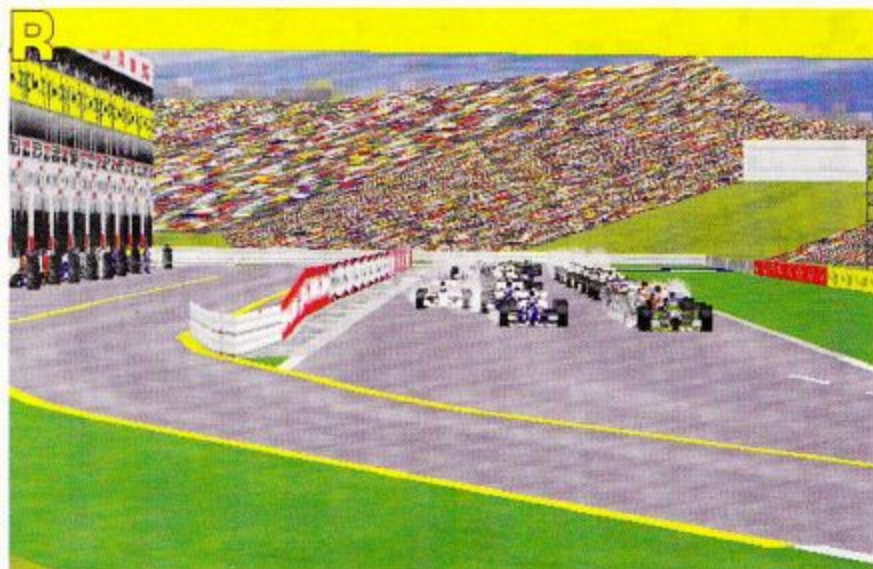
1. Jste absolutně bezkonkurenční časopis
2. Máte výbornou grafickou úpravu, je super
3. Máte poměrně vyhovující počet stran
4. K tomu skvělý vkus na titulní strany (zajímalo by mě, kdo je navrhuje a z čeho vycházíte)
5. Jen tak dál s rubrikou „Koření života“
6. Rubrika Techbox je super

Ted' ty katastrofické:

▼ Grand Prix 2



▼ Grand Prix 2



1. Nechápu smysl „úvahy“ nebo „povídky“
2. Nerozumím ohodnocení FIGP2 9/10, proč ne 10/10?
3. Co uděláte s tím, že zvánstům „některých“ vašich redaktorů aspoň čtvrtina čtenářů nerozumí? Co úroveň hrátelnosti, zábavy, jaká je atmosféra, grafika recenzované hry a vůbec co ke správné recenzii patří? (myslím, že v tom byste se měli zlepšit)
4. Co dělá ten růžovej „hnůj“ s medvídky a bůhví jakýma přeludama na stránce dopisů? Nebo jsme snad na růžové barvě závislí?
5. S absolutně nechápavým výrazem v obličeji bych chtěl vědět, proč se věnujete rubrikám jako je kultura? Zajímalo by mě, kolik čtenářů tyhle články zajímají? To si radši můžu koupit Cinemu či jiný časopis. Nebo snad nejste „časopis počítačových her“?
6. Tento dotaz je podobný jako předchozí, ale týká se comicsů. Ne že bych proti nim něco měl, právě naopak. Ale co je moc, to je moc.



▲ Ultima Underworld 2

7. Nejsou tak trochu chamtiví s rubrikou Sony Playstation? Co takhle Sega Saturn či jiná konzole, nebo se snad neumíte smířit s tím, že pod tímto sluncem existuje lepší konzole?
8. Co více soutěží, slev, kupónů na hry a čítů?
9. Nejsou tak trochu lháři? neplníte sliby ohledně FIG 2! Ve Score č.31, v rubrice Score víze píšete: „...budeme se snažit kompenzovat „velkou recenzi“ na závodní FIG 2 od Microprose...- houby. Neříkejte, že je tak těžké nechat pro ni těch pár stran, zatímco nějaké pitomé recenzi na Broken World dáte blbých pět stran!!! a myslím si, že tímto tahem jste zklamali mnoho příznivců této hry, z jejíž recenze jsme se málo dozvěděli.“
10. Proč zmizela ze stránek Score rubrika Score víze, to bych řekl, že to není dobré rozhodnutí a nakonec: Score hnus verdikt - myslím, že Score pomalu dochází dech - není už to co bylo, tím myslím „magazín počítačových her“. Hlavně ty reklamy. Víím, že bez nich by Score ani nemohlo být, ale určitě většinu čtenářů „štvoú“. To že jste přidali 16 stran, nepřidali jste vlastně nic - přidali jste 16 stran reklamy. Věřte mi, počítal jsem to a opravdu 16 stran ze 116 je věnováno reklamám...

Jsem chamtiví a chamtiví budem snad navždy. A redakce časopisů? Ty to budou muset snášet a kroutit se ze zajetí slov čtenářů, jinak nebudou moci existovat. Upřímnou soustrast a málo infarktů při čtení dopisů jako je tento vám přeje

hamižný čtenář Z ČECH.

Přeskočíme chválu, a vyjádříme se přímo ke kritickým připomínkám.

1. Zkus se podívat do učebnice literatury pro ZŠ.
2. Hodnocení 10/10 dostávají hry bez chyb nebo hry výjimečných kvalit. GP2 je hra výborná a její ohodnocení je někde mezi 9/10 a 10/10. S přihlédnutím na některé její chyby jsme se rozhodli pro 9/10.
3. Budeme se snažit, aby se „někteří“ naši redaktori polepšili a psali tak, aby jim všichni rozuměli.
4. Co k tomu říká, bychom neurazili toho, kdo na nápad s růžovými stránkami přišel? Snad jen, že už se to nebude opakovat.
5. Nejen počítačovými hrami by měl být naplněn život mladého člověka vlastního počítače. Samozřejmě, že existuje množství specializovaných časopisů, které o kultuře dokáží psát o mnoho lépe než my ve Score, nicméně každý si nechce jenom kvůli tipu, na co jít do kina, kupovat za dalších 50 korun nový časopis. Sami nám píšete, že vás zajímá, jaké filmy nebo hudba se nám líbí.
6. viz bod 5

7. Sega Saturn i další konzole, pokud budou dostatečně rozšířené, budou ve Score podporované.
8. Kupóny na zlevněné hry jsou čistě otázkou firmy Vision a redaktori Score v této otázce těžko mohou něco dělat. Co se týče ostatního, vynasnažíme se (kromě čítů).
9. Recenze na Grand Prix 2 byla jen na dvojstránku, protože jsme dostali hru až těsně před uzavěrkou, kdy byly volné právě jen ony dvě stránky. Přestože je takový prostor na vyčerpávající popis takové hry, jakou GP 2 je, poměrně malý, recenze obsahovala všechny důležité údaje.
10. Score víze byla problematická rubrika, protože prostě nelze s měsíčním předstihem určit složení dalšího čísla. Absence slibované recenze pak vedla „některé“ čtenáře k otázkám typu „jestli nejsme tak trochu lháři“ :-). O reklamách jsme už mluvili dost a nebudeme se k nim vracet.

KLIDNĚ SI POČKÁM NA KVALITNÍ RECENZI DÉLE

Ahoj tam ve Score

Vadí mi častá „nepřesnost“ recenzí, minim tím jistou úspěšnost. Je sice pěkné číst recenzi třeba jen měsíc po vydání hry, ale normální gejmák si zas tak často nejnovější hry nekupuje, pokud to nejsou očekávané kvality předem vykazující božárny. Teď mě nic z nových čísel nenapadá...např. min. rok Descent - nejde v misi nahrávat a ono to jde, zmatek kolem Big Red Adventure, atd. Andrej vykazuje úchvatné množství recenzí, návodů. Ptám se, je to nutné? Já si klidně počkám na kvalitní, obsáhlou recenzi déle a k špatným hrám připsat nejen něco poctenička, ale také výstižně napsat proč „shit“.

Někam se ztrácí klasika, nešlo by jí dávat více místa? Co takhle Doom? Začátky gumáků, STček jsou sice fajn, ale nejsilnější čten. obec Score dle vaší statistiky tyto doby už asi nepamatuje.

Bylo by fajn tvořit návody jako Broken Sword neboli bodové, aby se nevytratilo kouzlo hry. Dá to pravděpodobně víc práce a zabere místa, le za 1. co vy by jste (!!!!...red) neudělali pro nás a za 2. dávejte je klído na CD (CD-rom má snad dnes každý a kdo nemá, tak ten nemá ani konfiguraci na dnešní hry...a když nemá na Score CD? no co je mi po tom...já nemám na vrtulník).

Nesouhlasím s takovou prezentací Sony PlayStation. Existuje nějaká statistika, kolik je u nás uživatelů? Nebo že by zkorumpovaná redakce? Nemíním tím reklamu ve Score, ale prostor pro recenze.

No a závěrem tedy něco chvály...a nejen chvály. Skvěle vedený Score CD, jen tak dál. A bude nějaký audio? Změna šéfredaktora jest fajn počín, ICE je bezesporu fajn, ale takto je to bíá fajn. Score se stále rozmáhá, u nás bezkonkurenční časopis, ale co

televize? Povidali jste, že na ČT1 nechtěj a Nove je přezíravě železná. Nemohli by jste (!!!!...red) se domluvit s nějakou krajskou odbočkou ČT např. Brněnskou?

Filip Štefka, Litomyšl

Načasování recenzí a jejich informační spolehlivost a přesnost je jedním z našich největších cílů, které jsme si v posledních měsících vytýčili.

Klasika bude nadále pokračovat a bude obsahovat i velké hry na PC, což dokazuje například článek o Ultima Underworld 2 v tomto čísle.

O návodech stále uvažujeme a rádi bychom vymysleli nějaký způsob, který by, jak říkáš, nevytrácel ze hry její kouzlo. Budoucnost ukáže.

Samozřejmě že PlayStation těžko bude mít rázem stejný počet uživatelů jako PC. Tato konzole se zatím prodává jen několik měsíců a pokud víme, tak svého majitele našlo asi 1500 kusů, přičemž jejich počet stále stoupá. Uvidíme, jaký bude stav po vánocích. Každopádně kdybychom ke všemu přistupovali způsobem jako ty, měli bychom doma stále PC 286 a hráli na nich přitroublé arkády.

V současné době máme opravdu hodně starostí se samotným Score, takže na televizi nemáme ani pomyslení. Rozhodně ale myšlenku TV pořadu nezavrhujeme a možná se nám ji někdy podaří realizovat.

JSEM STARÁ A BLBÁ

Čao mládeži, nezlobte se za to oslovení, ale zcela určitě si ho mohu dovolit, neb je mi 46 let, což mě řadí do kategorie paňanských seniorů.

Počítač vlastním od 1.9.95 a už jsem pár her na něm odehrála. Nejdříve přišly na řadu klasické střilečky Blake Stone, Wolf3d, Planet Strike, ROTT (odehráno bez cheatů, protože jsem nevěděla, že něco takového existuje). Pak přišel na řadu Doom, Doom 2 (řučičky libám za cheaty - to už jsem byla poučena synem od známé, že něco takového existuje a nejlepší časopis, kde se najdou různé rady a zmíněné cheaty či návody k různým hrám je na našem trhu bezezporu Score, což jsem si na vlastní oči ověřila). Doom mě moc nenadchl, asi proto, že jsem byla bezduchými střilečkami nasycena. Pak přišla stará dobrá Dune 2 - to byl bonbónek, přímo jsem milovala sonické tanky Atreidů. Lands of lore - báseň a díky návodu z vašeho časopisu jsem si poradila ve všech zákysech. I zakoupila jsem DM s českým manuálem a radovala se, jak si zase zaparám. Usedla jsem k počítači s manuálem a Score 24, kde k mé velké radosti byl návod i s mapkami, a začala. Dostala jsem se až do třetí úrovně, kde jsem skončila u místnosti s mřížemi, za nimiž se objevuje bedna, protože tam mě dostala jakási jedovatá

potvora, kterou jsem nemohla umlácit a i přes český manuál ne a ne zakouzlit. Řekla jsem si „seš stará a blbá“, zeptej se mladších a chytřejších a taky zkušenějších. Mám radost - nejsem blbá. Ani mladší a zkušenější paňani na způsob kouzlení v DM dle mého českého manuálu nepřišli. Takže jsem DM z hardu vymazala a odpovídá na instalačkách v pokoji, co kdyby náhodou....

...A kde beru čas? Od ledna jsem nemocná, takže pokud nedělám nutné domácí práce, sedím u počítače. Když nemohu v noci spát, sedím u počítače. Moje „lepší“ dvoutřetina dostává hysterické záchvaty, když se k počítači jen přiblížím - není tak „hravý“ jako já a nedokáže pochopit - cituji: „Jak u toho, prosím Tě, můžeš furt sedět a čučet na nějaký přiblížený trpaslík jak tam juchají a pracujou?“ I tak se dají definovat Settlers 2. Už mi bylo i vyhrožováno, že v momentě, kdy sednu k počítači, že mi ho vypne, ale zatím k tomu nedošlo. Tiše závidím sousedovic děckám jejich Pentium 75 a čekám, až za rok vyprší záruka mému 486DX2/66 a já si ho budu moci přestavět na něco lepšího...

...Nenechte se znechutit hlasy co volají, že jste drazí a že byste měli vypustit některé rubriky. Když to někoho nezajímá, ať to nečte. Chápu, že chcete zůstat objektivní a dát možnost něco se dozvědět i majitelům Amig a různých konzolí.

Andrejovi držím palce, pod jeho „taktovkou“ se úroveň časopisu rapidně zvedla. Myslím si, že je vynikající (časopis i Andrej).

Proč paří tak málo žen a dívek?

Kdo by vařil, pral, uklízel, nakupoval apod., kdyby ženy propadly paňanské vášni?

Dana Baborová, Brno

Děkujeme za dopis, z něhož by měl asi největší radost nejznámější „paňanský senior“ Vladimír Henzl (kdyby ovšem ještě v redakci Score pracoval). Je zajímavé zjišťovat, že existují lidé, o nichž jsme nebyli až tak přesvědčeni, že skutečně jsou.

Sousedovic děckám nezávidí a nech si onou firmou, která Ti poskytla záruku, přestavit počítač už teď. Za rok už bude úplně jiná situace a obáváme se, že pro počítač Tvé současné konfigurace nebude mnoho využití.

Kouzlení v Dungeon Masterovi probíhá pomocí za sebou skládaných run. Jejich kombinace vyšly tehdy před lety v Excaliburu, ale dají se také zjistit z nacházených svitků a pomocí náhodného zkoušení.

HRA NENÍ K DOSTÁNÍ ANI PŮL ROKU PO VYDÁNÍ RECENZE

Ahoj Score

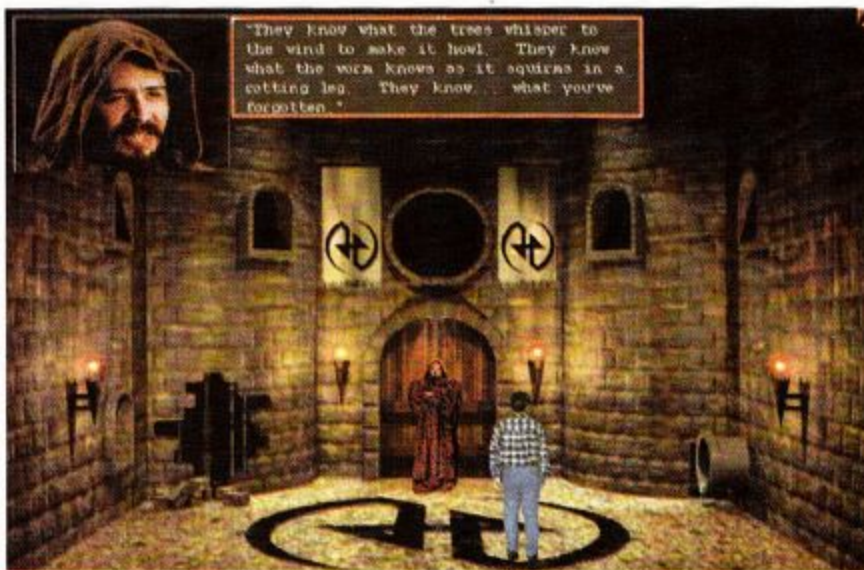
Váš časák je super, ale tohle Vám určitě píše plno lidí, tak to přeskochím a půjdu rovnou k věci. Chtěl bych se Vás zeptat: Četl jsem recenzi na hru a když jsem si ji chtěl koupit, tak v žádné nabídce nebyla ani teď, třeba půl roku po vydání recenze. Jedná se o hry H2O, Ecco The Dolphin, „A“. Bude je někdy nabízet Vaše zásilková služba nebo nějaký obchod s hrami? Existuje hra typu Litol Divil (ně logická jako Goblins nebo Lemmings), ale taková aby „panáček“ chodil a řešil logické věci, aniž by tam byly anglické věty (slova) a aby to nebylo jako z mého pohledu? I když odeberám Váš časopis i s CD, hru takového typu jsem v recenzích nenašel (nebo se pletu?).

Ještě by mě zajímalo, co to je, když min. konfigurace hry obsahuje 2x CD-ROM. To musím mít v počítači nainstalovány 2 CD? A půjde mi ta hra, když mám jen jeden CD-ROM?

Tak to je asi všechno. Mějte se všichni super a čau

Eda Nováček

Jak už jsme napsali výše, budeme se snažit sesynchronizovat vydání recenzí s vydá-



▲ Harvester



▲ Descent II

ním her, abyste si rovnou mohli jít hru, co se vám zalíbí, koupit.

Hra Litol Divil je přesně taková, jako jsi ji popisoval. Chodíš s „panáčkem“ a řešíš logické problémy.

2x CD-ROM samozřejmě neznamená dvě CD jednotky, ale dvojrychlostí CD. Žádná hra dosud nevyžadovala dvě CD najednou a nemyslíme si, že nějaká v budoucnu bude.

CHTĚL SE MNOU JEN JEZDIT ZÁVODY F1

Milé Score, velice ráda čtu Váš časopis a ode dneška trávím i Vaše poslední číslo. Nechtěla bych se rozepisovat o tom jak jste všichni báječní, že Vaše recenze jsou úplná špička... Myslím si o Vás, že jste akorát dost sebevědomí. Pokud by Vám „to“, nedej bože, začalo lízt na mozek, věřte tomu, že budu první, kdo Vás kopne do hlavy, aby jste (!) se vzpamatovali a vrátili se k realu.

Chtěla jsem Vám napsat, jak moc je mi líto, že skoro žádná holka není taková paňanka jako já (malinko víc sebevědomí neškodí) a spousta kluků. O hrách a programech si povídám výhradně s klukama a musím říct, že spousta holek na mě kvůli tomu kouká skrz prsty. Je mi jedno, co si myslí, co mám z nich, ale na druhou stranu mě štve to, že si nedovedou poradit ani s tím, jak zapnout počítač. Nedej bože, kdyby po nich někdo chtěl strčit do nějakého otvoru disketu.

Plně soucítím s Arií a jejím dopisem v č.34. Arie a vy všichni postižené (myslím tím - herně postižené) věřte Ariinému dopisu, je to bohužel pravda. Snad Vás uklidní zpráva, že můj „kamarád“, říkejme mu raději známý - tři roky, nekecám, tři roky rozbaloval hru UFO 2. Po několika návodech a přesných poučeních se mu to přeče jen povedlo. Dokážete si jistě představit, kolik těch návodu a poučení během tří let bylo. Už rok se pokouší přijít na to, jak se vlastně tahle hra hraje...

Snad jsem dokázala, že i kluci se někdy nezmůžou na víc než na zmáčknutí knoflíků u TV ovladače. Je pravda, že mezi holkama je takových víc.

Ony holky jsou vážně jiný v tom, že v určitým věku děsně letí po klukách. A u počítače ten správný kontakt s klukem není ono (aspoň pro mě). Píšu to tak z vlastní zkušenosti. Ve třinácti, čtrnácti jsem skoro brečela, když můj vyvolený si se mnou chtěl maximálně zajet závod ef jedniček. Teď už chápu, k čemu je počítač dobřej, tenkrát bych je akorát všechny nechala zrušit... Když už nic, tak se u něj nazahazujete jako s téma stupidníma známostma na diskotékách.

A Vám, milí Score, přeji další úspěchy a takové čtenáře jako jsem já.

Vaše

Stejně jako Tobě, i nám je moc líto, že „žádná holka není taková paňanka“ jako Ty a ta spousta kluků. Nemyslíme si ale, že by bylo správně se koukat přes prsty na kohokoliv jen kvůli jeho náklonosti nebo antipatii vůči počítačovým hrám.

Počítač skutečně není nejideálnějším místem pro komunikaci dvou lidí opačných pohlaví, ale že by u nich sedělo tak málo holek jen proto, to se nám nějak nezdá. Přesto díky za názor. Jsme rádi, že se debata na toto téma tak rozjela a těšíme se na její další pokračování.

PANÁČEK SKÁKAJÍCÍ PO PLOŠINKÁCH

Ahoj Score Ráda bych se zapojila do debaty na téma žena vs. počítač. Je mi 16 let, hrát jsem začínala na Atari, hned poté následovalo PC 486, které vydrželo dodnes. Ale abych se dostala k jádru pudla. Nedávno jsem si pozvala domů kamarádku, abych jí přiblížila některé nádherné hry, jako např. Betrayal at Krondor, Ultimu IV atd. Chvilu na to koukala a pak se úzkostlivým hlasem zeptala, jestli by nebylo něco jednoduššího. A že její bratranec má nějaké hezké hry, kde takový panáček skáče po plošinkách. Rezignovala jsem a hrábla do závitů svého počítače, odkud jsem vytáhla hru Tunneler, která tam byla ponořená v dlouhé letargii. Znáte to - takové ty dva tančičky. Ještě zbývalo mé kamarádce položit prsty na tlačítka, a pak se jen snažit jejího tančička netrefit. Stejně prohrála. Tím vůbec nechci naznačit, že by nebyla inteligentní. To sice je, ale v jiných sférách.

Ještě něco k časopisu. Sice bych mohla začít a pokračovat chválou, ale tu jistě nechcete slyšet, protože kritika nejvíce napomáhá rozvoji osobnosti (potažmo časopisu). Po neprozřetelném přečtení recenze na hru Harvester se mi začaly dělat mžitky před očima (a nejenom mžitky). Já vím, nechutná hra Harvester existuje a musí se na ni udělat recenze. Měla bych být Andrejovi vděčná za to, že mě do té hry dostatečně odradil a já nedělám životu nebezpečnou chybu, že bych si ji zahrála. Nevím, co by to se mnou udělalo. Přesto příště na takovouto recenzi zvolte ty nejdopornější obrázky, abych se nedostala ke čtení!

Co se týče dopisů čtenářů, s Ariou do posledního puntíku souhlasím. Arthura XY lituji, protože život v takové nenávisti musí být utrpením. Nakonec přidám trochu té chvály, protože jestli jste tenhle dopis dočetli až sem, tak si ji zasloužíte. Grafická úprava je skvělá, zaplať pámbu za bílé pozadí textu. Je dobře, že malinkatou část časopisu věnujete starším hrám.

Mějte se hezky

Hanka

Ano, to je skutečně pravda. Už několikrát jsme se mohli přesvědčit o tom, že něžnější pohlaví lákají spíš jednodušší a také graficky pěkné a roztomilé hry. Výzkumy na Ireně proběhly ve vší tajnosti a potvrdily naši domněnku, u počítačů bude vždy hlavní místo pro muže (tak trochu doufáme, že se na letošním Invexu objeví hodně holek a budou nám tvrdit opak).

Nejdopornější obrázky z her si bohužel nemůžeme dovolit zařazovat, nevíme totiž, co by to s našimi čtenáři, za něž se cítíme být částečně odpovědní, udělalo. On je někdy trochu silný i samotný slovní popis hry.

VĚNUJTE SE SVÉ PRÁCI

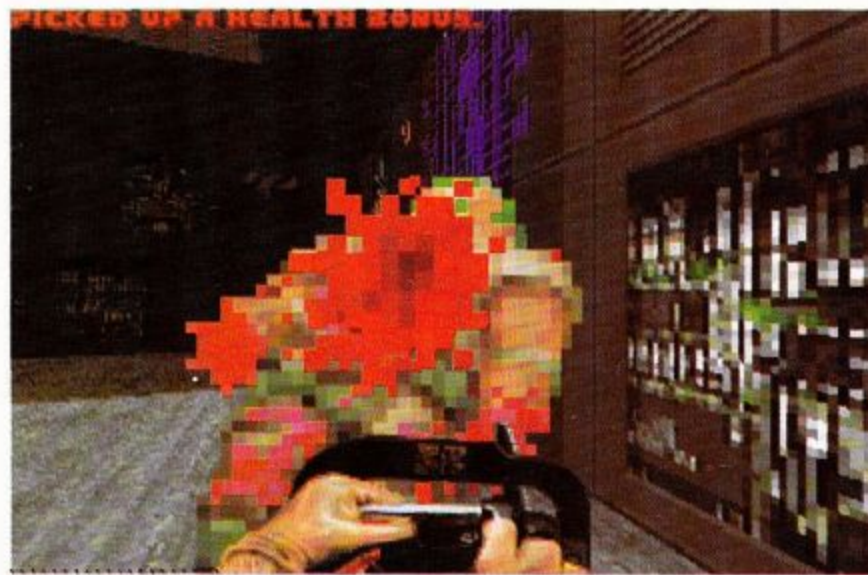
Čau Score, Nejsme sice stále čtenářky Vašeho časopisu, ale máme to štěstí, že se nám občas dostane do rukou prostřednictvím našeho známého paňana. Většinou se pozastavíme nad rubrikou Dopisy a právě tady jsme byly velice zaskočeny po přečtení listů od Skinheada a Arthura Seyss-Inquarte II.

S fašistickými názory jsme přinejmenším nikdy nesouhlasily a už vůbec nechápeme, jak někdo může používat Váš časopis, který se myslím zabývá trochu jinou tematikou, jako prostředek k prosazování svých ubohých, nacistických názorů. Byly jsme velmi potěšeny reakcí Score na dopisy uveřejněné v čísle 32 a 34. Jsme velmi rády, že se mezi námi „bílymi“ najdou i ti, kteří necítí potřebu vybíjet si svoje komplexy na lidech jiné rasy. Dnes a denně se přesvědčujeme, že lidská hloupost je neomezená a že stále roste. Věnujte se, prosíme, své práci, která Vám jde evidentně výborně a příště se vyvarujte uveřejnění obdobných dopisů, které do Score rozhodně nepatří!

Elbereth a kámoška

Jawohl!

▼ Doom



MÁ PSX ŠANCI USPĚT?

Ahoj všichni ve Score!

Váš časopis jsem si začal kupovat již od prvního čísla a za tu dobu jste se vypracovali na špičkovou úroveň, zatímco o jiných se to tvrdit nedá.

Jsem vlastníkem Sony PSX, a proto doufám, že tuhle suprovou rubriku nezrušíte. Chtělo by to více novinek a recenzí. Sony PSX je perfektní konzole a doufám, že má před sebou velkou budoucnost.

Měl bych na vás pár dotazů.

1. Kde sehnat nejjavější novinky na PSX, které vychází v zahraničí?
2. Je možno nechat si tyto novinky objednat ze zahraničí u Vision Megastore?
3. Připravuje se na PSX klávesnice, modem, disketová jednotka? Kde se bude prodávat?
4. Myslíte si, že má PSX šanci uspět v konkurenci M2, N64, Saturnu? Ještě bych rád pozdravil celou redakci a zejména Andreje Anastasova (dodnes nemožu zapomenout na staré dobré časy a začátky Excaliburu - a vlastně i mého paňanství)

Díky Vám všem za Score, hodně úspěchů; a ještě lepší úroveň vašeho časopisu vám přeje

Jiří Sotner

1. V zahraničí.
2. Firma Vision se snaží dovážet co největší množství titulů na PSX a pokud ještě nemá ve svých prodejnách nějakou hru, patrně do nich brzy přijde. Tudíž nemá smysl nic dopředu objednávat, protože by Ti hra přišla ve stejné době, kdy by se u nás začala prodávat.
3. Ano, připravují se všechny zmíněná rozhraní, ale zatím nám není známo datum prodeje u nás.

4. Aby mohla konzole přežít, musí být zaprvé výkonná a za druhé musí mít velkou softwarovou podporu. PlayStation obě podmínky splňuje, takže si myslím, že má šanci uspět.

Béla Nemeshegyi

KAMARÁDI

Ahoj vy všichni ve Score Kupují si Váš časopis už od čísla 3, ale v minulém čísle jste mě skutečně namíchli, a proto...

Ne, počkejte. Ještě nevyhazujte ten dopis do hromádky záporů. Sorry, Andreji, že jsem si udělal trošku srandu nad tvou úvahou z čísla 33. Myslím si, že Váš časopis je rozhodně velmi vysoké úrovně a Vy opravdu nemáte důvod k nějaké kajícínosti. My všichni (s IQ alespoň nad 100) chápeme, že jste lidi a ne cybernetické organismy a biočipy. Možná, kdyby Score nemělo žádnou chybu a všechny recenze byly dokonale napsány, design a obsah všech rubrik byl bezchybný, nehledě na to, že je to nemožné, protože každý má jiný vkus a nikdy nemůžete uspokojit všechny čtenáře na maximum, to prostě nejde. Ale kdyby takové Score opravdu vycházelo po delší dobu, neupadlo by všechno do stereotypu? Nejspíš bychom si ho přečetli a s tupým výrazem na tváři řekli: "To byla bomba." To se ale Scoretí stát nemůže, protože v každé z Vašich recenzí ulpívá kousek z Vás a z jeho pocitu v; či té či oné hře. Možná, že je to právě rozmanitost recenzí a jejich stylů, která přitahuje vaše čtenáře. Takže, Andreji, já to shrnu, jenom blbec si může přestat kupovat Score kvůli pár chybám, a proto nemusí být nikdo z redakce smutný, protože průměrná inteligence čtenáře se zase o zlomek zlepši. Jestli chceš, můžeme si o tom pokecat na Invexu. 23.10. jsem tam jako na koni.

Nejspíš si někteří z těch co Vás čtou myslí, že to musí být super jen tak si hrát a pak o tom něco napsat, ale mě by zajímalo, jak to všechno můžete stíhat a nepochopím, jak u toho všeho můžou někteří z Vás ještě studovat (jestli máte nějakou mašinku na čas, tak se rozdělte) Vždyť to musí být hrozný záhul muset hrát nějakou kravinu a vědět, že je to kravina a přesto to muset hrát. Z Vašich recenzí je vidět, že jste to hráli a snažili se být objektivní, jinak byste mohli napsat recenzi stylu: Je to pěkná blbost, dostane to 1 z 10, přečtete si radši něco jiného. Je mi jasný, že za to dostáváte takový barevný papírky, ale asi (určitě) je v tom něco víc, protože kdyby Vás to ne bavilo, tak byste mohli jít dělat třeba popeláře. Co kdyby jste (!) mi odpověděli Vy, kolik hodin denně si ničíte oči (před monitorem). Já jsem Vám to do anketky taky napsal.

Prostě recenze jsou super, zvlášť musím pochválit Vaše nové příchozí, kteří se opravdu snaží, a proto na ně budete hodní. Máte můj obdiv.

P.S.: Andreji, já jsem ve 4.ročníku a mám taky učitelku češtiny s absencí soucitu (ony jsou snad všechny úplně stejné)

P.P.S.: Jsem moc rád, že nás berete jako kamarády a ne jenom jako kupní sílu.

Zdravím a připojuji něco v elfštině.

Utúlie'n aure!

Mirek Kalát

Oči si denně ničíme v průměru několik hodin. Je to ale čistě individuální.

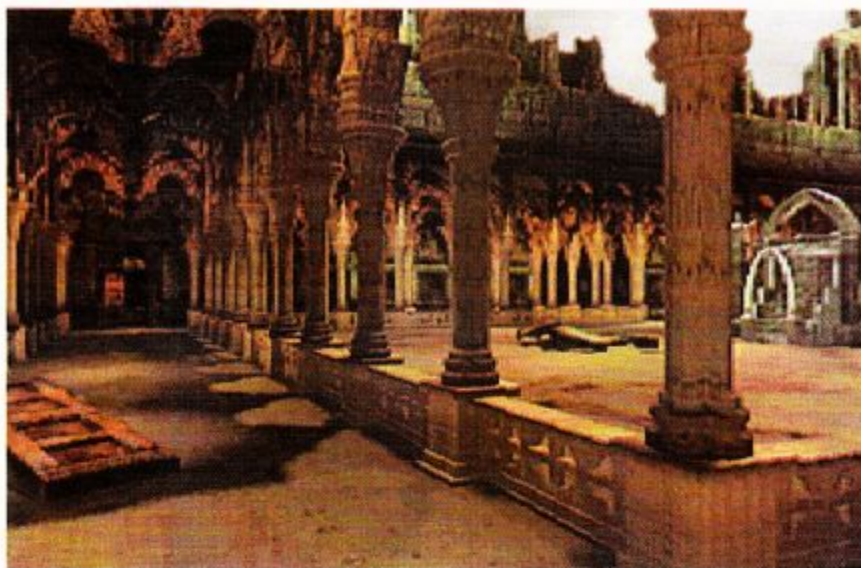
Kamarádi ze Score

MALÉ HRÁČSKÉ CURICULLUM VITAE

Dear parzans in SCORE

Obavy nemějte, zbytek něčeho, co se po oněch krásných úvahách na černé stránce ve Vašem SCORE určitě nedá nazvat úvahou už bude v jazyce mateřském. Na to sepsat tento elaborát mě přivedl Váš název „pařani“. Trochu jsem se zamyslel nad svým computerovým vývinem a se slzou v oku a hanbou v mé hravé duši jsem musel podotknout, že k tomuto čestnému termínu mám všechno možné, jenom ne blízko. A tak tvořím úvahou vzpomínkou.

První prehistorické hry na digitálních „placích“, kde dívka do zpitomnění sbírala kytky, vlk chytal vejce nebo žraloci baštili parašutisty, svářely představu o tom, jak by to všechno krásně chodilo, kdyby to bylo komplikovanější. Zhýčkané teenagery i jejich otce už nebavily ani televizní hry. Změnilo se to (tedy pro mě) příchodem výplodu Lorda Sinclaira. Díky za článek ve Score 32, nostalgicky jsem zamáchl slzu v oku a z piety si šel stříhnout můj nejoblíbenější Knight Lore. Jenže ouha, pravá část horní řady je (opět) v pytli. Takže to bude bez oslavy. Sinclair určitě vybudoval základy mého hracího snažení a hry typu Express, Jet Set Willy, Chookie Egg či Cyclone určitě měly něco do sebe (i těch dalších x tisíc). Ale vývoj šel kupředu. Přeskočil jsem Amigu, na kterou jsem tehdy neměl, nakonec onoho duhového „gumáka“ mi koupila babička a šok měla z toho, že když mi omlátila o hlavu účet za 240 DM a položila otázku, co s tím budu dělat, odpověď zněla: „No přece hrát si!“ A tak jsem, v zaměstnání, jak jinak, objevil PC. Pro začátek bylo nutno se prožvykat trojicí základních pecek (Tetris, Arkanoid a Blockout) a pak se už přešlo plynule na Formulí I od Accolade. Jsa fanatikem v oblasti skutečné FI mě sice šval nějaký Tony Borlini nebo Nigel Lewins, ale během pár týdnů jsem je vymazal z tabulky i hry. První velký zážitek mi přinesl Prince Of Persia. Co přesčas-



▲ Zork Nemesis

vých hodin (byť neplacených) mě stál! Nakonec jsem jej zkrátit, takže bez velkých figlů jsem ho zvládal pod 40 minut. Teprve po letech mi jedna mému srdci velice milá osůbka prozradila, co všechno tahle hra umí, když se do spouštěcího řádku napíšete Megahit. I když to pak nebylo docela ono. Následovala bomba v podobě Prince 2. No a pak prozatímní vrchol - Grand Prix od Microprose. Tady už jsem zdaleka tak neexceloval a jsouc přesně obeznamen s reálnými fakty jsem naládoval rok 1991 (ostatně design tomuto roku odpovídá) a pak jenom bezmocně zuřil, když mě předjížděli kdejáci votroubkové jako Pedro Matos Chavez nebo Fabrizio Barbazza, kteří si v uvedeném roce ani neškrtli.

Nahlédl jsem pod pokličku i některým velehrám a propracoval se k Lemmings, Keenovi nebo nějakému tomu tenisu, ale ten opravdový svět Computer Game mi otevřelo až Score. Docela mě mrzí, že jsem ho koupil počínaje až číslem 29. Zřejmě jsem tím přišel o skvělou švandu v podobě apríla. Srandy je potřeba vždy a všude a jestli to někdo nepochopil, je to jenom jeho mínus. Myslím totiž, že se nad aprílovým číslem rozčilovali nejspíš lidé podobní těm, kteří před nějakým desetiletím chtěli páchat sebevraždu poté, co dvojice Kotvald & Hložek nevyhrála Zlatého slavíka. Já spíš tápu v některých oblastech, které jsou pro ostatní pařany malou násobilkou. Nepodařilo se mi třeba rozšifrovat, co je to RPG a u některých her bezmezně obdivuji ty, kteří je zvládají s nohou na stole a s jednou rukou v kapse. Líbí se mi ale Vaše s humorem a nadhledem psané recenze, které připomínají, že hry jsou jenom hry. Byla by blbost se v nich schovávat před mnohdy šílenou realitou

světa (viz Score 31), ale aspoň nám umožní se na ten svět kouknout taky z trochu jiné strany. Určitě v každém z nás už stalo něco z dětství a jenom kožení fouňové si to neumí nebo nechtějí přiznat. Nestydím se za to, že když jsem dohrál Ramonovo kouzlo, jsem řádl jak Yves Racicot poté, co dostal Detroit Red Wings do semifinále NHL. Jednou přijde čas, kdy pokořím i hry daleko složitější. Zatím se mi povedlo pouze projít magický Zork Nemesis a požitek ze hry by byl zcela dokonalý, kdyby k tomu na Letné neřval Míša Jacksonů (podrobně popsáno na stránkách mnou vydané publikace Bydlel jsem u Jacksona). Takhle se už tři měsíce morduju s Rytíři Grálů a zahrady + žaby a vlky už vidím i ve špajzu. Nyní se prožvykávám Under A Killing Moon a už jsem měl i tu čest si zadržet Grand Prix 2. Je to paráda.

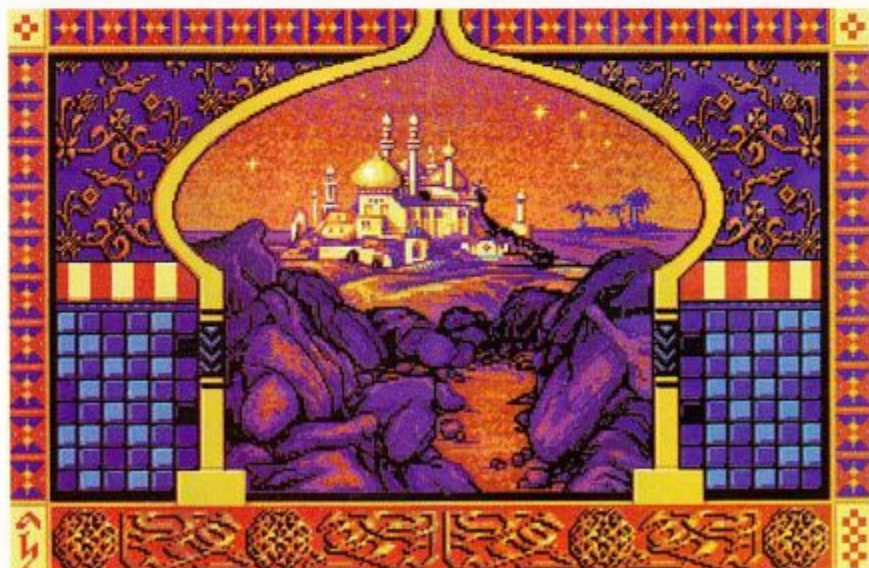
Takže více recenzi, více humoru a až už tu konečně je ten Broken Sword. Není totiž vůbec hezké nás tak namlsat a pak my, ubozí pařanci čekatelé, musíme nervózně hrýst kancelářské pomůcky, než se jej dočkáme. A jako poslední věc bych chtěl touto cestou poslat pozdrav milé pařance z posledního Score. Ať nezoufá a neplače - jistě nějaké správné duše najde. Já zrovna o jedné superpařance vím - tedy ne co se týče výkonů, ale zaujetí a nadšení.

To je všechno, žijte blaze a recenzujte, až se z Vás kouří.

Bobby

Někdy nám přijde trošku líto, že nemůžeme hrát jedinou hru třeba několik měsíců a pořádně si to prožít. Ale to je daň herního redaktora, s níž se musíme smířit. Jinak RPG = Role playing games = hry ve vlastní roli (dungeony). **S**

▼ Prince of Persia



▼ Broken Sword





Zvoník u Matky Boží (Hunchback of Notre Dame)

Už tradičně nás koncem roku čeká nový kreslený hit studia Walta Disneye - tentokrát „Zvoník u Matky Boží“ na motivy klasického (a hodně depresivního) románu Victora Huga o hrbáčovi, žijícím ve zvonici pařížského kostela Notre Dame. Samozřejmě, že Disney chtěl natočit film pro děti, ale podle mě se mu to úplně nepovedlo - a to je důvod, proč by se „Zvoník“ mohl líbit vám. I když byl přidán šťastný konec a tři veselé oživlé chrlice (jmenují se Laverne, Victor a Hugo), většina filmu má temnou a depresivní atmosféru, za kterou by se nemusel stydět ani „Blade Runner“, a středověké chrámy připomínají spíš něco z „Warhammeru 40.000“. Titulní hrdina rozhodně není

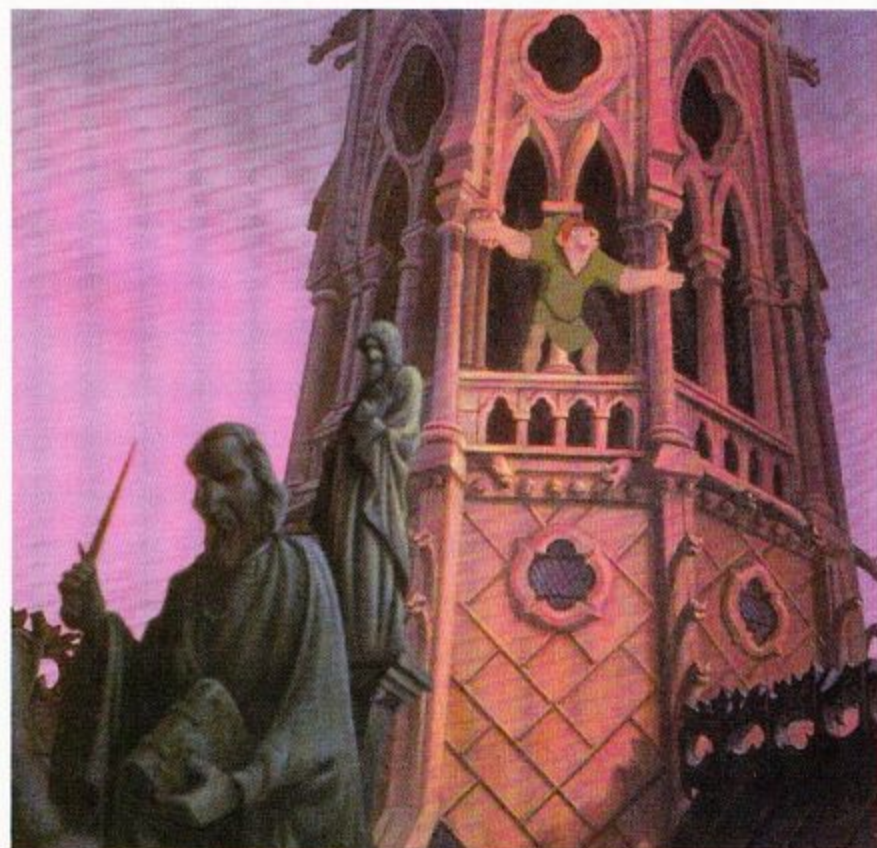
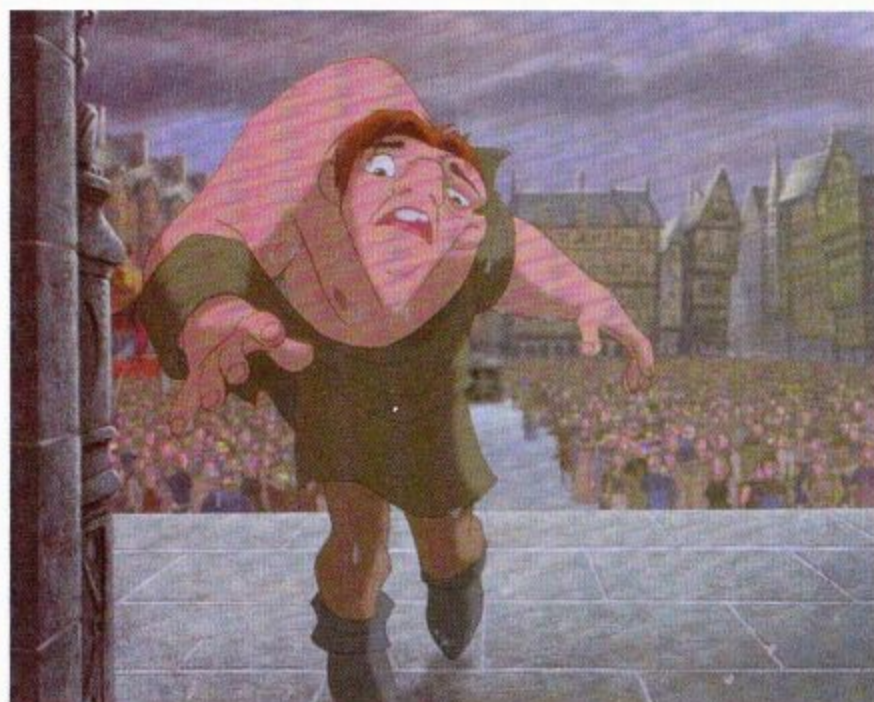
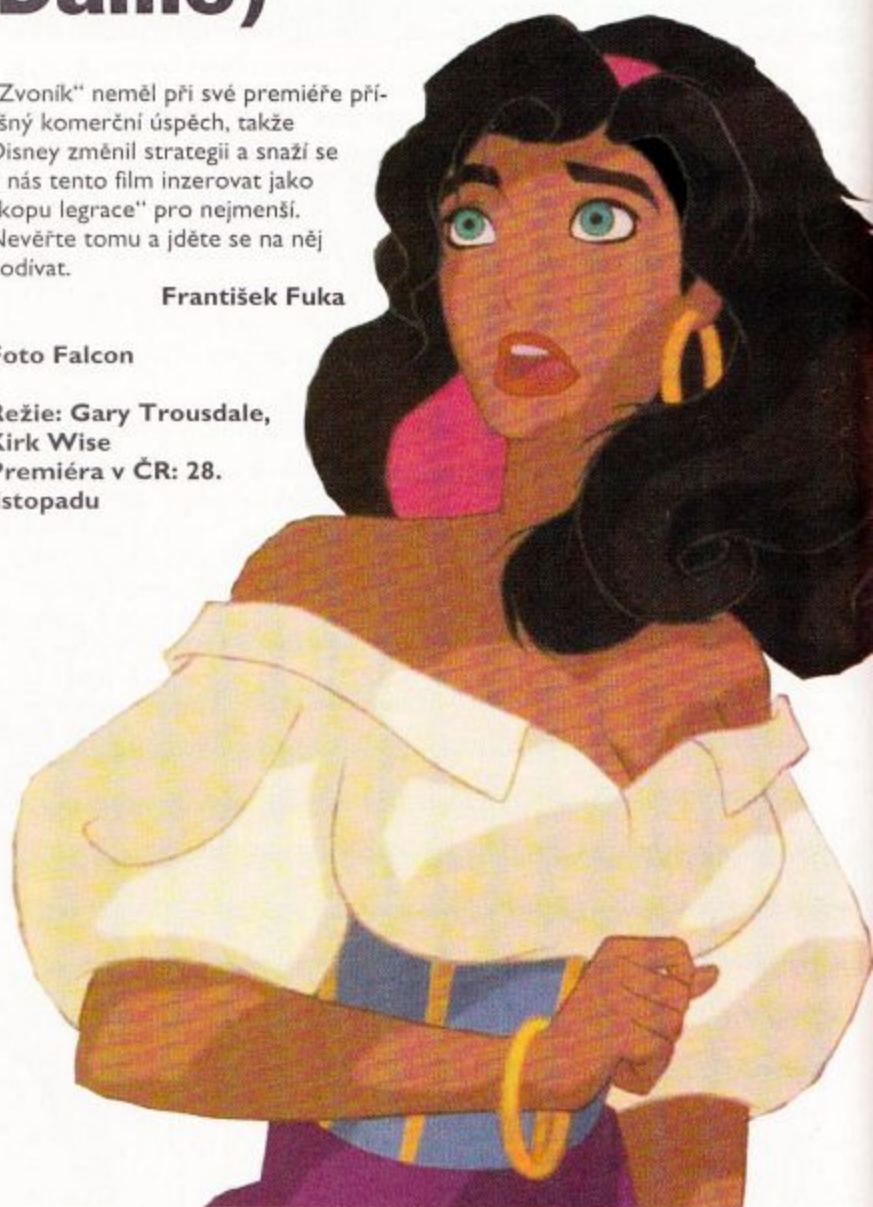
krasavec a hlavní záporák - soudce Frollo - se okamžitě stal mým oblíbencem. Ale své děti (kdybych nějaké měl, jako že nemám) bych na tenhle film neposílal - jednak by potom asi týden strachy nespaly, jednak by nepochopily nejlepší scény filmu, jako třeba tu, kdy je Frollo zmitán vášní ke krásné cikánce a vyzývá pekelný soud, aby Esmeralda buď byla navždy jeho, nebo skončila v plamenech - to vše ve verších, za doprovodu latinského sboru a výborné hudby Alana Menkenu. Technické provedení je samozřejmě naprosto bezchybné a film obsahuje plno počítačem generovaných záběrů, ve kterých např. kamera poletuje nad obrovským davem realisticky trojrozměrně animovaných lidí.

„Zvoník“ neměl při své premiéře příliš komerční úspěch, takže Disney změnil strategii a snaží se u nás tento film inzerovat jako „kopu legrace“ pro nejmenší. Nevěřte tomu a jděte se na něj podívat.

František Fuka

Foto Falcon

Režie: Gary Trousdale,
Kirk Wise
Premiéra v ČR: 28.
listopadu



Freeman Plačící drak (Crying Freeman)

O když většinou píšou o filmových premiérách, udělám tentokrát výjimku, protože se u nás tento film, který byste si neměli nechat ujít, objevil pouze na videu. Jeho předlohou je stejnojmenný japonský kreslený seriál a pokud znáte japonské kreslené seriály, tak vám bude jasné, že tato francouzsko-kanadsko-japonská koprodukcí vybočuje z hollywoodského průměru.

Jde o příběh mladíka, který byl jednoho dne vyvolen, aby se (proti své vůli) stal nájemným vrahem pro jakýsi tajuplný klan. Obdržel dračí tetování, magický výcvik, reflexy rychlejší než jakýkoliv člověk a byl vyslán do akce. Něco lidského v něm ale zůstalo - vždy poté, co někoho zabije, uroní slzu. A nejen to. Narazí na ženu, do které se zamiluje. A to je u „Freemana“ nepřipustné...

Film natočil neznámý režisér s neznámými herci (známější Tcheky Karyo a Rae Dawn Chongová se objevují pouze ve vedlejších rolích) a za minimální peníze. Přesto je výsledek velice působivý (pokud máte na paměti, že film stál pětkrát méně než typický hollywoodský hit). Akční scény



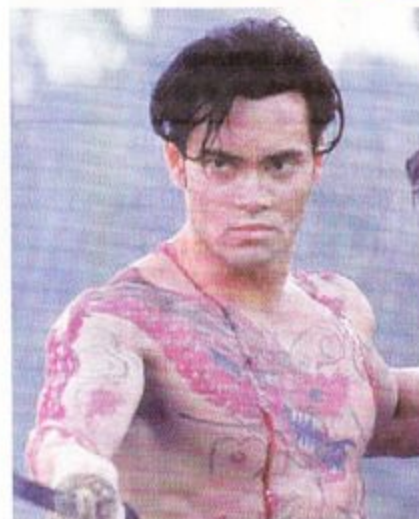
(většinou natočené zpomaleně) připomínají „krvavý balet“ z hongkongských akčních filmů.

Jediným problémem spočívá v tom, že film je dabovaný, což je velice nepříjemné (protože dialogy jsou ve „Freemanovi“ velmi důležité a nejsou pouze vatou mezi akčními scénami). V překladu sice příliš chyb není, ale standardní přednes českých herců se k tomuhle filmu nehodí. Bohužel, snad si při sledování dokážete představit, jak hrdinové mluvili v originále...

František Fuka
Foto Falcon

Režie: Christophe Gans
Hrají: Mark Dacascos, Julie Condraová, Tcheky Karyo, Rae Dawn Chongová
Na videokazetách od: září 1996

Recenze většiny nových filmů a soutěže o filmové ceny najdete na internetové adrese <http://www.mamedia.cz>



RADIO 1

91,9 FM

Londýnská 67
120 00 Praha 2
tel. (02) 2425 7104
<http://www.ini.cz/radio1/>

**Kurt Russel
v dobrodružném
akčním sci-fi**

**V našich kinech
od 21.11.1996**

KURT RUSSELL
JOHN CARPENTER'S
**ESCAPE
FROM L.A.**

PARADISE PICTURES PRESENTS
A RYSEER ENTERTAINMENT / DEBRA HILL PRODUCTION A KURT RUSSELL JOHN CARPENTER'S ESCAPE FROM L.A. STACY KESEN
STEVE BAUKER, PETER ROSS, GEORGE ROYCE, CLIFF ROBERTSON, SHIRLEY SWANER, JOHN CARPENTER, EDUARDO A. MARTINEZ
LARRY COOPER, JAMES HAMILTON, SARA D. KAGE, JOHN CARPENTER, NICK CASOLE, JOHN CARPENTER & DEBRA HILL AND KURT RUSSELL
DEBRA HILL AND KURT RUSSELL JOHN CARPENTER

ANGLICKÉ DISKETY

PRECISION™ 3,5"

za bezkonkurenční ceny
100%, záruka 1 rok, DOS Formát

	MF2DD	MF2HD
1-4 balení	105,- Kč 122,- Sk	128,- Kč 148,- Sk
od 5 balení	100,- Kč 116,- Sk	122,- Kč 142,- Sk
od 10 balení	95,- Kč 110,- Sk	117,- Kč 136,- Sk
od 50 balení	83,- Kč 96,- Sk	109,- Kč 126,- Sk



Hledáme další
prodejce

Ceny jsou za 1 balení (10 disket) včetně DPH. Slevy platí i pro mix HD a DD. Zboží zasíláme i na dobírku, k ceně účtujeme pouze poštovné. Objednávky a informace na adrese:

CHIOITTA - dovozce a prodejce v ČR. Hoštálkova 8, 169 00 Praha 6, tel.fax: 02 / 205 134 84

G&H - SOFTWARE - prodejce v SR. Novomeského 7, 911 01 Trenčín, tel.fax.: 0831 / 525 007



Zašlete mi na dobírku:

Balení Precision 3,5*DD

Balení Precision 3,5*HD

Jméno a adresa:

PRODÁM:

■ CD verzi Dračí historie za 300 Kč. 3.5" verzi Agent Mličník za 200 Kč. Dračí historie + A.Mličník za 400 Kč (stav jako nové).

■ časopis Excalibur 25, 32, 35, 37, 45-47, 49-53, časopis Score číslo 26 a časopis Level čísla: 1-10 mimo 5. Cena za ks je 15-20 Kč. Možno i jednotlivě: Jan Pavlík, Tř. V.Klementa 252, Mladá Boleslav, 293 01. Tel: 0326/238 24.

■ Pentium 120, 32MB RAM, monitor SVGA 15" AOC, gr.karta s čipem S3 3D Virge 2MB PCI, HDD 2.1GB, CD ROM 8x, zv.karta SB 32 PnP, myš 3 tl., FDD 3.5", klávesnice, v provedení minitower - 44 730 Kč. Tel: 067/721 42 48.

■ DX 5/133, 8MB RAM, SB 16, Monitor 15", HDD 850, CD ROM 4x za 20 000 Kč. Spěchá.

■ originální CD, verze těchto PC her: Wind Commander 3, Creature Shock, Entomorph, Police Quest Collection, Marco Polo, Ishaar Trilogy, Inca 2, Dračí historie, USS Ticonderoga, Super Ski Pro, Jurassic Park, Hook/Kyrandia a Robocop 3/Dune. Vše velice, velice LEVNĚ!! Výměna za cokoli možná. Volejte na telefon 0305/237 37.

■ nepoužitou Amigu 500 (1MB) s televizním modulátorem a ostatním příslušenstvím. Hry a jiné doplňky samozřejmě přidám také. Cena je bezkonkurenční, a to 4 490! Případná dohoda možná, přivezu i předvedu. Volejte na tel.: 0305/237 37.

■ orig. hry pro PC CD-ROM: Duke Nukem 3D (590 Kč), Command & Conquer (690 Kč) Hell (200 Kč) nebo výměna za jiné hratelné CD hry. Radek Petkov, Na loučkách 1200, Kuřim 664 34.

■ PC 486/SX 33 Mhz, 7MB RAM, 260MB HDD, kl. US/CZ, myš Genius 3 tl., barevný monitor 14", SB 16 stereo, CD ROM 4x. Tel/fax: 0334/312 84. Fantomas.

■ hry pro PC-CD: Crusader: No Remorse, Warcraft 2, 1944 - Across The Rhine, Steel Panther's po 1 200 Kč. 100% stav, včetně originální registrační karty. Při koupi všech společně cena 4 000 Kč + hra na CD System Shock zdarma. Zn. Spěchá! Pavel buchta, K.čapka 5, P.O.Box 121, 360 21, Karlovy Vary. Tel. do zaměstnání: 0168/66 53 05.

■ Battle Bugs na disketě a Flight Unlimited na CD buď komplet za 1 500 Kč nebo jednotlivě, a to dohodou na tel. 02/259094.

■ Nascar Racing na PC-CD. 100% stav s krabicí a manuálem. Osobní setkání v Praze upřednostňuji. Cena 1 000 Kč. Volejte 02/679 11 463 k večeru - David Vitouš.



■ originály těchto her pro Amigu: Dune 2, Syndicate, Eye Of The Beholder. Kus za 150 Kč nebo všechny dohromady za 350 Kč plus poštovné a balné. Pravel Kosik, Varšavská 2744, Tábor, 390 05. Tel: 0361/26 23 04 (dopoledne).

■ PC 486DX2/80 MHz, 4MB RAM (dlouhé), HDD 425 MB, SVGA graf.karta 1MB, barevný 14" monitor, klávesnice, myš za 23 000 Kč. Nebo pouze základní desku 486, 256Kb cache, VESA + procesor 486DX2/80 MHz + IDE řadič + SVGA graf.karta 1MB + RAM 4MB (dlouhé) za 5000 Kč na tel. 0186/24 360 - Ivan Moucha ml.

■ 17 starších her na PC, např.: Dune, Doom, Mortal Kombat, Falcon 3.0, Comanche, UFO 2, Wing Commander aj. Cena za komplet 1 500 Kč. První zájemce sleva 100 Kč. Tel: 0508/365 059 - Zdenek Pluskal, Držovice, SNP 23, Prostějov 7 796 07.

■ originálku Bioforge za 450 Kč. Nabízím orig. Crusader: No Remorse za 850 Kč, Lilil Divil za 300 Kč, Top Gun za 1 200 Kč a sadu her od LucasArts. Dohoda možná, možnost i výměny např. za Silent Thunder, Alien Odyssey atd. Michal Řičář, Trochtova 1129, Praha 5 158 00.

■ Sega Megadrive 16 bit + 5 her (Sonic 1, Ecco 1, Desert Strike, Galahad, Earthworm Jim) za cenu 8 500 Kč. Podrobnosti na tel. 0628/24 363.

■ originálku hry Tower Assault - CD za 350 Kč (100% stav). Tel: 02/689 76 25 - Martin.

■ PC 486 DX 4 na 100 MHz, 24MB RAM, barevný monitor 14", gr.karta SPEA 1MB, hardisk 850MB, CD ROM 2x, SB pro, Win 95 CZ, MS Office 95 CZ, Norton utilities, M602 pro WIN95, AVG 4.1 pro WIN95. Cena 33 000 Kč, dohoda možná. Tel: 02/792 19 11.

■ orig. hru Dračí historie na PC CD za 300 Kč. Tel: 05/4421 8417, Brno. Zdarma přiložím i 3.5" disketu Engine 11/95.

■ starší zvukovou kartu Sound Blaster 2.0, 8 bit mono za 1 200 Kč. Dohoda možná, ale i výměna za CD-ROM double speed. Tel: 26 519 - Jiří Kratochvíl, Slunná 292, Příbram 5.

■ Amigu 1200, 2MB RAM, 420MB HDD, mnoho her a programů, 1 a 1/2 roku stará. 2x joy, myš, spousta literatury. Cena kolem 18 000 Kč, možná sleva. Lukáš Iliadis, Bezručova 605, Zlaté hory 793 76, tel. 0645/42 53 90 po 19:00 hod.

■ PC 486DX2/66, 8MB RAM, 2 HDD 340+40MB, graf.karta Trident 8900 1MB, color monitor 14" (MPR II, antireflexní), CD ROM 4x, myš. Motherboard i monitor green technology. Cena: 19 000 Kč. Tel: 066/26 485.

VYMĚNĚM

■ CD hry na Sony PlayStation. Nabízím: Demo 1, Alien Trilogy, Rayman, Total NBA 96 aj. Adresa: Václav Jeřábek, Dr.Engla 3, Karlovy Vary, 360 01. Tel: 017/322 22 57.

■ staré adventury Shadow Of The Comet a Hero's Quest 2. Mohu nabídnout originální Duke Nukem 3D, Crusader, Space Quest 5 nebo i jiné hry. Tel: 05/44214148 - Jiří Ambros, Strnadova 7, 628 00, Brno.

■ hry 7 dní & 7 nocí (diskety), Tajemství osliho ostrova (diskety) a Triptych PC her č.1 (diskety) za hry Dungeon Master 1 nebo 2, Kyrandia 2 nebo za Realms Of Arcania. Jiří Tlapák, tel: 62 70 194

■ hru Colony Wars 2492 CD za FIGP 2 nebo Space Hulk: VOTBA nebo Hind. Tel: 0509/4077 po 18 hod.

■ orig. hry na PC CD-ROM Stonekeep, Command And Conquer, Space Hulk 2, Creature Shock, Ultima Underworld 1 a 2. Nabídněte! Tel. do práce: 683 60 16, 683 60 48 linka 104 - Radim Kučera, Na výsluní 1310/5, 277 11 Neratovice.

■ Gender Wars (čs. manuál) za NHL'96 nebo FIGP 2. Doplatím. Dále vyměním: Agent Mličník + Doktor Šílenec za TFX. Tel: 02/24 25 57 06 - Jan Jiránek.

■ hry na Sony PSX Doom a Mortal Kombat 3. Crhák V., Wolfova 24, Prostějov 796 03

■ CD NHL'96 za Need For Speed nebo prodám za 900 Kč. R. Adámek, J.čapka 3080, Frýdek Místek 738 01.

KOUPÍM:

■ barevný monitor ega do 1800 Kč. Tomáš Mysák, Polní 202, 411 48, Křešice.

■ zvukovou kartu 8bit Adlib do 300 Kč. Funkční. Tel: 612 60 152 - Pavel Touš.

■ Space Crusader + datadisk, Starlord, Campaign, Steel Empire, Aethra Chronicles. Jiří Pleska, Gorkého 6, Vyskov, 682 01.

SEZNÁMÍM SE

■ Rád bych se seznámil s 2D a 3D grafiky za účelem tvorby počítačové hry. Pouze z Prahy. Tel: 471 16 013 - David

■ Prosím dívku jménem Veronika se zájmem o programování, jejíž dopis byl zveřejněn ve Score č.33, aby se mi ozvala. Jsem zručný programátor (jen aby...red.)

KINOBOX

Milý mladý čtenáři,

svou správnou odpověď zavolej nejpozději do premiéry následujícího Kinoboxu na telefonní číslo 0609 11 77 11. Každý týden na Tebe čeká skvělý televizor a videorekordér PHILIPS, počítačové hry & předplatné Score, novinky na VHS a řada dalších zajímavých cen, které Tě jistě potěší.

Ciao VAC

Kinobox č. 44 (premiéra 1.11.)
Snímek "Bod zlomu" patří ve filmografii Keanu Reevese k těm nejúspěšnějším. Jeho partnera i protivníka zde ztvárnil:
a/ Patrick Swayze
b/ Clint Eastwood
c/ Max Von Sydow

a/ Val Kilmer
b/ Robert de Niro
c/ Michael Douglas

KINOBOX č. 45 (premiéra 8.11.)
S Robinem Williamsem měl možnost natáčet i Miroslav Ondříček. Bylo to v dramatu Penny Marshallové:
a/ Jurský park
b/ Čas probuzení
c/ Hook

KINOBOX č. 47 (premiéra 22.11.)
Kurt Russell má ve své filmografii i snímek, kde si zahrál po boku slavného Sylvestera Stallonea. Jde o akční komedii:
a/ Věc
b/ Hvězdná brána
c/ Tango a Cash

KINOBOX č. 46 (premiéra 15.11.)
Joel Schumacher režíroval třetí pokračování Batmana, v němž si netopýřího muže nezahrál již Michael Keaton, ale:

KINOBOX č. 48 (premiéra 29.11.)
Jodie Fosterová se může pyšnit již dvěma soškami Oscara. Zatím poslední nominaci na tuto cenu získala za roli ve filmu:
a/ Nell
b/ Taxikář
c/ Alice už tu nebydlí

Max. délka hovoru je 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH/min., P.O.BOX 105, Praha 3). Soutěžít mohou pouze starší 18 let.

o s f b f a l d a m h e s s

pojdte si hrát



- procesor Intel Pentium® 100MHz, rozšiřitelný na 166MHz
- 8MB EDO RAM, 256kB rychle PB CACHE
- HDD 1.0GB, FDD (3.5" 1.44MB)
- CD ROM rychlostní ATAPI
- skříň AutoCont Desktop
- 64-bitová PCI grafika ATI mach64CT/1MB
- zvuková karta 16-bitů FM
- 14" barevný monitor 1024x768-NI, MPRII
- aktivní repro SoundMate 2x4W, mikrofon, sluchátka
- klávesnice CS pro W95 (KeyTronic)
- myš Microsoft s podložkou



- instalace MS Windows 95 CZ ■ MS Works 4.0 CZ pro Windows 95 ■ Lang Master OEM - výuka angličtiny na CD ■ Microsoft Dangerous Creatures - o životě divokých zvířat
- Microsoft Wine Guide - encyklopedie vín
- Microsoft Fine Artist - dětské malování ■ Microsoft Automap Road Atlas Europe ■ Microsoft Home CD Sampler - demo multimediálních produktů a hry ■ Microsoft Games for Win95 - sampler her ■ Periodika 95 (Modré stránky) ■ slovník výpočetní techniky ■ antivirový systém F-PROT Professional CZ ■ WWW prohlížeče VideoOnLine a Microsoft Internet Explorer 2.0 CZ a 14 dní Internet zdarma

AC MediaPro Lite

od 37 280 Kč

Multimediální řada počítačů **AC MediaPro** potěší všechny, kdo chtějí využít počítač nejen ke standardním kancelářským účelům, ale také k zábavě a poučení. Samozřejmou součástí výbavy je CD ROM, zvuková karta s re-produktory a také bohatá výbava zajímavých CD titulů. V ceně je ekonomický servis - záruka 2 roky se servisem v nejbližším servisním středisku. Základní model multimediální řady Lite je levný, moderní pentiovský počítač s bohatými možnostmi dalšího rozšiřování. V nabídce AutoContu najdete kromě výkonnějších modelů MediaPro také široký výběr dalších multimediálních komponent, her a periférií. Od nás je navíc dostanete s tradiční kvalitou výrobků (zaručenou certifikátem jakosti ISO 9000) a služeb.



YAMAHA



Brno - tel.: (05) 422 186 17, 422 186 18, 422 111 55, 422 142 88, fax: (05) 422 130 16, Bruntál - tel./fax: (0646) 44 47, Břeclav - tel.: (0627) 322 390, fax: (0627) 322 389, Česká Lípa - tel./fax: (0425) 201 60, České Budějovice - tel.: (038) 466 06, 466 36, 466 46, fax: (038) 460 83, Český Tešín - tel./fax: (0659) 568 36, Děčín - tel./fax: (0412) 511 167, 511 168, 511 531, Frýdek-Místek - tel.: (0658) 622 338, 622 526, 622 918, 622 409, fax: (0658) 622 359, Havlíčkův Brod - tel.: (0451) 265 44, 254 30, tel./fax: (0451) 265 45, Hradec Králové - tel.: (049) 304 39, 370 21/kl.202-4, 398 211, fax: (049) 304 39, Hranice - tel./fax: (0642) 203 784, Cheb - tel./fax: (0166) 229 13, Chomutov - tel.: (0396) 271 69, fax: (0396) 282 79, Jeseník - tel.: (0645) 23 82, fax: (0645) 39 14, Jihlava - tel.: (066) 261 63, tel./fax: (066) 242 48, Jindřichův Hradec - tel./fax: (0331) 248 60, Kadaň - tel./fax: (0398) 49 42, fax: (0398) 672 35, Karlovy Vary - tel./fax: (017) 469 74, 344 99 96, Kladno - tel./fax: (0312) 20 33, Klatovy - tel./fax: (0186) 252 77, Kolin - tel.: (0321) 265 37, 265 38, fax: (0321) 287 25, Kroměříž - tel.: (0634) 263 21, fax: (0634) 263 20, Liberec - tel.: (048) 510 03 25, fax: (048) 510 03 24, Mladá Boleslav - tel.: (0326) 288 66, fax: (0326) 261 27, Most - tel./fax: (035) 414 34, Nový Jičín - tel./fax: (0656) 701 238, Olomouc - tel.: (068) 541 20 55, 541 16 22, 541 76 41, fax: (068) 541 20 55, Opava - tel.: (0653) 210 963, 210 753, fax: (0653) 210 840, Ostrava - tel.: (069) 615 21 11, fax: (069) 611 35 62, 615 25 62, Pardubice - tel.: (040) 252 55, 252 25, tel./fax: (040) 251 35, Plzeň - tel./fax: (019) 531 134, 533 953, Praha - tel.: (02) 243 144 83, 243 141 72, 243 161 77, fax: (02) 243 136 63, Praha - tel./fax: (02) 612 168 65, 437 734, Prostějov - tel.: (0508) 76734, tel./fax: (0508) 294 56, Pířerov - tel./fax: (0641) 202 764, Příbram - tel.: (0306) 20654, tel./fax: (0306) 75570, Roudnice nad Labem - tel.: (0411) 43 26, tel./fax: (0411) 32 69, Slaný - tel./fax: (0314) 522 038, Šumperk - tel.: (0649) 212971-5/kl.240, tel./fax: (0649) 216259, Tábor - tel./fax: (0361) 256 183, Teplice - tel./fax: (0417) 43783, Třinec - tel.: (0659) 259 10, 259 09, fax: (0659) 259 11, Uherské Hradiště - tel./fax: (0632) 3401, Ústí n. Labem - tel./fax: (047) 662 30, 560 17 34, Ústí n. Orlicí - tel.: (0465) 523 933, tel./fax: (0465) 525 311, Valašské Meziříčí - tel.: (0651) 782 520, tel./fax: (0651) 782 519, Vyskov - tel.: (0507) 226 24, fax: (0507) 232 13, Zlín - tel.: (067) 76 31 202, 76 31 234, tel./fax: (067) 76 31 287, Znojmo - tel./fax: (0624) 221 376, Žďár n. Sázavou - tel./fax: (0616) 267 41, tel.: (0616) 271 47, AutoCont SR: Žilina - ul. Internátna, UNIMO blok H, tel.: (089) 652 715, fax: (089) 651 136, Bratislava - Schneidra-Trnavského 6, tel.: (07) 787 881, fax: (07) 787 891, Dolný Kubín - Radlinského 12, tel.: (0845) 865 433, tel./fax: (0845) 865 103, Komárno - Mešianska 3018, tel.: (0819) 3448, tel./fax: (0819) 3115, Košice - Južná trieda 119, tel.: (095) 549 81, kl.14,12, tel./fax: (095) 556 44, Poprad - Partizánska 1849, tel.: (092) 721 676, tel./fax: (092) 721 630, Trenčín - Električná 19, tel.: (0831) 580 527, fax: (0831) 580 528, Trnava - nám. J.Herdu 1, tel.: (0805) 276 40, tel./fax: (0805) 273 53, Žilina - Moyzesova 11, tel.: (089) 624 620, fax: (089) 427 95, <http://www.autocont.cz>



AutoCont
COMPUTER SYSTEMS

NEJVYŠŠÍ ČAS ZAVOLAT



VÝPOČETNÍ, KANCELÁŘSKÁ A TELEKOMUNIKAČNÍ TECHNIKA

Praha 4, Podolská 74, tel.: (02) 6122 4525 fax: 612 142 16 • **Praha 2**, Jugoslávská 236 (metro I.P.Pavlova.), tel.: 90030732, 90030733 • **Praha 3**, Seifertova 25, tel.: 6284017 • **Praha 5**, Lidická 1, tel./ fax: (02) 54 95 88, 54 16 56 • **Brno**, Svitavská 17, tel./ fax: (05) 57 43 54 • **Ostrava**, Nádražní 9, tel.: (069) 611 340, tel./ fax: (069) 613 2098 • **Ostrava - Velkoobchod** Křivá 25, tel.: (069) 232992, tel./fax: (069) 234 876 • **Havířov**, Dlouhá 83, tel./ fax: (06994) 364 38, 641 2004, • **Liberec**, Pražská 18/29, tel./ fax: (048) 5100367, 5100416 • **Jablonec nad Nisou**, Podhorská 22, tel./ fax: (0428) 292 00 • **Plzeň**, Na Roudné 40, tel./ fax: (019) 53 43 73 • **České Budějovice**, Hradební 32, tel./ fax: (038) 34 616 • **Olomouc**, Sokolská 36, tel./ fax: (068) 52 237 97 • **Frydek-Místek**, Hlavní 18, tel./ fax: (0658) 367 31 • **Jihlava**, Znojemská 16, tel./ fax: (066) 294 72 • **Pardubice**, Bělobranské nám. 140, tel./ fax: (040) 518 905 • **Vrchlabí**, Nádražní 470, tel./ fax: (0438) 293 238 • **Zlín**, Dlouhá 4311, tel./ fax: (067) 840 151 • **Varnsdorf**, Jiřího z Poděbrad 1372, tel./ fax: (0413) 61 462