

číslo 14 ■ únor 1995 ■ ročník II. ■ cena 36 Kč ■ 45 Sk

score

magazín počítačových her

- **Hell**
- **Lemmings 3**
- **CyberWar**
- **Mortal Kombat 2**

Descent

SUPERKIT

PRO VAŠE PC

PŘEDSTAVENÍ MULTIMEDIÁLNÍHO KITU DIAMOND MK-5000

16-ti bitová zvuková karta na FM-bázi rozšiřitelná na wavetable, kompatibilní s výrobky Sound Blaster.

Čtyřrychlostní CD-ROM mechanika s přenosovou rychlostí 600kB/sec.

Aktivní stereoreproduktory s rozsahem frekvencí 100 Hz-15kHz.

Snadná instalace - obsahuje videokazetu s názornou ukázkou instalace kitu.

Všesměrový mikrofon, který je možno podle vašich požadavků kamkoliv přichytit svorkou

Obsahuje 30 CD titulů včetně těch nejprodávanějších na světovém trhu jako např. Myst, Rebel Assault SE, Compton's Interactive Encyclopedia, Family Doctor, Sim City 2000, Mega Race atp.

Stereo sluchátka

To vše za skvělou cenu 15 740 Kč

DIAMOND
MULTIMEDIA

Distributorem výrobků firmy DIAMOND MULTIMEDIA SYSTEMS je AutoCont s.r.o. . Veškeré informace o zboží je možno získat na kontaktní adrese:

AutoCont s.r.o., divize PERIPHERALS.
Nemocniční 12, 701 00 Ostrava 1
Tel.: (069)23 31 58
Fax: (069) 611 35 62, 23 22 86

 **AutoCont**
COMPUTER www.oldgames.sk

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov

Redakce:
Tomáš Adamec
Petr Borský
Jakub Červinka
Martin Dvořák
Irena Formánková
Jiří Frkal
František Fuksa
Vladimír Henzl
Bohumil Koutský
Tomáš Vápeník

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

Grafická úprava a sazba:
electro genatix

Jan Hanousek
Lukáš Hoyer
Maxim Krušina
Lukáš Ladra

Jazyková úprava:
Andrea Pavelková

Osvit:



Tisk:
Česká Typografie, Praha

Distribuce:
Pavel Šinagl
tel.: (02) 311 88 52
fax: (02) 322 874

Hana Bohatá
tel.: (02) 87 92 53
fax: (02) 87 97 23

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

Cena výtisku:
36 Kč; 45 Sk

Předplatné:
Po zvýšení ceny SCORE činí roční předplatné teoreticky 432 Kč. Až do odvolání je však cena předplatného stále 360 Kč. Objednává se zaplacením složenkou typu C na adresu: SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6. Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenkou uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li šest týdnů předem vypovězeno písemně. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20.6.1994 ISSN 1210-7522.



Módní vlna „čarodějnických“ karet Magic the Gathering zasáhla i Score. Čtěte na straně 81.

rubriky redakce

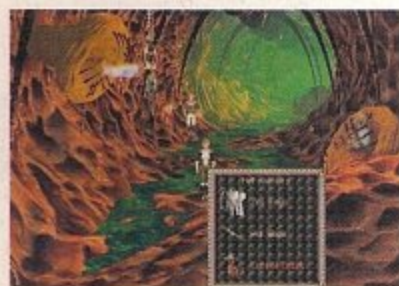
obsah		3
úvodník		4
hitparáda		5
reportáž:	Zimní CES	6
téma:	Alien vs Score	7
novinky softwarového trhu		8-11
klasika:	Dungeon Master	50
	Wizardry VII	51
techbox		68
hardware:	CD ROM	69
	Phoenix	70
profil:	FTL	72
shareware:	Rise of the Triad	73
seriál:	Virtuální kokpit	74
úvaha:	Černá a bílá...	75
tipy a triky		76-77
dopisy čtenářů		78-79
kultura:	Hudební scéna	80
	Magic the Gathering	81
	Filmová scéna	82

recenze

◀ hra měsíce:	Descent	12-14
	Hell	15-17
	Presumed Guilty	20
	Big Red Adventure	21
	Aces of the Deep	22
	Knights of Xentar	23
	All New World of Lemmings	24
	Jungle Strike	25
	Subwar 2050	25
	Mortal Kombat 2	26
	Indiana Jones' Greatest Adventure	28
	NHL '95	29
◀	Super Return of Jedi	30
	Retribution	32
	Zephyr	33
	Monster Truck Wars	34
	Winter Gold	34
	Virtuoso	36
	Lords of the Realm	37
	Cannon Fodder 2	38
	Power Drive	39
	Syndicate	40
	CyberWar	42
◀	Cyberia	43
	Shaq-Fu	44-45
	Voyeur	46
	Space Pirates	48

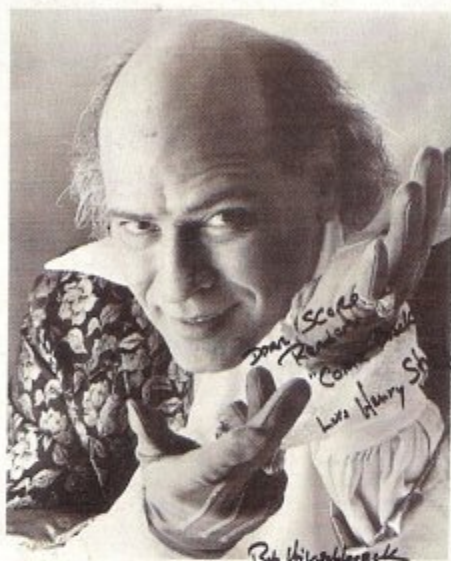
návody

	Dragon's Lore	54-55
	Kyrandia 3	56-58
◀	Hell	59
	Noctropolis	60-61
	Little Big Adventure	62-63
	King's Quest 7	64-65



SCORE...

o čem se mluví?



Milí čtenáři Score, vraťte se! Říká hlavní záporný hrdina hry 7th Guest a jeho pokračování 11th Hour.

O čem se mluví?
Mluví se o tom, že SCORE už není, co bývalo. Mluví se o tom, že SCORE ztratilo svůj image a hrouť se do záhuby. Mluví se o tom, že se SCORE odvrací od svých čtenářů a že ztrácuje svůj styl. Na druhé straně se ale mluví o tom, že SCORE se vyvíjí tím zprávným směrem a že změny, ke kterým došlo, byly na místě. Ať je to jakkoli, jedno je jisté - mluví se o SCORE, a to je jediné dobře. Promluvíme si o něm i my. Teď hned.

Nemá smysl se tvářit, že nevíme, o co jde: v jubilejním SCORE 13 jsme provedli tyto změny - odstranili jsme zkratky jmen, změnili jsme tabulky hodnocení a úvahou na straně 75 jsme vystrašili část našich čtenářů. To je všechno, k dalším změnám nedošlo. Ohlasy na tento krok byly, jak už jsme říkali, značně rozporuplné. Zatímco polovina našich čtenářů změnu uvítala, druhá polovina ji zatratila. Odmítavý postoj vyplýval především ze striktní cenzury jednoho slova - ti, kteří nebyli se změnou spokojeni, se upjali právě na ono slovo a na jeho absenci vystavěli svou kritiku. Na tomto místě bych se rád omluvil za drobné nedorozumění, za které jsem osobně odpovědný. V úvaze jsem striktně prohlásil, že ono slovo ve SCORE nikdy

nevidíte. Uvidíte ho, a to o několik řádek níže - jinak by nebylo možné se k celé otázce postavit.

Rozhořčení čtenáři SCORE nám totiž vyčítali, že pošlapáváme jakési ideje „pařanství“ a že se od „pařanů“ odvracíme. Smyslem celé změny nebylo odvrácení se od kohokoli, ale odlišení. SCORE je a vždy bude časopisem, který někam směřuje a nějak se vyvíjí. Slovo „pařan“ nechceme zničit - jen je ve SCORE, v jeho redakční části, přestáváme používat. Neznamená to snad, že bychom chtěli časopis „zvážnět“ či „zesuchařit“. Pokud se někdo cítí jako „pařan“, nikdo mu to nemůže zakazovat a nařizovat mu, aby se považoval za „interaktivně baveného“ či „herního uživatele“. Pokud nám o tom někdo chce napsat, nikdo mu to nemůže zakazovat a my nebudeme cenzurovat dopisy, které mají ostatním co říci nebo z nich škrtnat jakákoli slova. Pokud se někdo cítí jako BLOODSWORD, nikdo ho nebude přesvědčovat, že jeho pravé jméno je Josef Novák - nechceme nikoho omezovat. Přesto si ale za provedeními změnami pevně stojíme a náš image nebudeme měnit.

Chceme ze SCORE vytvořit časopis, ve kterém najdete ty nejčerstvější, nejzasvěcenější a nejpreciznější informace ze světa počítačových her. Časopis, který vás bude informovat nejen o tváři her, ale i o jejich vnitřních kvalitách, jejich hratelnosti a zábavě. Časopis, který bude důvěryhodným průvodcem při výběru vašich

her. Nikdo nikdy neřekl, že pokud časopis SCORE nepoužívá slovo „pařan“, jeho redaktoři nepřijdou domů a netráví hodiny u svých počítačů, aby vám mohli přinést zasvěcené a vyčerpávající recenze a návody. Jestli cítíte, že se ze SCORE vytrácí humor a zábava, máte na to plné právo, avšak vězte, že po ničem takovém netoužíme a nic takového jsme nezamýšleli. O tom, že jsme neztratili nic ze svých vlastností a přístupu k hrám vás ale nepřesvědčíme na tomto místě - jen toto SCORE a jeho recenze a články snad přimějí všechny škarohlídy a uražené „pařany“ ke změně názoru. Znovu ale opakujeme, že my svůj názor měnit nebudeme.

Po poněkud obšlímém úvodu se již věnujeme obsahu tohoto čísla. Po předvánočním a vánočním boomu obsahuje toto SCORE překvapivě málo opravdu kvalitních her. Kromě bombastické a skutečně převratné hry DESCENT, která se s přehledem stala naší hrou měsíce, je to úchylný, i když nepochybně vysoce hratelný HELL, neméně úchylný KNIGHTS OF XENTAR a vynikající simulátor ACES OF THE DEEP. Většina dalších her tohoto čísla je podstatným zklamáním - RETRIBUTION, ZEPHYR, VIRTUOSO, VOYEUR, SPACE PIRATES - to všechno jsou tituly, jejichž reklamní kampaň - vysoko převyšuje jejich skutečné kvality. Když si prohlédnete hitparádu SCORE, možná vás zaujme její desátá příčka. Věřte nebo ne, ale míra našeho očekávání hry DUNGEON MASTER II již několikrát překročila všechny možné hranice, a tak jsme se museli uchýlit alespoň k návratu ke klasickému DUNGEON MASTERu, kterého vám spolu s WIZARDRY VII přinášíme v rubrice Klasika. Doufejme, že se do příštího čísla už více než rok očekávané hry dočkáme! Po obvyklé rozsáhlé návodové sekci, ve které najdete návody na většinu oblíbených her současnosti následují pravidelné rubriky. Zmíňme se alespoň o rubrice PROFIL, ve které vás budeme pravidelně informovat o historii a tvorbě známých softwarových firem - dnes začínáme firmou FTL.

Tolik stručně k obsahu. Doufáme, že budete s tímto SCORE spokojeni a že v něm najdete vše, po čem vaše duše, srdce a joystick touží. Pokud to nenajdete, napište nám o tom. Pokud to najdete, napište nám také.

Jan Eisler



Přichází nová revoluce mezi hrami po síti a po modemu? Sledujte naši recenzi na str. 12 (vlevo). Když si zahrajete poslední produkt firmy GAMETEK, zcela úchylný HELL, nemusíte mít strach ze smrti - budete vědět, do čeho jdete (vpravo)!



Naprostě převratný a neskonalé hratelný dungeon REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL jsme osídili. 85% si rozhodně zaslouží, stejně jako místo druhé hry roku 1994.

OPRAVY Z MINULÉHO ČÍSLA:

Do minulého čísla se nám vloudilo pár chybiček, které bychom rádi opravili a uvedli na pravou míru.

1. V rubrice Téma - Nejlepší hry roku 1994. Na straně 8-9 došlo k chybě v tabulce „Hra roku 1994“ - na třetím místě se neumístila hra DREAM-WEB, nýbrž hra ULTIMA 8, omlouváme se všem čtenářům a firmě Origin.

2. S touto rubrikou souvisí i další oprava sahající až do čísla 12 - druhá hra roku, dokonalejší dungeon ROA: STAR TRAIL měl ve SCORE 12 hodnocení 75%. Správné hodnocení je 85%, které si tato hra rozhodně zaslouží.

3. Ohlas na článek o zvukových kartách na straně 68 nás překvapil, a proto bychom chtěli ujistit všechny naše čtenáře, že se problematikou zvukových karet budeme i nadále zabývat v mnohem širším měřítku, než tomu bylo v minulém SCORE.

PC

- | | | |
|----|------------------------|----------------|
| 1 | SYSTEM SHOCK | ORIGIN/EOA |
| 2 | FIFA INT. SOCCER | EOA |
| 3 | DOOM 2 | ID/VIRGIN |
| 4 | QUARANTINE | GAME-TEK |
| 5 | ECSTATICA | PSYGNOSIS |
| 6 | NASCAR RACING | PAPYRUS/VIRGIN |
| 7 | ALL NEW W. OF LEMMINGS | PSYGNOSIS |
| 8 | NHL HOCKEY '93 | |
| 9 | OVERLORD | ROWAN/VIRGIN |
| 10 | WARCRAFT | INTERPLAY |

PC CD-ROM

- | | | |
|----|----------------------|-----------------|
| 1 | WING COMMANDER III | ORIGIN/EOA |
| 2 | US NAVY FIGHTERS | ORIGIN/EOA |
| 3 | INFERNO | DID/OCEAN |
| 4 | CREATURE SHOCK | ARGONAUT/VIRGIN |
| 5 | HELL | GAME-TEK |
| 6 | MAGIC CARPET | BULLFROG/EOA |
| 7 | NHL HOCKEY '95 | |
| 8 | UNDER A KILLING MOON | ACCES/US GOLD |
| 9 | FIFA INT.SOCCER | EOA |
| 10 | ECSTATICA | PSYGNOSIS |

AMIGA

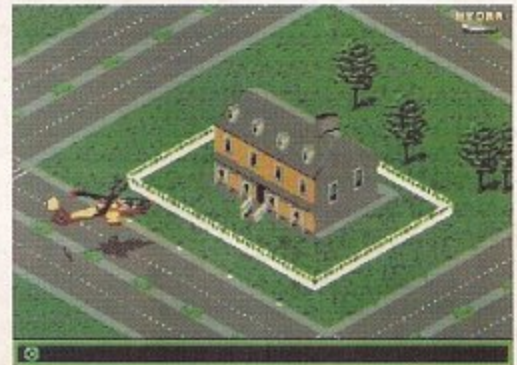
- | | | |
|----|------------------------|-------------------|
| 1 | JUNGLE STRIKE | OCEAN |
| 2 | CANNON FODDER 2 | RENEGADE/VIRGIN |
| 3 | SENS. W. OF SOCCER | RENEGADE/VIRGIN |
| 4 | THE LION KING | VIRGIN |
| 5 | THEME PARK | BULLFROG/EOA |
| 6 | FORMULA ONE GRAND PRIX | POWERPLUS |
| 7 | EVASIVE ACTION | MINDSCAPE |
| 8 | DUNE 2 | HIT SQUAD |
| 9 | UFO: ENEMY UNKNOWN | MICROPROSE |
| 10 | BEAU JOLLY COMP. | BEAU JOLLY/VIRGIN |



SYSTEM SHOCK



WING COMMANDER 3



JUNGLE STRIKE

SEGA

- | | | |
|----|-----------------------|-----------------|
| 1 | THE LION KING | DISNEY/VIRGIN |
| 2 | THE JUNGLE BOOK | DISNEY/VIRGIN |
| 3 | VIRTUA RACING DE LUXE | SEGA |
| 4 | SONIC AND KNUCKLES | SEGA |
| 5 | SHAQ-FU | ELECTRONIC ARTS |
| 6 | FIFA SOCCER'95 | ELECTRONIC ARTS |
| 7 | URBAN STRIKE | ELECTRONIC ARTS |
| 8 | MICRO MACHINES 2 | CODE MASTERS |
| 9 | VIRTUA RACING | SEGA |
| 10 | TAZMANIA 2 | SEGA |

NINTENDO

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1 | SUPER RETURN OF JEDI (SNES) |
| 2 | DONKEY KONG COUNTRY (SNES) |
| 3 | LION KING (SNES) |
| 4 | MORTAL KOMBAT II (GAME BOY) |
| 5 | THE JUNGLE BOOK (SNES) |
| 6 | T. M. H. TURTLES I (SNES) |
| 7 | MICKEY MOUSE (SNES) |
| 8 | INDY JONES GREATEST ADVENTURE (SNES) |
| 9 | NIGEL MANSEL'S GRAND PRIX (SNES) |
| 10 | MORTAL KOMBAT (GAME BOY) |

SCORE

- | | | |
|----|------------------------------------|-----------|
| 1 | DESCENT (PC) | INTERPLAY |
| 2 | MAGIC CARPET (PC CD-ROM) | BULLFROG |
| 3 | HELL (PC CD-ROM) | GAME-TEK |
| 4 | ACES OF DEEP (PC CD-ROM) | DYNAMIX |
| 5 | DONKEY KONG C. (SNES) | NINTENDO |
| 6 | ALL NEW W. OF LEMMINGS (PC CD-ROM) | PSYGNOSIS |
| 7 | ROA: STAR TRAIL (PC CD-ROM) | SIR-TECH |
| 8 | LITTLE BIG ADV. (PC CD-ROM) | EOA |
| 9 | CYBERIA (PC CD-ROM) | INTERPLAY |
| 10 | ČEKÁNÍ NA DUNGEON MASTER II (PC) | FTL |



THE LION KING



SUPER RETURN OF JEDI



DESCENT

Zimní CES

Zimní CES je jeden ze dvou amerických trhů pro počítače a video průmysl, který se koná začátkem každého roku v Las Vegas - městě, které můžeme označit jako gigantický Disneyland pro dospělé, vysvavený v srdci pouště.

Nicméně, leden 1995 zastihuje počítačový a video průmysl v „zemi nikoho“ mezi revolučními formáty - každý očekává vypuštění super konzolí na podzim tohoto roku. Následkem toho návštěvníci považovali letošní CES za jednu z nejnudnějších expozic. Žádné nové produkty, které by zopakovaly vzrušení, které bylo vytvořeno v minulých letech - jako například ohlas na 3DO, které bylo hvězdou roku 1993.

Takže, co bylo na výstavě nového?

Na straně PC CD-ROM bylo velmi málo zajímavého, vzhledem k tomu, že řada přicházejících titulů byla vysvavována již na předchozích expozicích. Jistý zájem přilákal simulátor FLIGHT UNLIMITED - s neuvěřitelnou grafikou - ve kterém však není možné sestřelovat věci z nebe! Microsoft, který má tuto část trhu pro sebe se svým FLIGHT SIM 5.0 se brání vypuštěním FLIGHT SIM 5.1. Mezi dalšími zajímavými tituly byl FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS z produkce GAME-TEKU, konverze automatového hitu ATARI - PRIMAL RAGE firmy Time Warner, WIZARDS OF THE COAST firmy Microprose, kteří opět předvádějí svůj dlouho očekávaný projekt ACROSS THE RHINE a ještě déle očekávaný projekt firmy VIRGIN - THE 11TH HOUR.

Na straně software pro konzole se zdá, že se na scénu vrací filmové licence. Po letech přišerých her svázaných s vypouštěním horkých filmových novinek (mezi hlavními viníky dominuje firma OCEAN) se kupci her báli filmových licencí jako čert kříže. Teď velcí výrobci doufají, že hráči zapomněli na přišeré hry minulosti, což znamená, že rok 1995 uvidí neuvěřitelné množství her svázaných s filmy. Od firmy Acclaim přichází hra JUDGE DREDD (Stallone), STARGATE a TRUE LIES (Schwarzenegger). Od firmy GTE Interactive to bude TANK GIRL a Interplay ukazuje plody spolupráce s firmou Paramount licencí Spielbergova filmu CASPER STEH FRIENDLY GHOST.

Takže to byl software. Něco nového ve světě hardware?

Na té samé výstavě před dvanácti měsíci bylo Nintendo zbytkem průmyslu odepáné, ale teď se tento gigant vrací se mstou,



Díky absenci SONY a jejich Play Station, královalo na CES v oblasti konzolí 3DO (nahore). Většina her pro 3DO vypadá velmi pěkně - OFF WORLD INTERCEPTOR (vpravo) a FIFA INTERNATIONAL SOCCER (vpravo dole).

převážně díky fenomenálnímu úspěchu hry DONKEY KONG COUNTRY (SCORE 13, 90%), která zaznamenala prodej více než 6 milionů kopií v ceně 400 milionů dolarů (11,2 miliard Kč).

Většina úsilí firmy Nintendo byla vynaložena směrem k udržení zájmu o existující formáty, spíše než k vytváření nových trhů s rozpočtem 32 milionů dolarů pro podporu software pro SNES. Ačkoli 8 bitový NES byl již oficiálně odepán, GAMEBOY byl okořeněn novými barvami - ne na vlastním display, ale na předávném zařízení.

To samé můžeme říci o největším rivalovi firmy nintendo, koncernu SEGA. Ani SEGA není připravená postrčit svůj dlouho očekávaný SATURN, který bude v US vypuštěn na podzim. Nicméně, zástupci firmy tvrdí, že v Japonsku překonal prodej SATURNu SONY PLAYSTATION v poměru 5:3. Takže SEGA, stejně jako NINTENDO podporuje svoje existující produkty - MEGA DRIVE, MEGA CD a GAME GEAR plus nedávno

vypuštěný 32-X, kterého se od listopadu prodalo více než 500.000 kusů, čímž se z tohoto formátu již stala vedoucí

konzole „nové generace“. Jako konkurenci vlastního SATURNu vypustí SEGA jedno zařízení kombinující MEGA-DRIVE a 32-X jménem NEPTUNE za velice rozumnou cenu 199 dolarů (5500 Kč).

Sony nemělo na výstavě žádnou expozici a nepředvádějí svou PLAY



STATION. Ale čekejte na E3 show v květnu, kde Sony plánuje vynaložit 4 miliony dolarů na kampaň spojenou s vypuštěním PLAY STATION.

Atari stále vynakládá veškeré úsilí do podpory systému JAGUAR. Základní Jaguar prodal více než 200.000 kusů v US a Evropě a pokles ceny na 199 dolarů by měl dopomoci zvýšení prodeje. Novými doplňky pro Jaguara byla klávesnice, PC-karta a Jaguar + CD dohromady, který vypadá mnohem lépe než Jaguar se zvlášť připojeným CD. Není ale jisté, zdali Atari bude schopno vypustit tento produkt před koncem roku.

Společnost 3DO navštívila CES s pocitem, že jejich formát sice neobrátil svět naruby, ale nezadržitelně se pohybuje tím správným směrem. V posledních měsících začaly 3DO prodávat firmy Sanyo a Goldstar, firma Creative Labs již vypustila 3DO BLASTER pro PC.

Takže, sečteno a podtrženo, kdokoli, kdo navštívil zimní CES s očekáváním, že dostane obraz vítěze války Super Konzolí v roce 1995, byl zklamán. Nicméně na přicházející show E3 v Los Angeles v květnu bude všechno odhaleno. Už si zamluňte lístky!

Nick Pendrell

Alien vs Predator?

Motto: Myslíte si, že v takovém časopise, jako je SCORE, by neměla vyjít takto neobjektivní recenze na hru, která s největší pravděpodobností bude vyhlášena hrou roku.

Michal Brzák, Martin Klimeš

Zabývat se jednou hrou v několika číslech za sebou není obvyklé. Vysvětlovat, proč ta která hra dostala tolik a tolik procent a proč byla ohodnocena tak, jak byla není obvykle nutné. SCORE má od počátku jasně vymezená pravidla hry - jako časopis je kompaktním celkem, který přináší ucelené názory na herní trh, a ty se nemění s každým novým číslem. Co je tedy na hře ALIEN VS PREDATOR (SCORE 12, 55%) tak výjimečné, že jí věnujeme znovu celou stránku, a to ještě na samém začátku našeho časopisu? Odpověď je prostá - na příkladu této hry lze totiž ukázat, na jakých základech SCORE stojí a osvětlit některé základní principy v hodnocení her. Vezměme to ale popořádku.

SCORE se nikdy nebude uchylovat k handrkování a licitování nad hodnocením her. Názory zde publikované platí a budou platit, bez ohledu na odmítavé reakce čtenářů. Ani v případě AvP nehodláme svoje názory či hodnocení měnit. Nikomu samozřejmě nechceme jeho názory vyvracet ani vnucovat naše vlastní. Chceme jen, ostatně už po několikáté vysvětlit, čím se při hodnocení klasifikování her řídíme. Skutečně nemůže být lepší příklad, než právě AvP, jedna z nejkontraverznějších her vůbec.

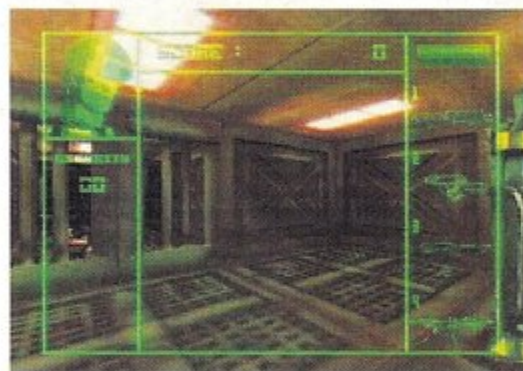
AvP byla jednou z nejočekávanějších her pro ATARI JAGUAR a ve své podstatě plní stejnou funkci jako SUPER MARIO pro SNES či SONIC pro MEGA DRIVE - měla být jakousi vlajkovou hrou JAGUARA. Po našem

hodnocení této hry jsme dostali několik dopisů (mimo jiné i ten výše citovaný), ve kterých nás pisatelé obviňují ze zaujatého hodnocení, neobjektivního posouzení kvality hry a hlavně - z odporu vůči systému ATARI JAGUAR. Na tomto místě musíme jasně zdůraznit jeden fakt: ATARI JAGUAR je systémem s obrovským potenciálem a kapacitou, o jehož možnostech nikdo ve SCORE nepochybuje. I když tento systém může trpět nedostatkem softwarové podpory, není v žádném případě odepsaný a my budeme jen rádi, když na stránkách SCORE uvidíme více recenzí na kvalitní hry, které se na tento systém již začínají objevovat. Bez ohledu na to však zůstává náš přístup ke hře ALIEN VS PREDATOR neměnný - tato hra JE objektivně špatná!

Nemá smysl nikterak obšírněji vysvětlovat, proč tomu tak je - vše potřebné bylo již řečeno v recenzi ve SCORE 12 a naším cílem teď není snášet další a další argumenty, proč hra je obecně špatná. Zajímá nás teď trochu jiný úhel pohledu. Vzdálíme-li se trochu dále od naší rodné vlasti, najdeme i jiné počítačové časopisy a v nich řadu jiných recenzí na hru AvP. Podobně jako v tuzemských časopisech, liší se i hodnocení této hry v časopisech zahraničních. Zatímco prestižní časopis EDGE ohodnotil hru hodnocením 4/10 (obdoba našich 40%), časopis ST FORMAT vyhláší AvP za jednu z nejlepších her všech dob. Všechno je věcí úhlu pohledu. Otázkou je, čím je ten úhel ovlivněný.

Již několikrát jsme zdůrazňovali, jaká objektivní kritéria rozhodují o našem hodnocení. Na prvním místě je to rozhodně hrátelnost a zábava - stále jsme přesvědčeni o tom, že řada starých her v 16ti barvách na osmibitových počítačích předčí současné giganty ve vysokém rozlišení s miliony barev. Ani ta sebelepší grafika a zvuky nedodají hře její kouzlo - takové pohlcující kouzlo, jakým hrátelnost jistě je. Na druhou stranu - naše měřítko jsou opravdu striktní. Zakládáme si na tom, že hry máme s čím srovnávat - zkušenost nás naučila nehodnotit hry pouze podle povrchních jevů, ale jít mnohem hlouběji, až tam, kde se skrývá to pravé jádro počítačové zábavy. Není to

Milióny barev, pár vetřelců, pár predátorů, jeden voják - hrátelnost minimální...



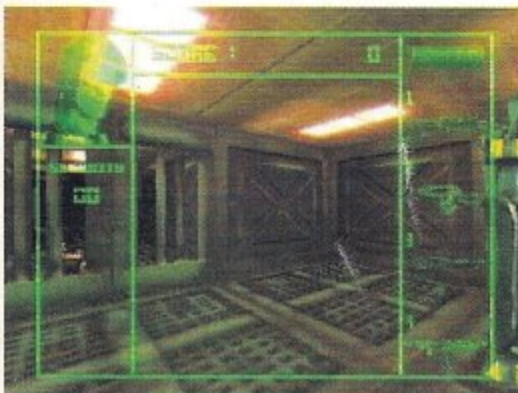
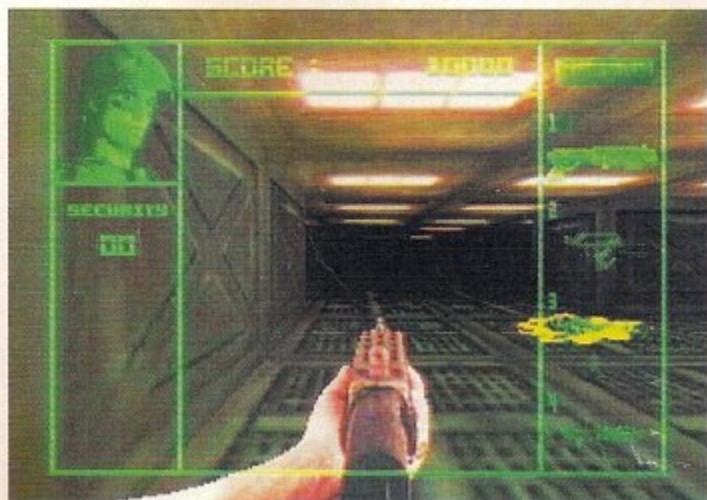
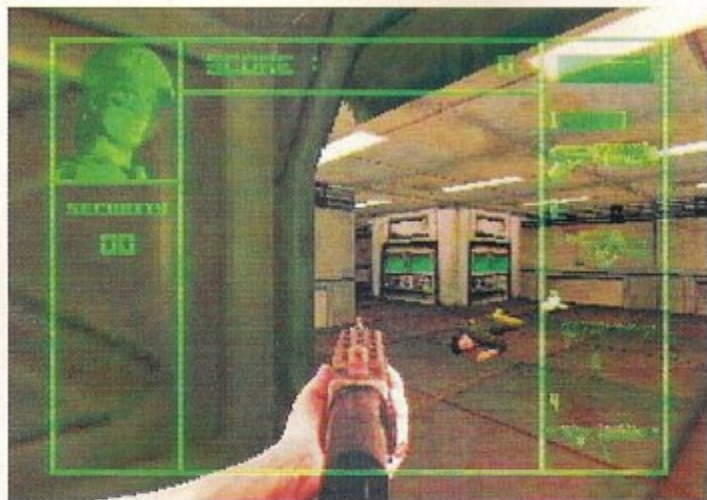
pochopitelně jen věcí hry AvP, ale celého SCORE - jít pod povrch věci. Toto tvrzení může možná vypadat jako přehnané sebevědomí a snaha vnutit čtenářům nezvratnou pravdu, ale faktem zůstává, že všichni radaktoři našeho časopisu věnují recenzovaným hrám tolik času, aby je mohli hodnotit opravdu objektivně. Ostatně - pokud se k recenzovaným hrám dostanete osobně, zjistíte často, do jaké hloubky recenze jdou (pokud nebudete hledat v textu, můžete to posoudit podle obrázků, které mnohdy dokumentují celou hru, ne jen několik prvních obrazovek).

Bylo by tedy hloupé rozebírat znovu všechny konkrétní nedostatky a chyby hry AvP. Má-li někdo jiná kritéria pro hodnocení, jen těžko bychom se mohli shodnout na společné řeči. Ten, u koho na prvním místě stojí grafika a technické zpracování, bude jen těžko souhlasit s našimi výčitkami nedostatku atmosféry, hrátelnosti a zábavy. Je také pochopitelné, že se na AvP dívá jinak novopečený majitel zařízení ATARI JAGUAR, který za svoje peníze čeká jen to nejlepší a který stále ještě nemá možnost výběru mezi kvalitními tituly. Jinak se na hru bude samozřejmě dívat ostřílený majitel PC, který prošel hrami jako DOOM, SYSTEM SHOCK či ULTIMA UNDERWORLD, které se s AvP opravdu nedají srovnávat. Ano, AvP může být jednou z nejlepších her pro ATARI JAGUAR, ale z objektivního hlediska (se kterým se SCORE samozřejmě ztotožňuje) se nejedná o hru nikterak výjimečnou.

Ano, ALIEN VS PREDATOR bude podle našich čtenářů, citovaných v úvodu, vyhlášen hrou roku. Tito naši čtenáři by si rovněž přáli zastřelit P. Sinagla, autora recenze AvP ve SCORE 12. Jen pro případ, že by svoje přání chtěli dotáhnout do konce - AvP hrou roku ve SCORE vyhlášen nebyl a dosud se tomu tak nestalo ani v žádném jiném časopise. Pokud jde o smrt P. Sinagla, chtěli bychom upozornit, že stejný názor na hru AvP sdílí celá redakce SCORE, a tak by naši čtenáři mohli být místo „spravedlivé odplaty“ přinuceni k masové vraždě...

Ne, naším problémem a tématem dnes není rozepře s našimi čtenáři, handrkování se o kvalitu a záporu hry AvP. Pozice, na kterých SCORE stojí, jsou neměnné a zůstanou tak i nadále. Chtěli jsme jen znovu připomenout, že SCORE je časopisem, který se řídí podle pevně stanovených kritérií - nechceme totiž nikdy vidět počítačovou zábavu upadnout v přehlídku nejnovější techniky, strhující grafiky a fantastické hudby, ze které se vytrácí to, proč většina lidí hry hraje - zábava!

SCORE



Novinky

Softwarového trhu

Začátky roků bývají pro maniačky závislé na hrách palčivou zkušeností. To proto, že je sucho. Co mohli, vydali autoři už na vánoce nebo na Nový rok a co nestačili, odsunuli teď, když už o nic nejde, ještě trochu dále směrem k jaru, až se peněženky zákazníků zase trochu vzpamatují z vánočního šoku.

Prestížní firmy (tj. nikoli firmy, které dělají nejlepší hry, ale firmy s největší reklamou) se už naučily ohlašovat své projekty dlouho dopředu a velmi rády to dělají na začátku nového roku, pak celý rok budují onen slavný poprask zvaný HYPE (čti „hajp“) a na příští vánoce hru konečně vydají. Platí však nepsané pravidlo, že čím větší „hype“, tím větší propadák. Stačí si vzpomenout na RISE OF THE ROBOTS (SCORE 12, 59%), KING'S QUEST VII (SCORE 13, 59%) a další podobné hry: „nové generace“. Ale to už zabíháme, teď se ponoříme do světa toho, co teprve přijde:

Každý má to svoje NEJ, které očekává ze všeho

nejvíce. I SCORE má své prominentní zóny zájmu, kde se nacházejí hry, které podle nás nezklamou, ani kdyby trakaře padaly. Je to tato šestice očekávanců:

DUNGEON MASTER II od Interplay
 UFO - TERROR FROM THE DEEP (Datadisk
 s novými misemi pro UFO) od Microprose
 DAGGERFALL (pokračování THE ELDER
 SCROLLS: ARENA) od Bethesda
 CREATION od Bullfrogu
 FULL THROTTLE od Lucas Arts a
 LANDS OF LORE II od Virgin

s výhledem do hlubokých vod plných rybiček, ryb, chobotnic a jiného mořského sajrajtu. Za použití stejného 3D generátoru, jaký byl hračím soukolím geniálního MAGIC CARPETU (SCORE 12 - 92%), se Bullfrog snaží o co nejpřesnější dosažení pocitu, že se děj opravdu odehrává pod vodou. Voda se bude vlnit, bude jí probleskovat světlo podle toho, jaké je „tam nahoře“ počasí a v temných hlubinách přejde modravé luno života v černé sluje skrývající zrůdy, popírající lidské představy o životě. Hráč bude v úloze spasitele života v hlubinách před neznámým houbovitým virem, který systematicky mutuje všechnu faunu i floru, která se ocitne ve sféře jeho vlivu. Ukolem bude strategicky čistit napadené oblasti a vymýšlet preventivní opatření v zónách, které ještě zůstávají čisté. Hra je údajně velmi blízko dokončení, ve finální verzi bude podporovat až osm hráčů po síti najednou a má vyjít začátkem března.

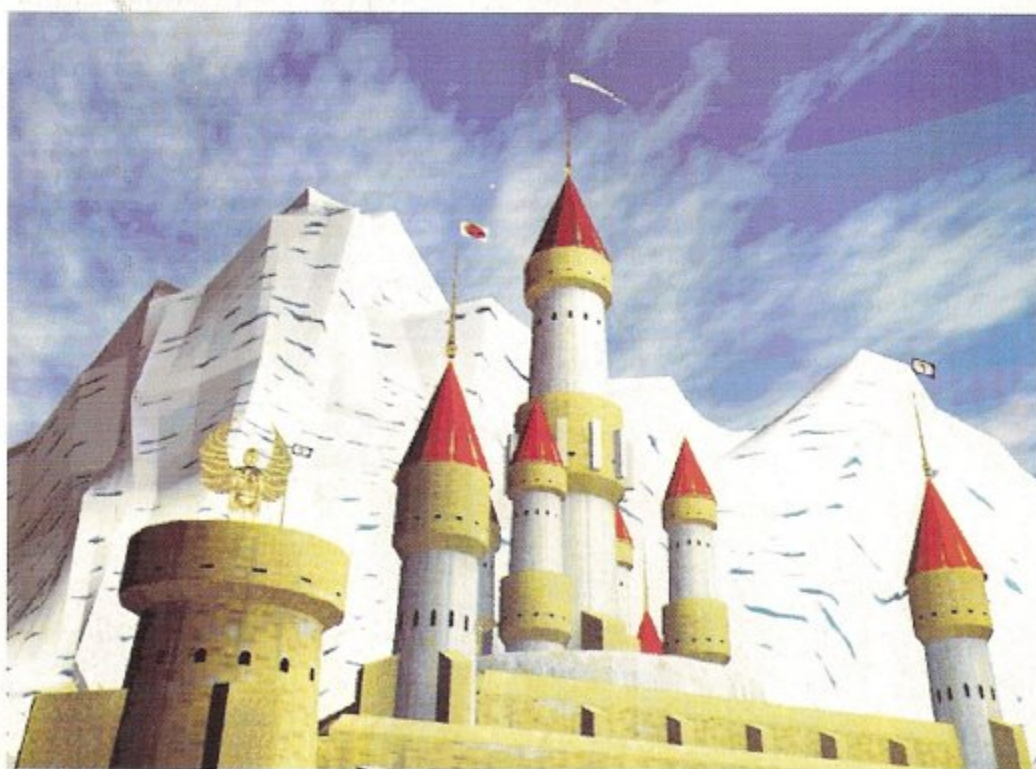
Kromě CREATION je na cestě také SYNDICATE II, který svému předchůdci bude jen pramálo podobný. Za použití speciálních technik 3D realismu, které jsme poprvé viděli v akci opět v MAGIC CARPETU, bude nyní možno otáčet výhledem, zoomovat blíž a dále od centra dění a dokonce přepnout výhled do očí agenta, takže hra bude chvílemi vypadat trochu DOOMovsky. Nebude chybět ani možnost hraní ve více lidech proti sobě, což je dobrá zpráva - vždyť kdo by si nechtěl zahrát Syndikát proti svým kamarádům. Hra se bude odehrávat v tísnivých velkoměstech budoucnosti s pokročilým zpracováním světelných efektů, tzv. raytracing, čímž autoři nejen dosáhnou autentičtější atmosféry, ale dovolí hráčům provádět takové skopičinky jako je odstřelování světél, aby se ulice nořily do tmy, poškozování nebo úplné ničení budov, apod. SYNDICATE II je plánován až na zimu 95, a to nejen na PC, ale také na 3DO.

Popíchnut úspěchem THEME PARKU (SCORE 9 - 80%) dává Bullfrog dohromady další podobnou strategii jménem THEME HOSPITAL. O ní se toho zatím moc neví, protože je čerstvě odsouhlasená. Půjde o veselý simulátor nemocnice, to je jasné, ale víc se k nám zatím neprosáko. Další velký projekt DUNGEON KEEPER je také zahalen v mlze. Bude to první RPG od Bullfrogu, asi něco na způsob SYSTEM SHOCKU (SCORE 11 - 94%), pokud ano, mohlo by se jednat o zcela převratnou věc. Sledujte pozorně další SCORE, určitě se dozvíte více. Nakonec malá perlička - na této dvojstránce můžete vidět zvláštní zasněžený obrázek z MAGIC CARPETU. Jedná se o datadisk nazvaný Hidden Worlds (Skruté Světy) přinášející 25 nových úrovní. Má vyjít koncem února a bude ke spuštění potřebovat originální MAGIC CARPET. Pro zkušené létáče na kobercích by tento disk měl být rájem. Bude se léhat v zasněžených horách v mlze, větru a jiném marastu proti extra-tuhým (tím nemyslíme zmrzlým, ale zkušným) oponentům. Jak vidíte, Bullfrog to do nového roku pořádně rozjel a je to jenom dobře, protože stále ještě zůstává ojedinelým programátorským týmem s největším počtem klasických bomb ze všech snaživců na světě.

MicroProse se snaží ze svých čerstvě uchvácených odborníků na simulátory Rowan Software, autorů OVERLORDa (SCORE 9, 90%) a DAWN PATROL (SCORE 12, 85%) vymačkat všechno, aby se byznys správně točil (tým Rowan Software tvořil dříve pro Virgin Interactive). Další simulátor od tohoto týmu nazvaný NAVY STRIKE je mixem mezi létáním v moderních vojenských letounech a strategií.



Bullfrog se totálně rozjel a na devadesátý pátý rok ohlásil hned několik projektů. Nemáme žádných pochyb o tom, že minimálně jeden z nich bude bombou největšího formátu. CREATION je nejmambicióznějším projektem na rok 1995. Peter Molyneux sám dohlíží na to, aby všechno šlapalo, jak má. A je to, jako obvykle, cosi zcela podivného a nevidaného. Jedná se o řízení podmořské lodi



Spectrácká klasika tvrdě útočí na majitele PC. Horkou novinkou je předělávka proslulého TÍR NA NÓGa. Tentokrát od Psygnosis a na CD ROM (nahore). Již delší dobu se pracuje na LORDS OF MIDNIGHT 3. Pro Domark je programuje autor předchozích dvou dílů (dole).



Vesmírná střílečka RENEGADE. Co dodat...

Strategická část se skládá z vymyšlení taktického postupu v politicky kritických oblastech, plánování a zpracování informací, které do vašeho vojenského doupěte potečou nesčetnými informačními kanály. V jakýkoliv moment budete moci „přepnout“ do bojového módu a létat mise s F-22 Fighterem, A-12 Bomberem a FA-18 Hornetem. Zní to zajímavě, že? Datum vydání zatím nebylo ohlášeno.

Když už mluvíme o Rowan Software, jen letmo se zmíníme, že je na cestě ještě další simulátor nesoucí hrdé jméno AIR POWER, který bude publikovat Mindscape. Tato simulace bude patřit mezi úletové projekty. Půjde o příběh z Ruska 1930, kdy budou hráči létat se smyšlenými letadly, aby získali jednu ze čtyř carských dcer ukázkovým létáním. Hra má opět obsahovat silný strategický prvek, každý hráč se musí snažit obhájit své území. Jen ti nejlepší se nakonec mohou pokusit dobýt hlavní město a uchvátit trůn.

Dalším sáním skutečně zlatého dolu je pro MicroProse publikování datadisku k totální strategii UFO: ENEMY UNKNOWN (SCORE 6, 90%) nazvaného UFO: TERROR FROM THE DEEP. Tento datadisk opět připravený původními autory Mythos Software bude obsahovat dvakrát tolik misí, co původní hra plus desetkrát tolik animací, spoustu nových vetřelčích odrůd, atd, což vypadá na totální amok pro všechny UFO příznivce, který v některých případech asi vyvrcholí smrtí. Zatímco datum vydání datadisku je na spadnutí, pravého UFA II se dočkáme až ke konci roku. V létě vyjde na CDčku pokračování zatím komerčně nejspěšnějšího závodění s formulí FI GRAND PRIX II, které bude

Čekání na DUNGEON MASTER 2 nezná konce. Desáté místo v hitparádě Score je jenom důkazem naší nedočkavosti, už si ani nemůžeme připustit, že by nás mohl zklamat (vpravo). Hra ELDER SCROLLS: DAGGER-FALL by údajně měla překonat ARENu v rozlehlosti i grafickém zpracování. Co se týče té grafiky, můžete posoudit sami, co se týče hrátelnosti - uvidíme (dole).

podobně jako NASCAR RACING od Papyru (SCORE 13 - 90%) podporovat mnohá rozlišení, mezi kterými si hráč bude moci libovolně přepínat. Mix strategického a akčního řízení tanku za Druhé světové války 1944: ACROSS THE RHINE už snad po půl roce odkládání vyjde začátkem března. A poslední informace k MicroProse: ke konci tohoto roku by měl Sid Meier dokončit CIVILIZATION II.

Na hru po síti je zaměřen akční simulátor letadla od Merit Software jménem FIGHTER WINGS. Akční zdůrazňují proto, že ovládání letadel bude podstatně

zjednodušeno pro ty, kterým se zdá ovládání letadel v běžném simulátoru příliš složité. Uvidíme, jak se Meritu podaří vybalancovat rovnováhu mezi zjednodušeným simulátorem a poustou střílečkou. Po DR. RADIAKIm (SCORE 12, 59%) máme v Merit Software poněkud slabší víru, ale všechno se může změnit. Abychom řekli pravdu, nemáme tak úplně jasno, co se děje se SIMONEM SORCEREREM II, zatímco už měl dávno vyjít, dozvídáme se, že Merit Software plánuje na léto další adventure od stejného autorského týmu BUD TUCKER, ve kterém se ocitnete v kůži -náctiletého rozvažče pizzy, kterému

unesli nejlepšího přítele a zákazníka zároveň, Profesora. Vaším úkolem bude vydat se po stopách jeho únosců a zjistit, jaký vynález že to přivedl Profesora do nesnázi.

V návaznosti na sporně přijaté INFERNO (SCORE 11, 91%) připravuje Ocean vydání sci-fi simulátoru IRON ANGEL. Hra bude zaměřena spíše na akci než na realističnost simulace. Vaše netrpělivé ruce budou mít tu čest ovládat vrcholný bojový stroj příznačně nazvaný High Altitude Fighter neboli MNAU (nebo HAF?). Tento stroj dokáže svoje kvality nejen v průběhu prvních misí, které se budou létat na Zemi, ale hlavně v misích pokročilých, kdy v průběhu bojů opustíte zemskou atmosféru a rozdáte si to s oponenty ve vesmíru v bojích o měsíční základny. Jako obvykle se mluví o velkolepých animovaných sekvencích generovaných na Siliconech, ale to je ta nepodstatná stránka, důležitá je hra samotná a teprve uvidíme, zdali se vyvine tím správným směrem. Projekt má být dokončen na konci března, ale vzhledem k tomu, že INFERNO vyšlo s téměř ročním zpožděním, berte toto datum s rezervou.

Gremlin Graphics Interactive odsunuli vydání PC verze střílečky JUNGLE STRIKE na konec února, k tisícům zpozděných projektů tak můžeme přičíst jedničku, jen tak dál. Další předělavkou z Amigy bude TOWER ASSAULT (SCORE 13, 85%), o kterém Team 17 prohlašuje, že bude převratnou podívanou mezi PC střílečkami. Ovšem po vyložené hnusné PC verzi ALIEN BREEDu je zdravá skepse zcela na místě. Uvidíme. Více víry vkládáme do čtané SENSIBLE WORLD OF SOCCER, která je momentálně velkým hitem na Amize a Renegade ji pro PC připravuje v prvním čtvrtletí 95.



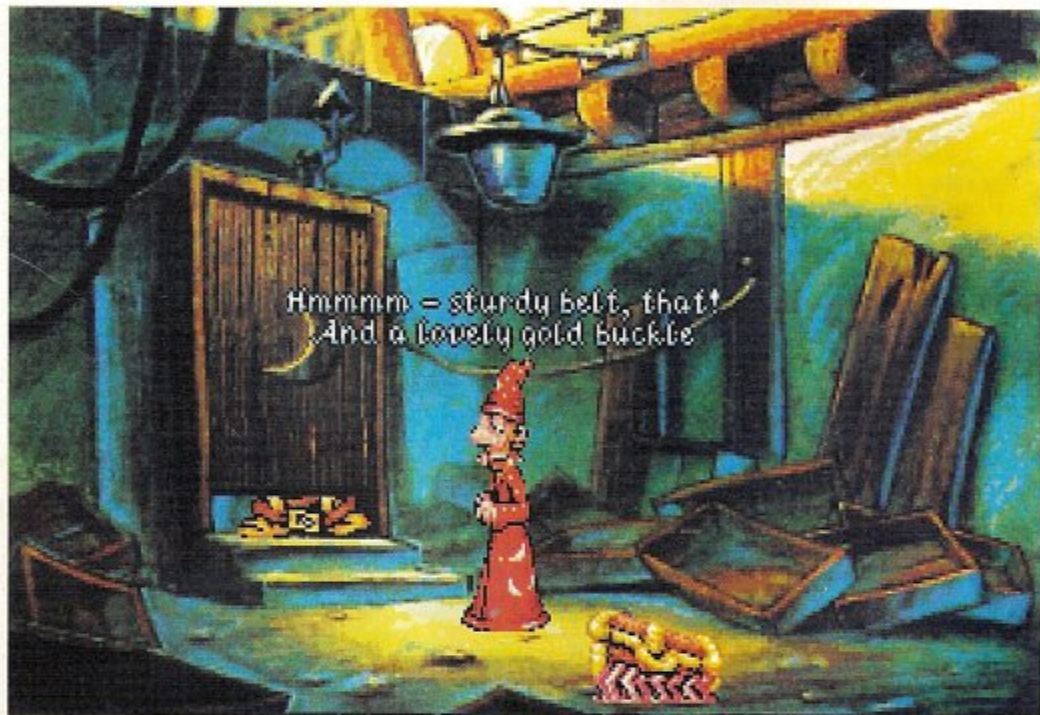


Bude veselý simulátor veselé nemocnice **THEME HOSPITAL** skutečně nudný jako **THEME PARK** (vlevo nahoře)? **DISCWORLD** neboli Zeměplocha již není jen známá série knih Terryho Pratcheta ale i nová adventure od **Psygnosis**. Grafika vypadá velmi pěkně a výborně vystihuje atmosféru Pratchetova fantastického světa (vpravo). Datadisk **HIDDEN WORLDS** pro **MAGIC CARPET** se odehrává v krajích věčného ledu a sněhu (dole).

Trochu nás zaskočila firma CORE nečekaným vydáním **BIG RED ADVENTURE**, o kterém jsme vás ani nestačili informovat, a už je venku. Člověku by se zdálo, že CORE koupili adventure už hotovou od jisté italské firmy a rychle rychle se jí snažili dostat na trh (viz. recenze). Co ještě není venku, je například zajímavé pravěké závodění **BC RACERS**, které se hodně podobá Super NESovskému **SUPER MARIO KART**. **BC RACERS** vychází na PC a na Segu Mega CD. 360ti-stupňová ve všech směrech parallaxně scrollující autčkovka s možností hrát ve dvou hráčích proti sobě PCčku chyběla jak sůl. Nedávno se sice objevil **WACKY RACER**, ale nebylo to nic moc, takže doufáme, že se **BC RACERS** povede lépe. V době, kdy toto SCORE, vyjde již bude pravděpodobně „venku“ i amigácký dungeon na všechny Amigy i CD32 jménem **DRAGONSTONE** (preview ve SCORE 10). V únoru přijde na PCčka další z nekonečné řady golfů **THE SCOTTISH OPEN** s dnes již běžnou možností volného pohybu kamery po trati. Po PC verzi budou později v průběhu roku následovat i verze na 3DO, Saturn a PlayStation. V dubnu vydá Core na Mega Drive střilečku **SOULSTAR-X**.

Psygnosis nelenili a ohlásili do nového roku velkou spoustu projektů. Nepochybuje o tom, že některé z nich jsou spíše v myslích manažerů než na obrazovkách programátorů, ale napíšeme o nich tak jako tak. Zavádí nový zajímavý trend - koupili licence starých Sinclairových a Amigáckých super her jako je **TIR NA NOG** nebo **DAMOCLES** a pokusí se z nich vyždímat další peníz na základě jejich popularity. **DAMOCLES** byl velmi úspěšným Amigáckým pokračováním osmibitových hitů **MECENARY I** a **II**. Jejich autorem je dobře známý Paul Woakes a PC verze jím bude pro **Psygnosis** podstatně předělána. Jedná se o vesmírné létání z planety na planetu ve stylu **ELITE**, které je však zpestřeno možností (lépe řečeno nutností) z rakety na planetách vystupovat a procházet budovami v 3D RPG stylu sbírání předmětů a řešení hádanek. Hra bude speciálně vhodná pro virtuální helmy a bude speciálně upravená pro maximální kompatibilitu s VFX 1. Vyjde v březnu 95.

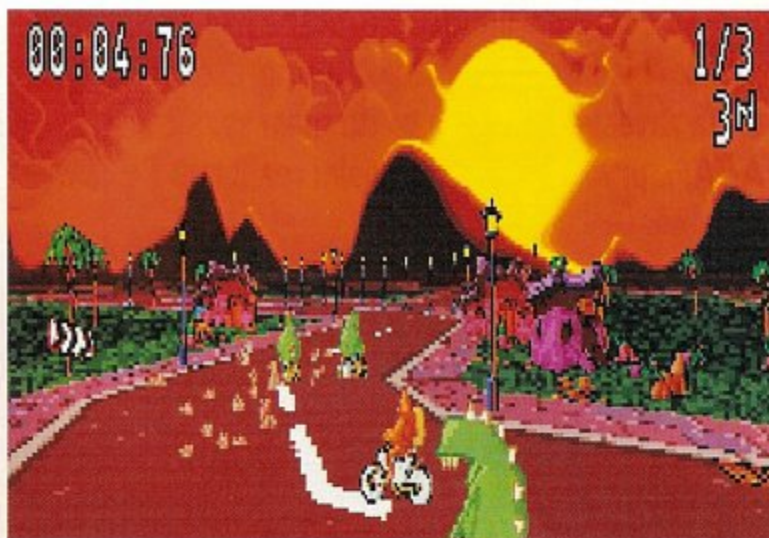
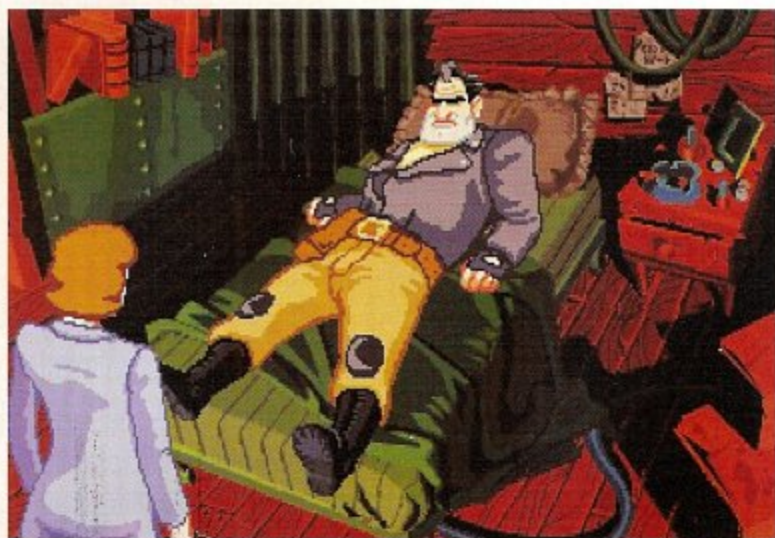
Dalším projektem je nová PC verze námi dokola opěvovaného **TIR NA NOGA**. Famy konečně nabraly konkrétní podobu a tak už víme, že okolo dubna uvidíme remake této nezapomenutelné hry. Hrdina Cuchulainn hned na začátku příběhu umírá, aby v podsvětí Tír na Nóg sjednotil pečet Callum. Postava Cuchulaina bude opět k vidění přes většinu obrazovky. Velkolepé RPG, založené na Keltské mytologii, přinese stovky hádanek, rébusů a kouzel a věřte nám - pokud se této hře skutečně povede zachytit atmosféru Tíra Na Noga, pak se je na co těšit. Abyste byli v obraze i ti,



kdož původní osmibitový projekt neznají, přinese SCORE v jednom z příštích čísel recenzi v klasice. Dále je na cestě PC verze simulátoru **COMBAT AIR PATROL** (recenze amiga verze ve SCORE 2, 79%). Odehrává se v pohnutém období Husseinovy invaze do Kuwaitu, kde budete létat za spojenecké síly s F-14 Tomcatem, F/A Hornetem a s dalšími soudobými letouny. Plocha hry pokrývá v přepočtu 11 000 km čtverečních, kde budete mít za úkol v mnoha misích

zneškodnit přes tisíc různých cílů. Po síti bude moci tuto hru hrát až 16 hráčů najednou. O 3D střilečce **DARKER** jsme se zmiňovali již minule.

Dynamix nedal na obrovskou popularitu hry **BETRAYAL AT KRONDOR** v USA, kde byl tento vyhlášen hrou roku, ani na naléhání autora fantasy předlohy Raymonda E. Feista a pokračování odmítl programovat. **BETRAYAL AT KRONDOR II** ale



FULL THROTTLE aneb motorkářská adventura od Lucas Arts (vlevo). Posedlost dinosaurů a pravěkem zřejmě ještě neopadla. Alespoň u Core Design se pracuje na hře **BC RACERS**, která je vlastně variací na nintendovskou hru **MARIO KART**.

Co se týče Bethesda a jejího pokračování **THE ELDER SCROLLS: ARENA** (SCORE 5 - 86%) jménem **DAGGERFALL**, získali jsme již několik obrázků, z nichž některé vám nyní prezentujeme. Tato hra prý v rozlehlosti předčí i svého předchůdce, který je (spolu s **WIZARDRY 7**) asi největším RPG všech dob. Ve druhém pokračování se dočkáme ucelenějšího příběhu,

ale i vnitřky budov mají být nevidaně rozsáhlé (ovšem obrázky ze hry nejsou tolik přesvědčivé, hlavně ve srovnání s **DAGGERFALL**).

Tsunami, autoři průměrných adventure **BLUE FORCE**, **MAN ENOUGH** nebo **RETURN TO RINGWORLD** (SCORE 12, 58%) právě vydávají další adventure **FLASH TRAFFIC**, jejíž předběžná verze nás příliš nenadchla - je to klasické interaktivní video s nulovou hratelností, tudy vítr nevine.

V příštím čísle si (doufejme) definitivně přečtete recenzi na dlouho očekávanou a podle demo verze velice slibnou adventure **DISCWORLD** od Psygnosis, o které už jsme psali několikrát, takže jen připomeňme, že se jedná o první počítačové zpracování fantasy knížek Terryho Pratchetta, kde budete pobíhat s kouzelníkem podobným Simonovi (který je ovšem asi tak o třista let starší) a řešit spoustu klasických hádanek. Možná se i zasmějeme. Také s velkou pravděpodobností vydáme recenzi na **DARK FORCES**, notoricky známý projekt od Lucas Arts, ve kterém se vžijete do role agenta z Hvězdných Válek v 3D střelce **DOOM**ského typu. Mimochodem, už nyní víme, že ani plná verze **DARK FORCES** nebude podporovat hru po síti ani po modemu, škoda.

ohlášen je, jeho tvůrcem bude zatím neznámý tým Level 7. K druhému dílu opět píše scénář R.E. Feist, jeho oficiální titul bude **RETURN TO KRONDOR** a má vyjít nejdříve na konci tohoto roku, uff.

Virgin se po **HOKUM**u vrhl do dalšího simulátoru **FLIGHT UNLIMITED** a stále nám ještě dluží dinosaurový **EDEN**, nesmíme jim to zapomenout.

Rozpínající se Mindscape koupili SSI oslabené ztrátou licence na AD&D. První hra, kterou pro ně SSI stvoří, bude **THE GREAT NAVAL BATTLES III** a vyjde na konci února. **RAVENLOFT II - STONE PROPHET** je ohlášen na březen 95. Třetí velký projekt SSI je z úplně jiného soudku než bychom od Strategic Simulations Inc. očekávali, je to vesmírná střelka na způsob **WING COMMANDER III** (SCORE 13 - 86) nazvaná **RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR**.

Bureau 13 od GameTeku by mohla být další pastva pro úchyly po skvělém **HELLU** (SCORE 14, 87%). Jako člen speciální vládní jednotky operující pro Pentagon budete mít za úkol sledovat výskyt záhadných událostí a nevysvětlitelných jevů po celé Zemi. Jejich studium povede k hrůznému odhalení...

MORTAL KOMBAT II právě vychází i na PC, opět programován na zakázku skupinou Probe. **MORTAL KOMBAT III** se už připravuje na automaty a bude poprvé předveden na American Coin Machine Expo (ACME) v březnu. Acclaim rýžuje, co se dá.

Interplay už nás snad proboha přestane mučit a vydá **DUNGEON MASTER II** na začátku března 95 (opravdu 95, nikoli 96, 97..).

Dema na **PHANTASMAGORII** a na **11TH HOUR** vypadaly jako nepovedené filmečky s nemožnými herci, kterých už máme všichni plné zuby. Doufejme, že finální verze, vydané firmou Sierra, budou vypadat úplně jinak.

Po opakovaném neúspěchu s PC verzí **DRAGONS LAIRU** už Readysoft připravuje další projekt typu uskoč-stůj-uskoč jménem **BRAIN DEAD 13**. Grafika a animace jako obvykle na úrovni.

Skvělá nová informace se týká nejlepšího karate roku 94 - sharewarovému **ONE MUST FALL** (SCORE 13, 87%). Potěšilo nás, že jeho autoři už dokončují pokračování, které bude plné nových robotů, pohybů, kombinací úderů a hlavně hudby na všechny možné zvukové karty, v tom se autoři speciálně vyžívají.

mnohem lepšího grafického zpracování obohaceného vylepšenými pohledy nahoru a dolů. Interiéry domů již nebudou „odtrženy“ od reality, ba naopak, v některých domech bude možné dokonce rozbit okno a vylézt na střechu. Spoustu času strávíme v kobkách, v bažinách, ba dokonce i pod vodou! Tohle všechno ale má svůj čas, takže výsledek nečekejme dříve než v květnu.

Potenciální konkurence pokračování hry **DAGGERFALL - LORDS OF MIDNIGHT** od Domarku byla odsunuta na duben 95, protože v momentálním stavu by hra zabrala dvanáct cedéček! Dovedeme si představit, jak bychom s nimi museli žonglovat, o amigáckých hláškách typu Insert Disk 27 se nám doposud občas zdává. Program bude pravděpodobně neobyčejně složitý - v průběhu hry budete mít možnost kontrolovat až 24 postav najednou. 3D země bude hráč moci putovat buď po svých nebo v lodi, koňmo či dokonce létat na drakovi. Nejen exteriéry,

SCORE

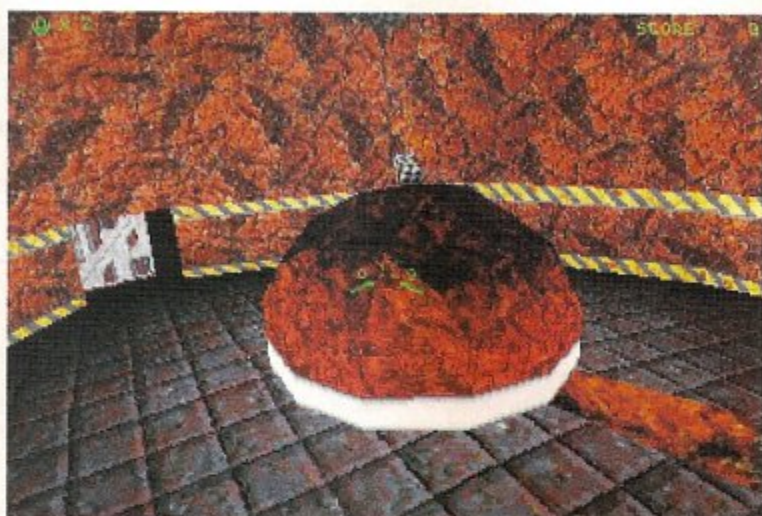
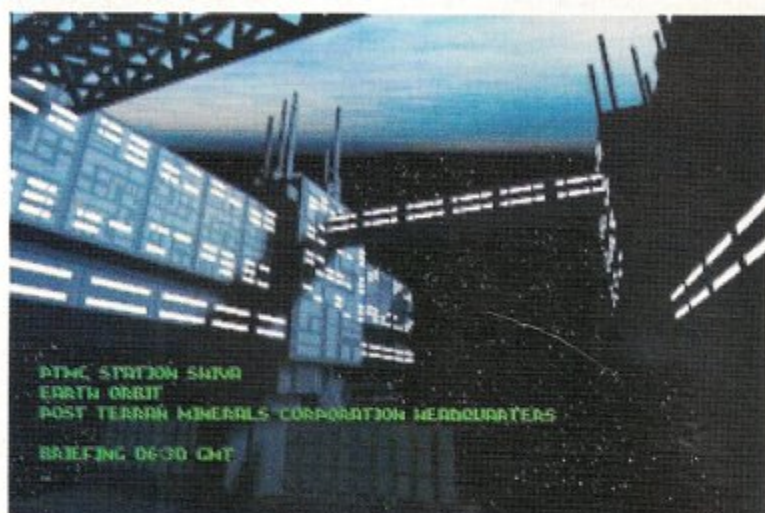


GREAT NAVAL BATTLES již potřetí a tentokrát pod hlavičkou Mindscape.

hra měsíce

Řítím se dolů tmavou šachtou. Těsně nad zemí zmírním pád a uhlazeným obloukem měním směr letu o 45 stupňů. Nechávám loď rotovat a připraven střilet na první pohyblivý cíl zkoumám jeskyni, do které mě šachta zavedla. ÁÁ, už je to tu, mám společnost, hrr na ně! Ra-ta-ta (Pánové..), TA-TA (..a Dámy..), PRÁSK-TA-TA, ...první skutečná virtuální realita na PC je...

Descent



Ne, že by na světě nebylo lepší intro, ale tohle vás alespoň příjemně uvede do děje (vlevo). Ve hře nechybí momenty bloumání po obrovských sálech a očekávání překvapivého útoku (vpravo).

no, vidíte a pokud máte vizuální slyšiny, tak i slyšíte dobře - jakýsi DESCENT, o němž jsme se zmínili zatím jedinkrát, a to jen letmo, v minulých novinkách, se stává první třístránkovou recenzí ve Score, navíc hrou měsíce a jak praví titulek, i první reálnou ukázkou virtuální reality v akci. Je to opravdu tak dobrý program? Ha, pište si, že JE, a že už musí být skutečně MOC dobrý, aby se zalíbil vybíravé redakci Score. Kdyby nebyl dobrý, nacházel by se kdesi vzadu mezi hromadou braku, o kterém si v tomto Score přečtete více než kdy jindy. Ale k věci: začneme příběhem - je zajímavé, že děj je poměrně

soudržný. Většina stříleček (DOOM a HERETIC nevyjímaje) se spokojila s krátkými drastickými popisy kladného hrdiny a záporného hrdiny či zbraní kladného hrdiny a zbraní hrdiny záporného, popřípadě s popisem močení do rozpáraných žaludků nevinných černoušků. Jestli jsou takovéto narychlo splácené paskvily příběhem, tak jsem rábínův homunkulus. Příběh DESCENTu se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy obří konglomeráty těží vzácné minerály a plyny na oběžnicích planet naší sluneční soustavy. Neznámý škůdce však naočkoval do počítačů stanic pracovitý virus, který těžební roboty změnil v demoliční stroje a jejich ochránce bojové roboty ve vražedné mlynky na maso. Firma provozující napažené doly je tímto pochopitelně v obrovském průšvihy a hledá jakýkoliv způsob, jak se ze SVRABU dostat.

Našla vás, zaručený ZÁSYPOVÝ prostředek značky VLK. Jste vesmírný VLK křížující interplanetární vakuové vody a ohlížející se po kdejaké špinavé práci. Firma Post-Terran Minerals vás tedy najme, abyste zamořené doly ZASYPAL. Docílíte toho tak, že se v každém dolu probijete k reaktoru a odstřílíte ho, čímž dojde k výbuchu a důl je pod dnem. A pokud pořádně nepřidáte plyn směrem k únikovému východu, jste pod dnem jakbysmet. Firma za dobrou práci slušně platí, a proto ihned cestujete k dolu dalšímu, kde je situace o něco horší, pak k dalšímu a dalšímu, až přicestujete ke „konečné stanici“, kde vás čeká řežba ze všech nejřežbovatější a strážce panzeristovského kalibru. Než ho zabijete, několikrát zešílíte, vyrvete si polovinu vlasů a porodíte deset dětí, tedy pokud nejste zbabělci a nehrajete na jednu z jednoduchých obtížností či s čítem (schválně, jestli zmíněný čít najdete v Tipech&Tricích tohoto měsíce).

verze, jejíž účel je jasný - vzbudit neutuchající amok a hráčské šílenství mezi nedočkavými hráči. Když konečně dorazila plná verze, bylo jasné, že šílenství nebylo dostatečné, amok nebyl dostatečně hluboký a očekávání ne dost netrpělivé. DESCENT je ještě mnohem lepší, než mohl kdy kdo očekávat!

Víte o tom, že jsou lidé, kterým se z DOOMu dělá špatně od žaludku? Teď nemám na mysli ony slabošské povahy, které po zhlédnutí vyhrážlivých stěv Kakodémona způsobily, že DOOM je nyní cenzurován od 18ti let výš, ale ty druhé, Kynerdrii polykající, do klína si blinkající „zelenkáče“. Nevolnost je způsobena klaustrofobií a strachem z vysoké rychlosti, která vzniká z dojmu rychlého pohybu okolí vůči pozorovateli. Některé případy nevolnosti při reálné jízdě autem rovněž vznikají sledováním ubíhajícího okolí, nikoli otřesy žaludku. Pokud na sobě někdo z vás podobné příznaky zpozoroval nebo trpí nenormálním strachem z výšek, vězte, že DESCENT není pro vás. Varování jsou zde od toho, aby se ignorovaly, a proto se určitě najdou tací, kteří si to budou chtít vyzkoušet na vlastní kůži, potažmo na vlastním žaludku. Pro ty máme v zásobě jednu rezignující radu: mějte alespoň po ruce několik igelitových pytlíků. Klaustrofobie vyvolaná hrou DESCENT je autentická hlavně proto, že prostředí hry zdařile simuluje trojrozměrný prostor. Mnozí z vás znají ten pocit, když

DESCENT nabízí, podobně jako DOOM či HERETIC, několik epizod a navlas stejně, jako již zmíněné tituly, je i DESCENT nejprve firmou INTERPLAY vypuštěn jako sharewarová



Je zajímavé, že kontakt s vařící lávou ubírá raketě energii. I když na druhou stranu - je to vlastně svým způsobem logické (nahore). Tohle je jedna ze situací, ve kterých vám bude prokláté horko (vpravo)...





Konec mise je doprovázen efektním únikem z důlní šachty. Mnohdy na poslední chvíli (vlevo). A zase láva? Kdy tohle skončí (vpravo)?

přistávající letadlo znatelně „poskočí“ o nějaký ten metr níž a žaludky udělají salto směrem ke krku. Někteří zkušení hráči simulátorů dobře vědí, co to znamená obrátit letadlo kokpitem k zemi a chvíli se řídit střemhlav do zelených luhů a hájů. Piloti a hlavně kosmonauti jsou na podobné počty připravováni v rozličných trenažerech, jedním z takových psychologických trenažerů by mohl být právě DESCENT. Tato hra vás usadí do maličké, hustě ozbrojené raketky a posílá vás na různé měsíce planet naší sluneční soustavy, abyste tam bojovali proti vzpourám robotů trochu drastičtějšího ražení, než popisovaly Čapkovy vize. Na těchto oběžnicích není (trochu paradoxně) prakticky žádná gravitace a (trochu pochopitelně) žádná atmosféra. Atmosféra sice není na oběžnicích, ale o to více ji najdete ve hře jako takové, z té přímo kape, jen čtete dál a uvidíte.

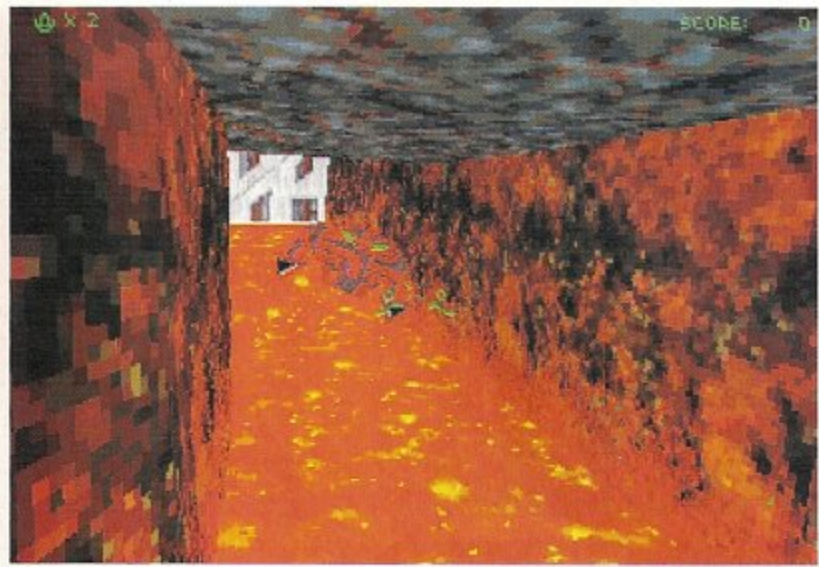
Předně: DESCENT vyniká vlastností dosud nikdy nevyzkoušenou - celá hra se odehrává v plně trojrozměrném prostředí, které lze prozkoumávat zcela bez jakýchkoli omezení - ať už gravitačních nebo pohybových (pro názornost si představte letový simulátor, ve kterém ale můžete své „letadlo“ kdykoli zastavit na místě a libovolně s ním otáčet). Raketku můžete ovládat zcela podle vlastní vůle - pokud si dobře nastavíte ovládání z klávesnice a zvládnete kombinaci ovládání klávesnice + myš (podobně, jako nejzkušenější hráči DOOMA), můžete létat, jak se vám zachce - otáčet se okolo všech os, stoupat nahoru a dolů, uhybat do stran a pochopitelně přidávat a ubírat rychlost. Díky nulové gravitaci je všechno relativní - i když jednotlivé úrovně mají svoje „nahoru a dole“, nic vám nebrání v tom, abyste při letu kdykoli udělali efektní vývrtku a obrat hlavou dolů a celou úroveň proletěli „vzhůru nohama“, nebo spíše „vzhůru přistávacími kolečky“ - a právě tady začíná ona opěvovaná virtuální realita nabírat obrátky. DESCENT znamená v češtině něco jako sestup, spád nebo sešup a jméno je to skutečně příznačné, protože směr dolů je této hře očividně vlastní (i když je

to tak trochu paradox, protože ve stavu beztíže žádné nahoru ani dolů neexistuje). Nicméně představte si, že letíte klikatou chodbou poměrně vysokou rychlostí. Chodba vyústí do prostorné haly, která je až do stropu zamořena agresivními protivníky. Je vám jasné, že pokud prudce zabrzdíte, sesypou se na vás a přijde drastický Shitty End (opak Happy Endu). Ovšem tu zjistíte, že ve středu haly zeje v podlaze malý tmavý kruhový otvor, v duchu poděkujete Matičce Zemi nebo v tomto případě spíše Matičce Kalypsó, že takoveto černé kruhové otvory vytvořila, a otočíte směr letu o pětadvacet stupňů směrem dolů do šachty. Slabší povahy v tento moment hrábnou po prvním igelitovém pytlíku, naplní ho a připraví si k ruce další. Řítíte se tedy tmou kamsi dolů, když tu najednou cink, napálíte to přímo do nepřátelského robota.

Od toho, aby se podobné „schůzky naslepo“ končily rozdrčením v láskyplném náručí šileného nákladního robota nestávaly příliš často, jsou zde světlice. Světlice jsou známy buď jako maxiprskavky z Vetřelce 3 nebo jako výstředně rachejtle, které nesou světlo chodbou, aby kdesi v dále zhasly. DESCENT používá druhý typ, který by zrovna v námi popisovaném případě pomohl, protože by včas osvětlil robota a dovolil tak vám, abyste mu ještě před schůzkou poslali svoji vizitku ve formě laserové spršky. Není nic efektnějšího, než sledovat světlici padající do temné hloubky (nebo stoupat do temné výšky), pak vyslat do tmy salvu nebesky modrých laserových paprsků a nakonec proletět rudým výbuchem, v němž lze zřetelně rozeznat odlétávající úlomky bývalého nákladního robota. Po tomto krátkém záblesku, který váš mozek rozžhaví do ruda, spolkně celou scénu opět tma. Svižně a definitivně.

Popisovaná scéna je pochopitelně jen jednou z nespočetného množství jinak nesmírně dramatických a napínavých momentů, které vás v průběhu hry potkají. Po pravdě řečeno - když se opravdu dobře sžijete s ovládním lodi a nastavíte si rozsáhlou škálu detailů tak, aby váš počítač pracoval opravdu svižně a dynamicky, z celé hry se stane divoká jízda na kosmickém kolotoči, kde nestojí v cestě žádné hranice, svět ubíhá daleko dozađu za vaše laserové kanóny a nepřátelé se mění v rozmazané šmouhy explodujících rachejtli. Dostaňte se do hry, a už nikdy nebudete chtít hrát nic jiného! Nikde jinde totiž nebudete cítit takovou svobodu pohybu, takové oproštění od svazující gravitace, tak atmosférické a dynamické pohyby a hlavně - tak působivou zábavu! Bez ohledu na to, že pokud budete s raketou opravdu vyvádět psí kusy, není vyloučeno, že se vám vážně udělá trochu špatně.

DESCENT se dále vyznačuje tím, že podporuje zatím neznámou funkci, kterou jsem pracovně nazval Automatický Berserk (BERSERK = bojový amok, rudé šílenství - viz DOOM). Několikrát se mi stalo, že mě roboti už pěkně tlačili ke zdi. Vystřílel jsem skoro všechny bomby a miny, vyzkoušel všechny psí



kusy, a přesto jsem některé hlavní haly nacpané roboty až k prasknutí nemohl dobýt. V takový moment by si člověk normálně uložil pozici a šel by zmlátit babičku, aby si ulevil. AHA, DESCENT ale nelze v průběhu misí sejvovat! A to je přímo skvělý nápad, protože o to je napětí při bojích intenzivnější. Ale zpátky k zoufalé situaci. Inu, jak si tak létám chodbami a přemýšlím, jak dobýt hlavní halu, najednou na mě z temného kouta vyhrkne letka bojových robotů a já za svistu kulek kolem uší uháním pryč a šup - rovnou do haly plné robotů, kterou jsem nemohl dobýt. V takový moment by byl s normálním člověkem amen. Já však normální nejsem, protože jsem u počítače strávil třetinu svého života, a proto můj nervový systém podporuje možnost Automatického Berserku. Přesně v tento moment mi něco v hlavě ruplo, já vám začal řvát a mačkat všechna tlačítka najednou, myš

jsem jezdil jak o život a mikroskopické cvakaly rychlostí světla. Když se prach usadil a můj jekot opadl, viděl jsem dvě věci - matku a babičku, obě stojící s rukama v bok u dveří mého pokoje a prázdnou halu s troskami robotů na obrazovce. V takový moment má člověk radost ze života. Tolik k Automatickému Berserku.

DESCENT je ale mnohem hlubší. Když se podíváte na obrázky, rozhodně vás nebudou šokovat. Grafika je ve standardním rozlišení 320x200, takže žádné SVGA kreace typu MAGIC CARPET se nekonají. Přesto patří DESCENT mezi ty



K druhotným úkolům patří i záchrana opuštěných a ztracených zajatců (vlevo). DESCENT nabízí jednu z nejlepších, nepřehlednějších a nejlépe propracovaných 3D map, které jsou k vidění (vpravo).

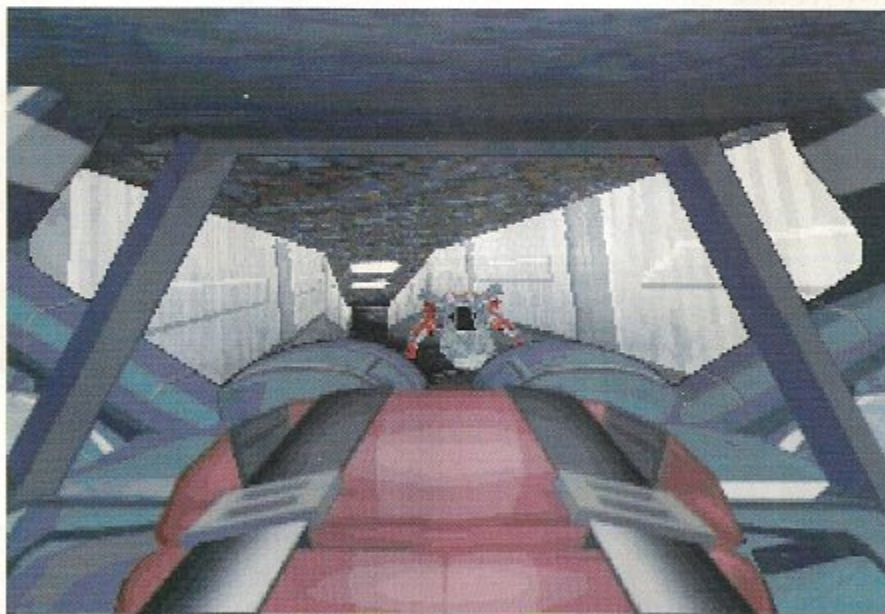
hra měsíce



nejhratelnější a nejdivočejší zábavy, které na svém počítači můžete zažít. Přispívá k tomu několik stěžejních faktorů. Kromě již zmíněné a naprosto nepřekonatelné dynamiky pohybu, která vám dává úplnou svobodu, je to také systém zbraní - k dispozici je několik laserů, maserů a blaserů, kanóny, fotonová děla a další kosmický arzenál. Kromě střelných zbraní nechybí ani rakety (obyčejné i samonaváděcí) a dokonce ani miny reagující na blízkost či na zásah (to druhé pro případ, že kolem nastražené miny někdo proklouzne). Vedle zbraní jsou to také inteligentní nepřátelé, kteří vám na vyšší úrovni obtížnosti nedopřejí oddychu - žádné maličké rakety, které stojí na místě, střílí a čekají, až pro změnu odstřelíte vy je. Kličky, uhybají a střílí o několik set šest. Někteří nepřátelé jsou vybaveni pouhými lasery, jiní disponují silnějšími kulomety, další mají rakety a jiní vás rozdrtí svými ocelovými pařáty.

To, co činilo DOOMa tak přitažlivým, bylo kromě hromady jiných věcí i množství tajných místností a skrytých cest - ty nechybí ani tady a je s podivem, kolik tajných místností, komůrek a skrýší je možné najít - všude se skrývá něco užitečného - energie, zbraně, munice či smrt - můžete si vybrat.

To, co však dělá z DESCENTu krále mezi hrami tohoto typu a naprostou špičku v naší redakční hitparádě, je vlastnost, na které začíná stavět



Tak tohle je největší síla hry DESCENT - hra po modemu/po síti. Všimněte si, že DESCENT nabízí mimo jiné i možnost pohledu dozadu, což oceníte nejen při pronásledování.

čím dál tím více softwarových firem. Onou kouzelnou vlastností, která posouvá lašku hrátelnosti do závratných výšek, není nic jiného než... HRA PO MODEMU A PO SÍTI! Existuje-li rozumný důvod pro koupi rychlého modemu, pak je to rozhodně DESCENT. Až budete okolo půlnoci hrát se svým kamarádem na druhém konci města DESCENT, zažijete spoustu zajímavých věcí. Budete prohledávat veliké, zdánlivě prázdné sály, svištět skrz uzoučké koridory a čekat, kdy se za vašimi zády objeví krvelačný protihráč. Necháte se sledovat, při letu do místnosti provedete rychlý obrát o 90 stupňů vzhůru, „přilepíte“ se na stěnu, nad vstupní dveře a zaskočíte pronásledovatele nekompromisní střelbou zezadu zvrchu. Odstřelíte reaktor a rychle opustíte důl, ve kterém se protivník usmaží

zaživa, pokud včas nenajde východ (což většinou nenajde, protože se nachází ve zcela jiné části bludiště a nic netuší, sám jsem se toho stal obětí a hádejte, která mrcha mi to udělala). Zkusíte se schovávat do tajných místností a čekat, až se soupeřova raketa objeví poblíže. Budete pronásledovat, budete pronásledovaným, budete bezhlavě střílet i tiše vyčkávat... a pak, pak snad pocítíte, co znamená, když vás hra opravdu pohltí! DESCENT však nabízí více! Kromě módu, ve kterém si můžete změřit síly s protihráčem nabízí i COOPERATIVE mód, kde si můžete pro změnu oba změřit síly s nepřátelskými hordami. Pokud máte navíc to štěstí, že shodou okolností vlastníte víc počítačů propojených po síti, můžete to samé provozovat ve více lidech.

Jako kdyby hrátelnost sama o sobě nebyla pastvou pro ručičky herních maniaků, vynikající je i hudba, speciálně na lepších zvukových kartách (GUS, AWE 32) - to hned putují na uši sluchátka a hlavou ještě dlouho zní libivé techno melodie totální stereo zvuky.

Co žbleptnout závěrem? Možná zkusíme najít nějaký ten neklad (nebo méně nemotorně "zápor..."), aby recenze nevyzněla příliš kategoricky. Možná lidé z Interplay mohli udělat výraznější odlišení podlah a stropů, aby trochu zvýraznili nahoře a dole, pak by lopyngy a otáčky byly ještě o něco výraznější. Možná, kdyby grafika podporovala i SVGA, možná, kdyby...

Andrej Anastasov & Jan Eisler

score	90%
Název hry:	DESCENT
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Akční
Počítač:	PC, PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosfera:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	90%

HELL

Otcem nás všech je Ruka Boží, bezpohlavní Solene Solux, imperátor Čistý kdož hřích nepoznal. Běda tomu, kdo se odkloní od morálního desatera Ruky Boží, bude zatracen do výhně pekelné, kde na něm budou vykonávána nejhorší muka prodloužená do nekonečna jeho nesmrtelností. Nechtěv trýzněných a agónie umírajících varují ovečky zbloudilé od víry boží!



Při rozsáhlých restrikcích a morálních čistkách roku 2070 byl zakázán vstup do virtuální reality, který se svou nepřírozeností a perverzní intimností k počítači příliš odkláněl od boha, a proto byl zavržen jako „obcování s počítačem“. Korporace General Virtua, dodávající virtuální přístroje na světový trh byla rozpuštěna a její představenstvo bylo předáno pekelným mistrům Belialovi a Beelzebubovi na muka středního stupně. Po několika členech, kteří uprchli na Temný východ pátrá síť démonů v jižních a východních oblastech Divoké Asie. Ruka Boží zabavila a zničila všechny virtuální přístroje. Nyní, v roce 2095 se virtuální realita stala pohou legendou zavánějící kacířstvím a pekelnou sítí. Jen hrstka lidí na světě tuší, že Imperátor Solux nehraje čistou hru. Ale ani oni nevědí, že několik virtuálních přístrojů nebylo zničeno. Za téměř sto let vyvinuli imperátorovi věrní z těchto vzorků nejrafinovanější elektronický systém, který je největší lží v dějinách

lidstva. Za desatero pancéřovými stěnami, biologickými laboratořemi a gigantickými databankami se rozprostírá pole kójí. V každé kóji se nachází člověk na umělé podpoře, který má na sobě zvláštní postroj a lesklou černou helmu. Tisíce lidí si zde prožívají svoje vlastní „virtuální“ peklo. Vševedoucí databanky vysávají ze zákoutí lidského podvědomí ty nejhorší noční hrůzy a generují nesnesitelné situace pro zatracené odsouzence. Do reálného světa byly vypuštěny stovky démonů, o nichž nikdo netuší, že jsou to pečlivě vymyšlení kyborgové. Občas je někdo vypuštěn z pole zatracených zpátky do skutečného světa, aby referoval o tom, jak si svoje hříchy odpykával v pekle. Lidé na peklo věří - vidí demony a dozvídají se o hrozných mukách od autentických svědků. Solux využívá jejich strachu k upevnění své neomezené despotie. A ve jménu božím se mu to daří.

HELL neboli Peklo, je název který sedne. Autoři BLOODNETu (Score 3, 80%) tuto svoji novou úchylnost už neudali firmě Microprose, která má na takovéto „perličky“ asi příliš slabý žaludek, ale distribuují HELL přes méně upnutý Gametek.

HELL je zcela bez debaty záležitostí pro sběratele úchylností a zvrhlých kuriozit. Je to fascinující a pro úchyly pravděpodobně i vzrušující výlet do světa budoucnosti, kde vládne despotie a korupce. Posudte sami: ač Soluxova vláda naoko směřuje lidi k bohu

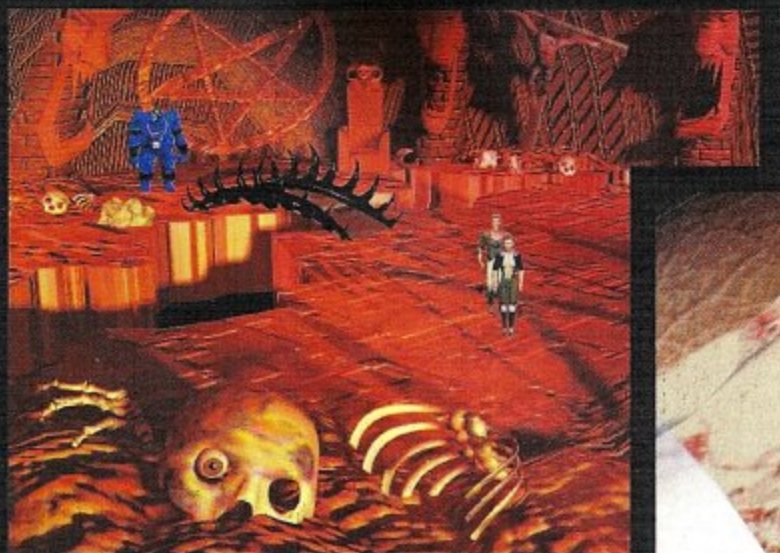


Žena visící vlevo je pomalu trávena žaludečnými výparry obludy v jejichž vnitřnostech se nachází. Kape z ní její maso. A stále dorůstá.

a pokání, její despotický systém dal vzniknout houfům podvrtných živelů kteří se, zmateni propagandou o zatracení, automaticky počítají mezi padlé anděly a praktikují smilstvo, nelidskosti a satanské řádění s vědomím, že stejně skončí v pekle a nic je nezachrání. Korupce je všudypřítomná: jeptišky v kláštřích prodávají přístup ke svým nemohoucím pacientům pochybným telepatickým gangům, jejichž členové chodí „vysávat“ poslední naděje a příjemné vzpomínky z nemocných lidských trosků. Když v HELLu navštívíte pozdě

v noci jednu takovou nemocnici, zhrozíte se při pohledu na choré pacienty v nočních košilích, kteří stojí v bezvědomí v moci zvrhlých telepatů, z uší a z nosu jim vytékají pramínky krve a železné svorky připevněné na jejich čelech jim z paměťových závitů lízají příjemné pocity a posílají je do telepatických kontejnerů. V jednom ze špinavých zákoutí najdete ušmudlaného dealera, který dodává neplodným párům děti! Ve vyražené hale firmy Corporeal Biologics chová plesnivý prototyp Biorodičky Fecund 5088, což je podivný biomechanoid ve tvaru ženy, který sestává jen z hlavy, mléčných žláz a dělohy se zárodkem. Aby zárodek nedegeneroval, má Biožena v břiše pásek s rozhovory rodičů, který pouští stále dokola, aby prostředí dítěte vypadalo přirozeně.

Popsané „pozemské“ neřesti jsou však v podstatě mírumilovné ve srovnání s tím, co se děje v pekle. Největší odpůrci Ruky Boží trpí ve



Ticho před soubojem s démonem Beelzebubem (nahore). Sladoučce vyhníly ex-muž (vpravo).





speciálních odděleních virtuálního pekla pod dohledem démonů specialistů. Některé z těchto lidí potřebujete dostat z pekla ven, aby vám pomohli připravit revoluci proti Soluxovi. Nejdříve musíte zjistit adresy virtuálních uzlů, kde jsou drženi a pak ukončením muk osvobodit jejich vědomí z fiktivní klece. Nezlobte se na mě, ale prostě mi to nedá, abych vám nepopsal alespoň jedno z pekelných mučení. Slabší povahy necht raději čtou až od dalšího odstavce. Subkreatura démona Mephista mučí bývalého ministerského předsedu, v jehož podvědomí byl nalezen strach ze zubaře, ve speciální zubařské ordinaci. Předseda je připoután žhavými pouty k zubařskému křeslu, které přímo plave v krvi. Usta má k roztržení roztažené železnými svorkami a démon mu vrtá stále dorůstající zuby několika obrovskými vrtáky najednou. Navíc má pan předseda zavedeno do nosu trubičku s nervovým plynem, aby,



Typické peklo: vpravo dole vidíte otevřený on-line inventář. Muka ženy vlevo ani nebudu popisovat (nahore). ZUBAŘ: „Rekni ÁÁARGH“ (vlevo)

kdykoliv se nadechne ke řvání, dostával záchvaty bolesti. Zajímavé, Clive Barker má konkurenci.

Do těchto jatek, muk a zvrhlosti vstupujete jako dva speciální agenti pracující pro Soluxovu vládu, která se vás jedné nudné noci pokusí zneškodnit. Uniknete jen o vlásek a skončíte polonazi na ulici mezi spodinou, která ve vás poznává Soluxovy přívržence a nenávidí vás. Až do momentu tohoto průšvihů jste neměli o Soluxově zkorumpovanosti ani tušení a teď je na čase, abyste poznali, jak se věci skutečně mají. Přesně ve stylu hry BLOODNET hrajete trochu netradiční adventuru s příkazy vezmi, použij, kombinuj, atd. Na začátku hry si můžete vybrat mezi agentkou Rachel Braque či s agentem Gideonem Eshanti.

Teprve čas ukáže, že tito dva agenti jsou vlastně někým úplně jiným, ale to už mě zase chytají prozrazovací tendence.

Spíše než na animaci, grafiku a hudbu, je HELL zaměřen na důkladné popisování děje a lokací. Speciálně se autoři vyžívali na dialogích, které jsou a) mluvené, b) nekonečně dlouhé, c) je jich spousta a d) jsou navíc doprovázeny pečlivými gestikulacemi postav, až člověk často uvažuje, jak se to všechno vešlo na jediné CDčko. Některé postavy jsou hrány známými herci - např. démona Beautifula hraje Dennis Hopper, ale jejich tváře jsou většinou tak zmorfované, že je ani nepoznáte. Za zmínění stojí grafika, která je křiklavě renderovaná v jakémsi 3D surrealismu. I když je důkladně propracovaná v SVGA, je jaksi neohrabaně hranatá a příliš vektorová, což má za následek menší věrohodnost prostředí a mírný

klaustrofobický efekt. Otázkou zůstává, zda autoři takto nepostupovali záměrně, aby vyvovali smíšené pocity ze hry.

Z rozhovorů s NON-player postavami získáváte informace o nových lokacích, které se vám objevují v nabídce na mapě. Občas někdo utrousí název virtuálního uzlu, na který se můžete přenést prostřednictvím helmy s výstižným názvem Psychopomp. Hra se tedy odehrává ve dvou rovinách - v pekle a na Zemi. V obou prostředích máte u sebe jiné předměty a jinou mapu lokací. V reálném světě můžete brát k sobě do skupiny až tři lidi, různě je propouštět a najímat znovu. Děláte to proto, že něteří z nich ovládají různé dovednosti, které vám do vinku nespady - např. telepatie, padělání dokumentů, výbušniny - a jednou s sebou poneseš dokonce hlavu démona Beautifula.

Cím více do hry HELL pronikáte, postupně nabýváte přesvědčení, že hrajete jakýsi vylepšený BLOODNET. Po počáteční nezvyklosti a rozpacích objevíte vynikající příběh, který vás sám o sobě, nehledě na technické zpracování hry, připoutá k obrazovce. Peklo patří mezi ty hry, které se směrem ke konci neustále zlepšují, až

vyústí v jakési nadčasové vytržení, kdy už nevědomky zkoumáte i takové detaily, které byste na začátku nedbale přehlíželi. Definitivně nejlepší je příběh, který by se dal přepracovat na skvělý sci-fi horror pro brutalitou postižené čtenáře. Po BLOODNETU tato hra zdědila také přehnané množství postav, lokací a pojmů, kterých jsou stovky a stovky, což působí mírný zmatek v souvislostech. Naopak krokem vpřed je vynechání bojových sekvencí, které byly v BLOODNETU zbytečně frustrující (narazíte na jedinou akční scénu - podjíždění laserů na prkénku s kolečky).

Hra je přímo prošípkována spoustou hádanek, rebusů, skládaček a „puzzlů“, jejichž obtížnost mě občas doháněla k zoufalství. Například jedná nehezky mučená žena mi mezi skučením a steny prozrdila, že klíčem k jejímu osvobození je jistá písnička (dost zvrhlá písnička), kterou si její mučitel prozpěvuje a slovo „Ticho“. Podle této silně sporadické nápovědy jsem měl zahrát melodii na nášlapné varhany! To jsem se panečku poměl.



V některých případech grafika sverazným způsobem exceluje.



A narazil jsem i na další, například slovní hříčky, masírovače paměti a na několik hrůzně šifrovaných zpráv. Až dopíšu tuhle recenzi, začnu hned smolit návod, dokud mám všechno v živé (tzv. operační) paměti.

Používání předmětů může být nesnadné při kombinacích předmět-předmět, kdy mnohdy ani nevíte, jak a proč se vám něco podařilo spojit. Na druhou stranu máte ušetřenou práci s prohledáváním místností, protože globální příkaz EXAMINE vám ohlásí všechny předměty a postavy v pokoji. Kromě zachraňování mučených duší a řešení extrahých hádanek je HELL vlastně běžná adventura, kde plníte úkoly pro různé človenky, kteří vám dají adresy človenků dalších, ti zadají nové úkoly, atd. Vezmeme-li v potaz neobyčejně sugestivní muka, je o různorodost a zábavu jednohlasně postaráno.

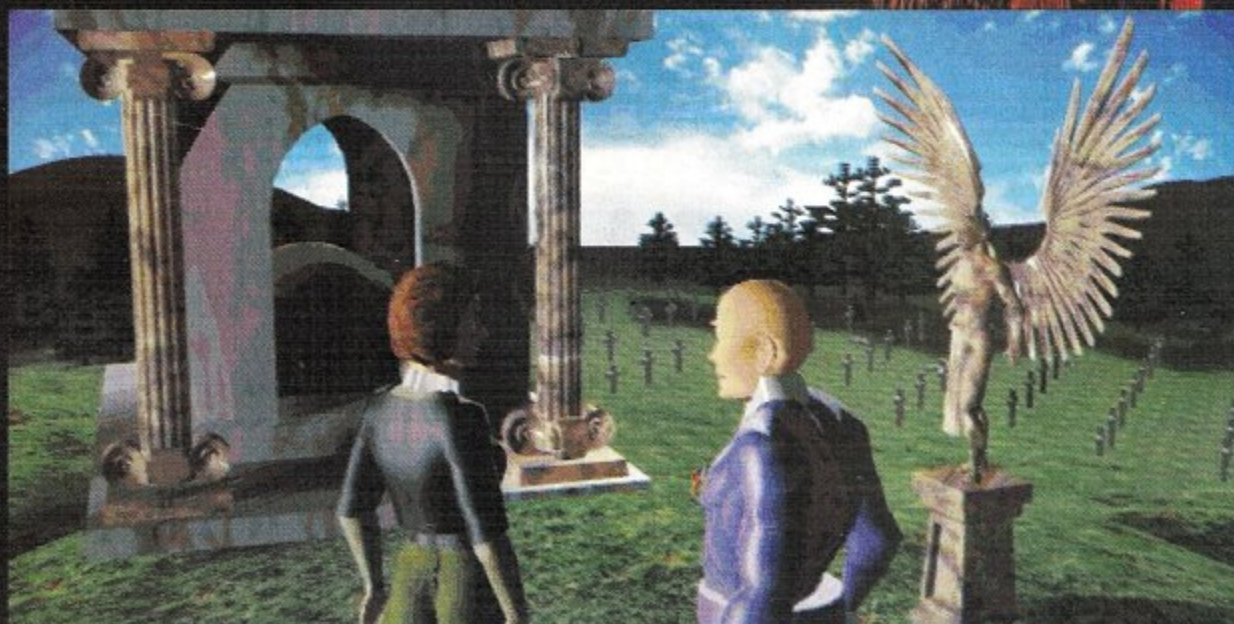
Bohužel v pekle (malé písmeno záměrně použito jakožto nejapný dvojsmysl) by se našlo i pár nedostatků. Kromě věčného vedra je to hlavně hudba. Hudba i zvuky jsou buď vyložené špatně nebo se skladatelé nacházeli v takovém opiovém oblouznění, že jejich výtvor nejsem s to pochopit. Hudba mi připadá na chlup stejná jako

v BLOODNETU - trubky pekelného soudu dují do lidských střev, na nafouknuté močové měchýře stehenní kosti vytukávají zmatený rytmus a tak podobně. Zvláštní miní poznámku si zaslouží krátká zpívaná skladbička z úvodu hry, jejíž úchylnost správně otevírá příběh pro nic netušícího hráče. Zvuky se skládají z rozličných řvů a skřeků, které mi dělaly dobře, protože byly správně autentické (při jejich nahrávání se imitátoři pravděpodobně navzájem bičovali). Dialogy jsou většinou dobře mluvené, až na Imperátora Soluxe, jehož hlas snad mluvil dvakrát dokola vykleštěný Hurvínek.

Při nestandardním postupu dějem občas narazíte na časové smyčky, kdy postavy mluví o věcech, o kterých ještě mluvit nemají. Brouky a mouchy najdeme také v textu, který evidentně někdo přepisoval až na poslední chvíli, takže vám postavy mnohdy říkají něco jiného, než se pod obrázky píše. Maličký minus je trýznivé zdlouhavý pohyb po mapě, ale to už puntičkařím. Mám takový dojem, že hra HELL byla vydána trochu předčasně a jaksi narychlo, možná by neškodilo více testování a brouko-vychytávání. Někteří lidé měli s určité potíže s instalováním - hra potřebuje 1MB paměti ve videokartě a dělá určité cavyky s Gravisem (více v Techboxu). Také se ráda kouše, nemáte-li správný SVGA driver a podobné skopičinky.

Sečteme-li však a podtrhneme, zjistíme, že HELL opravdu JE dobrá adventura. Je strhující, originální, krutá, trvanlivá a dobře vyprávěná. Co více si můžeme přát? Zaručená koupě.

Andrej Anastasov



score 87%

Název hry: HELL
Výrobce: GameTek
Žánr: Horror
Styl: Adventure
Počítače: PC-CD ROM
Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:
Originalita: 85%
Atmosféra: 90%
Grafika: 85%
Zvuk: 60%

Wizard

Brána do nového světa...
Čkalova 7, Praha 6

Pokud jste nikdy předtím nehráli žádnou fantasy RPG hru, stolní, či miniaturní válečnou hru, pak máte možnost vše napravit od 11. března, kdy bude otevřena specializovaná prodejna právě pro vás!

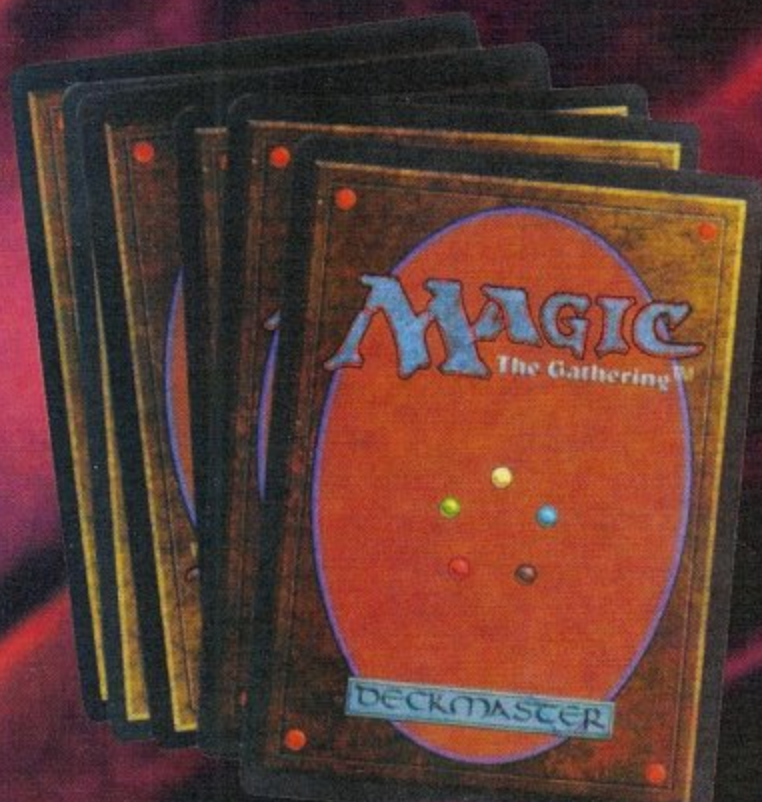
Tak to jsou ony - magické hrací karty, které hýbou dokonce i zarytými počítačovými hráči. Magic The Gathering i jiné stolní a karetní hry najdete v naší prodejně...

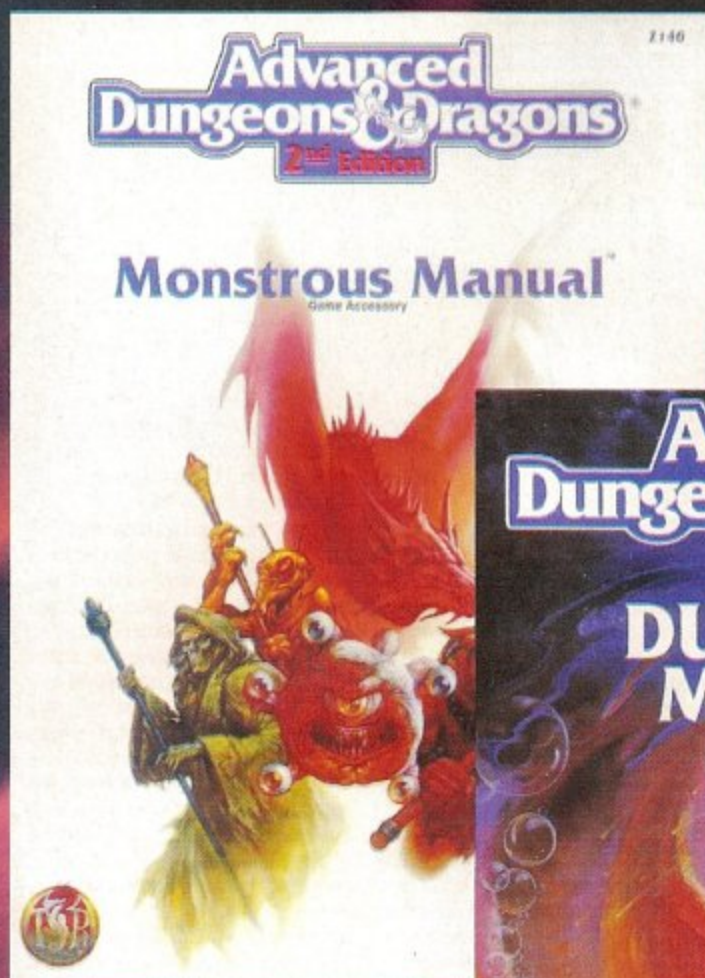
Wizard, prodejna, kterou najdete na místě bývalého obchodu SCORE ve Čkalově ulici, nabízí obrovské množství fantasy RPG her. Od Advanced Dungeons and Dragons (základní pravidla, scénáře, atd.), přes karty Magic The Gathering (starter a booster pack) až po tak světově proslulé hry jako Star Wars, Star Trek, Battletech, GURPS, Vampire, či Werewolf. Stolní hry jako například Avalon Hill jsou samozřejmostí.

Pokud jste dosud neměli zkušenosti s takovými hrami, pak přijďte a uvidíte o co přicházíte! Ceny (od 199 Kč) jsou velmi dostupné.

Zastavte se v obchodě Wizard co nejdříve. Pokud nás navštívíte v den slavnostního otevření, pak vám poskytneme slevu 10 % na jakékoliv zboží, které zakoupíte!

Wizard - brána do říše fantazie!
Čkalova 7, Praha 6
otevírací doba Po 14:00 - 18:00
Út - So 10:00 - 18:00



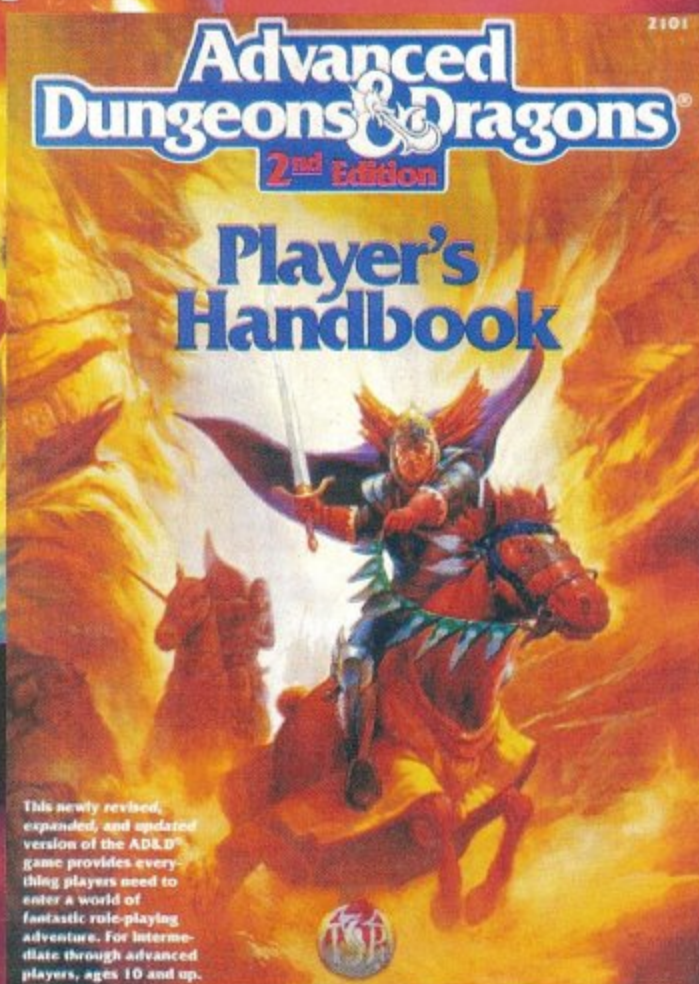
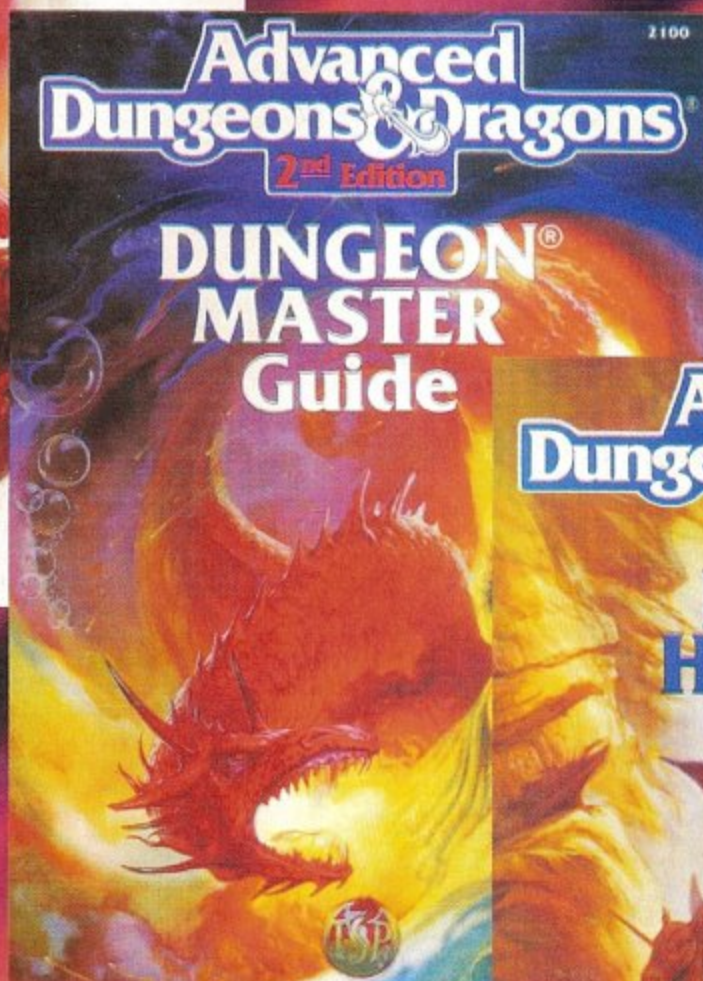


Bible všech dračích a jeskynních hráčů.
A hned ve třech knihách:

Monstrous Manual™

DUNGEON® MASTER Guide

Player's Handbook



Brána do říše fantazie ve vašem pokoji! Pokud máte rádi fantasy RPG hry, stolní, či miniaturní válečné hry, ale nežijete v Praze, využijte naší dobírkovou službu!

Wizard Direct je součástí Vision s.r.o., společnosti, kterou každý hráč počítačových her zná jako svou jedinou možnost kvalitního výběru.

Wizard Direct nabízí nejširší paletu stolních a RPG her v republice. Advanced Dungeons & Dragons, Magic - The Gathering, Star Wars, Star Trek, Battletech, GURPS, Vampire, Werewolf a Avalon Hill, vše za ceny, které si můžete dovolit!

Máte zájem o náš kompletní katalog? Zašlete oznámkovanou obálku s vaší adresou (dozvíte se také, jak získat 10% slevu při první objednávce).

Wizard Direct
Krupkovo Nám. 3
160 00 Praha 6

Žijete-li na jižní Moravě a zajímají vás hry nabízené prodejnou Wizard, pak se zastavte v obchodě Score Brno, ElektroDům, Janská ul., Brno, kde naleznete výběr většiny titulů (prodej začíná 4. března)

Presumed Guilty

Jako by nás Jack T. Ladd už dostatečně nenatrápil, rozhodli se Psygnosis, že nehratelnou adventure **INNOCENT UNTIL CAUGHT (SCORE 2, 77%)** protáhnou ještě o jedno pokračování. Ale bylo to skutečně to pravé rozhodnutí? Je mezi námi dostatek masochistů?

Zrovna se nacházím vzhůru nohama a o stěnu před sebou mám opřený notebook, do kterého tlučím tuto recenzi. To proto, aby mi do hlavy teklo více nápadů a krve, již mám nedostatek, jelikož jsem včera nikoho nevyšál. Doufám, že nikdo neotevře dveře. Začnu následovně: bylo nebylo, scénka

s jednopixelovou žvýkačkou zajistila jinak průměrné adventure jménem **INNOCENT UNTIL CAUGHT** neboli Nevinné dokud Nechycen. Nikdy nezapomenu na to, jak jsem na problému žvýkačka zůstal téměř měsíc, abych potom zíral na jeden objevující se a mizící pixel, který jsem podle autorů měl najít. Za tuhle parádičku putovala na hru **INNOCENT UNTIL CAUGHT** nehratelná nálepka. A jen se prach usadil, je tu další kousek zavánějící známou tendencí Psygnosis tlačit pokračování, dokud se peníze sypou viz. **LEMMINGS I - MCMLXX**, **SHADOW OF THE BEAST I - MCMLXX**, apod. Už po několika minutách hraní mi bylo jasné, že **PRESUMED GUILTY** (dále jen PG) je přesná kopie originálu. Ovládání, inventář, rozhovory, nelogické problémy - kompletní dědictví po nevyřazeném předchůdci. O kolik animovaných demo sekvencí přibýlo, o tolik ubylo hrátelnosti. S grafikou ve hře samotné se nikdo moc nepáral a obličejové postavy při rozhovorech vypadají jak vystřižené z nepovedeného B-komiksu. Pravděpodobně už víte, že na grafiku moc nedám, ale neschopnost PG konkurovat běžnému současnému grafickému standartu mě nudila. Hra byla evidentně tvořena ve

velkém spěchu, což je poznat nejen na grafice, ale i na krátkosti rozhovorů a na popisu lokací a předmětů, jejichž strohost a úsečnost dokáže pořádně svrbět. A to zvláště v momentě, kdy jste nešťastní a v zoufalství znovu zkoumáte předměty a dostáváte vyčerpávající odpovědi typu „Vidíš hřebec“, „Hm“ nebo „Štípe“. ÁÁÁ! Někdo mě klátil Neotvírejte ty dveře, neot..

Zklátil mě, ale už mám zase nožky nahoře a jsem ready. Příběh hry se má tak: Jack je po svém extempore z minulého dílu opuštěn krásnou dcerou milionáře a je naopak chycen agentkou Yssanou, pracující pro galaktickou policii. Ovládání přebíráte v momentě, kdy Jack sedí v maličké cele v Yssanině lodi a přemýšlí, jak by cestu překazil dřív, než doletí na soudní planetu. Pochopitelně se mu daří sabotovat let, a to například tak, že vyhodí z lodi pohonnou jednotku, apod. Yssane na něj střídavě nadává, míří puškou nebo s ním kooperuje, prostě takový malý vztah ala Indy Jones. Když hraje te s Yssanou chová se Jack tak, jako byste ho hráli, tj. působí potíže a pomáhá vám s úkoly. Reklamní leták hlásal „zajímavý vztah mezi dvěma hlavními hrdiny“ a možná to v počátcích byl dobrý nápad, ale vymkl se kontrole a jediné, co zbylo, je pár krátkých dialogů a sex na 3x3 cm na konci hry. Slabota.

Díky stručným tipům, které mi prozradili chlapi od Psygnosis, jsem PG dohrál za tři dny s oběma postavami a zjistil jsem další pročka a protivy. Pro hovoří skutečnost, že si za své peníze kupujete vlastně adventure dvě - hrdinou té první je Jack a hrdinkou druhé je Yssane. Poměrně mě překvapilo, že se od sebe tyto dvě cesty naprosto liší. Yssane má úplně jiné úkoly než Jack a ani žádný z předmětů, které sbírá, není stejný jako Jackův, jediné lokace se většinou opakují. Dalším PRO je trochu snížená obtížnost. Není to už takové „delirium nechytačkum“, ale stejně dá několik problémů pořádně zabrat. Jednohlasným MAXI-PRO je vynikající hudba a ozvučení vůbec, tady Psygnosis odvedli kus dobré práce. Ovšem chybí některé české národní rytmy jako mazurka, a to už se dostáváme k mínusům (argument jak noha).

Nedostatků se u podobných her před pozorným člověkem časem samy šepem ukazují. Prvním nedostatkem je totální chaos v příběhu, který se chová jak ožralý pes, který v pokročilém stadiu hry dokulhá a svalí se do bláta zmatku. Podobnou nemoc trpěl např. **SPACE QUEST IV** a v podstatě na ni dojel. Celkově se hra postupem času radikálně zhoršuje, jako by autorům

docházel čas a trpělivost. Vzniká proto nebezpečí, že člověk nadšený demoverzí (která pochopitelně zahrnuje nejlepší úroveň) koupí celou hru jen proto, aby zjistil, že kvalita se směrem ke konci přikře svažuje. Poslední úroveň už zcela vyhnije do zmataného rozuzlení a finiš je spíš úlevou, podobnou, doběhnout na WC na poslední chvíli. Dalším minusem je ztráta humoru. Nedělejte si iluze, že se zasmějete, stejně jako u prvního dílu, ani nápad. Černý Jackův humor úplně vymizel a zůstala jen nesourodá kaše kameňáků a gagů, nad kterými jsem se sotva uchechtl. Což je, pravda, pořád lepší než např. trapný Sierrácký ostrovtip, nad kterým člověk spíš zapláče, ale rozhodně to není dost pro hru, která si zakládá na tom, že je komedie. Půjčete-li touto hrou jen s jedním charakterem, zjistíte, že je dosti krátká. V podstatě vyřešíte pět nedlouhých zápletek na sněžné planetě, vojenské bázi, luxusní planetě, v zemi džunglí a v jeskyních Šílených daňových úředníků plus kratičký konec na vesmírné základně. Mezi každou z těchto sekcí užijete uhlazené kvalitní demo, ukazující skoky vesmírným prostorem, což je jen pouze vata.

Ne, ne. Není to ono. Je vidno, že Psygnosis vedli PG jako „menší“ projekt, velké věci jako **DISCWORLD** měly asi priority, a tak se na tuto menší věc jaksi nedostávalo. Chcete-li si tento měsíc koupit skušnou adventuru, otočte na dvojstránku HELL a podívejte se, jak má takové „pořádné kousky“ vypadat. ÁÁ.. dveře.. NEOTVÍRAT DVEŘE! Cink.

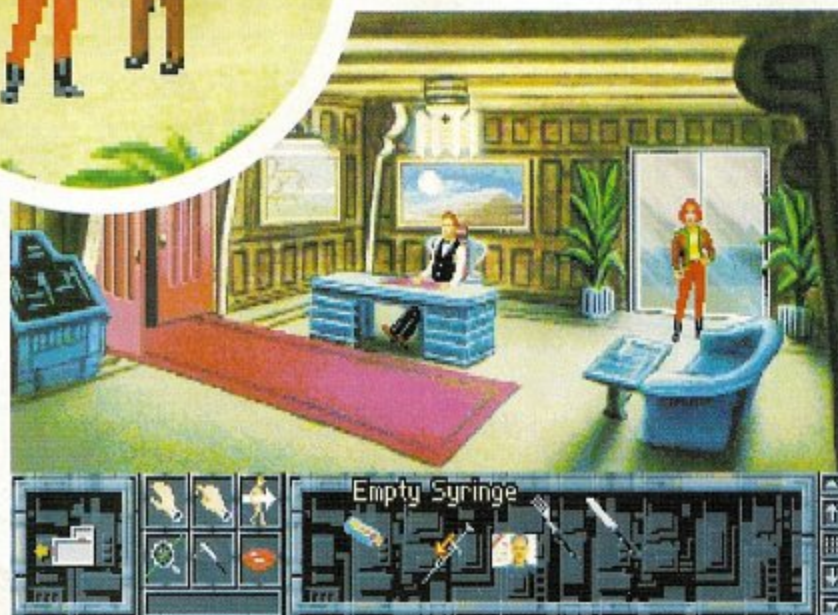
Andrej Anastasov

score 69%

Název hry: **PRESUMED GUILTY**

Výrobce: **Psygnosis**
 Žánr: **Sci-fi komedie**
 Styl: **Adventure**
 Počítače: **PC CD-ROM, PC, Amiga 1200**
 Obtížnost: **Pro pokročilé**

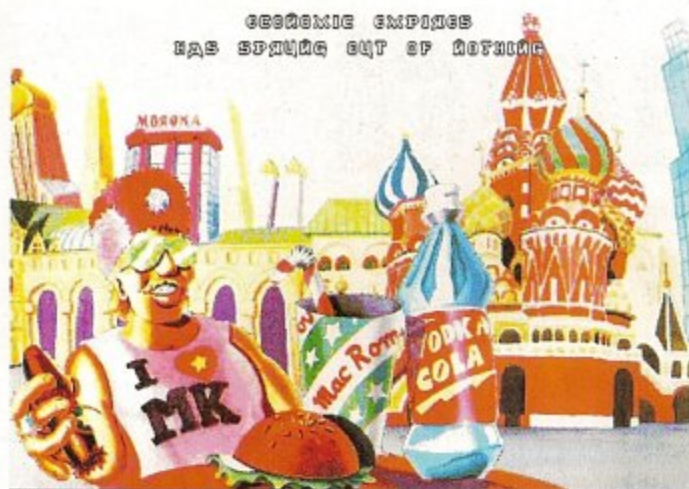
Hodnocení:
 Originalita: **60%**
 Atmosféra: **75%**
 Grafika: **55%**
 Zvuk: **85%**



CELESTINE EMPINES
HAS SPUNNA OUT OF MATHS

The Big Red Adventure

V předtuše něčeho velkého... napjatě očekávaná adventura firmy Core Design je zde. Po mnoha problémech se nám hra konečně podařilo rozjet, prohlédnout si intro a dokonce si ji i zahrát. Naše pocity však zdaleka nejsou takové, jak jsme předpokládali...



CURSE OF ENCHANTIA (předchozí dílko firmy Core Design) byla vynikající adventura, takže není divu, že každý dychtivě očekával, jak dopadne její následnice. První informace, obrázky a dokonce i ukázky hry vypadaly velice slibně: vynikající pseudotrojrozměrná grafika, nádherná hudba, ucházející animace a zajímavý příběh. Všechny tyto atributy demo na THE BIG RED ADVENTURE (TBRA) splňovalo, takže se asi opravdu bylo na co těšit. Někdy se však i ten nejlepší projekt může pokazit na úplné maličkosti.

Ačkoli by to tak být nemělo, zdá se, že v poslední době se čím dál častěji objevují hry, ve kterých je ohromné množství převážně technických chyb. Vzpomeňme jenom na MAGIC CARPET, KING'S QUEST VII anebo ... TBRA. Všechny tyto hry dostaly do vínku „nejmodernější“ herní engine, který však ani v jednom případě nebyl doladěn na úroveň, která by dovolovala hru vypustit na trh (snad až na Magic Carpet, kde nejsou problémy až tak časté a dají se s trochou trpělivostí vyřešit).

Nebudu se zde rozepisovat o tom, co všechno a jak mi ve hře nefungovalo. To je jednak úloha TechBoxu a jednak by mi ani nezbylo místo pro mnohem důležitější informace. Nicméně je však třeba přiznat, že tento fakt fatálně ovlivnil mé konečné hodnocení hry.

TBRA nás zavede do Nového Ruska, státu, kde byl svržen proklínaný komunistický režim a v zemi nyní vzkvétá svoboda a blahobyt. Nová demokratická

společnost se rychle naučila vše potřebné a oběti žilého cestovního ruchu se mnohdy nestačí divit.

Ačkoliv národ své úsilí nezištně vkládá do vybudování nového státu, některé přežitky stále přetrvávají jako plevel a dokonce i bují. Nejsou to jen tolik proklamované ruské fronty, které jejich členové staví před každým větším obchodem zřejmě v naději, že jistě již brzy přivezou zboží, které se určitě bude hodit. Patří k nim i „starý dobrý komunismus“, který ani v tomto novém čase neztratil své příznivce. Plán jejich Velké Rudé revoluce je naprosto dokonalý, takže v Novém Rusku zaručeně nebude nuda.

Ta by tam však nebyla ani tak, neboť jste do Nového Ruska právě dorazili vy. Jmenujete se Doug Nuts a kromě jiných předností vynikáte genialitou v technice. Postavit nějaký moderní či jakoukoli jinou periferii pro vás není problém, vaše schopnosti jsou neomezené.

Druhou postavou, kterou můžete ve hře ovládat, je Dino Fagoli, bývalý boxer z Itálie. Dino má dvě přednosti. Kromě ohromných svalů má totiž také jednoduchou životní filozofii, převážně z toho důvodu, že na lepší nemá. Tato filozofie ho po většinu jeho života zachovávala nade všemi ostatními, nezávisle na tom, jak ho bere okolí. Jenom občas, ve chvílích, kdy někomu sedne na lep a stane se terčem všeobecného posměchu, trochu zapochybuje, ale jenom na chvíli, protože mozek velikosti zcvrklého ořechu si tak nedůležitou informaci nedokáže nadlouho zapamatovat.

Poslední ovladatelnou postavou ve hře je žena. Jmenuje se Donna Fatale a není to žádná kariéristka. Donna má „ráda své jistý“ a v minulosti se proto živila nejstarším (a tedy nejlépe odzkoušeným) řemeslem na světě.

Hra THE BIG RED ADVENTURE vás provede ulicemi letní Moskvy, zasněženého Zerogradu, proveze vás v Orient-Expressu a můžete si být jisti, že pro vás má připravený i sladoučký bombónek na konec.

Ovládání hry se liší od jiných adventur. V TBRA máte pod pravým tlačítkem myši schovanou tabulku plnou ikonek. Prvních pět z nich jsou ikonky stálé, pomocí kterých se snažíte herní charakter přimět, aby dělal to, co vy si přejete (OTEVÍRÁNÍ/ZAVÍRÁNÍ, SBÍRÁNÍ, PROZKOUMÁVÁNÍ, MLUVENÍ A PENÍZE). Zbylá prázdná místa jsou vyhrazena pro věci, které se vám ve hře podaří sebrat (tabulka se umí i zvětšovat a zmenšovat).

Musím říci, že tento systém ovládání mi moc nevyhovoval. Jednak poměrně dlouho trvalo, než si to hra srovnala v „hlavě“ a po stisknutí pravého čudlíku myši konečně vyplivla tabulku. Hlavní „proti“ však patřilo způsobu, jakým při tomto stylu ovládání muselo být ve hře vyřešeno kombinování věcí. Pokud totiž chcete dvě věci použít na sebe, musíte vzít první věc z inventáře, použít ji hernímu charakteru na ruku a poté věc použít na druhý objekt. Pes je zakopaný především v tom, že trefit se postavě na ruku dá někdy pěknou fušku, protože se pořád mele, podupává,

apod. Navíc si člověk nikdy není jistý, jestli se na tu ruku opravdu trefil, nebo jestli daná věc takto použít nelze, atd. Myslím si, že i když tento styl ovládání brání mnoha tradičním způsobům, jak dvě věci v adventuře zkombinovat, autoři TBRA si vybrali řešení z nejhorších.

Grafický výraz hry je velice přitažlivý. Celý design vzbuzuje pocit podobnosti s kreslenými filmy, čemuž se nevymyká ani vzezření všech animovaných postav. Každé pozadí je pečlivě prokreslené a stínované, postavy jsou naopak kresleny pouze v několika barvách, zdůrazňující kontury a hlavní rysy figury.

Jednou z nejkvalitnějších složek TBRA je bezesporu hudba, která opravdu přepychově podbarvuje atmosféru hry. Motivy mnohých skladeb jsou převzaty ze známých ruských písní a výborně upraveny. Celkový dojem z hudby je obrovský. Naproti tomu zvuk jsem během celé hry téměř nezaleschl, možná mě hra chtěla ušetřit šoků, které jsem zažil při poslechu řeči v intru.

Hra TBRA bezesporu oplývá zajímavými nápady, dobrým příběhem, skvělou grafikou a vynikající hudbou. Její provedení jí však úděsně snižuje hrátelnost a my jenom litujeme, že Core Design nesvěřila realizaci TBRA nějaké zkušenější firmě. Dynabyte má jistě mnohé naděje nejenom v Itálii, avšak možná by bylo lepší, když by se její zaměstnanci zaučovali například na takovém Zephyru. TBRA si jejich počtu asi nezasloužila.

Martin Dvořák

score **73%**

Název hry: THE BIG RED ADVENTURE

Výrobce: Core Design
Žánr: Komédie
Styl: Adventure
Počítač: PC
Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:
Originalita: 80%
Atmosféra: 40%
Grafika: 85%
Zvuk: 90%



The phor blades are only put back in. They were out of stock for months.



Vidíte tu kočku na bruslích, no vidíte tu kočku na bruslích (vpravo nahoře)?! Postavy jsou oproti pozadí kresleny mnohem jednodušeji (vlevo). Klasické ruské fronty - něco se nikdy nezmění (vpravo)...

Aces of the Deep

Druhá světová válka. Milióny mrtvých, desítky zničených měst, utrpení nevinných lidí, nenávist, strach, smrt. Chcete-li, můžete se teď stát jedním z těch, kdo za všechno tohle nesl díl viny. Můžete se stát jedním z těch, kteří se jen zřídka dožili konce války. Můžete se stát jedním z kapitánů Německých ponorek. Můžete se stát Esem hlubin, nemáte-li ovšem morální zábrany.

ACES OF THE DEEP je další hrou z „Esové“ série, která byla před lety zahájena úspěšnou letovou simulací ACES OF PACIFIC a následována o něco úspěšnější ACES OVER EUROPE (SCORE 4, 82%) - vše z dílny firmy Dynamix. Vedle hry PANZER GENERAL (SCORE 13, 89%) je ACES OF THE DEEP jednou z mála her, která zachycuje nejhrůznější konflikt v dějinách lidstva z druhé strany, ze strany mocnosti, která tuto válku rozpoutala - z pohledu fašistického Německa, tedy abychom byli úplně přesní - z pohledu vojáků, kteří na straně fašistického Německa bojovali. Pochybnosti však stranou - nebudeme hru hodnotit podle jejího historicko-politického kontextu, to by nebylo fér. Podíváme se na ni, jako na ponorkovou simulaci - ACES OF THE DEEP totiž není ničím jiným.

Nejdříve jedno prohlášení. ACES OF THE DEEP je nejlepší ponorkovou simulací, která je v současné době na trhu. S tím můžete nesouhlasit. Můžete jít dokonce tak daleko, že budete proti. Můžete si také lehnout do vany a přikrýt se dveřmi, můžete si dát na hlavu igelitový pytlík

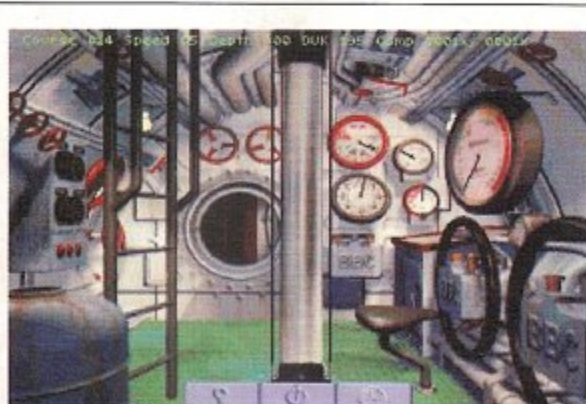
a můžete také spáchat hromadnou sebevraždu, ale výsledek bude stejný - nedá se s tím nic dělat. Hra v sobě kloubí precizní zpracovanost všech produktů Dynamixu vyznačující se množstvím menu, ve kterých lze nastavit: období války, scénář boje, sílu nepřítele, typ vaší ponorky, klimatické podmínky, realnost simulace, místo konfliktu, plavební vlastnosti, zvolit obtížnost, vybrat si barvu trenýrek palubního navigátora a přibližně milion dalších možností, které vás ujistí o tom, že „Tady jste páneem vy!“. Kromě cvičných misí a předem připravených scénářů, do kterých můžete kdykoli skočit a torpédovat jak zblblí, se také můžete pustit do hlavního jádra hry, které spočívá, jak jinak, v souvislém tažení po celé válce - od prvních útoků v roce 1939 až po agónii v roce 1945. Tady vyplujete jako začínající kapitán na hlídkové plavbě po severním moři, abyste se v průběhu války vypracovali ve skutečné eso podmořské války a zasloužil si tak čestné místo před Norimberským tribunálem s válečnými zločinci. A provaz.

Postupem času, s rozvojem válečné techniky, se způsob boje a použité zařízení liší - budou vám přidělovány nové, rychlejší a kvalitnější ponorky, budou nasazena nová zařízení jako šnorchl (umožňující použití dieselových motorů pod hladinou) či radar, různé ponorky jsou různě vybaveny palubními děly, novými torpédy a dalšími vymoženostmi. Liší se také aktivita nepřátel - zatímco



zpočátku narazíte na nechráněné lodě, které budete moci potápět jako na střelnici, v dalších fázích války se nevyhnete obrovským konvojem, chráněným torpédoborci, bitevními loděmi a letadly, které po vaší lodi půjdou jako honící psi. Máte, co jste chtěli.

To nejdůležitější, esenciální a stěžejní (což jsou v podstatě vtípně použitá synonyma) jsem si však nechal na závěr. Tím nejlepším je totiž provedení hry, které o několik tříd převyšuje dosud známé a uznávané ponorkové simulace. Vezměme to tedy telegraficky, jak je v ponorkách zvykem. Snadné a přehledné ovládání, široká paleta možností, kvalitní atmosférická hudba, mluvené slovo při předávání rozkazů, autentické zvukové efekty, neuvěřitelná grafika (ještě nikdo nikdy neviděl tak dokonalé, texturami pokryté a rychle se pohybující vlny)



Konvoj byl napaden, torpédoborce se vydávají stíhat ponorku. Není nad animované intro (nahore)! Externí pohledy umožňují výhled na všechny objekty nad hladinou. Tohle je třeba letadlo, pro pořádek (vlevo). Periskopová hloubka, vypnuté motory, zaměření, výstřel - civilní dopravní loď klesá ke dnu a vy jste hrdinou dne - inu, ponorková válka je ponorková válka (vlevo dole)!

pohupující lodí, propracované objekty, smysl pro detail (střídaní dne a noci, měsíc, hvězdy, mlha, bouřky, déšť, ale i drobnosti, jako když se při vysouvání periskopu výhled na chvíli „zavlní“, než odteče voda), vysoká umělá inteligence nepřátel a další a další klady, které najdete na každém kroku po stísněném prostoru ponorky. K nadstandardnímu provedení přispívá také ON-LINE MANUAL v CD verzi, kde najdete mimo popisu ovládání, popisu ponorky a historie ponorkové války i rozhovory s několika přeživšími ponorkovými kapitány, kteří ve formě krátkých digitalizovaných filmů vyprávějí svoje zkušenosti a zážitky.

Pokud jste tedy blázen do kvalitních ponorkových simulátorů, ACES OF THE DEEP představuje v současné době vrchol produkce v této oblasti. Svým nadprůměrným technickým provedením, atmosférickou zábavou a historickou realností se řadí k nejlepším simulacím vůbec. Chcete-li se tedy ponořit do chladných vod severního moře a zkusit svoje štěstí v potápění spojeneckých konvojů, vydejte se na dlouhou cestu, na jejímž konci čeká sláva, nebo smrt v hlubinách oceánu mezi vybuchujícími náložemi. Můžete si vybrat.

Jan Eisler



Chcete-li, staňte se jedním z nacistických hrdinů ponorkové války. Pamatujte si ale, že válku stejně prohrájete (vlevo)! Ovládání hry probíhá z větší části z velitelského můstku ponorky. Vše je jasné a přehledné (nahore). Cesta podmořského zabijáka začíná v přístavu mezi jásičícími davy. Potopte co nejvíce spojenců, chlápce (vpravo)!

score	85%
Název hry:	ACES OF THE DEEP
Výrobce:	Dynamix / Sierra
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítače:	PC CD-ROM, PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

Knights of Xentar



Erotický obrázek, který na hřbitově ztratil starý kněz, je dostatečně výmluvný sám o sobě (nahore)! Takhle vypadá, když se ve hře chodí po mapě. Tzn. takhle to vypadá skoro celou dobu (vpravo). Bitva v pokročilé části hry v plném proudu. Sekání, mlácení, skřeky, kouzla a magie (zcela vpravo).

Tihle Japonci jsou divní, ale opravdu divní lidé. Jejich představy o kráse, konkrétně ženské kráse, přesněji nahé ženské kráse nebo úplně nepřesněji eroticky vzrušující nahé ženské kráse jsou zvláštní. Opravdu zvláštní...



Když se řekne „japonské počítačové hry“, představí si řada z vás černou plochu - to budou ti z vás, kteří nikdy japonské hry neviděli. Ti ostatní zbystří a představí si hry na japonské stroje Nintendo a SEGA - hry velice různorodé od klasických stříleček a akčních her až po hry vyložené úchylné (pozor - většina her na stroje SEGA a Nintendo pochází opravdu z Japonska!). Mezi hrami na konzole existuje zvláštní odrůda her, která je charakteristická právě pro japonskou produkci - jsou to adventure hry, kde hráč ovládá malinkou postavku, chodí po různých rozsáhlých zemích a řeší nejrůznější úkoly. Interface těchto her si je obvykle podobný jako vejce vejci a hry se mění jen v závislosti na použitém hardware (tyto hry jsou charakteristické pro začátky stroje jako GAME BOY, NES, GAME GEAR či MASTER SYSTEM, ale obdobné hry najdeme i na SNES či MEGA DRIVE).

Když se řekne „japonské animované filmy“, představí si řada z vás bílou plochu - to budou ti z vás, kteří nikdy japonské animované filmy neviděli (neopakuji se?). Ti ostatní se potom rozdělí na dvě skupiny - ti první se zhnuseně odvrátí, protože už nějaké japonské animované filmy zahlédli. Ti druhí zbystří a zajásají - animované filmy například z produkce MANGA VIDEO jsou tím nejlepším, co kdy viděli! V případě, že nevíte, co jsou to filmy MANGA VIDEO, krátké přiblížení - jsou to ty nejúchylnější kreslené filmy, které existují. Většina těchto filmů

je označena nálepkou „od 18 let“ a v pravidelných intervalech se v nich střídají obrázky neskonale odporných pekelných démonů a stvůr s obrázky velmi přitažlivých nahých či polonahých krasavic, které mají několik společných rysů - obrovské oči, malá ústa, velká prsa, (jinými slovy - přesný opak japonských žen).

Když se řekne „KNIGHTS OF XENTAR“, nepředstaví si nikdo nic. Tato hra je totiž pro nás zcela neznámým fenoménem, který se mezi počítačovými hrami objevil. Pokud vám uniká smysl úvodních dvou odstavců, tedy vězte, že KNIGHTS OF XENTAR je přesným mixem obou popsaných fenoménů. Herní interface tvoří klasická adventure japonského stylu - s malou postavkou hlavního hrdiny se tak pohybujete po rozlehlé zemi, nakupujete magické předměty a zbraně, rozmlouváte s dalšími postavami a na každém kroku bojujete s nejrůznějšími monstry a bojovníky. A jak sem zapadají animované filmy, potažmo pak eroticko/hororové animované filmy? Hrdina hry má totiž, kromě standardního hrdinné / fantasy zaměření svého charakteru ještě jednu zvláštní vlastnost - ženy a dívky při pohledu na něj neodolají jeho mohutnému sexaplealu a po stovkách mu podléhají v těch nejroztodivnějších chvílích, situacích a pozicích. Obrázky, které jako by z oka vypadly filmům MANGA VIDEO tyto jeho postranní aktivity náležitě dokumentují...

Ptáte se - co nám to tady nutí? Pornografických a erotických her už tady bylo a byly tak neskonale ubohé - nejrůznější erotické olympiády, podprůměrné pornografické výpotky a další úchylinky? Proč nám nutí nějakou okrajovou úchylnou? Jsou opravdu tak úchylní, že se jim líbí TAKOVĚHLE hry? Chyba lávky! KNIGHTS OF XENTAR totiž není zdaleka jen podprůměrnou erotickou hrou, ve které jde jen o prohlížení obrázků nahých krasavic! KNIGHTS OF XENTAR je především, PŘEDEVŠÍM, vynikající RPG hrou s propracovaným příběhem, velmi promyšlenou dějovou linií, originálním způsobem bojů a zajímavou zápletkou.

Na počátku hry se ocitáte jako silný a zkušený bojovník sám v cizím městě. Hned zpočátku vás však přepadnou a oloupí bandité - připraví vás tak o drahokamy, meč a brnění. Bez prostředků se tedy vydáte na cestu, abyste si snadno poradili s hromadou nepřátel a postoupili po stopě ukradených artefaktů. Ale ouha. Po chvíli hraní se dostanete do styku se silnou magií a...veškerá vaše zkušenost a síla klesne na nulu (podobně jako v jiných RPG hrách má postava svoje atributy jako zkušenost, síla, obratnost, vytrvalost, které se postupem hry vylepšují) a hra začíná být zajímavá. Postupem času svou zkušenost dobudete v bojích zpět, ale hra zdaleka nekončí. Musíte putovat po zemi a dostat se na stopu odvěkého zla. Cestou můžete nakupovat zbraně, lektvary a další užitečné předměty, po chvíli putování se k vám přidají další dvě postavy - bojovník Rolf a kouzelnice Luna, čímž se nejen usnadní bojování, ale přibude i řada vtipných konverzací. Když už jsme u bojování - boje probíhají velmi neotřelým způsobem, pro majitele PC zcela neznámým. Při jakékoli šarvátkě se obraz přepne do strategického pohledu a dojde k boji. V boji je možné nastavit sílu a způsob boje (obrana, útok, normální boj), používat speciální předměty a později i kouzla. Nejlepší na tom ale je, že o každém monstry se bojem učíte nové informace - když vás poprvé překvapí nový nepřítel, máte o něm nulovou znalost. Dalšími body však znalost postupně stoupá a dosáhne-li 100%, nemají monstra příliš velikou šanci. A kde už je u všech čertů konečně ta erotika?

Všude. V každém městě se totiž objeví nějaká ta dívka, která touží po zkušenosti s hrdinou. V některých městech se spíše objeví nějaká dívka, která po ní netouží. Některé úkoly ve hře jsou přímo podmíněny blízkým fyzickým kontaktem s krasavicemi těch nejnádhernějších tvarů. Budete osvobozovat Červenou Karkulku od znásilnění vikem, Sněhurku od znásilnění trpaslíky, budete procházet městy nahých, městy žen, městy eroticky založených koček i lesních vil - všechny touží po jediném. Vtip je ale v tom, že v tomhle těžším hry nespočívá. Nádherně

nakreslené obrázky nádherných krasavic jen doplňují vynikající příběh a hlavně motivují hráče k další hře - scény, které jsou erotické, nikoli pornografické, tady slouží jako lákadlo, jako odměna za splněné úkoly, nikoli jako podstata hry. Nejvýmluvnějším důkazem tohoto tvrzení je fakt, že KNIGHTS OF XENTAR je původně klasická a zcela „přístupná“ adventure hra bez sebemenšího náznaku erotiky či sexu, vhodná pro hráče od 13 let. Ta erotická, vzrušující a zde recenzovaná hra pro dospělé se z ní stane teprve tehdy, přihrajete-li si k nainstalované hře ještě zvláštní „zdosplující“ diskety.

Jistě, nikdo se samozřejmě nesnaží tvrdit, že hra (po přihraní erotických dodatků) není úchylná a nikdo netvrdí, že je vhodná pro všechny hráče. Ta „sexy“ verze hry je pochopitelně označena nálepkou „od 18 let“ a na rozdíl od některých jiných „rádobyerotických“ titulů (jako například příšerný VOYEUR) si tuto nálepku plně zaslouží. Zaslouží si také vaši pozornost. Protože i když na pohled vypadá jako letitá hra na GAME BOYE, po chvíli hraní v ní najdete zvláštní, dozajista orientální, nicméně stále zvláštní kouzlo. Kromě toho tady najdete i vlastnost, která rozlišuje dobré hry od špatných bez ohledu na erotiku či sex. Tou věcí je hrátelnost a vězte, že hře KNIGHTS OF XENTAR se tato vlastnost dostává vrchovatou náručí!

Jan Eisler



V jednom městě je i nevěstinec a s ním i spousta splněných přání. Chcete si hrát na doktory (vlevo)? Krasavice. Prostě nádhra, škoda, že na rozdíl od většiny ostatních netouží po sexu, ale po smrti. Bude se bojovat (vpravo)!

score	80%
Název hry:	KNIGHTS OF XENTAR
Výrobce:	MegaTech
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítače:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

recenze

All New World of Lemmings



A už jsou opět tady. Vysypou se na vás ve velké spoustě. Jsou to maličká neposední nezbedové s rozčepýřenými vlásky. Jeden od druhého jsou k nerozeznání a okamžitě se rozutíkají po první cestě, která jim padne do oka. Vy se o ně musíte starat, opatrovat je, chudinky malý, aby se jim nic nestalo, a pomáhat jim postavit cestu ke konci. Už jste si vzpomněli? Jistě, jsou to Lemmingové, ti maličká, neposední nezbedové, s rozčepý... ehm, tentokrát již potřetí a trochu v originálnějším zpracování.

Autoři ve hře ALL NEW WORLD OF LEMMINGS udělali několik změn oproti předchozím dvěma dílům, a to jak v ovládání postavíček, tak jejich možnostech i „odrůdách“. Ne, nebojte se, tyto novoty vás nezarmoutí. Jedná se totiž o skutečné změny, to jest k lepšímu a užitečnějšímu.

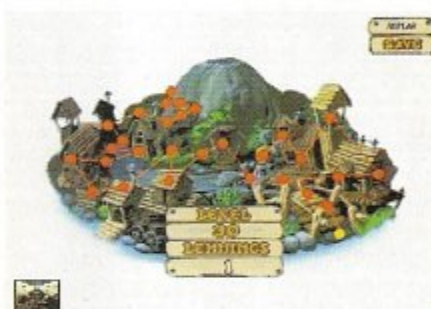
Již není nutné, aby do domečku v podobě velkých dveří muselo dojít určité procento Lemmingů, ale stačí, když dostanete do cíle jen jednoho jediného človíčka, což by se zdálo o hodně jednodušší. Ale co si budeme povídat, Lemmingové jsou opravdu velice neposední, stále chodí sem a tam, ani chvíli nepostojí, moc nepřemýšlí a dokud jim cestu doslova něco nezabokuje, tak klidně skočí do vody a utopí se, spadnou z vysoké stěny a rozplácnou se, vlezou pod plamenomet a uhoří, stoupnou si pod buchar a nechají se rozmačkat (tzv. totální apatie). Proto budete rádi, když v pokročilejších úrovních zachráníte alespoň jednoho Lemminga, čímž si zajistíte postup do nové zóny.

Jak jste už jistě sami vydedukovali, je nutno Lemmingsy ochránit před neuváženými kroky do prázdna, do ohně nebo do vody, a to tím, že přes vodu vybudujete mosty, pod plamenometry postavíte schody a přes buchary se prokopete zemi. Prostě a jednoduše: pokud možno všem těm skrčkům zajistíte bezpečnou



Dej pozor, nebo se provrtáš až do Lemmings jedna (vlevo). Kudy kam a křížem křížem (vpravo).

cestu, přes nástrahy naražčené autory, až do úkrytu, a to jak se tak říká suchou nohou. K dispozici budete mít deštníky na seskoky, vodní záchranné kruhy, přísavné špunty, bomby a další pomůcky. Jenže tyto věci nikdy nevydrží dlouho, takže nejdůležitější schopností zůstává kopání a stavění. Ovšem pozor, tady je další změna. Nemůžete kopat chodby a stavět mosty se všemi Lemmingsy, ale jen s těmi, kteří seberou kostku se znakem dané profese. Tyhle krychličky můžou být zabudované v různých stěnách, a je těžké je najít. Také se s nimi dá vyvádět hodně věcí - pokládat, měnit za jiné, házet ze zdi dolů kolegům, atd. Kapacita profese schovaná v bedničce je vyčerpateľná, najednou zjistíte, že došly např. schody a máte po stavění. Ti, kteří získali nějakou kostičku, se pro lepší rozpoznání od ostatních po fuknutí na pravou myš obarví na červenou, takže je potom rychle rozpoznáte od „nezaměstnaných“. V přinucování Lemminga, aby třeba prokopel zeď, došlo také k úpravě. Po kliknutí na kopáče se objeví šipka, kterou určíte směr kopání a teprve po fuknutí na správný směr začne Lemming kopat. Nemusíte tedy používat ikony s příkazem „kopání rovně“ nebo „šikmo“, ale stačí jen ukázat šipkou.



Aby se vám nezdálo, že je ve hře malé množství nebezpečných míst, tak občas zónu zkráší opravdoví nepřátelé. Někteří nejsou vůbec vidět, u jiných vás nenapadne, že by mohli udělat něco špatného a k dalším se náhodou prokopete. Takže vás vždy jen tiše překvapí, když Lemminga najednou spolknou pusa, vtáhne ruka do krabice nebo rozdrť kámen ze stropu. Většinu těchto ničitelů překlenete několika cihličkami nebo je prostě přeskočíte. Chce to jen o nich vědět.

Od doby, kdy vznikl předchozí díl LEMMINGS II, utrpěly i ikony na ovládání určité změny. K manévrování s Lemmingsy slouží teď jen pět ikon, které můžete stisknout i funkčními tlačítky na klávesnici, což uvidíte v zónách, kde půjde o každou sekundu a kdy nebudete mít čas sjet myši dolů k okraji obrazovky, stisknout ikonu a zase se vrátit k Lemmingovi. Nechybí ani možnost urychlení času a tím i pohybu postavíček, takže nemusíte čekat celou věčnost, než se poslední Lemming dohrabe do Exitu, když je už cesta celá připravená. Naopak, nebudete postrádat starou známou ikonu sebezníčení, kterou se vždy vysvobodíte z beznadějné situace za cenu nějakého toho životku (viz Hirošima).

Na začátku recenze jste naráželi na výraz „odrůdy“ Lemmingů a určitě vás to trochu vyvedlo z míry. Jedná se o tři národy - Legypťany, Lenindži a Lezelenky, které se plachtí v oblacích v pěkné vzducholodi. Občas si jeden z nich odskočí na zem do Lemmingánie způsobem „Muž přes palubu“. Mezi těmito národy si můžete libovolně vybírat. Máte-li chuť bloumat v egyptském prostředí, kde jsou specialitou falešné exity, vyberete si Legypťany. Když vás to omrzí, stačí se jen vrátit na vzducholod a vyhodit ven někoho jiného, do jiné země. U každého národa musíte projít třiceti zónami, než vám konečně někdo pogratuluje. Samozřejmě, že začáteční zóny jsou vcelku jednoduché, pokročilejší už jsou složitější a u závěrečných budete šílet nebo alespoň zoufat. A to tím víc, když víte, že to vždy jde NĚJAK udělat.

Riká se - do třetice všeho dobrého. Psygnosis to zkusili a vyšlo jim to, protože tento díl Lemmings je ze všech tří nejlepší. Žádná hra ale nemůže být naprosto bez problémů, a tak se jeden najde i v ALL NEW WORLD OF LEMMINGS. Pohyb Lemmingů je ošemetný, a tak kolikrát šlápnete do... ermm, na místo, kde si to pořádně odnesete. I přes tuhle chybičku si hru ale zahrajte a nezapomeňte, že všechno jde vždy nějak vyřešit.

Irena Formánková



Přiložit pod kotel a už to jede. Š,š,ú (vlevo). Na jakou demonstraci se to všichni ženou (vpravo)?

score 76%

Název hry: LEMMINGS 3 - THE TRIBES

Výrobce: Psygnosis
 Žánr: Fantazie
 Styl: Logická
 Počítač: PC, PC CD-ROM, Amiga 500, Amiga 1200
 Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:
 Originalita: 60%
 Atmosféra: 70%
 Grafika: 75%
 Zvuk: 65%

Ríká vám něco jméno Killbaba? Že ano? Pak vězte, že jeho smrti nic nekončí. Ba naopak. K moci se dostává jeho syn Killbaba jr.

Hra Jungle Strike volně navazuje na ve Score již popisovaný Desert Strike, inspirovaný válkou v Perském zálivu. Děj hry nás zavedl nad rozsáhlé Kuwaitské pouště, jejichž ropného bohatství se snažil zmocnit výbojný generál Killbaba. Desert Strike byl ve většině herních časopisů hodnocen velmi pozitivně, a tak většina hráčů netrpělivě očekávala jeho pokračování.

Po smrti generála Killbaba zavlád v zemi nakrátko mír. Všimnete-li si v předchozí větě



Jungle Strike

The Sequel to Desert Strike

slova „nakrátko“, zjistíte, že jeho význam není jen tak ledabylý. Bylo totiž jen otázkou času, kdy Killbabův syn vykročí v otcových šlépějích a držíc se jeho příkladu nastolí opět totalitní systém. Král je mrtev, ať žije král! Narodil od Desert Strike, kde se všechny mise odehrávaly uprostřed pouště, je Jungle Strike obohacen o několik úrovní, ve kterých se dostanete například do Washingtonu, ve kterém čelíte teroristickým útokům, či kamsi do zemí věčně pokrytých sněhem a ledem, kde bojujete proti jednotkám Killbaba jr. Jak ale napovídá sám název hry, odehrává se její podstatná část v džungli (Pro přesněnější - Jihoamerické). Další změny dostal i strojový park, kterým disponujete. V Desert Strike byl ke všem úkolům používán jeden a tentýž typ vrtulníku, Jungle Strike však nabízí vedle něj i letoun F-117, motocykl a vznášedlo, jejichž využití závisí na prostředí a úkolech jednotlivých misí. Autoři pro nás připravili 8 misí, jejichž splnění nás přivede ke konečnému vítězství. Jednotlivé mise jsou však, podobně jako u Jungle Strike, rozděleny na velké množství dílčích úkolů, což znamená velké stížení hry samotné. Oproti Desert Strike je JS, jak již z předešlého vyplývá, výrazně



Tak jako URBAN STRIKE začíná v džungli, tak JUNGLE STRIKE začíná ve městě.

složitější. A to nejen díky většímu množství misí, ale i razantnímu zvýšení nepřátelské techniky a mužstva v jednotlivých lokacích. V úvodu této recenze jsem se zmiňoval o věrném převedení hry ze strojů Sega, proto myslím nemá smysl se blíže zabírat otázkou grafického zpracování programu. Jednoduše - pusťte si svoje CD 32, nebo Amigu, vložte Jungle Strike a věřte, nebo ne, máte doma Segu. Podobné je to i se zvukem a hudbou, které jsou naprosto věrně převedeny, dle svého originálu.

A tak nám nezbyvá již nic jiného, než úspěšně dohrát Jungle Strike a s napětím očekávat další z řady „Strajků“, tentokrát s přízviskem ... Urban.

Tomáš Vápeník

score 70%

Název hry:	JUNGLE STRIKE
Výrobce:	Ocean / EOA
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Střílečka
Počítače:	CD 32, Amiga 500, Mega Drive
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	68%
Zvuk:	65%

Přibližně v lednu minulého roku se na herním trhu objevila dlouho očekávaná simulace ponorek pro PC - Subwar 2050. Rok se sešel s rokem a šanci nahlédnout pod mořskou hladinu dostávají i majitelé počítačů Amiga a CD32.

Píše se rok 2050 a světová ekonomika se začíná pomalu, ale jistě hroutit. Do té doby neutrální moře a oceány se začínají stávat centry zájmu velkých nadnárodních společností. Nové technologie totiž zaručují velké zisky ze surovin vytěžených na dně moří, což ovšem znamená jen další a další hroucení ekonomik na Zemi. Pro jednotlivé společnosti je proto velmi důležité ubránit si svá těžební teritoria před konkurencí a snažit se pochopitelně i o ukořistění území cizích. Z tohoto důvodu si každá společnost najímá speciální oddíly podmořských stíhačů,

Subwar 2050



Až na chybějící textury je SUBWAR 2050 na CD 32 shodný s PC verzí...

kteří ve svých high-tech ponorkách brání její zájmy. Kterýžto úkol je přisouzen právě vám, tedy hráčům.

Vášim úkolem je, jak již bylo řečeno, bojovat za čest a slávu své společnosti - k čemuž vám dopomáhají Bůh, tedy spíše ultravýkonné sonary, laserem naváděná torpéda a satelitem ovládaný navigační systém. Cíle jednotlivých misí jsou velmi odlišné a i jejich obtížnost



kolísá. Brzy totiž zjistíte, že vůbec nezáleží na tom, jak daleko jste se propracovali. Hned 3. a 4. mise patří k jedním z vůbec nejtěžších a naopak některé ze závěrečných jsou až dětsky snadné.

Nyní však obraťme svou pozornost ke grafickému ztvárnění recenzovaného díla. Ti z vás, kteří měli možnost vidět Subwar na PC, jistě zapláčou nad jeho provedením pro Amigu. Ve verzi pro PC byly totiž všechny vektorové objekty a mořské dno prokryty texturami, věrně napodobujícími jejich reálnou strukturu a barevnost. S tím se však amigisté mohou rozloučit. Po jejich monitorech se totiž budou prohánět jen čistě vektorové objekty modrofialových ponorek a bleděmodrých velryb a delfinů, o mořském dně ani nemluvě. O trochu lépe jsou na tom majitelé CD 32, kteří jsou stejně jako PC-čkáři obohaceni podívanou na velmi kvalitně renderovanou dema. Se zvukem to však až zas tak špatně není. U verze pro CD 32 je většina „songů“ uložena jako

tracky na samotném disku, čímž je jejich kvalita v podstatě zaručena. Jedná se především o směsici temných syntezátorových variací na jedno téma, doplněných přízvukujícími sonary a zpěvem velryb. Co tedy říci závěrem? Konverze Subwaru se na Amigu a CD 32 i se svým skoro ročním spožděním povedla. Odpustíte-li tedy svým mašinkám neschopnost pracovat s texturovanými objekty, zjistíte, že i po roce může být Subwar velmi kvalitní zábavou a že na jeho atmosféře rok čekání nic neubral.

Tomáš Vápeník

score 70%

Název hry:	SUBWAR 2050
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Simulátor
Počítače:	CD 32, Amiga 1200, PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

recenze

Mortal Kombat 2

Je libo trochu krve? Dnes Vám můžeme nabídnout specialitku, krvavé biftečky á la Scorpion. Čerstvé a chutné, stačí si jen objednat. A nebo porcovaná játra, co vy na to? Jeden z našich specialistů Vám je rád připraví. Vítejte v restauraci Mortal Kombat.

Vážený přátelé, čtenáři, lidi! Vítám vás v dalším pokračování naší soutěže s příznačným názvem HODNOCENÍ. Téma dne je MORTAL KOMBAT 2. Jak vidím, atmosféra zde v sále je velice napjatá, všichni netrpělivě očekávají začátek klání. Ano, a tady již přibíhají obě družstva, která spolu budou zápolit. Zleva běží KLADY a zprava se pomalu plíží ZÁPORY. Nebudeme to zbytečně prodlužovat a hned začneme s představováním. KLADY jsou blíž, začneme tedy u nich.

GRAFIKA - tak zní jméno prvního kladu. O vás mi řekli jen jednu zajímavou věc. Jste prý vydařenější než starší bratr z předchozího dílu. A jak tak na vás koukám, asi je to pravda. A tady je připraven již druhý klad, moment, jmenovka je trochu nečitelná, mohl byste si z ní prosím setřít tu krev? Děkuji. Tak tedy ROZMANITOST HMATŮ A KOUZEL. Mohu se vás zeptat, jak jste k tomuto velice nezvyklému jménu přišel? Au! Takže asi ne. Dobrá, tak vás alespoň představíme obecně. Podle toho, co o vás vím, se zdá že sehráváte v MK2 velice důležitou úlohu. Je to pravda? Podle vašeho výrazu se zdá že ano. Díky vám je tedy MK2 rozhodně hrou s největší škálou útočných i obranných hmatů na Amize.

Další člen týmu je příznačně nazván HUDBA A ZVUKY. Sundal byste si prosím ta sluchátka, když vás představuji? Nesundal. Jak chcete. Jste také lepší než váš předchůdce Mortal Kombat, to je přeci jasné. Jinak byste sotva byl v tomto družstvu, že. Tak pokračujeme. ROZMANITOST CHARAKTERŮ. Podle všeho patříte k nejsilnějším členům v družstvu. Oproti devíti postavám z předchozího dílu je v MK2 dvanáct postav, každá se svými specifickými vlastnostmi a zbraněmi. Zatímco Barraka brilantně ovládá své dva dlouhatánské nože, Kung Lao má cosi jako obrněný klobouk a ostatní bojovníci také nejsou žádné třasořítky. Tímto jsme tedy představili družstvo Kladů. Na řadě jsou ZAPORY. Začneme hned jejich kapitánem.

Jeho jméno je HRATELNOST. Díky vám je MK2 o mnoho méně zábavný než jeho předchůdce. Čím to je? Zatímco v MK měli hráči dostatek času použít nevhodnější chvat pro danou situaci a pomocí promyšlené strategie vyhrát, díky vám se boje v MK2 zvrhly v pouhopouhé zběsilé pokusy o zasazení nějakého úderu, na zvolení správného hmatu (natož ještě na jeho provedení) prostě nezbyvá čas. Protihráči jsou neuvěřitelně aktivní, neustále kouzlí či útočí, v lepším případě se pouze pokoušejí přiblížit. Jakmile se jim to povede, přehodí protivníka ze vzdálenosti, kdy jim ještě hráč nemůže nic udělat.

Další člen je psychicky silně závislý na svém kapitánovi, je to ATMOSFÉRA. Povíte nám něco o sobě? Podle toho, jak se mračíte, bych skoro řekl, že máte špatnou náladu. Nebudu vás tedy obtěžovat a raději to odříkám sám. Díky atmosféře MK2 se

jistě zvýší počet psychicky labilních jedinců v psychiatrických léčebnách. Po půl hodině hraní má totiž hráč zcela neodolatelnou chuť do něčeho praštit, něco zničit či pokud možno někoho rovnou zabít. Určití lidé jsou dokonce schopni systematicky okousávat diskety, strkat žárovky do zásuvky nebo utírat drobným domácím zvířectvem prach. Není tedy divu, že se pan ATMOSFÉRA tak mračí. Poslední zápor se stále ještě nerozhodl, zda je opravdu zápor. Někdo ho chválí, někdo zatracuje. Asi se bude muset velice rychle rozhodnout, souboj za pár minut začne. Tedy, onen poslední zápor má jméno BRUTALITA.

V MK2 je ještě více krve než v minulém díle, ba co víc, dokonce ještě více než v QUARANTINE (SCORE 11, 88%) nebo CANNON FODDER (SCORE 3, 75%). Každý má však jiný vkus, co se jednomu nelíbí, druhému může dělat dobře. Tímto

jsme si tedy představili všechny soutěžící. Do zahájení soutěže již zbývá jen pár okamžiků. GONG! A je to tady! Bitka začala. Iniciativu převzaly zápor, s obrovskou vervou se pustily do svých protivníků a během chvilky je zahaly do rohu. Kladům nezbyvá, než se vytrvale bránit a čekat na vhodnou chvíli k útoku. Očividně jim však docházejí síly, přítomní sázkáři si začínají rvát vlasy a připravovat APBU (akvárika pro bezbolestné utopení). Ale teď se situace zvrátila. BRUTALITA se nakonec rozhodl zradit svůj tým a ze zálohy je napadl. Je to pro ně obrovský šok, něco takového jistě nečekali. Jsou hnáni přes celý ring. GRAFICE se zroyna povedlo udělat ATMOSFÉRE ze zubů přesypací hodiny, HRATELNOSTI rychle ubývá síla a je asi rozhodnuto. Ano, rozhodčí zvedá nohu, je dobojováno. Pro tentokrát zvítězily jen opravdu těsně klady, nebyť náhlé pomoci z nečekané strany, nevím, jak by to dopadlo. A to je protehtokrát ze sportovní haly vše, přátelé. Bojům zdar a brutálním zvlášť.

Martin Kalivoda



Grafika hry, která byla charakteristická již pro první díl, zůstala stále na vysoké úrovni.



Je vůbec zajímavé, kolik rozruchu způsobil takový DOOM mezi odpůrci krve a násilí. Kdyby tito mravokárci viděli MORTAL KOMBAT 2, spáchali by hromadnou sebevraždu. A to neukazujeme trhání a kousání hlav!

score **78%**

Název hry: **MORTAL KOMBAT 2**

Výrobce: Midway / Virgin

Žánr: Sport

Styl: Bojová

Počítače: Amiga 500, PC

PC CD-ROM, Mega Drive,

Game Gear, SNES,

Game Boy

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 80%

POHODLNÉ A PRECIZNÍ

JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES



G-Force Yoke

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



Flight Max

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



Axys

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



Night Force

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



FX-2000

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

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



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

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

JMÉNO A PŘÍJMENÍ: _____

ADRESA (VČETNĚ PSČ): _____

VYPLNĚNOU OBJEDNÁVKU ZAŠLETE NA ADRESU:

VISION, KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6. TEL.: 022 791 9 011 www.scoregames.cz

Indiana Jones' Greatest Adventure



Jezírka s rybičkami ovšem ve filmové předloze nebyly (nahore). Prosluli Thugové-škrťáci jsou jak v Pankotském paláci (vpravo nahore), tak v jeho podzemí (vpravo).

Nejprve se musíme trochu omluvit, redaktorka pověřená zpracováním recenze se nám ztratila v podzemí Chrámu se zeleninou, zaskočil tedy za ní dr. Jones.

Přede mnou mizí dlouhá chodba jeskyní. Kam až dohlédnu, všude se u stropu vznášejí hejna netopýrů. Abych řekl pravdu, jsem připraven na horší věci než je pár okřídlených myší. Uvidím, jak to bude vypadat dál, zatím jsem nic zvláštního nepotkal. Několik propastí, ryb, pavouků, krápníků...á pozor, tady se mi to nelíbí. Jasně, starej trik - ze země vyjždějí ostnaté zidky. Určitě jich tu připravili víc, takže se musím mít na pozoru i v této zdánlivě bezpečné místnosti. „Sakra, kdo se má plížit v tak úzkých dírách!“ Už vidím konec. Ještě několik kroků a vcházím do nové chodby, kde konečně vane čerstvý vítr. Ted rychle ruce na prsa, nohy na ramena a pryč - valí se na mě nepříčetně velký balvan. Vystřelující zidky už ani nevnímám, musím rychle zmizet. Stačí jedno zaškobrtnutí a je po mně. Celý schvácený vyběhám ven z této proklaté jeskyně. „No co to je? Zbláznili jste se! Jsem uřícený, zpocený a vy po mně chcete, abych se brodil po kolena ve sněhu, vyhýbal se pastím, sněhovým kouřím nebo ptákům? Kbych byl slabá nátura, tak tady nastydnou a pojdu, ale já jdu dál a dojdu až na konec, i kdyby mě to mělo stát můj jediný život (kecá, má tři - pozn. red).“

Ani jsem si neužil vítězství a už s kyselým chutem putuji po fičící zasněžené krajině. Dokonce jsem tady našel první pistoli - co ti lidi nezahodí! Konečně se dá moje výzbroj považovat za mírně dokonalou. Pokračuji dál, pomalu se začínám přizpůsobovat zdejšímu podmínkám. Pomocí biče přeskakuji hluboké skalní propasti, zabíjím ptáky i vlky, prostě normálka. Ráz krajiny se mění. Vcházím do prostorného stavení s množstvím balkonů. Jako bych tady cítil zápach spáleného dřeva. Nemýlím se. Barák hoří a rovnou o patro níž pod mýma nohamaá! Úprkem vyrazím po schodech nahoru na další balkon a ještě dál nahoru. Přeskakuji ohnivá kola, která se valí přímo na mě. Plameny už mi olizují paty! Těsně před koncem střechy mě zdržuje neznámý das se světlicemi. V šíleném záchvatu ho zabíjím a upaluju ven, pryč z domu, který se za několik vteřin promění v hromadu popela. Jiná cesta ozdobená telegrafními stožáry mě vede saskými zeměmi, které se hemží upnutými háksem-háktam, vojáky a jejich baráčky. „Ale ne, to si nezasloužím! Kde se vzali ti ptáci házící kameny?“ Nevadí. Hrdě ponosu ten těžký batoh se svým osudem a splním i tento úkol.

Už vás nebudu dále nudit podrobným až titěrným vyprávěním svých strastiplných putování cestou necestou, vodou nevodou i peklem nepeklem, ale udělám rychlý konec. Dále jsem se tedy utkal s šílencem, který skákal ze strany na stranu po Arše úmluvy a poslal na mě hlavy duchů. V roce 1935 jsem navštívil město Shanghai a v dalších letech jsem prošel pevností německých vojáků, jezdil v gumovém člunu po

Vůně kůže a prachu. Stočený bič, kovbojský klobouk trochu nastranu. Hluboko v pohřební pagodě dávných Aztéků stojí doširoka rozkročen urostlý muž. V jedné ruce měsíc s pískem. Druhá ruka je zatím prázdná. Mužovy oči jsou upřeny na zlatou sošku na kamenném podstavci. Brzy bude soška jeho. Super NES - kabel - monitor - joystick - oko: Brzy bude soška MOJE!



strmých kopcích, kde jsem se krkolomně vyhýbal stromům, kamenům i hlubokým propastem v zemi. Někde mě čekaly teleporthy, pomocí kterých jsem se protelportoval do podzemí, kde

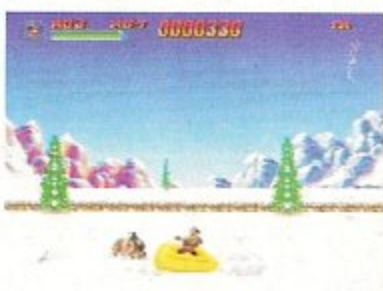
vymyslet. A to všechno kvůli tomu, abych získal nesmrtelnost. Rozhodně to stálo za to. Těch pár škrábanců se brzy zahojí a já budu jen počítat, kolikrát jsem to vlastně mohl být nebožtíkem.

Vše nasvědčuje tomu, že byste si tento nový výplod firmy Lucas Arts neměli nechat utéct z pultů prodejen, protože se opravdu povedl! Je to sice normální chodička, na jaké jsme zvyklí ve stovkách, ale v každé hře přeci najdete nové originální prvky. V této je to hlavně prolínání několika herních stylů a spojení několika filmů dohromady. Jistě vás také překvapí dobře podané nebezpečí, které budete cítit na každém kroku. Hra INDIANA JONES se vám předvede ve velice dobré grafice s báječnou atmosférou v každé úrovni. Navíc disponuje stereo hudbou, ze které se vám budou chvět ušní bubínky a když si zapojíte sluchátka, budete se chvět i vy.

Irena Formánková & Dr. Jones



Indy umí se svou pistolí zacházet...



Určitým zpestřením hry jsou nesporně takové úrovně, jako jízda na gumovém člunu po sněhu (vlevo), let letadlem (uprostřed) a jízda na důlním vozíku nad lávovým polem (vpravo).

jsem přeskakoval jezera žhavé lávy po jezdících plošinkách a jinde mě zase stihl přetěžký osud řidiče důlního vozíku nad korytem plným hořící lávy. Pistolí jsem střílel po vozících jedoucích přede mnou a i do výhybek, abych přehodil koleje a nesjel tak na slepou kolej. Bylo to opravdu napínavé a hodně nebezpečné. Zavítal jsem do měst jako je Salzburg, Berlín, Dillí, Rio De Janiero...

V roce 1938 jsem ze San Franciska odletěl do Benátek, kde jsem opět pocítil (ucítil) závan smrtícího (smrdícího) nebezpečí. Procházel jsem podzemní kryptou z části zatopenou vodou, kterou se každou chvíli prohnal život beroucí oblak ohně. Rychle jsem se vždy potopil pod vodu, abych se neusmažil jako žirafa na elektrickém vedení. Na vlastní kůži jsem pocítil rány francouzských klíčů při letu vzducholodí, oštěpů, kamenů a jiných rozmanitých věcí, zažil jsem strach pilota, když se hrouť k zemi pod neustálou salvou kulek z dvaceti nepřátelských letounů. Plazil jsem se pod sjíždějícími sloupy, sekajícími meči a bodáky. Zkrátka jsem prošel snad všemi nástrahami, které je možno

score 86%

Název hry: **INDIANA JONES' GREATEST ADV.**

Výrobce: **LucasArts**

Žánr: **Zpracování filmu**

Styl: **Akční**

Počítače: **SNES**

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **60%**

Atmosféra: **85%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **80%**

NHL Hockey 95

Je zima. A já nemám zimu rád. Přesto však plno lidí zimu rádo má. A někteří z nich ji přímo vyhledávají. A někteří z nich vyhledávají to, co zimu většinou provází - led. A existují dokonce takoví, kteří si obují místo bot brusle, vezmou do rukou hokejky, vyjedou na led, a třikrát dvacet minut se honí za takovým malým černým gumovým kotoučkem. Ne, nejde o žádné úchyláky, ale o hokejisty. Hokej hraje po celém světě a zvláště v zimě mnoho lidí. Ti nejlepší z nich však hrají především v zámoří, ve Spojených státech amerických a v Kanadě. A nehrají tam jen tak, ale organizovaně a dostávají velmi dobře zapláceno. Jsou to profesionální hokejisté hrající v kanadsko-americké NHL neboli National Hockey League neboli v Národní hokejové lize.

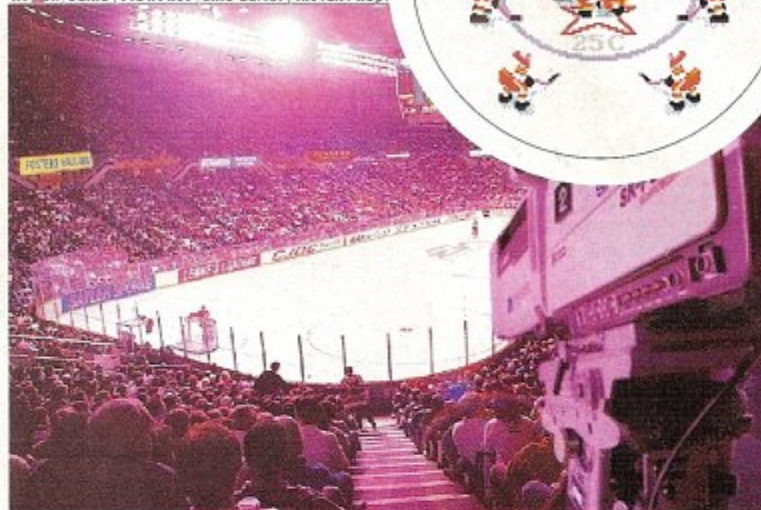
NHL vznikla roku 1917. Od téhle doby se z malé a poloprofesionální soutěže vyklubal největší hokejový kolotoč na celém světě, který nemá a asi ještě dlouho nebude mít žádného konkurenta. Tento kolos, který zaměstnává tisíce lidí, kterým prošli už desetitisíce hokejistů, který každoročně sledují statisíce lidí na celém světě a který vydělává miliony dolarů hráčům a miliardy některým majitelům, se však

Vzhůru do bojů National Hockey League! A že se v Americe nemůžou dohodnout? Nevadí, vy se se svým počítačem můžete domluvit velice rychle. Stačí mít NHL HOCKEY 95.

l. října minulého roku zastavil. A až do konce roku se stále nerozjel. Pánové Goodenow (předseda NHLPA čili hráčské asociace) a Bettman (president NHL) se totiž nemohou celou tu dlouhou dobu domluvit na některých otázkách ohledně financování soutěže a hráčů. Takže už pět měsíců celý a svět čeká a čeká a čeká, co bude dál..

Vy však můžete přenechat starosti Americe a poradit si sami. Stačí zakoupit hru NHL HOCKEY 95 a sezona může začít. A věřte mi, že nikdo už ji (samozřejmě kromě vás) nemůže zrušit. Sezona tedy začíná a nutno říct, že se vším všudy. Ve hře NHL HOCKEY 95 totiž máte k dispozici všechny týmy, a to jak ze západní, tak i z východní konference, mající na soupiskách jména těch hráčů, kteří hrají v NHL doopravdy (takže se tu setkáte i se spoustou jmen českých a slovenských hokejistů), ale i se jmény všech největších hvězd NHL. Dále jsou tu kompletní rozpisy jejich sestav s dokonalou statistikou o všech hráčích (o jejich výkonech, produktivitě, o jejich úspěšnosti v bodování, počtu vstřelených gólů, počtu odehraných sezon a zápasů apod.) A navíc všechna čísla na dresech hráčů souhlasí s těmi na dresech těch živých, těch pravých v NHL. Pokud máte zájem, je tu k dispozici kompletní televizní zpravodajství ze všech zápasů nebo kompletní Play-off soutěž, čili vlastní finále NHL, tzn. zápasy o Stanley cup. A pokud vás omrzí hrát podle

File | Game | Statistics | Line Editor | Instant Replay



oficiálních rozpisů, pak je tu možnost kombinací různých zápasů, dále sestavování vlastních mužstev a mnoho a mnoho dalšího včetně obsáhlých statistik (které lze i vytisknout) z minulosti NHL. Takže, i když přijdete k této hře jako úplní amatéři, kteří stáli na bruslích jen párkrát a hokej je baví jenom v televizi, nebo jako dokonalí profici znaní všeho potřebného, nebudete zklamáni. Řečeno jednou větou - pro každého něco a pro všechny všechno.

Pokud jde o zpracování původního tématu, musíme hru hodnotit na výbornou. Ale nyní už se věnujme audiovizuální stránce hry. Nejdříve grafika. Pokud jde o vlastní hru, mám tím na mysli vlastní hokejové zápasy, je grafika na vysoké úrovni. Hřiště a obecně jsou velmi kvalitně zpracovány, a to se týká i vlastních hráčů. Ti se samozřejmě pohybují, a nutno říci, že velmi plynule, rychle a „reálně“. A to i při střídání. Takže hra má spád, je přehledná a zajímavá. Velmi dobře graficky zpracována je i ta nezbytná „omáčka“ okolo hry, tzn. vše ostatní kromě zápasů. Ať už jsou to přestávky mezi jednotlivými třetinami, přehledy výsledků, různé tabulky a doplňující informace, zobrazení dresů jednotlivých mužstev apod. Avšak obrázky z televizního zpravodajství a z televizního studia, které by podle mého názoru měly být pohyblivé, jsou statické. A to je škoda. Ale je to však takový malý černý puntík na grafické vizáži této hry. A když už si programátoři dali tolik práce při vytváření grafiky, nemohli jen tak odbýt hudbu a zvuky. A tak tomu také je. Obojí na vysoké úrovni, obojí výborně dokreslující hru a její jednotlivé části.

Hra NHL HOCKEY 95 by asi byla jen průměrnou hrou, kdyby firma Electronic Arts nevsadila na tu správnou kartu. A tou byla NHL a její kompletní přenesení na CD-ROM, a tím i do vašich počítačů. Takže se vykašlete na Ameriku a začněte. NHL HOCKEY 95 čeká jen na vás!

Jiří Frkal

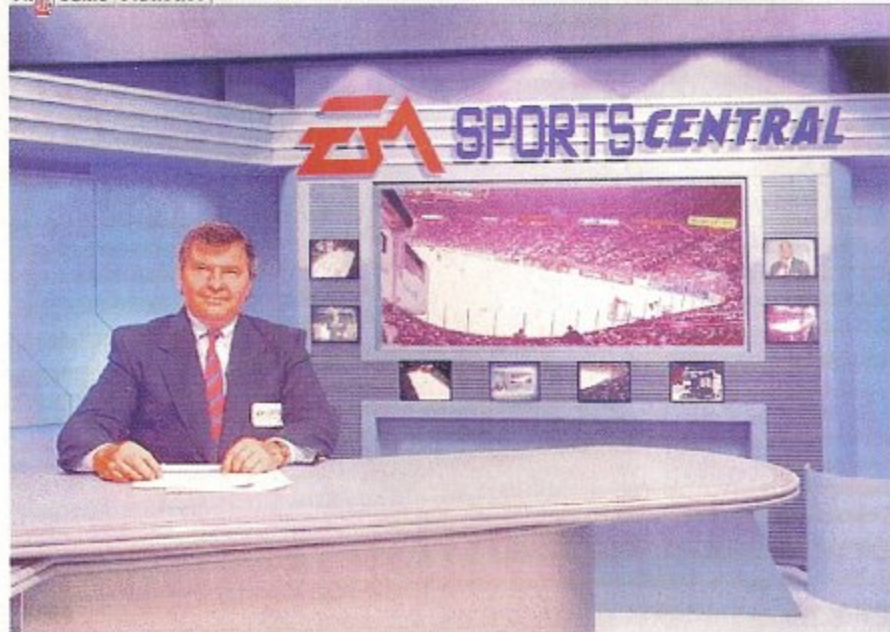


CD-ROM, SVGA grafika, SVGA komentátor, mluvené slovo, kvalitní hudba - multimedia v plné síle! (vlevo) Pro případ, že někdo neví, jak vypadá hokej v USA, odpovídám: Takhle! (bílé obrázky s lodičkama)

SCORE 79%

Název hry:	NHL HOCKEY 95
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sport
Styl:	Hokej
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

File | Game | Statistics





Return of the Jedi

Staré známé hvězdné války George Lucase se dočkaly nové konverze. Tentokrát autoři použili příběh posledního dílu trilogie, který, kromě přívlastku „super“, nesl stejný název jako hra: **NÁVRAT JEDIHO**.

Najde se asi málo lidí, tím spíše hráčů počítačových her, kteří ještě Hvězdné války nezhledli. Jedná se o první velký sci-fi projekt, který získal Oscara za efekty. Srdce diváků si však trilogie získala především díky zcela novému prostředí, ve kterém se napínavý a dobrodružný příběh odehrával. Snad i proto firma LucasArts dodnes vyrábí hry inspirované Hvězdnými válkami (X-WING, TIE FIGHTER, DARK FORCES) a vypadá to, že nápadů má ještě dost a dost. **NÁVRAT JEDIHO** je toho dalším příkladem.

Na první pohled se zdá, že hra je vynikající příležitostí prožít si role hlavních hrdinů filmu na vlastní kůži. Luke Skywalker, Han Solo, princezna Leia, Žvejik a dokonce i Wicket z lesního národa, národa měsíce Endoru, jsou postavy, které můžete ve hře ovládat. Musím ale přiznat, že během hraní jsem v panické hrůze, abych přežil a dostal se alespoň o kousek dále, docela zapomněl, že jsem nějaký Luke Skywalker a že se právě snažím zachránit svého nejlepšího přítele.



Robot R2D2 v popředí značí, že odtud se bude pokračovat po ztrátě života. Palác Jabby Huta v pozadí značí, že uvnitř se bude odehrávat příští úroveň hry



Obtížnost některých úrovní je přímo nesnesitelná. Hra začíná letem na landspeederu, ve kterém se Luke, Leia a Žvejik vydali vysvobodit Hana Sola ze spárů zlého Jabba Chýše. Na začátek velice působivá a zábavná úroveň. Po ní však následují tři, slušně řečeno, pekelné. Jsou provedeny v naprosto stejném stylu, jako starý dobrý Turrican. Vyberete si jednu ze tří postav, se kterou projdete bludištěm plným všelijakých potvor, mostů a propastí. Vaším úkolem je dostat se úplně vpravo nahoru, kde na vás čeká takzvaný Boss, jehož jediným přáním je vaše smrt. Úrovní v podobném stylu je ve hře asi dvacet, jedna těžší než druhá.

Po osvobození Hana se Jabba Chýše zmocní princezny Lei, takže vysvobozování začne na novo. Jakmile budou všichni volní a Jabba Chýše bude mrtev, vydáte se ihned na měsíc Endor, kde s pomocí tamního obyvatele Wicketa zničíte generátor štítu. Zajeďte si také na létající motorce, což je však bohužel nejhorší část hry. Letíte v jakémsi tunelu, který má podle všeho působit jako les a ze zadu (!!!) vás dolétávají nepřátelé, které vy pak musíte sestřelit. Provedení naprosto příšerné.

Poslední kapitola hry se odehrává ve vesmírné lodi Death Star, kde zabijete postupně vašeho otce a císaře. V posledních dvou úrovních vyhodíte do

Jízda na landspeederu patří mezi ty hratelnější části hry (vlevo). Lebka vzadu není jen grafická dekorace, občas skousne a energie vašeho hrdiny klesne (vlevo nahoře)... V podzemí Jabbova paláce jsou zelené stvůry se sekerami. Upřímně řečeno nejen tam (vpravo nahoře).



povětrí Death Star a následně unikáte před šířící se explozí.

Na začátku hry je, stejně jako mezi každou úrovní, zařazeno krátké uvedení do děje, čímž celá hra dostává jakousi kompaktnost. Výhoda těchto intermezz je také v tom, že nemusíte podrobně znát děj filmu (i když to byste nemuseli ani tak).

NÁVRAT JEDIHO je plný vynikajících nápadů, bohužel však někdy ne příliš originálních. Některé části hry mi připadaly jako okopírované ze Lviho krále, a to jak po grafické, tak po obsahové stránce. Han Solo se prodírá zatuchlou zónou více než nápadně podobnou hřbitovní úrovní ve Lvím králi. Wicket jezdí na vodopádech a houpe se na větvích stejně jako lvíček na opicích, atd.

Na druhou stranu jsem však zaznamenal nějaké skvělé a velmi zábavné momenty. Již jsem mluvil o landspeederu v první části, ale výborný je také let tunelem v posledních dvou úrovních, který lze snadno pokořit po získání jakéhosi know-how. Skvělý nápad je také způsob šplhání Wicketa po vlastních šipech zabodnutých do dřeva.

Každý bojovník ve hře má své vlastní zbraně a kromě toho ještě nějaké speciality. Luke má samozřejmě meč Jediho, Han Solo stejně jako Žvejik laserovou pušku, Leia kouzelný klacek a Wicket luk. Každá zabitá příšerka efektně vybuchuje, škoda jen, že i po zásahu Wicketovým lukem...

Speciální zbraně jsou omezené a lze je získávat (respektive nabíjet) sbíráním příslušných předmětů. Sebrat

můžete například štít, zrychlovač nebo dokonce detonátor, který zničí všechno na obrazovce.

Po grafické stránce je **NÁVRAT JEDIHO** proveden nadprůměrně (až na některé pasáže typu jízda na motorce) a celou atmosféru dotváří samozřejmě vynikající hudba z filmu.

Jistě by se ještě našlo pár věcí, které by se daly **NÁVRATU JEDIHO** vytknout (například přehnané množství propastí), ale globálně (s pominutím některých slabších, na druhou stranu však ale nepříliš dlouhou trvajících úrovní) je **SUPER RETURN OF THE JEDI** výborná a především zábavná hra, která se jistě zapíše do zlatého herního fondu minulosti.

Martin Dvořák



Han Solo umí se svým blasterem zacházet.



Hlavní hrdinové hry (i filmu) **RETURN OF THE JEDI**: Luke Skywalker, jeho sestra - princezna Leia Organa, kosmický pašerák Han Solo a jeho chlupatý pilot Chewie...

score	87%
Název hry:	SUPER RETURN OF THE JEDI
Výrobce:	LucasArts
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Počítače:	SNES
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	85%

Jarní novinky

Nintendo®

Výhradní distributor

MPM spol. s r. o.,

V Hodkovičkách 2,

147 00 Praha 4

Tel. 02/402 25 53, 402 26 73

fax: 02/402 25 54

GAME BOY™

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Objednávejte na adrese:

Zásilková služba MPM,

V Hodkovičkách 2,

147 00 Praha 4

Zakoupíte v síti obchodů MPM

Praha 1, Myslíkova 19

Praha 4, Budějovická 1126

Brno, Kounicova 87

Brno, Panská 12

Česká Lípa, Moskevská 16

České Budějovice

Mariánské nám. 11

Haviřov, Jaselská 1a

Hradec Králové, Dr. Beneše 1414

Cheb, Nám. Jiřího z Poděbrad 32

Most, Obch. stř. DELTA,

Moskevská 1/14

Olomouc, Supermarket SENIMO,

Pasteurova 10

Jihlava, OD HASSO

nám. T.G. Masaryka 36

Pardubice, bratranců

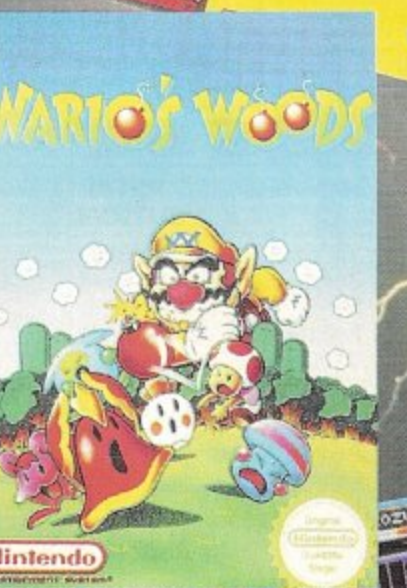
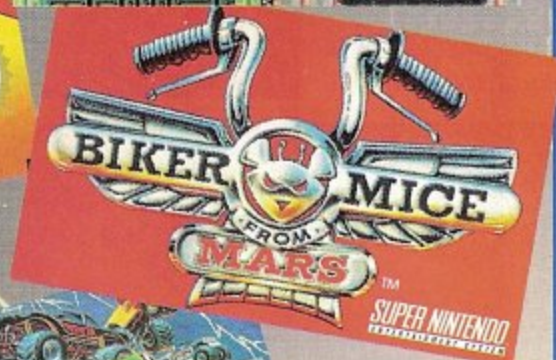
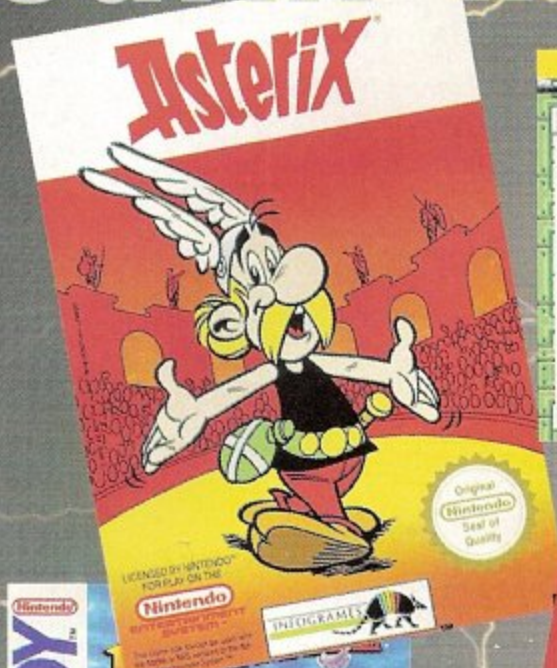
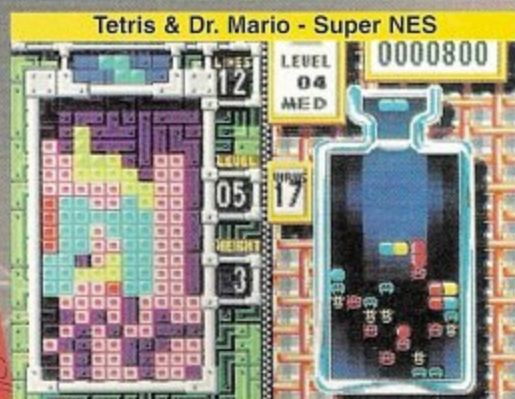
Veveřkových 681

Teplice, Čapkova 19

i v dalších prodejnách

a obchodních domech

www.oldgames.sk



Wrestling - WWF RAW Game Boy

Retribution

Inu to bylo tak. Vlastně ne. Začalo to tím telefonátem...

(Úryvek z telefonního hovoru. Mezi managemem Gremlin Interactive a nejmenovaným programátorem téže firmy (Pouze strana manažera)).

... Na to vám kašlu, že není čas. Chci tu hru a chci ji hned!

Hmm.. Co? JAK, NEMOCNEJ GRAFIK. Tak to mě taky nezajímá. Nakresli si to třeba sám, ne hele přeci ten Hanz kreslí slušně, tak ať to nakreslí on. No, tak vidíš.

Ne, tak to by teda nešlo. Pochop, na tuhle hru prostě víc peněz dát nemůžu ani náhodou. Namluvte to sami. Jo, klidně.

Cos tím myslíš „Rozpočet jak na Pacmana“! Nezapomeň, že reklamu uděláme standardní. Na to máme smlouvy.

Takže do kdy...
(Z důvodů šetření místem uvádíme pouze úryvek)

A jak řekli, tak také provedli. Hurá, RETRIBUTION je na světě, tak nejdřív probereme klady. To bude hned. Můžu vás ujistit.

První klad je nepochybně instalace. Proběhne víceméně bez problémů. Abych byl konkrétnější, za pět minut je to tam a ani to nezabolí. No vlastně jsem v ní přece jen malý problém měl, ale ten se týká pouze mě, té instalace a mé poněkud předimenzované grafické karty. No nic.

Klad číslo dvě - hudba. Je totiž nic moc (na cdrom), a to je proti všemu ostatnímu v této hře přímo obdivuhodná známka kvality.

Tak klady jsme probrali. Tedy pokud za ně nebudeme považovat takové skvělé nápady, kterými jsou třeba ukládání nebo nahrání pozic. A teď přímou ke hře, tj. ke všemu ostatnímu.

RETRIBUTION je klasická, vektorová, planetární sci-fi střílečka - simulátor. Grafickým zpracováním trochu podobná legendární hře COMMAND-CHE. Akce se děje pouze

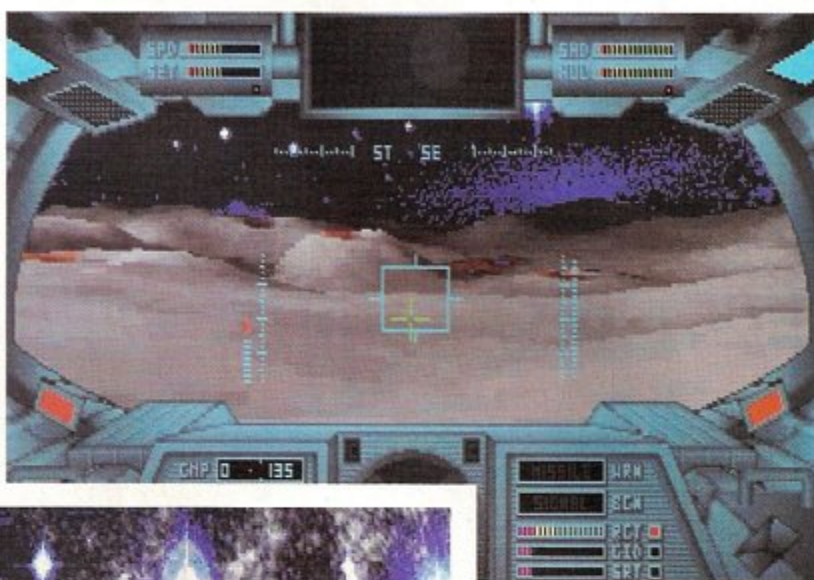
v menším okénku. Ovládání je volitelné. Příběh vlastně znáte. Že ne? Tak vo co? Ve vzdáleném koutě naší galaxie na odlehle planetární stanici Aphelion. (Zatím pořád víte, co?) Tak právě tady lidstvo zjistilo, že se nachází na pokraji zkázy. Když bylo lidstvo na pokraji zkázy dříve, přišli hodní mimozemšťáci Krellané a dali lidem obživu, mír a zcela nový druh digitálních hodinek. Posléze se ale právě na stanici Aphelion zjistilo, že úmysly Krellanů nejsou zdaleka tak čisté, jak se zdají a že jejich jediným cílem je sežrán celého lidstva od základů - celá lidská civilizace sloužila jako obrovská farma, zdroj potravy, dobrý, ne? No a vy jste pochopitelně kdo? To bude překvapení... Ano, jste pilot zelenáč a dáte jim všem přez držku. Tak tomu říkám „original story“. Postupně budete plnit neskutečně stupidní úkoly, kterými vás bude

pověřovat velitel stanice (Samosebou, kdo jiný než velitel stanice. Přece vám to jako zelenáčovi nebude říkat nějaký seržant.) S úkoly ve hře si nikdo hlavu dvakrát nelámá. Prostě nic, co chceš a až toho bude dost, tak přilet zpátky. Následuje pochvala + bonbón a zasa a zase bla bla bla bill..

V samotné akci máte rakety plus laser nebo co jsou ty červené světelné kuličky zač. Můžete zrychlovat a zpomalovat, zatáčet doleva a doprava, narážet do země - che, to je další vtípek, po nárazu do země se lodi totiž vůbec nic nestane, pouze se odrazí asi padesát metrů dozadu - asi je z kaučuku (nebo je země z kaučuku - red.).

Také můžete samozřejmě ničit nepřátelské budovy a letadla nebo co to je, a pak, nebo spíš a před tím vším to můžete všechno vypnout a jít dělat něco užitečnějšího. V daném případě bude stačit cokoli.

Ještě jsme se ale nedostali k tomu nejlepšímu bonbónku, který si na nás hoší od Gremlin Inter-



Podobnost s jinými hrami může, ale taky nemusí být čistě náhodná



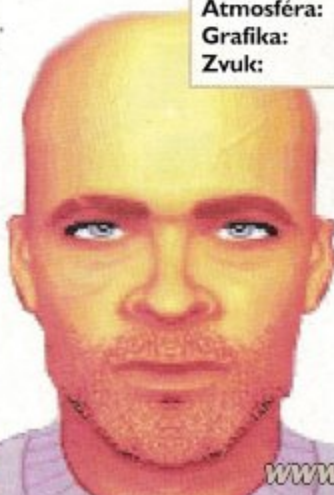
nachází více méně slušně zdigitalizován, pak máte stejný názor jako já a mnoho dalších. Všichni to totiž u CDčkových her berou za standard. Ale ne Hanz. Vykreslil totiž postavy, a hlavně obličej, způsobem, který se mi nelíbí už u hry DEFENDER OF THE CROWN. Konečně vlastní výtvoř můžete posoudit sami. Tohle a na CDromu? To snad ne! Po minulé recenzi na WING COMMANDRA III, kterou jsme dělali spolu s Andrejem, mi při pohledu na RETRIBUTION hlavou kloužou myšlenky na totální nesmrtelnost lidské naivity, rozbití vlastního počítače a chov ovcí. Pěkné bílé ovečky.

Běhají po stráni a bečí. Bée bée...

Jakub Červinka

active připravili. Tím je totiž o hodně výše zmíněná práce pana Hanz. On ten Hanz zase tolik kreslit neuměl, a tak po úvodním demu, které je sice splácnuté - občas tochu poblikává, asi je ten čtyřrychlostní CD-ROM moc pomalý - ale ujde. Tak právě po dokončení tohoto úvodu grafik dostal spalníčky a práce se chopil Hanz. Asi to bylo levný. Asi určitě. Tak například. Pokud jste si začali zvykat, že když se ve hře bavíte s člověkem, tak tento se tam

score	31%
Název hry:	RETRIBUTION
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	15%
Grafika:	25%
Zvuk:	40%



Zephyr

PLAY > „D-d-d-dneska vás chapi zvu všechny k sobě, byl sem v Praze a mám něco, co je lepší než **QUARANTINE**, víte co, t-t-takový to ježdění s autem a střelení. B-b-bodejt by to taky nebylo lepší, s-stálo to víc a je to na CD, m-m-mluví to a všechno, no to budete k-k-koukat!“

Hospůdka u Zabitého Cikána ztichla a pár otupělých očí se otočilo k Tondovi. „Fakt?“ vyhrkl čistokrevný demont ČD Milan (nikdy nepochopil, proč mu tak říkají) a spolki hlen takovým způsobem, že se půlce hospody otočilo pivo v žaludku vzhůru nohama. „Není možný, Karanténka je moje nejmilejší“ komentoval přičmoudlý Lubo. Ale Tonda se nenechal: „H-H-H-H, tůj, hele, jestli mi n-n-nevěříte, běžte se v-v-vyspat, v-v-vycpat“, uražené odplivnul do poloprázdného püllitru a motal se k věšákům. Lubovi to nedalo: „Počkej, du se na to mrknout“. „Já taky“, vyhrkl ČD Milan. „Já“, ozval se zádumčivý Krakonoš. I sebrali se chapi a ledovou únorovou nocí se jali behat závějemí špinavého sněhu k Tondově zpuchřelé maringotce přilepené k veřejným záchodkům na Náměstí Prostaty. Jakmile se neklidné obecnstvo čítající čtyři podnapilá individua jakž takž rozlezlo po místnůstce, nahodil navyklým pohybem Tonda své PÍŠ a spustil hru. „Menuje se to Zephyr“. || STOP - redaktor by zde rád poznamenal následující: hra se ve skutečnosti jmenuje ZEPHYR a jedná se o jednu z nejhorších 3D sci-fi střileček

všech dob, opravdu se podobá hře **QUARANTINE**, jenomže namísto jízdy v autě poletujete v ozbrojeném hovercraftu - **PLAY >** Okázalé intro si získalo pozornost všech přihlížejících svou velikolepostí. ČD se v rozčilení prohřaboval v rozkroku takovou rychlostí, že se mu kouřilo z kalhot (jakákoliv spojitost s *** je čistě náhodná). Pak se objevilo menu a za ním bylo další menu a pak další a další.. Krakonoš zívá. Jakýsi muž na obrazovce drmolil spoustu věcí řečí, které stejně nikdo z přítomných nerozuměl, ale sledovali ho pozorně jak loajální psi. Když chlápek dodrmolil, vzrušený Tonda se snažil oznámit že už to skoro bude „T-t-t-t-t...“, ale hra ho předběhla. Na obrazovce se objevil nedefinovatelný výhled, jakýsi nepovedený kompromis mezi 3D a 2D prostorem. „Tot gut“ připomněl svou přítomnost, úsečnost a národnost Krakonoš. Obrazovka se rozhybala ohňostrojem barev. Začala se po ní míhat spousta nepřehledných shluků. Rozčilený Tonda se snažil ustálit situaci, „N-n-a-k-k-rabici sou s-s-super obrázky“. Začernalé prsty chlapů začaly otáčet krabici, ozvalo se souhlasné mručení. „Tak hrajem“, domáhal se ČD, „ukaž, teď já“. Ale Tonda byl zabrán do hry. Točil myši ze strany na stranu a střídavě mačkal levé tlačítko a pravé tlačítko, levé a pravé, levé a pravé.. Krakonoš opustil představení do světa spánku. || STOP - Zmatek na obrazovce není pouze dojmem podnapilých subjektů, ale skutečnost. ZEPHYR vám nedá žádnou šanci zorientovat se v boji, je naprosto nepřehledný a v podstatě nehratelný - **PLAY >**

Nikomu nebylo jasné, do čeho Tonda vlastně střílí. Na monitoru se míhaly jakési ulice, domy a spousta pohybujících se objektů z nichž některé měly nepřátelské úmysly a některé ne. Tonda evidentně nevěděl, do čeho má střílet a tak pálit do všeho, co se hýbalo a bylo mu dobře. Lubovi se ze zmatku na obrazovce zamotala hrava. Říhul si tak silně, že se mu protočily panenky a začal zvracet. Mechanicky se

...a takhle vypadají doopravdy, však my vás napájit nenecháme (vlevo). Pán kecá o slavném závodění kybernetických gladiátorů, ale hra s tím nemá nic společného (vpravo).

Takhle vypadaly obrázky, které nám New World Computing poslali jako náhled, jak bude hra vypadat...



otočil a zavadil ramenem o dvířka ledničky, která se otevřela a dovolila plesnivému obsahu, aby se vysypal na podlahu. „Co d-d-děláš, vole!“ zpozoroval nedobry vývoj situace Tonda a vyskočil od monitoru. ČD využil zmatku a chopil se řízení. Nevěda o tom, že drží myš kabelem k sobě, řídil poletující hovercraft sci-fi městem a střílel do všeho, co se dalo. „Hele, co mám vlastně dělat...“ || STOP - důležitá vlastnost - V ZEPHYRU NIKDY NEVÍTE, CO MÁTE DĚLAT A NA CO MÁTE STŘÍLET. NEROZEZNÁTE NEPŘÁTELSKÝ OBJEKT OD CIVILNÍHO, NA OBRAZOVCE I NA MAPĚ VLÁDNĚ „VIRTUÁLNÍ“ CHAOS - **PLAY >** „Je to nějaký divný“, rozmzele prohlásil ČD a přihnul si z láhve Radegastu, pohled se mu začal mlžit „sakra chapi, neperte se a podte se podívat, tedka nevím esli sem mrtvej nebo esli sem to uděl, Krakonoši vstávej a pod to zkusit“. Zatahal za mastný Krakonošův rukáv, falešně zanotoval „Vstávej, semínko, hola la..“ a usnul. Když už Lubovi začalo připadat, že je Tonda mrtvý, doklouzal se k počítači a vítězně se chopil myši. Hra byla v menu, nabízela mu různé obrázky a ikonky. Po delší chvíli se mu podařilo probít úvodními zdrůvkami a už letěl. Jaké ale bylo jeho překvapení, když zjistil, že tahle hra má s Karanténkou pramálo společného. Za nic na světě nemohl žádný objekt odstřelit, všechno se objevovalo a mizelo příliš rychle neznámo kam, na mapě vládl chaos mnohobarevných teček, mezi kterými Lubo zaboha nemohl najít sám sebe. Nakonec začal klímat, Tonda zastěnal. Odkudsi zavoněla čerstvá moč. Byla jedna hodina ranní, 13 února léta páně 1995. Lubovy

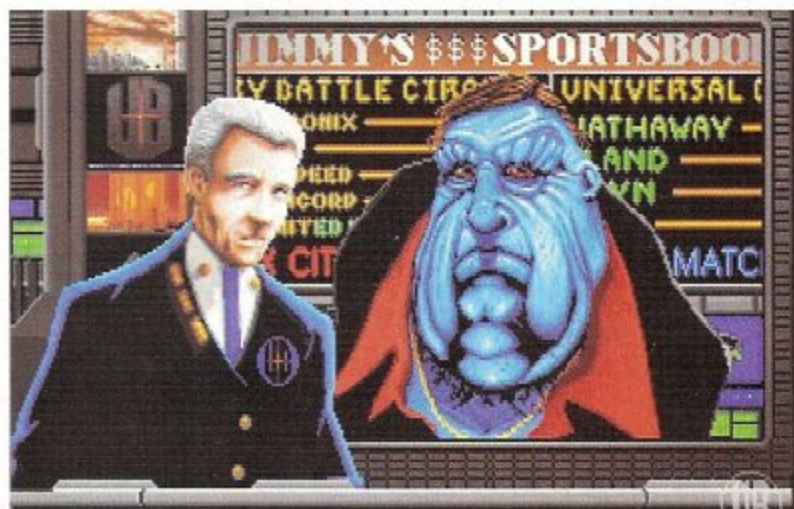
oči se zavřely nadobro, jeho ústa s řadou plesnivých zubů se otevřela dokořán a začala chrápat. Prázdná flaška Radegastu tiše opustila Lubovu ruku a cinkla o brýle Krakonoše, který ležel s rozhozenými rukama pod stolem. ZEPHYR na obrazovce běžel stále dál, dokola ukazoval světu své „skvělé obrázky“ a „skvělou akci“, přesně jak to říká jeho obálka. || STOP - TESTOVANÝ SUBJEKT ZEPHYR NEBYL SCHOPEN UDRŽET POZORNOST OBECENSTVA ANI DESET MINUT, VÝSLEDEK JE TO SILNĚ NEGATIVNÍ - ZEPHYR SI URČITĚ NEKUPUJTE.

Andrej Anastasov

score 20%

Název hry: ZEPHYR
Výrobce: New World Comp.
Žánr: Sci-fi
Styl: Střilečka
Počítače: PC CD-ROM
Obtížnost: Pro pokročilé zoufalce

Hodnocení:
Originalita: 30%
Atmosféra: 10%
Grafika: 20%
Zvuk: 20%



Monster Truck Wars

Kdo by si nechtěl sednout za volant suprového sportovního vozu, vžít se do role Nikiho Laudy, sešlápnout plyn a samozřejmě vyhrát. V dnešní době to není žádný problém, protože hry se čtyřkolovými přáteli člověka se vskutku rodí jako houby po dešti.

Předem bych vás měla upozornit, že hra MONSTER TRUCK WARS je pro zvlášť dobré řidiče. Ostatní se v ní budou plácát asi stejně neúspěšně jako já.

Ze začátku se mi autíčko ovládalo opravdu špatně. Postupně jsme si na sebe s plecháčem zvykli a dojeli do cíle, ale i přesto mi žádná hra nedělala s ovládním tak velké potíže jako právě MONSTER TRUCK WARS. Auto se po dráze klouže jako po kusu ledu ze strany na stranu, věčně končí zapřičeno ve svodidlech, točiče dokola a tak není divu, že můj protivník měl vždy o polovinu lepší čas než já. Když jsem jela

první závod, setkali jsme se s mým soupeřem poměrně brzy. Po necelých 26 sekundách jsme se opět našli u startovní (i cílové) čáry. Jediný rozdíl mezi námi byl v tom, že on už byl v cíli a já ještě stále na startu. Tímto vás v žádném případě nechci odradit od koupě této hry, protože není vyloučeno, že právě vy patříte mezi rozené závodníky a tudíž vám nebude tohle protivný autíčko dělat tak velké starosti jako dělalo mně.

Závod o nejlépe zlatý vavřínový věnec pojedete v několika lokacích USA jako je Philadelphia, Atlanta, Baltimore, Charlotte nebo Miami. Každý závod se skládá ze tří kol, ve kterých se musíte snažit zajet co nejlepší čas. Na trati jsou ikonky s různými znaky. Některé vám přidávají rychlost, jiné vám opraví vůz, atd. Poněkud však nechápu způsob získávání těchto ikon. Objeví se totiž až poté, co po nich přejezděte jedno z aut. Abyste kostku dostali,

musíte po ní nejen přeřčet, aby byla vidět, ale také se pro ni vrátit, což je velmi neohrabané. Je jasné, že váš soupeř se bude ikonám vyhýbat jako čert kříži, aby vám je neodkryl. Je to vážně zvláštní. Občas projedete přes místa plná černého bláta, na kterých samozřejmě dostanete smyk a auták pojedje tam, kam bude chtít a ne tam, kam ho budete řídit. Jó, řidič, ten tvrdý chleba má.

V žádném případě není hra MONSTER TRUCK WARS nudná ani špatná. Budete normálně závodit po klikatých drahách, ovládní se časem naučíte, i když ne dokonale a možná si zvyknete i na to, že jste stále až druhí. Já jsem si ale nezvykla a pořád doufám, že to tomu previtovi natřu.

Irena Formánková



score 65%

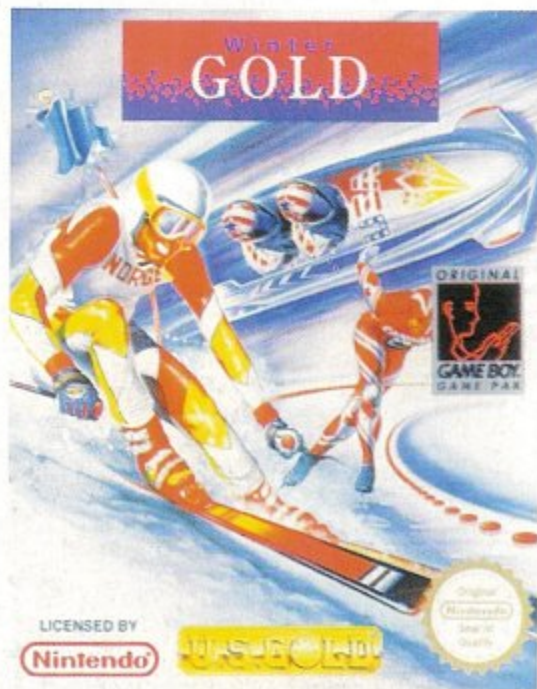
Název hry: **MONSTER TRUCK WARS**

Výrobce: **Nintendo**
Žánr: **Sport**
Styl: **Simulátor**
Počítače: **Game Boy**
Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:
Originalita: **45%**
Atmosféra: **60%**
Grafika: **60%**
Zvuk: **40%**

Winter Gold

Šálu, čepici, kombinézu, rukavice, svetr... to je zase věc. Teď je ta správná doba na lyže, brusle a na boby. Tak pojďte, vyjedeme si spolu na hory.



Pro lidi, kteří mají ze všech ročních období nejraději zimu a život si nedovedou představit bez lyží na nohách, bude hra WINTER GOLD příjemným společníkem po celý rok, ale i ostatním, kteří obcházejí lyže velikým obloukem, přinese pěkné chvíle a navíc budou díky ní ještě zatvrzelejší v tom, že lyžování je přišemně nebezpečná činnost. Naštěstí existují ještě brusle.

Nejsme jediní, kteří se rozhodli skoncovat se všemi náročnými tréninky, zabalili si svou kopu švestek a odřezali ukázat své výkony do kopců, na skokanské

můstky, bobové dráhy a kluziště potažené bílou, studenou krajkou, i když sice ne doopravdy, ale jen na oko, a to prostřednictvím této hry. Před námi je každoroční turnaj Zlato zimy, kterého se zúčastní závodníci z dvaceti zemí světa. Teď zbývá do zahájení turnaje ještě trochu času, ve kterém si můžeme jednotlivé disciplíny natrénovat.

Turnaj obsahuje kompletní soutěž, která se skládá ze sjezdu a skoků na lyžích, slalomu, volného stylu a dále zahrnuje ostatní disciplíny, jako biatlon, jízdu na bobech a rychlobruslení na krátké trati.

Správné lyžování dá pěknou práci. Musíte vybírat úzké zatáčky, dávat pozor na překážky, být nejrychlejší a přitom projet všechny branky na trati, protože jestliže nějakou vynecháte, budete diskvalifikováni. Vaše výsledky se objeví vždy po skončení soutěže a jsou ovlivněny počtem získaných medailí a nasbíraných bodů během soutěže.

Ve slalomu budete co nejrychleji kličkovat mezi brankami, u skoků na lyžích je nejen důležité doskočit nejdál, ale i držení těla, k biatlonu potřebujete velkou tělesnou kondičku a přesnou mušku na střelbu, při sjezdu volným stylem pojedete vysokou rychlostí trať dlouhou 250 km, která je pokryta spoustou sněhových boulí, na kterých lyžař musí provést dva povinné akrobatické skoky - „helikoptéru“ a „flip“.

Kdepak, nikdo mi nenamluví, že lyžování je bezpečný sport. Ovládní závodníků ve hře WINTER GOLD vám nezpůsobí příliš velkou fyzickou zátěž.

Jsou disciplíny jednodušší i složitější na ovládní, ale v podstatě u většiny je nejdůležitější tlačítko křížového ovladače, a to doleva nebo doprava, které musíte střídavě rychle mačkat, aby závodník vykonával daný pohyb. Někde se zapojí také jiná tlačítka, ale pořád je to jednoduché a jistě to zvládnete. Horší je to se skoky, výškoy, apod. Tady totiž musíte přesně vypočítat, kdy tlačítka zmáčknout, abyste všechno v pohodě zvládli a zlomili si raději lyže než vaz.

Irena Formánková

score 66%

Název hry: **WINTER GOLD**

Výrobce: **Nintendo**
Žánr: **Sport**
Styl: **Akční**
Počítače: **Game Boy**
Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:
Originalita: **60%**
Atmosféra: **60%**
Grafika: **55%**
Zvuk: **65%**

error
not enough memory

error
general protection fault

error
not enough EMS

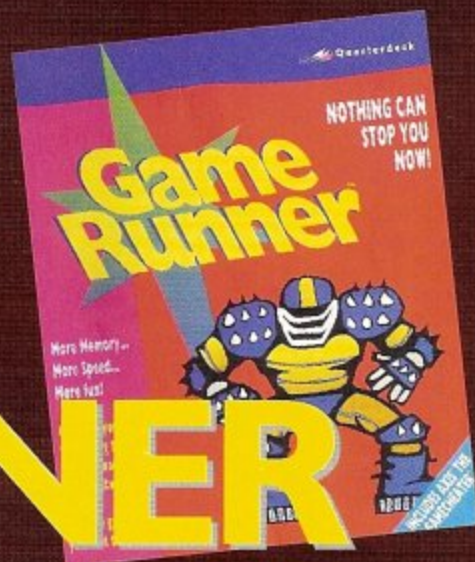
error
#34 528

error
not enough XMS

error
couldn't find ...

Chyba! Že ještě nemáte

GAMERUNNER



QEMM® 7.0 Memory Manager

Nositel mnoha ocenění, QEMM Memory Manager, který je světově nejprodávanějším programem pro správu paměti, vám najde veškerou extra pamět, kterou potřebujete. I když máte v počítači CD-ROM, zvukovou kartu, drivery myši a další paměť okupující komponenty, QEMM automaticky uvolní až 634 k paměti...

HYPER DISK™ Disk Cache

Zdá se vám, že hra, kterou jste si právě koupili, běží příliš pomalu? HyperDisk zvýší výkon jakýchkoliv her, které v průběhu hraní nahrávají z hard disku, od 300 do 1000 %. Nyní můžete bez obav hrát ty nejnáročnější hry.


AXIS™ The GameCheater

Již nikdy nehrajte podle jejich pravidel! AXIS The GameCheater vám může dát více času, životů, peněz, nábojů nebo paliva a umožní vám skákat mezi levely. Mezi podporovanými hrami jsou Civilization, Dune 2, Falcon 3.0, Elite 2, Gunship 2000, Sim City 2000, Spear of Destiny, Theme Park, Wolfenstein 3D a mnoho dalších.

Ať rozšiřujete paměť vašeho počítače sebevíc, stále jí nemáte dost, abyste si mohli zahrát všechny úžasné hry na vašem hard disku?

Nebo je váš hard disk stále neúnosně pomalý?

Nebo se již dlouho trápíte s nějakou hrou a potřebujete pomoci?

 Quarterdeck
INTERNATIONAL



Řešením všech těchto problémů není zvyšování kapacity vašeho hard disku, ale **GAMERUNNER**, nový produkt firmy Quarterdeck, určený speciálně seriózním hráčům počítačových her. Za **pouhých 2249 Kč**, což je cena herní novinky, získáte ne jeden, ale tři výborné softwarové produkty, které uvolní maximální herní potenciál vašeho stávajícího počítače.

GameRunner je k dostání ve všech obchodech SCORE a ve vybraných obchodech s počítačovými hrami za pouhých 2249 Kč. Případně si jej můžete objednat zásilkovou službou na adrese: **Vision s.r.o., Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6** nebo na telefonu: **(02) 32 80 94**.

Virtuoso. Jak vznešený název. Tentokrát se však koncerto nepovedlo - bídná akce falešně vrže na housličky zvané nervy.

Jít na VIRTUOSA do divadla, asi bych se bavil. Po jevišti by chodil dlouhovlasý chlápek, občas by poklekl a vystřelil nejdříve z levého a pak z pravého koltu mezi plesnivé baby v první řadě. Toho chlápka vlastně už znám, nechal si sice změnit účes, ale je to evidentně postarší hrdina ze hry RED HELL (SCORE 8, 1996) nazvaný pracovním demontem. Ten se přede mnou jen tak neschová. Logo firmy Elite mě nemálo překvapilo. Elite bývali elitou, přibližně před deseti lety na ZX spectru. Pamatuji se na jejich vynikající střílečku COMMANDO z roku 1984, u které jsem promáčkli železný zvonkový joystick. V té době měli svůj klimax, avšak po vymizení osmibitů se bezhlukně vypařili. Po dlouhé, předlouhé pauze, kdy žili jen z drobkovitých titulů a nikdo je neregistroval, jsou zpátky s něčím „větším“. Větším proto, že je to CD titul. Jako zmrtychvstání by to byl docela schopný start, ale je tu totiž - VIRTUOSO je propadák řádu jedna.

Propadák má své obecné znaky a pravidla stejně jako bomby. V úvaze v minulém čísle jsem stručně shrnul periodicky se opakující mínusy propadáků a neuplynul ani měsíc a dostává se mi do ruky tato hra jako dobrý záporný příklad, který v podstatě shrnuje všechny brakoidní znaky v nádherně kompaktní nepovedené celek.

VIRTUOSO je zvláštní variací na soudobé trojrozměrné akční

Virtuoso

střílečky. Má stejný 3D princip jako DOOM, jenomže se neodehrává v pekle, ale na Marsu, v jeskyních nebo v zasněženém, duchy postřiženém domě. Pozor, přichází názorný příklad: zalistujte ve vzpomínkách a vyvolejte obrázky DOOMa, CYCLONE, EXTREMIS nebo jiné podobné akce. Teď si představte, že jste na mol opilí, a házejte do sebe fiktivní panáky, dokud se grafika podstatně nerozmaže. Do středu pohledu si přimyslete hrubě digitalizovanou vlasatou postavu, která přesně odpovídá výrazu Pěst na oko a zakrývá přímkou vašeho pohledu tak chytře, abyste neviděli nic, co se nachází přímo před vámi. Teď přinutíte vaše smysly, aby přivolaaly slyšiny ve stylu nepovedené esoterické kakofonie. A aby byl tento imaginární obraz úplný, můžete se trochu, ale opravdu jen malinko ublíknout. Máte to? Jste v obraze? V tom případě jste si zrovna představili VIRTUOSA. Můžete si utřít brady, lekce skončila.

Váš vlasatý hrdina je, jak již bylo řečeno, demontní a navíc se bojí! A kdo se bojí, nesmí do DOOMa, jinak dopadne jako náš virtuoso, který padne na kolena, kdykoliv ho donutíte střelit. Naopak v situaci jiné, kdy se na něj nepřítel valí horem dolem, ho chrání demence před šílenstvím. V těchto, řekl bych, životně důležitých momentech si většinou stoupne zády ke zdi a vzpomíná na ovar s křenem. Zatímco slintá po ovaru, nezbyvá vám než zuby nehty bojovat s ovládáním a snažit se mačkat tlačítka v takovém šťastném pořadí, aby se demont laskavě odlepil od zdi, poklekl a začal střelit. Kromě demence a strachu je náš hrdina asi navíc kouzelník, protože disponuje nekonečnou municí. V některých záhadných případech se dokonce otáčí k akci zády a civí vám do tváře, jako by chtěl zastřelit vás. V takových momentech mě hrálo vědomí, že mám neprůstředný filtr značky „ACTIONPROOF“. Jak tak na mě civěl za doprovodu neslychané kakofonie, byl jsem rád, opravdu rád, že mohu učinit dobrý skutek a zvolat do světa širého: VIRTUOSO MĚ XMRTI ŠTVE! (ne, že bych bych zaujatý). Tak, to bychom měli.

Do žánru v tabulce jsem našel pravdivé příběhy proto, že se možná jedná o malarický sen autora, který se skutečně udál. Zdálo se mu o tom, že při



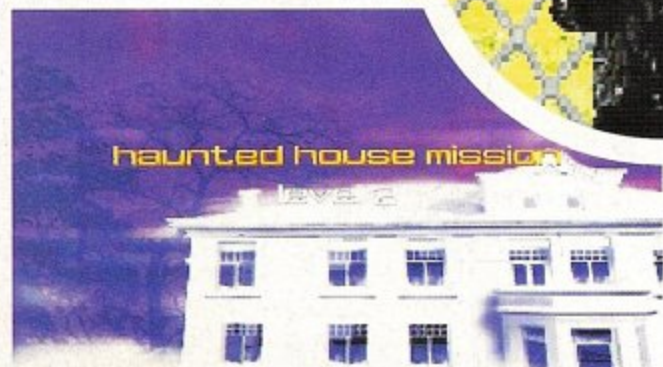
Potvora má srdce, kdo by to byl řekl (nahore). Rozmazáno... (dole)

hraní prožívá táhlá muka - že bloudí úzkými uličkami zmateného bludiště bez sebemenšího náznaku směru, jediné mučivý radar mu neustále ukazoval, že se na něj něco řítí zezadu a on se nemůže dostatečně rychle otočit. Opravdu děsivá noční můra. A navíc si ji můžete zahrát ve hře, jak ona se to sakra ta hra jmenovala, něco jako VIRUSÓZO, VIRULÓZO, nebo tak nějak. Abych neskončil a nešel na ovar s křenem příliš brzo, vysypu ještě nějaké drobné info o hře, i když jste si už pravděpodobně o výtvaru firmy Elite vytvořili obrázek vskutku dostatečný. Po zastřelení nepřítele se dotýčný rozprskne na spoustu duhových číslic s body. Občas narazíte na zvláštní koule, po jejichž rozstřelení se vysypou bonusky doplňující energii nebo (údajně) zvyšující rychlost. Hru je možno sejmout pouze po dokončení celé úrovně, což je zárukou nekonečných muk, kdy budete některou úroveň procházet stokrát pouze proto, že virtuoso v sebevražedném záchvatu občas šlápne do louže a utopí se, nebo proto, že vás zezadu převálcují sněhové koule nebo pokoušou sněhuláci. Amok vrcholí, když se na vás zezadu rozjede několik motorkářů a vy je ještě před smrtí vidíte mizet ve stěně před vámi. Kdyby na mě v ten moment ze stěny vykoul Keanu Reeves a zeptal se mě, zda bych mu nenabídl kus ovaru s křenem, sice bych se nelekl (mám přeci neprůstředný filtr, ha!), ale natáhl bych si plynovou masku s filtrem, jen tak kdyby něco (znáte to). I když, pravda, jedna jediná kladná věc se krčí

za horou braku. Zaujala mě skutečnost, že kudy projedete, zůstanou po vás stopy. Jelikož se většinu času motáte pořád dokola, začnou být stopy časem všudypřítomné a frustrující, ale řekněme, že by podobné (třeba krvavé) stopy byly třeba v DOOMu, mohli byste si říci „tudy už jsem šel“ a jízlivě přejít pohledem po hromadě mrtvol okolo vašich stop.

Po zakoupení „hry“ VIRTUOSO vás mohou popadnout brutální deprese z její demence, a pak Alláh s vámi. Závěr: braku je nejlepší se vyhnout a náš subjekt rozhodně patří mezi zlé brakoidy. Ignorujte ho.

Andrej Anastasov



Dlouhé vlasy, fousy, černé brýle, koženou bundu, pupek, dvě brokajdy, zkrátka pan umělec (v kroužku). Ten flek vlevo je možná něco nebezpečného (nahore). Dům hrůzy, utíkejte co nejdál můžete (dole).

score 27%

Název hry:	VIRTUOSO
Výrobce:	Elite
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítače:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	25%
Grafika:	30%
Zvuk:	25%

Lords of the Realm

LORDS OF THE REALM je strategickou hrou z období feudální rozdrobenosti ve středověké Anglii. Stanete se tady pánem jednoho hrabství a vaším úkolem nebude nic jiného, než porazit zbývajících pět hráčů, sjednotit celou zemi a stát se králem Anglie. Jak prosté.

Ty dobré věci:

LORDS OF THE REALM umožňuje hru až šesti hráčů najednou na jednom počítači. Umožňuje také hru dvou hráčů po modemu. Hra se odehrává v jednotlivých tazích (podobně jako CIVILIZATION) a umožňuje dokonalé promyšlení všech tahů. Kromě klasické dobovatelské řehole jako bojování, vyvražďování vesničanu a jejich následného podrobování a udobňování má hra i některá vylepšení. Jednotlivé tahy například zachycují jednotlivá roční období (jaro, léto, podzim, zima, pro zapomětlivé) a strategii je třeba tomuto cyklu přizpůsobit. Jako každá správná strategie má LORDS OF THE REALM několik úrovní. Předně je to mapa Anglie - tady zjistíte, jak vás ostatní páni/hráči obkličují, kde jste prohráli poslední bitvy a kudy na vás táhnou nepřátelské hordy. Pak můžete přepnout na bližší mapu, která je téměř, ale ne zcela úplně naprosto nepodobná skutečné mapě Anglie. Je rozdělená na třicet nestejně velikých a nestejně vypadajících hrabství, z nichž na každém je přesně jedno město, přesně šestnáct polí a skoro jeden hrad (pokud ho nepostavíte, není tam). Na této mapě už můžete vidět malinké vojačky reprezentující armádičky, malinké kravičky reprezentující pastviny, ovečky reprezentující ovčiny, políčka reprezentující políčky atd. Odtud je také přístup k obvyklým nástrojům středověkého stratega jako je pokladnice, poradce, ikony pohybou armád a zboží atd. zatímco v pokladnici se dozvíte, o kolik peněz jste přišli a kolik zbraní jste ztratili v boji, poradce vám řekne, jak špatně si vedete a dalšími ikonami můžete pohybovat zbylými armádami a zbožím. Máte-li alespoň něco

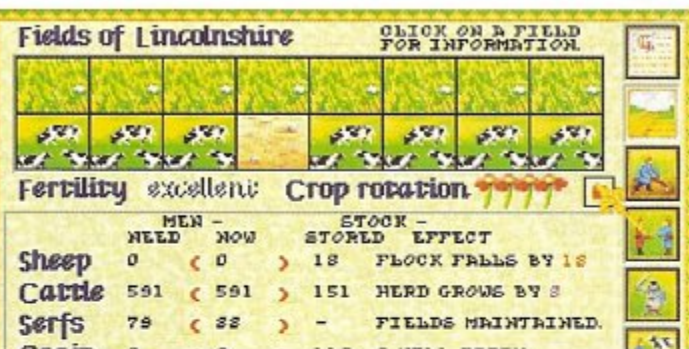
z toho. Zajímavá, i když zcela zbytečná je ikona stavění hradů - pravda, můžete si tady postavit vlastní hrad, jestli vás to zajímá.

Když zůstaneme u popisného stylu, řekněme si ještě, že následuje třetí úroveň, kde se dostaneme přímo „k jádru ovce“. Kliknutím na zemi (pokud je pod vaší nadvládou ovšem) máte přístup k ryze ekonomickým ukazatelům jako - co vaši lidé jedí, co je oseto na polích, kolik lidí vám v tomto tahu uteklo, případně jaký obchodník vás přijel oškubat. Tady se odehrává „ta pravá“ strategie - tady můžete nastavit, co se na oněch šestnácti políčkách bude pěstovat, kolik z toho lidé zkonsumují (lidé se žijí buďto obilím, ovci, kravami nebo kravským mlékem), kolik úsilí věnují lidé na jiné bohu libé činnosti (těžba dřeva, železa, kamene, výroba zbraní, stavění) a kolik jich odvedete do armády.

Abychom vyčerpali všechny možnosti, musíme se zmínit ještě o dalších dvou možnostech strategického využití - pokud svou zemi obhospodařujete slušně, můžete naverbovat armádu a hurá do světa - tam se s největší pravděpodobností setkáte s jinými armádami, se kterými budete bojovat v bojové sekvenci v pohledu shora (kdo viděl starší dílka IMPRESSIONS jako COHORTS či CAESAR, ví, o čem je řeč, kdo ne, může být jedině rád). Poslední a finální volbou je dobývání hradu - v případě, že je země vybavena hradem, je třeba jej dobýt obvyklou kombinací obléhání, vyhladovávání, střelení z katapultů, vyrážení bran beranidly a dalších radovánek. Zvládnete-li tohle všechno, jste král! Jak prosté!

Ty špatné věci:

První část neobsahovala hodnocení hry - obsahovala jen její popis. Kdyby nám nezáleželo na našich čtenářích, mohli bychom skončit a bylo by to. Nechceme ale zapomenout na jedno důležité, neřekli jsme, jak se hra hraje! Po pravdě řečeno - nic moc. Především je neskonale stereotypní. Nemyslím si, že bych byl záračným stratégem a geniálním vojevůdcem, ale na nejvyšší obtížnost jsem hru dohrál poměrně snadno, bez nejmenších obtíží. Postupoval jsem od země k zemi, dobyl jsem zemi, obnovil jsem zemi, dobyl jsem další, obnovil další a najednou byl konec. Počítačem řízení oponenti se chovali jako neskuteční šmudlové - občas proti mě vytáhli s mizivou armádou - jejich hrady byly slabě chráněny a málokdy jim někdo přišel na pomoc. Rovněž ekonomická úroveň - udržování jednotlivých zemí při životě a štěstí je po čase trochu nudná. Ano - jarní osévání políček a podzimní sklizeň je sice chvíli legrace, ale časem přijdete na to, že buďto nemáte dost lidí na to, abyste sklídili všechnu úrodu, nebo nemáte dost obilí, abyste jim nakrmili všechny lidi. Časem



Tady je možné nastavit, čím se budou lidé živit - teď žijí z kravského mléka a očividně jim to chutná! (nahore) Zajímavý, i když zcela bezcenný editor hradů. Kdo se chce piplat s hezkým hradem, má ale šanci... (uprostřed) Blízko konce hry jsou moje armády okolo posledního hradu posledního zbylého nepřítele (dole).



tak přijdete na to, že nejlepším způsobem je chov krav a výroba mléčných výrobků, které nasýtí všechny (všichni posléze dostanou velice ošklivou otravu z mléka). Zcela nesmyslná je však nemožnost zakládat nová pole - žít jen z 16 políček je nesmysl a odpadá tak také možnost boje o strategicky výhodné a ekonomicky silné země - všechny jsou stejné!

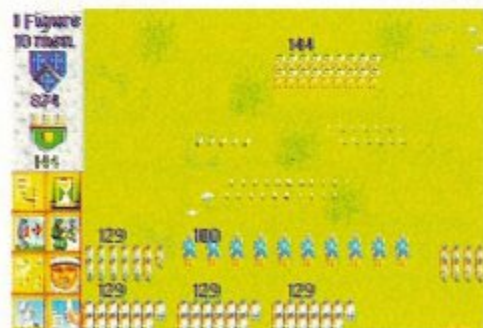
Systém bojů je nudný a špatně zpracovaný - jako na potvoru všechny počítačem řízené boje dopadnou vždy přibližně, a tak je lepší hrát je manuálně. Zcela chybí možnost vycvičení jednotek, a tak jediný rozdíl síly je v druhu použitých zbraní (luky, šípy, meče, sekery, palice či rytířská zbroj). Editor hradů je sice roztomilý, ale za celou hru jsem nemusel postavit jediný hrad - žádný nepřítel se nikdy nedostal až k centru mé země, aby ji mohl obléhat a dobyté hrady jsem použil jako vlastní - také zcela zbytečně samozřejmě.

To všechno:

LORDS OF THE REALM je zcela průměrnou strategickou hrou. Klade si za cíl být komplexní

a propracovanou, ale díky svým zanedbaným restrikcím ve všech směrech (nemožnost rozpinání osevních ploch, limitovaný počet obyvatel) zůstává jen slaboučkým odvarem mezi giganty jako COLONIZATION nebo MASTER OF MAGIC. Škoda, letitá hra CAESAR firmy IMPRESSIONS patří mezi nejlepší strategie vůbec!

Jan Eisler

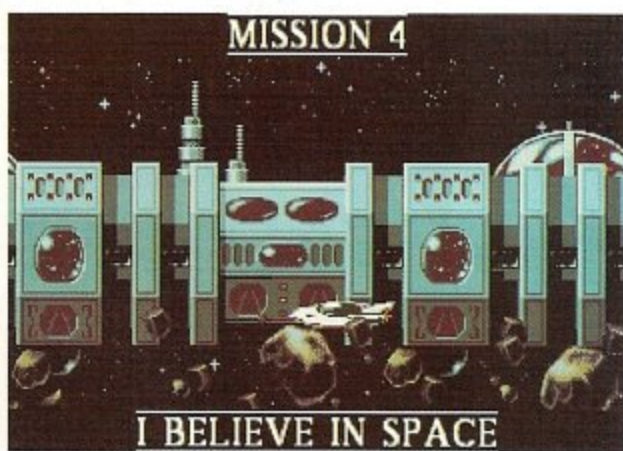


score	50%
Název hry:	LORDS OF THE REALM
Výrobce:	Impressions
Žánr:	Historická
Styl:	Strategie
Počítače:	PC, Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	40%
Grafika:	50%
Zvuk:	50%

Cannon Fodder 2

Nová věc od Sensible Software? Nó jasně! Takže zase další spousta malejch divnejch paňáků s ještě menšíma pistolkama, golfovejma holema a fotbalovým míčem? Tak uvidíme.

Nazdar mastňáci! Mé méno je seržant Dexter, ale sem známej spíš jako „Krvák Dex“. Je mi voppravdu jedno, jak mi budete říkat, ale na jedno si dejte zatracenýho majzla. Jestli se tady mezi váma najde nákejňouma, co si myslí, že je nákej génius nebo co a bude mi do toho kecat, tak ze mě nedostanete voppravdu ani slovo. Ale k věci, vojáci. Mým úkolem je říct vám něco vo záležitosti, která si nechá říkat Cannon Fodder 2. Dostal sem to jako rozkaz vod vyšších míst, takže pěkně natahujte sluchy a držte klapáčky. Co sem to teda ... ? Jo, ten Fodder. V podstatě se teda, jako nejedná vo nic novýho, abych pravdu řek. Jak asi většina z vás už zmerčila podle toho ména, de vo náký pokračování nebo co. Bylo mi řečený, že jako ten první byl nákej zatraceně úspěšnej. Tím chci říct, že tam šlo prej vo náký pěkný nakreslení, nebo tak nák, prej i tu kapelu tam měli dobrou a vůbec to snad nemělo lidi nudit. Ze se prej něco takovýho jako dlouho nevidí. Hele, abych pravdu řek, mně je to voupně jedno, co si vo tom kdo myslí. Já si to s váma nákej ten čas vodsedím a pak hned zpátky ke svý rotě do Sarajeva. Jó, tam to je jiný kafe. Tam si chlapi jako sem já voppravdu užijou. Ale teda



zpátky k tomu ... Jak se to sakra jenom!? Co chceš, bažante? „Cannon Fodder 2, pane.“ Jo, to je vono! Sedni si. Takže dneska je na programu ten Fokr 2. Tady ve svejch papírech mám přesný instrukce vo celým projektu. Tak teda jako začnem.

Na rozdíl vod toho prvního, kterej se jako celej vodehrával ve stejný době. Tím chci říct, že se tam ty jednotky teda pohybovaly na různých místech, jako je třeba prales nebo bažiny, v nákytm ledu a tak, tak teda jako v tomhle druhym se vám normálně dostali do těch ... Nooo Různejch časovejch vobdobí. Snažím se vám tady naznačit, že se nákytm divným způsobem přenášej třeba do budoucnosti nebo do třicátých let ve Státech, nebo i to toho, no, středověku a na nákej

kosmickej litačej verk, nebo snad i nákou cizí planetu, a tak. By mně voppravdu zatraceně interesovalo, jak je něco podobnýho v dnešní době jako teda možný. Si fakt myslím, že na to ty palice doktorský ještě nepřišli, aby se lidi jako mohli dostat do různých dob. Ale třeba i jo, voni sou to divný patróni. Nikdo mi nedal rozkaz vo tom přemejšlet, tak teda jako budu pokračovat podle těch lejster. Voni v tom prvním měli taky kromě klasický výstroje prej i náký možnosti jezdit a lejtat v různých tancích, vrtulnicích, skútrech a podobnejch krámech. No a právě k tomu tu mám jako nákou poznámku, že prej v tom druhým se jim ten strojovej a zbraňovej park prej rozšířil.

Vám teda přečtu, vo co. Takže v tom středověku můžete jezdit na takovym jako žebřičku a prej i lítat na fakticky voppravdovým drakovi. Taky se tam mihne taková věc podobná našim vrtulníkum, jenže si asi dovedete představit jak to v tý době mohlo fungovat a vypadat. V těch třicátých letech se dá jezdit takovou tou klasickou károu, co ste jich určitě viděli spoustu v těch gangsterskejch filmech a taky ve věci podobný dnešnímu džípu, nebo lítat vzducholodí, jako byly ty Cepelíny. No a na tý jiný planetě prej používaj ty litačej talejře a lejtrový děla a podobný pitomosti, nad kterejma člověku vstávaj vlasy na hlavě. Krom toho samozřejmě používaj starou dobrou vejzbroj a vejstroj stejně jako v tý jedničce. Se

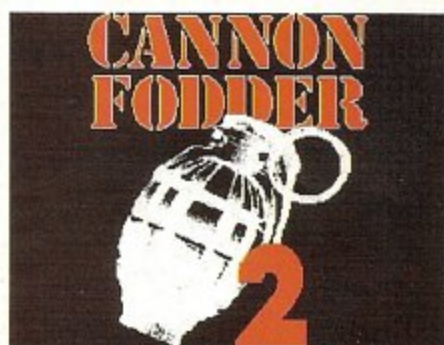
tady dočítam vo dalších vymoženostech, vo kterejch vás mám teda jako informovat. Narodil vod toho prvního dílu je možný si vlízt do nákejch baráků, hangárů a tak a normálně to tam vevnitř šácnout, což teda hodnotim. Je to, ale prej možný jenom na některejch místech, který sou k tomu určený. Mluví se tady vo tý cizí planetě a ještě nákejch jiných místech, ale to si pak určitě rádi zjistíte sami, co?

Pak je tu taky zmejinka vohledně náročnosti. Hele chlapi, jak tady čtu, tak je to tam prej mnohem tvrdší než v tý první akci. Jediný co vám jako můžu říct, je, abyste si dávali zatracenýho majzla. Je tady totiž ještě připojená jako náká tabulka se ztrátama v našich řadách, a říkam vám, vypadá to setsakra bledě. Než pudete do akce, pořádně si prohlídněte mapy, který dostanete, na každym rohu tam čihá nepřítel, kterým je jedno, že máte doma ženskou s parchantama. Je to všem jasný?! „Ano, pane!“ To sem rád.

Ale tedka zas něco příjemnějšího. V tomhle hlášení se píše, že tam maj moc dobrou kapelu, která se vám postará vo zábavu. Takže jako ten zvukovej a hudební doprovod, jak tady čtu, je moc dobrej. Tak, a to je asi tak všechno, co sem vám měl reprodukovat z tady toho hlášení.

Nakonec bych vám ještě teda chtěl říct ten svý názor, no, na celou věc. Ehm... Ehm... Jak tak srovnávam hlášení vo tý předchozí akci s tím vo tý současny, tak mi teda jako něco říká, že tahle, na kterou rukujete vy, je vo trochu vostřejší a díky těm časovej, nó, přesunům, pro vojáka jako zajímavější. Ale pro ty z vás který se zúčastnili už tý první akce to možná začne bejt po nákytm čase trochu jako voprúz. Jenže když to zase vemu z druhý strany, tak se myslím jedná vo docela fajnovou prácičku pro správný chlapy, jako ste vy. Ted už záleží fakt jenom na vás, jak se s tím vypořádáte. Vám teda děkuju za pozornost. Rozchod.

Tomáš Vápeník



score 75%

Název hry: **CANNON FODDER 2**

Výrobce: **Sensible Soft.**

Žánr: **Válečná**

Styl: **Střílečka**

Počítače: **Amiga, PC**

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **70%**

Atmosféra: **68%**

Grafika: **68%**

Zvuk: **80%**

PowerDrive

Mám počítač. PC. Mám počítač PC a když mi zbude čas, hraji na něm hry. Počítačové hry. Počítačové hry na počítači PC. To zní zajímavě, ale člověk si přece jen musí trochu vybírat. Díky hře POWER DRIVE jsem si uvědomil, jak. Zjistil jsem totiž, že jsou na světě věci, které opravdu nepotřebuji. Řeknu vám o nich.

Hra POWER DRIVE se snaží zopakovat neúspěch, který kdysi sklídila firma TEAM 17 se svou hrou OVERDRIVE (SCORE 2, 45%). Kromě shodného názvu si teď tým RAGE SOFTWARE publikující pod gigantem US GOLD vybral i obdobně stupidní obsah a zpracování. Nepotřebuji vědět, že POWER DRIVE je multiplatformová hra, která je souběžně vypuštěna na PC, AMIGU, i konsole SEGA. Nepotřebuji to vědět a je mi to jedno - mluvíme tady o PC verzi. Nepotřebuji vědět, že na konzolích se z této hry může stát hit - i když POWER DRIVE zdaleka nedosahuje kvalit her jako MICRO MACHINES, kvalitních závodních her není na konsole nikdy dost. Hra POWER DRIVE však přímo září svým zaměřením na konsole - konverze pro PC je nejen horší, než verze třeba pro MEGA DRIVE, ale navíc nese i několik rysů her na konsole, které já opravdu nepotřebuji vidět! Proč bych u všech čertů měl potřebovat u hry pro PC systém přístupových hesel do jednotlivých úrovní, když ve vedlejším menu je funkce LOAD/SAVE. Jestli někoho baví vypisovat hesla jako „T4V9;8XGFCJZNS53“ namísto prachspřestého uložení na disk, mě rozhodně ne. Proč bych měl probíhat pokáždě,

když hru začnu, znovu definovat klávesy pro ovládání? Proč mám při každém spuštění hry minutu čekat, než proběhne pár úvodních obrazovek s naprosto hroznými logy firem US GOLD a RAGE SOFTWARE, které nelze přeskocit? Proč je otevírání oken a volení jednotlivých položek tak nechutně pomalé a zdouhavé? Proč je hra tak neuvěřitelně uživatelsky nepřátelská, co jsem jí udělal? A hlavně - proč bych tohle všechno měl vydržet? Jedinou útěchou by mohla být hra samotná, respektive její zábava a hrátelnost. Není. Vezměme to ale popořádku.

Obsah a náplň. Obojí je senzační. POWER DRIVE je závodní hrou zachycenou z pseudo 3D pohledu shora, kde ovládám jedno ze šesti autíček, jezdím v osmi zemích světa v několika desítkách okruzích, časovkách a dovednostních testech. Jezdím ve dne, jezdím v noci, jezdím v dešti, ve sněhu, na písku, na ledu. Jezdím dokola a jezdím na trati a ... nebaví a frustruje mě to hned z několika důvodů. To tedy nepotřebuji!

Ovládání. Ovládání je příšerné. Ne, není špatně naprogramované, není nijak jednoduché a dynamika pohybu není špatná, jen je příšerné. Nejen, že žádný existující automobil se takhle nechová, ale není možné si ani představit, že by se takhle choval. I při sebelepším povrchu se auto neustále smýká, udržet je v rovině je téměř nemožné, navíc se automobil při startu bezdůvodně vychyluje z dráhy, o jízdních vlastnostech na ledu ani nemluvíme! Ne, takové ovládání u hry, která by mě bavila, nepotřebuji.

Speciální předměty. Zajisté, kořením závodních her jsou speciální předměty. I tady se, stejně jako ve skutečných automobilových závodech, povaluje na zemi spousta speciálních předmětů. Na rozdíl od mrtvých psů,

koček, ptáků, utrhaných končetin nepozorných diváků a lynčovaných pořadatelů ve skutečných závodech se tady na zemi objevují stopky (které magicky zastavují čas),

urychlovače jízdy a peníze. A bez peněz do

hospody nelez! Ne, že bych je v závodní hře k něčemu potřeboval.

Peníze. Peníze totiž hýbou světem, a tak nemůžou chybět ani tady. Kromě již zmíněných bankovek, které se povalují na trati, lze peníze získat i za rychlý čas, vítězství v závodě či splnění speciálních dovednostních testů. Většinu peněz člověk ovšem prohrává za opravování otlučeného a roztrfiskaného vozu, který se z automobilu stane po každém kole. Pokud ovšem někdo zázračným způsobem ušetří dostatek peněz, může si postupně kupovat lepší a rychlejší vozy. Ne, že by mi to k něčemu bylo - to poslední, na čem v závodech záleží, je totiž rychlost.

Závod. Závod je totiž, podobně jako u již zmíněné hry OVERDRIVE, zaměřen spíše na memorizování trati a zatáčení v pravý čas a sbírání speciálních předmětů, které jsou šikovně umístěny na velice špatně dosažitelných místech. Takový závod nepotřebuji. Kromě toho jsou na každé trati výprně rozmístěny tzv. hopsače, které už vůbec nepotřebuji.

„Hopsače“ jsou spolu s počítačem řízeným oponentem rafinovanými prostředky k dosažení maximální frustrace. Hopsače jsou malé hrbolky na trati, které po přejetí vymrští automobil do výšky. Nic proti, kdyby nebylo 90% těchto prvků umístěno před zatáčkou - jelikož automobil je v letu zcela neovladatelný, je obvykle mrštěn přímo do mantinelu zatáčky, což k udržení dobré kondice vozu vůbec nepřispívá. Mluvíme-li o počítačovém oponentu (ano, je zde pouze jeden), jeho

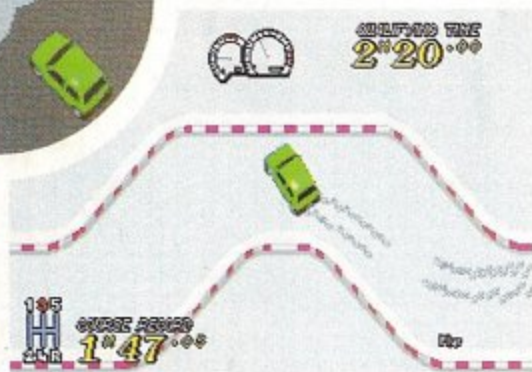


Mám Švédsko docela rád, ale takhle kluzký led se sněhem jsem ještě nikdy nikde neviděl (nahore)! Prší prší, jen se leje... kam mě asi tahle zatáčka na kluzkém povrchu vynese (dole)?

a to na startu a v cíli, kam počítač obvykle dorazí jako první. To ke štěstí nepotřebuji.

Hra POWER DRIVE má ještě několik desítek záporů, na které však už není místo. Mohl bych se rozepisovat o špatné hudbě, ubohé grafice, nemožnosti hry dvou hráčů najednou, substandardní hrátelnosti, frustrující obtížnosti a celkové zaostalosti hry. Ale neudělám to, nemám to totiž vůbec zapotřebí! A vy taky ne!

Jan Eisler



Druhá etapa závodu, poušť v Keni. Hezké, hezké (nahore)... Je to zvláštní, ale bez světla je jízda v noci mnohem přehlednější. Alespoň v téhle hře určitě (uprostřed). Tady je silnice celkem široká, ale počkejte, až budete projíždět uzoučkými serpentýnami (vlevo). Obzvláště frustrující je tzv. „Dovednostní test“. Myslet si, že z něj auto vyjde nepotlučené, by bylo hloupé (vpravo).

jediný smysl života spočívá v tom, aby mi očividně bránil v jízdě narážení a blokováním cesty, o sbírání speciálních předmětů nemluvě. Naštěstí je „interakce“ s oponentem omezena na minimum, protože se oba vozy na trati setkají jen na cca 10 sekund,

score 35%

Název hry: **POWER-DRIVE**

Výrobce: **Rage / US Gold**

Žánr: **Sport**

Styl: **Akční**

Počítače: **PC, PC CD-ROM**

Amiga, CD32, Mega Drive

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **20%**

Atmosféra: **25%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **40%**

Syndicate

Zvětšete své impérium, upevněte absolutní moc, vládněte celému světu. Hrajte SYNDICATE!

22. století. Dvatisíce dvě stě let po ukřižování Krista. Tisíc let od křížáckých výprav. Dvě stě let od vzniku Spojených států evropských. Sto padesát let od vzniku Nového Světového Pořádku. A pak to přišlo. Před padesáti lety. Bída na jihu, bohatství a přepych na severu. Válka. Rozvrat a zmar. Marné pokusy o mírová řešení.

Jako vždy usedáte k monitoru svého počítače. Bezduše sledujete nudné zprávy a každodenní přehledy. A tak vzpomínáte dál. Právě tenkrát jste získal to nejcennější - CHIP. Malou elektronickou součástku, pomocí které lze ovládat miliony lidí. Byl zmatek, mocenské vakuum, proto přivítali chip - svoji novou drogu, která jim dala vše. Řídí jejich mozky, řídí jejich těla, řídí jejich životy. Proto přivítali vaši tvrdou ruku, přivítali řád, přivítali váš SYNDICATE. Podařilo se vám začít dle vašich představ. Váš SYNDICATE vzrůstal. Z vašich vzpomínek váš vyrušilo zazvonění vašeho telefonu. Elektronický hlas vaší elektronické sekretářky vám oznamuje jméno volajícího. Po vašem svolení vás okamžitě spojí a na vašem monitoru se objevuje tvář kapitána vašich tajné policie. Referuje o událostech posledních dnů, samé špatné zprávy. SYNDICATE je ohrožen. Je třeba rychle jednat. Mírové síly brojí proti Vám. Je třeba SYNDICATE nejen upevnit, ale i rozšířit. Expanze byl vždycky váš sen. Rozhodnete se nasadit svou tajnou zbraň. Nové typy cyberagentů. Prvotřídních robotů s lidskou myslí, perfektně vycvičených, perfektně vyzbrojených a slepě oddaných jedinému člověku - vám. Ale i vy musíte vyrazit do boje. Jako za starých časů. Vněst do ulic zmatek a strach. Zlikvidovat odpůrce a rozšířit říši. Dosáhnout křížené světovlády. A tak jste se octnul znovu v ulicích, znovu v boji. Obklopen svými cyberagenty

bojujete za rozšíření a upevnění SYNDICATU. Boj to však není jednoduchý, přeci jen jste ještě zranitelný. Musíte být velmi, velmi opatrný. Tolik lidí by vás chtělo odstranit, tolik lidí vás chce zabít. Ještě, že máte svůj druhý mozek, svůj computer. Kdykoliv ho požádáte, je vám k dispozici. Dokonalé strategické plány, mapy, alternativní zbraně a jejich použití, kontrola a vyzbrojování vašich cyberagentů. SYNDICATE je třeba rozšířit. Je třeba bojovat. Ulice vašeho velkoměsta jsou plné lidí, robotů a různých podivných elektronických individuí. Ta nejhorší sebranka, která byla sestrojena ještě ve starých časech, ale i profesionální agenti a bojovníci, kteří jsou schopni zabít každého s takovým klidem, jako když si mažou máslo na chleba. Ti všichni vás chtějí odstranit a zničit váš SYNDICATE. Musíte bojovat. Nejen v Evropě, ale i na dalších kontinentech, v Asii, v Americe a Africe. Musíte dostat pod svůj SYNDICATE mnoho a mnoho dalších zemí.

Hej, proberte se! No tak! Hej... nebo vás mám kopnout do hlavy, abyste se už konečně probrali? To není žádné sci-fi, ale realita. Nebo může to být realita, když zapnete svůj Mega Drive, a začnete hrát hru SYNDICATE. Ano, ano, ano. Ta slavná hra SYNDICATE, kterou už obdivovaly tisíce hráčů na Amize a PC, ta, kterou vždy tolik oslavovali a hráli do úmoru, je nyní dostupná i na Mega Drive. I vy nyní můžete přeskočit o několik století vpřed a octnout se v hluboké budoucnosti a budovat svůj SYNDICATE.

Rekneme si nyní několik slov o technické stránce hry. Nutno říci, že sci-fi her je nespočet. Není se také proč divit - co bude v budoucnosti, nikdo neví, takže tvůrci mohou klidně pustit uzdu své fantazii a vymyslet si prakticky cokoli. A nikdo je přitom nemůže nařknout, že si vymýšlejí a že takhle to nebylo, protože to nikdo neví. Nicméně průměrně inteligentní člověk určitě ví, co je pro něj ve sci-fi oblasti únosné a co ne. Například, když vidí růžové ufony jezdící na fialových žaboslonech a střelící ohnivé koule po svých hybridních a oslízly nepřítelích, určitě hned svůj Mega Drive vypne. Ale SYNDICATE, to je samozřejmě něco jiného. Inteligentní a logická sci-fi hra, která má nápad a je dostatečně zajímavá. Navíc je výborně vymyšlená a do detailů promyšlená, takže jde opravdu o téměř dokonalý sci-fi příběh z daleké budoucnosti.



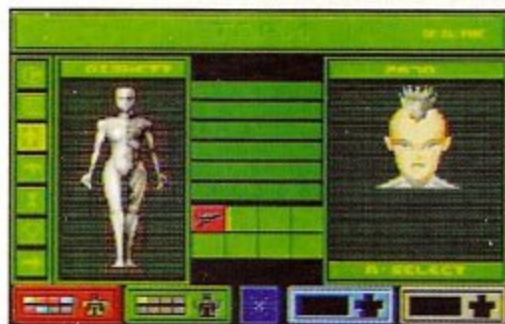
GENERATING REPLACEMENT LINE

Malým škraloupem na jinak velmi dobré hře je však její grafická stránka. Grafika určitě neodpovídá všem možnostem Mega Drive a dá se říci, že je jakoby matná. Postavy nejsou příliš přesně animované. Navíc jsou dost malé, a proto mnohdy i těžko od sebe rozeznatelné. I budovy a různé stavby nejsou na takové úrovni, jak by se dalo čekat.

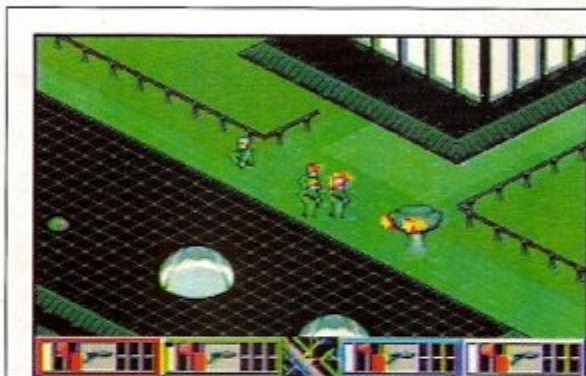
Zvukové efekty a hudba už jsou na tom lépe. Zvuky jsou typicky futuristické a chladné, vyjadřující temnou budoucnost. Hudba se zcela hodí do tohoto prostředí a místy vytváří typicky temnou atmosféru.

Možná, že si řeknete, že takových podobných her, jste již viděli a hráli několik. Ale SYNDICATE je určitým způsobem specifický. Dokáže vás během chvíle vtáhnout do děje a už vás nepustí. Věřte, nevěřte, ale hlavně si to zahrajte a uvidíte.

Jiří Frkal



SYNDICATE, jak ho (na pohled) známe z AMIGY a PC. Jen obrázek punkového hrdiny hry vypadá trochu netradičně. Nejsou na něm vidět žádné biočipy. Jinak je volba postav stejná jako u PC verze. To se bohužel nedá říci o zbytku hry...



Slovy našeho grafika - SYNDICATE na MEGA DRIVE není atmosférická cyberpunková zkušenost, je to spíše vtíp - po grafické stránce.



DRUHÁ STRANA MINCE

Jistě že SYNDICATE na MEGA DRIVE nebude takovou bombou, jakou byl na AMIZE či PC. Musíme však ocenit, že SYNDICATE na MEGA DRIVE vůbec JE! I když nevypadá tak, jak jsme zvyklí z ostatních počítačů, hraje se stále dobře!

Jan Eisler

score 68%

Název hry: SYNDICATE

Výrobce: Electronic Arts

Žánr: Sci-Fi

Styl: Bojová

Počítače: Mega Drive, PC,

Amiga

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 70%

Grafika: 50%

Zvuk: 60%

popron

DISTRIBUCE

MEGA CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



SEGA
MEGA DRIVE



MK - 4441

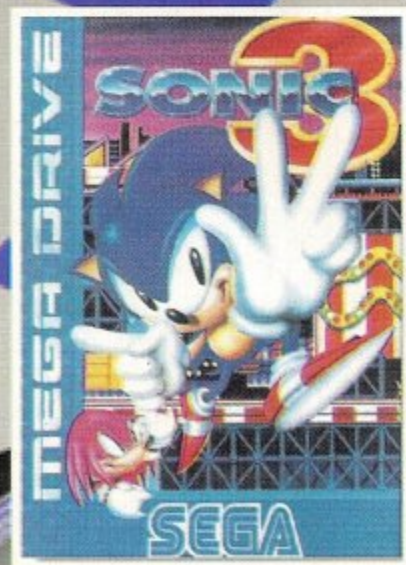


MK - 4411

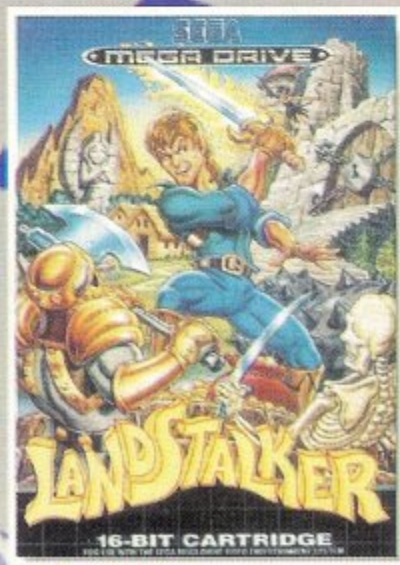


MK - 4211

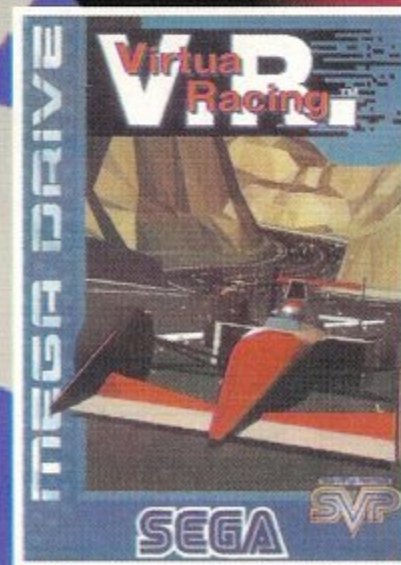
MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

Zakoupíte v nově otevřeném oddělení **popron** v megastoru Popron, Jungmannova 30, Praha 1

multimedia

popron
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů;

SEGA

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 l. 317/318, záznam l. 319, fax: 02/520 368

www.oldgames.sk

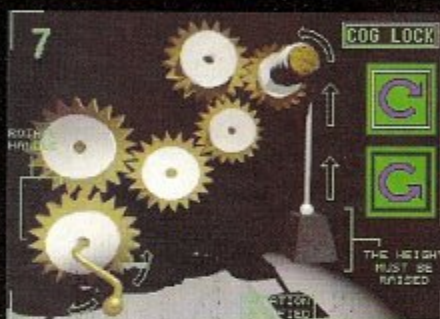
CyberWar

Multimediální horečka je v plném proudu. Multimediální, skoromultimediální, případně jen multi či jen mediální tituly zaplavují herní trh jako švábi. Naštěstí už na tom dnes nejsme tak, jako na samém počátku. Už si můžeme vybírat.

Hra THE LAWNMOVER MAN (SCORE 8, 67%) by si dnes jistě svoje relativně vysoké hodnocení nezasloužila. Jelikož ale šlo o jednu z prvních her tohoto druhu, kde interakce a hratelnost ještě částečně ustupovala před vizuální podívanou, věnovali jsme jí zasloužených 67% - za originální námět a atmosféru - virtuálních her přece jen ještě tolik nebylo! Časy se ale mění. Dnes už je zřejmé, že existují tituly, které, ač rozprostřené po několika kompaktech, si mohou udržet vysokou úroveň zábavy a hratelnosti. Dnes už víme, že je možné vytvořit kvalitní hry za pomoci špičkové techniky či profesionálních herců a že tyto hry mohou být stále vysoce hratelné a přitažlivé. CYBERWAR splňuje jen jeden parametr - je vytvořena za použití špičkové techniky (jestli za špičku považujeme počítače Silicon Graphics).

CYBERWAR, produkt firmy SCI, pochopitelně volně navazuje na již zmíněnou hru THE LAWNMOVER MAN (která pro změnu navazovala na film The Lawnmower Man, a ten navazoval na...). Dr. Angelo, kladný hrdina dne se ve hře CYBERWAR vydává do virtuálního Cybersvěta, aby se řešením několika Cyberhlavolamů a dokončením několika Cyberstříleček probojoval až do samotného Cybersídla hlavního Cyberzloducha CyberJobe, záporného hrdiny Cyberdne. Jak prosté. Cyberprosté!

Vtip je v tom, že nic nového ani Cybernového či Cyberpřevratného tady nenajdete. Hra, ač poskládána na tři kompakty (dodejme, že na 4. audio kompaktu, kterým se hra pyšní, je poměrně kvalitní soundtrack), obsahuje pouze 10 rozličných stylů hry. Ve virtuálním světě, do kterého se jako Dr. Angelo přenesete, budete střílet mutanty ve skladu datového odpadu, budete létat ve virtuálních tunelech, jezdit po virtuálních kolejích, utíkat před chybami v programu (Bug storage), řešit rozličné logické hlavolamy, běhat a skákat na chodníku nad propastí atd. Již bylo řečeno, že celá hra byla vytvořena na počítačích Silicon Graphics a po pravdě řečeno - je to vidět. Grafika je opravdu dokonalá. Nádherně vyrenderované 3D



Ukázka primitivismu v počítačových hrách. Kterým směrem otočit kolečky, no kterým, rychle, rychle, kterým kolečkem... áááááághhh!

Oproti prvnímu dílu je hra rozdělena do tří velikých částí (každý kompak zabírá jednu), sektorů obrovského komplexu. Deset „disciplín“ je tady rozprostřeno po všech částech budovy a v podstatě všechny se často opakují - se zvýšenou obtížností pochopitelně. V každé ze tří částí je možné dvakrát uložit pozici na disk, takže již naštěstí odpadá stupidní nutnost hrát celou hru od začátku, jako tomu bylo u prvního dílu. Hra se však po prvním nadšení z báječné grafiky zvrhne spíše v test paměti a postřehu, než v zábavnou podívanou - po stopadesáté už si budete budete přesně pamatovat posloupnost kláves, která vás s železnou přesností dovede k cíli - trocha variace by možná neškodila.

A verdikt? Za svoje peníze si odnesete čtyři kompakty, hodiny animací, pěknou grafiku a virtuální podívanou. Jestli vám nejde o hratelnost a zábavu, CYBERWAR si kupte, uvidíte, čeho všeho je váš počítač schopen. Možná se tak připravíte na dobu, kdy hry budou opravdu připomínat virtuální realitu, ne její směšnou napodobeninu, jakou CYBERWAR bezesporu je. Otázkou je, jestli vám po kupování takových braků na ty dobré hry ještě zbydou peníze!

Jan Eisler

score	30%
Název hry:	CYBERWAR
Výrobce:	SCI
Zánr:	Sci-Fi
Styl:	Virtuální
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	50%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%



Tato hezká sekvence je nadměrně stupidní - mačkání páček a volení čísla, nalezeného dříve ve hře. Marnost nad marností (nahore). Sekvence známá z prvního dílu - nastavování elevace a síly výstřelu cyberdělá (vlevo). Zábavné? Ne, frustrující, myslím. Dr. Angelo v celé své nahé virtuální kráse s vraždomatickým cyberkanómem v ruce (vpravo).

Cyberia

Tahle hra, jestli se to jako hra dá nazvat, není špatná. Je jen jiná, než na co jsme zvyklí. Anebo je jednou z těch, na které jsme byli zvyklí před deseti lety na osmibitových počítačích. Jen vypadá lépe. Mnohem lépe.

„Cyberkultura není nikdy dost“, říká jedno Virtuální přísloví a tvůrci her se ho zuby nehty drží. Očividně. Již jsme několikrát vysvětlili, v čem spočívají základy hnutí / vyznání / přesvědčení cyberpunk (vmontované čipy, umělé orgány, polocybernetický organismus a spoustalegrace). Rekněme si tedy úvodem, jak se tyto rysy projeví ve hře CYBERIA. Je to prostě - hlavní hrdina hry - Zebulon Pike Kingston, pro přátele ZAK, má na hlavě báječné brýle a na ruce namontovanou fantastickou pistoli. Zatímco brýle jsou prvním komerčním využitím nanotechnologie a umožňují provádět infračervený, magnetický a biologický scan nejrůznějších materiálů, pistole umožňuje rychle a efektivně zabíjet. Tolik k cyberpunku. Je to ostatně jedno, protože název hry je spíše slovní hříčkou - Cyberia je totiž vysoce utajený vědecký komplex na Sibiři (angl. Siberia) a má, kromě názvu, s cyberpunkem jen pramálo společného. Zato hra má s podobnými Cyber-hrami společného až moc. Bohužel!

CYBERIA je další z produktů, které se pyšní nálepkami jako „Hra budoucnosti“, „Interaktivní film“ a podobnými odstrašovacími jen trochu zkušených hráčů. Za těmito proklamacemi se totiž jen zřídká skrývá něco, co opravdu stojí za to. Ano, CYBERIA je interaktivním filmem. Na její výrobu bylo jistě vynaloženo obrovské úsilí a výsledek opravdu VYPADÁ úžasně. Hra je složena zhruba ze dvou hlavních částí nestejně kvality - po kratičkém úvodu a podprůměrné střelbě se dostanete na palubu letounu TF-22, ve kterém na cestě do sibiřského komplexu proletíte několik milů a zlikvidujete tuny nepřátelského železa.

Ve druhé části se budete jako ZAK pohybovat ve slušně vymodelovaném 3D světě, řešit logické problémy, jiné problémy budete řešit svou pistolí a jiné pomocí svých cyber-brýlí. V průběhu hry se kromě již zmíněné střelby dostanete ještě k několika krátkým akčním scénám, které hru příjemně osvěží.

Všechny „létající“ scény jsou mistrně provedeny, co se týče technického zpracování, a jsou rozhodně na vyšší úrovni než zbytek hry. Pořád to však není to pravé. Jisté - létání nad povrchem oceánu, let nad přístavem ponorek v norských fjordech, útok na vojenskou



Letové scény jsou ale velice kvalitní a svou propracovaností nechávají takový REBEL ASSAULT daleko vzadu (vlevo). 3D prostředí je skutečně velice slušně vymodelováno a působí realisticky. Do doby, než budete chtít postavu ZAKa hýbat (nahore). Není ale všechno zlato, co se třpytí, létání je tady relativně málo a zbytek hry za moc nestojí (vpravo).

základnu, průlet horským tunelem i let zasněženými kaňony vypadá naprosto dokonale. Trajektorie letu je předem předpočítána (podobně jako třeba ve hře REBEL ASSAULT či NOVASTORM) a na vás je pouze zaměřovat nepřátelské objekty, které se na monitoru objeví. Pohyb je zcela plynulý, je prostíhán množstvím animovaných „filmových“ sekvencí kroužícího letounu a úroveň detailů mnohonásobně převyšuje třeba REBEL ASSAULT. Pokud by hra obsahovala jen tuto část, nedosáhla by sice nejvyššího ocenění, ale pořád by bylo o co stát.



CYBERIA však tvrdě naráží v druhé, pseudo-adventure části, která je naprosto příšerná. Tady ovládáte postavu ZAKa a pohybujete se po interiérech dvou budov (rovná plošina a komplex Cyberia). Pohyb sice vypadá autenticky „filmově“, postava je v chůzi či běhu hezky animována, záběry z jednotlivých „kamer“ se mění a nechybí ani množství animovaných scének, ale ovládat se skoro nedá. Není totiž možné jít, kamkoli se člověk zachce, ale jen zvolit jeden z předem nastavených směrů. Mnohdy je velice obtížné někam dojít - člověk musí nejprve přijít na to, jak si autoři hry mysleli, že tam má dojít, což je opravdu iritující. Díky špatnému výběru některých pohledů se také ZAK místy ztratí v dálí či ve stínu a není ani vidět, který směr si pro svůj pohyb vlastně vybral. Překousněme-li zcela idiotské ovládání chůze a pohybu, zbývá nám řešení pár logických problémů za pomoci speciálních brýlí (zneškodňování bomb, otevírání dveří) pár klasických úkolů (hledání hesla do počítače, získávání vstupních kódů a karet) a několik stupidních přestřelek, které závisí jen a jen na tisknutí správných tlačítek ve správném pořadí, nikoli na skutečném postřehu. Smutné, ne?

Takže CYBERIA, co s ní? Nic. Je to jen další hra, která vypadá na první pohled dobře, je přepána filmovými sekvencemi s renderovanými „herci“ a renderovanými stroji a plně využívá

potenciálu CD-ROMu. Za jedno odpoledne ji pohodlně dohrajete (co byste chtěli, zabírá JEN jedno CD) a pak se můžete jít trápit výčtkami svědomí, že jste nedali přednost hrátelnosti před vizuálními dojmy. Nicméně, nebudte smutní, takových jako vy bude spousta! O tom, že je ještě pořád na světě hodně lidí, kteří se nechají nalákat na pozlátko zdánlivě dokonalé hry, ze které se vyklubou nuda obalená do propracovaných animací, svědčí třeba obrovský komerční úspěch her jako REBEL ASSAULT či THE 7TH GUEST. I když CYBERIA takového úspěchu již dnes nedosáhne, má k tomu svoje předpoklady.

Jan Eisler

score 55%

Název hry: CYBERIA

Výrobce: Interplay

Žánr: Sci-Fi

Styl: Akční

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 30%

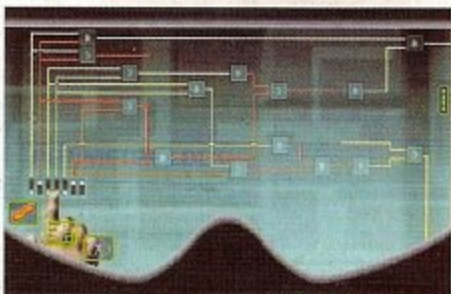
Atmosféra: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 80%



Těsně před koncem hry se dostanete k ovládní malého létajícího zařízení, kterým budete likvidovat zmutované potvůrky (vlevo nahore). Při pohybu po prostrácích základny musíte nejprve zjistit, jak je naprogramována trajektorie pohybu a pak se teprve rozhodnout, kam vlastně chcete jít (vpravo nahore)... Zapnout cyber-brýle, prozkoumat hlavolam a stisknout správné spínače ve správném pořadí. (vlevo).



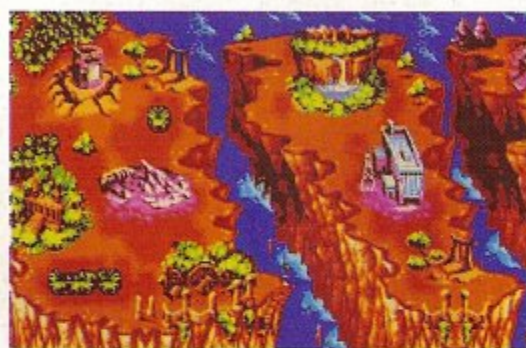
Shaq-Fu

Je to až k nevíře, na co vše si mohou softwarové firmy zakoupit licenci. Kromě filmů, hudby či knih se občas vyskytne i hra inspirovaná výkony špičkových sportovců. Co myslíte, patří k nim i Shaq-fu?



Procházel jsem se po ulicích Tokia přemýšlejí o dnešním dobročinném zápase, když...

Až se to nezdá, patří. Firma Ocean vydala novou bojovou hru a doufá, že se díky slávě Shaq O'Neila bude lépe prodávat. Abych to lépe vysvětlil - Shaq O'Neil je špičkový basketbalista NBA a hlavně hlavní hrdina v SHAQ-FU. Pokud se vám snad zdá zvláštní, že basketbalista vystupuje ve hře stylu MORTAL KOMBAT, nic si z toho nedělejte. Mně se to taky zdá podivné. Jeho jméno bych spíše očekával ve spojení s např. NBA JAM. To vše však není vůbec, ale vůbec podstatné. Není přeci důležité, s kým hráč bojuje a proti komu, hlavně že se dobře baví (mezi námi, kdybych měl fritovacím hrncem mlátit hyperinteligentní odstín modré barvy, jedině, co by mne zajímalo, by byla zábava, ne důvody nenávisti mezi hrncem a modrou barvou). A zábavy je v SHAQ-FU opravdu hodně. Ať už obrovská radost z neustálého měnění disket nebo euforie ze hry samotné.



Po mapě pobíhá titěrná Shaquillova postavička a hledá dalšího soupeře...

(meč, tyč nebo jiné zbraně hromadného ničení) a všichni mají docela slušnou zásobu kouzel. Grafika a animace je více než povedená, autoři použili nezvyklý postup a výsledek vidíte sami. Tedy, onen „nezvyklý postup“ spočívá v zdigitalizování pohybujících se předloh (stejným způsobem byl tvořen MORTAL KOMBAT, SCORE 5, 80%) a následným dokreslením detailů. Postavy tedy už nejsou ubohé zdigitalizované fleky, ale perfektně animovaní bojovníci. Za detailností postav trochu zaostává pozadí, které sice není špatné, ale na druhou stranu jsem již viděl i lepší. Hudba a zvláště pak zvuky již pouze dokreslují skvělou atmosféru boje.

Nejdůležitější u každé bojové hry jsou bojovníci samotní. Tedy hlavně jejich animace, rychlost či počet kouzel. V SHAQ-FU je vám k dispozici dvanáct bojovníků, každý se svými výhodami i nedostatky. Pomalý mutant má obrovskou sílu a rychlý duch se naopak musí spoléhat na nenadálé útoky, jinak nemá šanci. Některé postavy mají dokonce k dispozici zbraň

SHAQ-FU vás však nebude bavit pouze díky atmosféře. Mnohem



SCORE 84%

Název hry:	SHAQ - FU
Výrobce:	Delphine / Ocean
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítače:	Amiga 500, Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	85%

...jsem narazil na malý Kung-Fu obchůdek se starým mužem uvnitř ...



Zdravím tě, velký válečníku. Ty jistě pocházíš z hvězd? Myslel jsem, že se tohoto dne nikdy nedožijíš





Rozsah animace postav je opravdu obrovský: „Zelený smrták“ vyvolává blesky a „červený démon“ se mu v tom marně snaží zabránit (nahore). „Horník“ vs „červený démon“ (vpravo).



důležitější je totiž jako obvykle hratelnost. Typickým příkladem graficky dokonalé a zábavně hrozné hry je RISE OF THE ROBOTS (SCORE 12, 59%). SHAQ-FU patří naštěstí do zcela odlišné kategorie, je totiž vrcholně zábavné. Samozřejmě, existují i zábavnější činnosti - co takhle zavolat

Andrejovi ve tři hodiny ráno a poté, co se ozve, mu do telefonu zavolat: „ZPÁTKY DO POSTELE!!“? Ale Andreji, to byl jen vtip, kam schováváš ten telefon? Ehm, nějak jsem vykořejil. Moment, hned se vzpomenu.

V SHAQ-FU máte hned tři možnosti boje.

Za nejzábavnější považují tournament, který může hrát až osm hráčů najednou. Podobná je možnost duel, zde však můžete hrát jen ve dvou nebo proti počítači. V obou si můžete vybrat kteréhokoli bojovníka, zatímco v posledním způsobu hry - story - je možné bojovat pouze s Shaq O'Neilem. Ten má za úkol vysvobodit nějakého bezbranného chlapce ze spárů zběsilého Setta, polorozpadlé mumie z roku razdva. Všechny tři způsoby mají něco společného - neustálé měnění disket (taková malá domácí diskotéka), obrovskou dynamičnost i spád boje a hlavně úžasné strategické možnosti. Ačkoliv jsem se tomu chtěl vyhnout, nezbyvá mi, než alespoň v krátkosti srovnat SHAQ-FU s MORTAL KOMBAT 2. V MK2 máte tak akorát čas na používání dvou až tří hmatů, protože při pokusu o provedení nějakého složitějšího pohybu vás protivník okamžitě propíchne, zelektrizuje, nakopne či alespoň otráví. Navíc, po chvíli hraní vás MK 2 tak děsně naštvě, že by i svatý František měl chuť kopat do dětiček. SHAQ-FU je opak. Není zde sice tolik postav, hmatů a brutality, zato máte čas použít ten hmat, který zrovna potřebujete a ne ten, který se zrovna povede.

Z toho všeho, co jsem tady popsal a napsal, zcela jednoznačně vyplývá jediná důležitá věc. Máte-li rádi bojové hry, neváhejte a sáhněte po SHAQ-FU!!

Martin Kalivoda

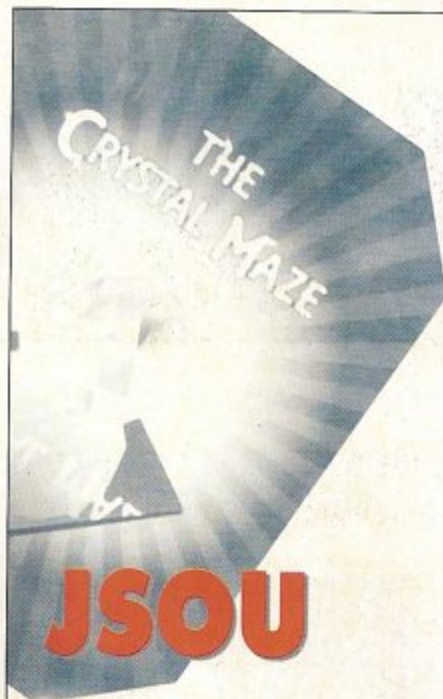


Slavný basketbalista bije „bezbranné“ starce a „nebohé“ krčící se orientálce...

DRUHÁ STRANA MINCE

Za zmínku stojí jistě také fakt, že týmem, který se na vývoji hry podílel není nikdo jiný, než DELPHINE SOFTWARE - autoři nezapomenutelných her ANOTHER WORLD a FLASHBACK. Pokud jde o animaci postav, patří SHAQ-FU mezi nejpropracovanější hry tohoto druhu.

Jan Eisler



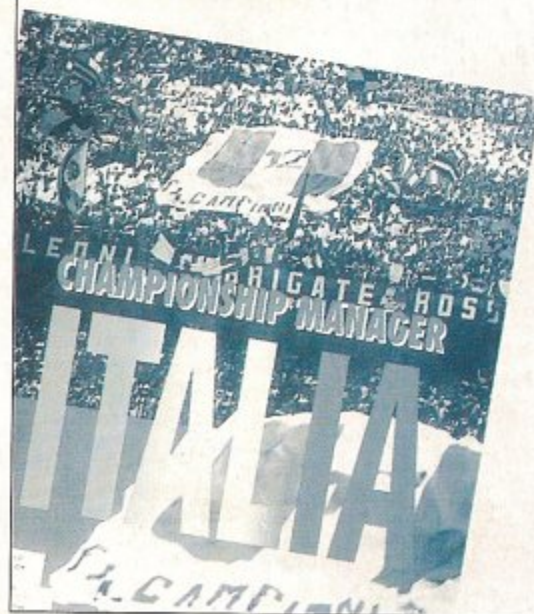
JSOU

OBCHODY, KDE

MAJÍ PÁR

POČÍTAČOVÝCH

HER...



Voyeur

Špinavé filmy, nahé ženy, sex, násilí, alkohol, drogy, pornografie, vzrušení... pojmy, které vyvstanou v mysli většiny nadějeplných úchylů při pohledu na titul VOYEUR, který jistě tohle všechno na pohled slibuje. Na pohled.

VOYEUR je něčím, co by se dalo označit jako pláč nad interaktivními filmy, hrob počítačové zábavy, zoufale slepou uličku. Něco takového by možná vzbudilo trochu pozornosti v začátcích počítačové zábavy a v době nástupu CD-ROMu. Dnes už je VOYEUR pouhým varovně vztyčeným prstem - takhle ne!

Není nejmenšího sporu o tom, že domácí počítač lze využít k množství činností. Od profesionální práce přes pomocnou činnost, hraní her až po tajné sledování digitalizovaných pornofilmů či hraní profesionálně provedených pornografických her. Všechny tyto oblasti mají svoje zdůvodnění a zvolí-li člověk dobře, má za svoje peníze to, co chce. Je-li profesionálním hudebníkem/programátorem vybere si ty nejlepší programy, manažer má svoje správce účetnictví, organizátory a tabulkové procesory, hráč má hry a úchyl pornofilmy. Každému, co jeho jest. VOYEUR se však zřejmě snaží získat více zájmových skupin najednou - hráči by měli být zlákáni tím, že tady kromě hraných filmů slibujících vzrušení najdou i nějakou tu hru a milovníci lechtivé podívané



zase ocení možnost zasahovat do děje, hrát. Tento záměr se však zcela minul účinkem - interakce je minimální a filmy nejsou ani trochu vzrušující - jsou nudné! Za svoje peníze tady člověk nenajde nic jiného, než hodinu zcela zbytečné frustrace, ke které se nikdy více nebude vracet. Tomu říkám vyhozené peníze.

Reed Hawke je úchyl. Úchyl se vším všudy - incest, sexuální promiskuita, pedofilie a další a další. Žádná z jeho sexuálních úchylek však není tak příšerná jako ta největší - Hawke kandiduje na prezidenta USA. Vy, jako pravý Voyeur (česky šmirák) máte k dispozici byt, videokameru a dva dny na to, abyste natočil dostatečně kompromitující materiály (což u tak vytíženého úchyla není nic těžkého) a zabránil tak tomuto bezcitnému a nebezpečnému individu v kandidatuře.

Sestra Margaret má jistě svoje důvody. Je šilená, to stačí (nahore). Heuréka, sex, sex, sex...vlastně skoro sex, tedy, jen takové škádlení... no v podstatě...autoři se řídili heslem v tom nejlepším přestat, takže opravdu víc nevidíte! (vpravo dole) Prohledávání vylištěných pokojů je skutečná, ale opravdu skoro čistá a koncentrovaná nuda. (vpravo)

Hawke totiž svolal na víkend svou rodinu, se kterou hodlá „prodiskutovat“ záležitosti okolo svého prezidenství a při té příležitosti se zbavit temného tajemství, které jeho minulost obestírá - jinými slovy hodlá zabít jednoho ze členů vlastní rodiny.

Abyste byli v obraze, následující věta je návodem na dokončení hry: sledujte celý dům, kdykoli se kurzor změní v ikonu oka prohlédněte si videosekvenci a těsně před koncem hry (v neděli večer) zavolejte policii. O mnoho víc možností nemáte. Ze svého bytu totiž můžete pouze telefonovat policii, případně poslat natočený materiál jednomu ze členů rodiny. Kursorem pak můžete sledovat celý dům a buďto prohlížet a filmovat videosekvence podprůměrné kvality, poslouchat, co si lidé šuškájí, nebo jen zkoumat prázdné místnosti. To je vše.

Postupem času (pokud máte dostatečně vyvinutý smysl pro sebetřízeň, tak po několikátém zahrání) získáte poměrně ucelený obraz o celé rodině, s jejíž úchylností si Reed Hawke příliš nezdá - lesbická neteř, pološilená sestra, orientálně orientovaná dcera, asexuální syn...všichni v zájemném klubku nepochopitelných vztahů a všichni svorně nenávidějící hlavu rodiny. Reed by si ušetřil spoustu starostí, kdyby rodinu svolal a dům nechal vyhodit do povětří - vydělali by na tom všichni. Jeho kariéru by nikdo neohrozil a my bychom nemuseli hrát tak příšernou hru.

Je vůbec s podivem, že hra je označena nálepkou od I8. Máte mé čestné slovo, že jsem hru se sebezapřením prošel (pro účely recenze) a mohu s jistotou tvrdit, že hra

neobsahuje jedinou scénu, která by mohla pobouřit i ty nejstriktnější mravokárce. Nechte si zajít představy na vzrušující pohledy na nahé dívky či sex. Nic vzrušujícího ani přitažlivého tady nenajdete. Nálepka od I8 však plní svůj účel - jedná příliš spoustu chtivých zákazníků, kteří budou „něco“ čekat a jednak zajistí, že po jejím prodeji nebudou mezi hráči ztráty na životech - nervový systém mladších lidí může totiž při hraní tak neskonale stupidní a nudné hry snadno zkolabovat!

Jan Eisler

Poslat nahranou videokazetu na špatnou adresu se nevyplácí - sadistická bezpečnostní agentka vás o tom přesvědčí! A ještě ke všemu je to levačka...

score 20%

Název hry: VOYEUR
Výrobce: Interplay
Žánr: Pravdivé příběhy
Styl: Simulátor šmiráka
Počítače: PC CD-ROM, Sega Mega - CD
Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:
Originalita: 20%
Atmosféra: 10%
Grafika: 50%
Zvuk: 40%

...A PAK JE TU SCORE!



Pokud vám stačí hrát staré hry, pak se zastavte ve vašem nejbližším obchodě, kde nějaké počítačové hry mají. Pokud budete mít štěstí, budete si možná moci vybrat z deseti titulů a některé z nich budou jen několik měsíců staré!

Ale, chcete-li si vybrat z nelepších a nejlevnějších titulů na světě, máte jedinou možnost - Score. Obě naše prodejny Score jsou specializovány pouze na prodej počítačových her.

V našich obchodech si můžete vybrat z více než stovky různých her pro PC v cenách od 199.- Kč do 1999.- Kč. Dále nabízíme širokou paletu her pro PC CD-ROM a velký výběr her na Amigu a CD32. Potřebujete kvalitní zvukovou kartu, joystick, či mechaniku CD-ROM. Žádný problém.

Ve Score naleznete všechny nové hry. Každých čtrnáct dní máme novinky, proto nás navštivte co nejdříve, jinak vám může uniknout poslední hit! Máte problémy s hrou, kterou právě hrajete? Prodači ve Score budou nadšeni, pokud vám budou moci jakkoli poradit, či demonstrovat hru, o kterou budete mít zájem. Zastavte se v našem obchodě ještě dnes.

SCORE megastore - Skořepka 6, Praha 1, PO - SO: 10.00 - 18.00

SCORE Brno - Elektrodům, Jánská ulice, Brno, PO - PÁ: 8.45 - 17.45 SO: 8.45 - 11.45

SCORE Bratislava - Lazaretská 34, 811 09 Bratislava

Space Pirates

Každý chce zbohatnout. Někdo se snaží více, jiný méně. Někdo rezignuje a jiný stále otravuje. Vy už se teď nemusíte snažit. Chcete-li zbohatnout a prosperovat z počítačových her, postupujte podle návodu. Pokud se vám to nepovede, chyba není ve vás...

Varianta A: Zbohatnutí z jedné hry

Předpokládejme, že nemáte příliš peněz. To je u podnikání obvyklé. Nevadí. Vypůjčíte si tedy pár peněz, a to na: videokameru, digitizer do počítače a podprůměrného programátora. Víc nepotřebujete. Seženete si pár svých kamarádů, čím více úchylných a nesympatických, tím lépe. Potom to všechno seberete a odjedete do pouště. Cestou si vymyslíte příběh - námět hry. Je lhostejné, jaký námět to bude - kovbojka, gangsterka z 30.let,

sci-fi či hra ze současnosti boje proti zločinu...Bude to vždy něco jako: hrdina hry bude kladný, ostatní záporní, hrdina bude střílet a ostatní budou padat a tak podobně. To už pomalu dorazíte na místo určení, pokud možno daleko od civilizace. Tam začnete s „výrobou“ hry.

Z materiálu, který se v poušti někdy válí (kameny, dřevo, kusy plechu a jiné harampádí) postavíte jakés-takés amatérské kulisy, vybalíte kameru, proberete kamarády a začnete točit film. Scénář je jednoduchý. Každým „obrazem“ několikrát proženete svoje kamarády podle následující osnovy - Karel příběhne (jeden stříh), Karel vystřelí (druhý stříh), Karel padne mrtve k zemi (třetí stříh) - následuje Pepa - příběhne, vystřelí, padne, Franta příběhne, vystřelí, padne. Máte-li dostatek fantazie, přidáte kousky jako: Jirka nepřiběhne, ale vykoukne zpoza rohu, Mirek nepadne, ale odkutál se atd. Fantazii ale rozhodně nepřepínajte. Protože pro svůj scénář potřebujete několik stovek mrtvých, nebojte se experimentovat s líčením a převleky. Jeden váš kamarád odehraje v klidu dobrých 10 - 20 mužských i ženských rolí. Nebojte se, že by někdo poznal, že se jedna postava ve hře objevuje již po desátém vstání z mrtvých - neschopného programátora máte proto, aby výsledek při převedení na počítač zcela střel rozdíl mezi tvářemi - nikoho neurazí, když bude do stejné rozmazané skvrny střílet posté.

Když nafilmujete tento základ, máte důvod k oslavám - 90% práce je už za vámi. Z radosti můžete nafilmovat ještě pár speciálních efektů - vyhodit něco do vzduchu, roztráskat pár skleniček, zapálit kus zbylého bordelu atd. (ve hře se to může hodit). Kdyby vám náhodou nestačila poušť, můžete se na chvíli, ale opravdu jen na chvíli vydat třeba do hor, na pole a pár scén můžete natočit i uvnitř budov,

ale nepřehánějte to - stojí to peníze! Když si budete myslet, že máte dost filmového materiálu, vraťte se domů.

Teď přichází práce pro programátora (jedno, dvě odpoledne). Jeho úkolem bude převést natočené záběry do počítače, případně sestavit základní algoritmus jako: hráč se objeví v místnosti, příběhne Karel a hráč buďto vystřelí a zasáhne (pak přichází na řadu scéna Karel padne) nebo nezasáhne včas (pak přichází scéna Karel vystřelí) a hráč ztratí život. Je také žádoucí, aby grafika byla co nejvíce kostřbatá, hranatá a vyložené hnusná (není vhodné, aby hráč poznal, že střílí do stejných lidí). Je také úplně jedno, jak do sebe jednotlivé stříhy zapadají - je naprosto v pořádku, když třeba ve stříhu Pepa příběhne/Pepa padne „poskočí“ Pepa po zásahu o několik centimetrů (je to způsobeno tím, že se scéna Pepa příběhne a Pepa padne točí jindy a nikdo si nepamatuje, kam má ten chudák vlastně padat). Když programátorovi zbude chvilka času, může přidat pár mizerných zvukových efektů a pohrát si s řečí - je-li námětem sci-fi, je vhodné zkomolit a zdeformovat již tak špatně srozumitelné hlasy.

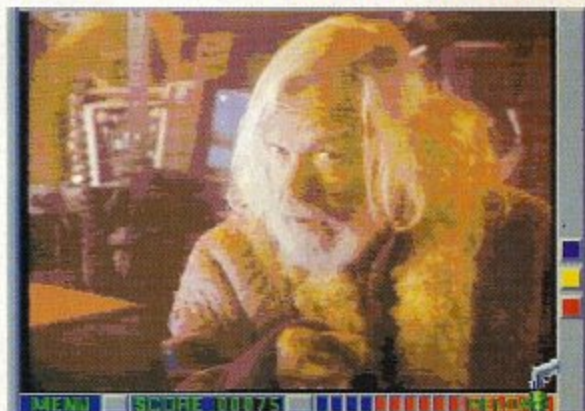
A je to. Teď stačí už jen vypálit celou „hru“ na CD, přelepit ji nálepkou ŽIVÁ AKCE či INTERAKTIVNÍ FILM a lační hráči vám utrhají ruce a peníze jsou vaše! Ale byla by chyba se teď na své cestě za slávou a bohatstvím zastavit.

Varianta B: Zbohatnutí z více her

Opakujte variantu A (příležitostně si zvolte jiný námět, ale nutné to není).

Jan Eisler

SPACE PIRATES je sci-fi, a tak narazíte na spoustu bizarních tvorů. Jako třeba žena (nahore). Tohle je zloduch jak má být - říkal jsem, že ve hře **SPACE PIRATES** musíte zničit zloducha? Asi ne, sakra, ztratili jste nit. (uprostřed) Jesli si myslíte, že nevíte, co je na obrázku, nejste sami. (dole)



Řídící centrum, vyberte si, kde se budete nudit dál (nahore). Poušť tady přechází v kamenitě hrou, vítaná změna... (uprostřed) Dědek (rozuměj hodný stařeček) vás bude provázet celou hrou, stejně jako už tolikrát předtím. Stává se slavným (dole)

Pozn: Jakákoliv spojitost mezi předchozím článkem, firmou AMERICAN LASER GAMES a jejími hrami MAD DOG MCCREE, MAD DOG II, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES či CRIME PATROL je čistě náhodná.

score 30%

Název hry: **SPACE PIRATES**

Výrobce: **A. Laser Games**
Žánr: **Sci-Fi**
Styl: **Střílečka**
Počítače: **PC CD-ROM,**
Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:
Originalita: **20%**
Atmosféra: **30%**
Grafika: **40%**
Zvuk: **45%**



Můžete si to dovolit?

Můžete si dovolit přijít dnes do společnosti mladých a progresivních lidí, usmát se a říci, že neznáte časopis SCORE? Můžete si dovolit nevědět, kam směřuje vývoj počítačových her, o čem se mluví a jak se dnes lidé baví? Můžete si dovolit být mimo? Stěží!

Co si ale můžete dovolit, je předplatné časopisu SCORE. Budeme k vám upřímní a rovni - jsme prostě báječní. Ačkoli prodejní cena našeho časopisu je 36 korun, dáváme vám SCORE o 6 korun levněji - jen proto, že jsme prostě takoví. Už se nemůžeme vmlouvat na vánoční dárky či milá překvapení. Důvodem naší štědrosti není nic jiného, než naše blahosklonnost a добрta. A vaše peníze.

Jestli si můžete dovolit vyhodit zbytečně 72 korun za rok, pokračujte dál. Pokud máte všech pět pohromadě, zastavte právě tady, vyplňte složenku typu C a poukažte nám 360 Kč na adresu:

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

Na druhou stranu složenky do zprávy pro příjemce nezapoměňte napsat, od kterého čísla si SCORE předplácíte. Můžete si dovolit stát stranou?

Starší čísla

Pokud jste byli tak pošetilí a nechali si uniknout některé z našich čísel, nezoufejte - nic není ztraceno. Všechno máme a všechno (kromě SCORE 2, které je OPRAVDU zcela vyprodáno) vám pošleme. Máte-li zájem o starší SCORE, vyplňte složenku typu C a poukažte nám částku, odpovídající prodejní ceně vámi žádaných výtisků. SCORE 1 - 11 stojí 30 Kč, všechna další SCORE pak 36 Kč. K výsledné ceně připočtete 12 Kč na poštovné a balné. Naše adresa je SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6.

POZOR - sleva na SCORE platí pouze pro roční předplatné, při přobjednávání starších čísel zaplatíte počínaje SCORE 12 za jedno číslo 36 Kč.

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; SCORE 2: (vyprodáno) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; SCORE 3: GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL; SCORE 4: SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; SCORE 5: THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; SCORE 6: BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; SCORE 7: RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; SCORE 8: PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; SCORE 9: OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; SCORE 10: TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL; SCORE 11: SYSTEM SHOCK, DREAMWEB, QUARANTINE, OUTPOST, DOOM 2, DARK SUN 2, DELTA V... plakát: INFERNO; SCORE 12: INFERNO, UNDER A KILLING MOON, ECSTATIC, NOVASTORM, BANSHEE, ALIEN VS PREDATOR, REALMS OF ARKANIAN, STAR TRAIL... SCORE 13: MAGIC CARPET, LITTLE BIG ADVENTURE, CREATURE SHOCK, WING COMMANDER 3, DONKEY KONG COUNTRY, NOCTROPOLIS, TOWER ASSAULT...



Dungeon Master

V souladu s blížícím se datem vydání DUNGEON MASTERa II a s pozorností věnovanou v tomto čísle geniálnímu autorskému týmu FTL jsme se rozhodli vydat klasiku hned dvě, a to dungeonovsky orientované. Na prvním místě je to pochopitelně nesmrtelná klasika DUNGEON MASTER (DM, každá podobnost s Depeche Mode je čistě náhodná) a na druhém nezapomenutelné a nekonečně rozsáhlé WIZARDRY VII (W7), které je jako jediné i přes záplavu kopií DUNGEON MASTERovi jediným vážným konkurentem.

Tyto dvě hry jsou ve své podstatě velmi odlišné, ale mají dva společné cejchy geniality. Za prvé: jejich velikost je minimální (DM jedna disketa, W7 dvě) a přesto jejich herní čas přesahuje bez úbytku na zábavě několik týdnů, u W7 hravě i několik měsíců. A za druhé je to vynikající atmosféra, před kterou by se drtivá většina současných herních výtvorů měla stydět a k jejímž vyvolání autoři nepotřebovali ani bombastickou grafiku, ani 16-ti bitové zvukové kanály a konec konců ani rychlý počítač nebo CD-ROM. Generování herních postav, jejich vývoj a postup v dovednostech je ovšem vlastní hlavně DUNGEON MASTERovi. Vývoj postav je srdcem celého RPG snažení, DUNGEON MASTER je tudíž srdcem všech dungeonů, jejich nepřekonatelným počátkem. Kromě ULTIMY UNDERWORLD I a II nemá geneze postav v DM zatím obdoby.

Aby tato recenze nevyzněla příliš dutě a nostalgicky, rozhodl jsem se před jejím napsáním DUNGEON MASTERa znovu celého dohrát a opravdu jsem tak učinil. K dispozici jsem měl všechny mapy (bez popisků) a vlastní paměť, kde jsem našel uloženu spoustu informací o tom, jak jsem si tenkrát v DM počínal, na kterých místech jsem se zasekl, atd. Navíc jsem časem zjistil, že si pamatuji i některá kouzla (ty, které mi z memory vypadly, mi hravě z hlavy poradil DM-maniak Červ). I přesto všechno jsem se s hrou potýkal přes týden a věřte tomu nebo ne, úplně mě vtáhla, jako bych ji nikdy předtím ani nehrál.

Vůbec jsem

Často si kladu otázku: „Která hra mě svou atmosférou vtáhla nejvíce ze všech? Kde je zapuštěn ten nejhlubší hráčský kořen, prvopočátek všeho toho barbarského hraní 60 hodin v jednom tahu?“. Odpověď mám na jazyku většinou v ten moment, co otázku vyslovuji. Je to DUNGEON MASTER.

nebyl schopen dělat cokoliv jiného, a to jsem měl zrovna rozehrané hry HELL a BLACK THORNE. Chtěl bych zdůraznit, že se jedná o hru starou přes osm let! Přesto jí současná produkce není schopna konkurovat. Kdyby DM vyšel poprvé v tomto týdnu, byl ve stejné, technicky zastaralé verzi jako tenkrát před šesti lety, hravě by se vyšvihl mezi nejlepší hry roku a kdo ví, zdaleka by nevyhrál. Z mé strany to není polemika. Je to konstatování reálného výsledku, srovnávám-li úroveň zábavy nad DM a nad ostatními hrami v posledních dvou týdnech. Stejně jako jsem postupoval v klasice u ULTIMY UNDERWORLD I vypíšu teď jednoduchý seznam vlastností a nápadů, kterými DM předběhl dobu a stal se výjimečným:

První a nejmarkantnější bodem je skutečnost, že DUNGEON MASTER byl PRVNÍM RPG DUNGEONEM v klasické, čisté podobě Dungeons&Dragons. Ano, je mi známo, že první WIZARDRY vydal Sir Tech již v roce 1983 a že zde byly jiné pokusy jako RINGS OF MEDUSA na Amize, ale to všechno byly takové malé přizemní mrazilky, než uhořel třeskutý mráz DUNGEON MASTER (mimochodem - DM byl i obrovský komerční úspěch, doposud nechápu, proč se FTL po CHAOSovi na tak dlouho odmlčeli). A teď už mohu vyjmenovávat jednu RPG vlastnost za druhou, protože všechny tyto vlastnosti přinesl mezi hráče teprve DM ve stoprocentně vypilované a ucelené formě. Originalita je tedy neuvěřitelná: první krokový pohyb po graficky komentovaných čtvercích (slovně komentovaný pohyb najdeme vlastně už v prvních textových adventurách z roku 1980), na první pokus zcela nečekaně geniální vývoj a vylepšování postav (dosud nepřekonáno), příběh a atmosféra jako stvořená pro dungeon (dosud nepřekonáno, škrábnul pouze amigácký BLACK CRYPT a ULTIMA UNDERWORLD. II). Dále první systém kouzlení totálně sladěný s vývojem kouzelníků. Až se jednalo pouze o třináct kouzelnických a čtrnáct kněžských kouzel, zůstává

dosud kouzlení v DM nepřekonáno, hlavně díky skvělému runovému systému skládání kouzel, založenému na dělení run do čtyř položek: Účinnost, Prvky, Forma a Určení (dosud překonáno jen v demu na DUNGEON MASTERa II). Skvělý design úrovní a logické hádanky opět jako šité pro podzemní dungeonovské prostředí, doposud překonáno pouze ULTIMOU UNDERWORLD II a BLACK CRYPTem, škrábnuto EYE OF THE BEHOLDERem II. Vývoj bojovníka v dané zbraně - se zkušeností přibývají nové údery u každé zbraně jiné (nepřekonáno), statistiky magických předmětů a kvality zbroje, teleporty, číselná úderová procentáž, vymyšlení speciálních údajů o postavách jako Agility a Magic resistance v závislosti na vyspělosti postav, vkládání předmětů do beden, změna kursoru v držení předmětů a zázračně uživatelsky příjemný inventář vůbec (dosud nepřekonáno). Možnost prohodit menší předměty mřížemi a dírami a teleporty, možnost padat do nižších úrovní, jednoduše a rychle prohazovat pořadí členů skupiny, pokud jste v boji napadeni nepřáteli z více stran, postavy se automaticky natáčejí nejvýhodnějším směrem (dosud neopakováno), skvělý příběh v manuálu je definitivně jedním z nejlepších, co byl kdy napsán a další a další v dané době zcela originální nápady nacpané do doslova MANIAČKÝ HRATELNÉHO celku. Klobouk dolů, chlapi z FTL, jste nejlepší. Kdyby snad mělo vyjít deset takovýchto projektů do konce roku 95, předem se počítám mezi živé mrtvolky.

A právě živé mrtvolky jsou paradoxně tím „nejživějším“ důkazem nejvyšší možné hratelnosti. Pár takových mrtvol jsem viděl na vlastní oči. Chodily po třídě Zhá Bée Gymnázia Jana Nerudy, nevnímajíc okolí. Stále dokola opakovaly LO FUL IR, MON DES BRO a každému vykládaly o tom, že dosáhly vyšší ninja level a jak donutily

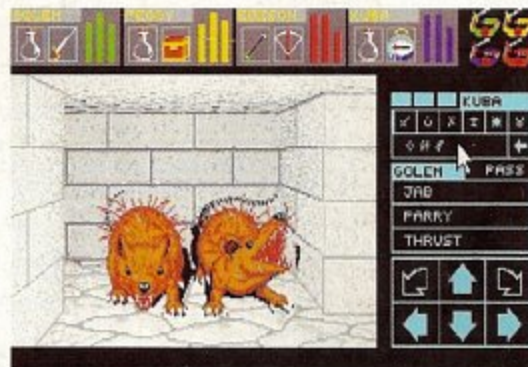
Zahrávat si s vyšší magií se často nevyplácí ani mágům...

fontánku, aby pustila kus kůty. Nakonec nepřišly do školy úplně, protože právě zabíjely Chaos, a to panečku byla fuška. WOW! DM má snad jedinou chybu - hra by měla např. po třech hodinách hlásit, že se už dlouho neukládala pozice, člověk na to totiž ve vytržení úplně zapomíná a když potom jeden z jeho miláčků zahyne, hledá, koho z blízkých by za to potrestal ošklivou smrtí.

Rád bych o této hře napsal mnohem víc věcí a dalo by se toho napsat opravdu hodně, na románek by to rozhodně stačilo. Jediná stránka dokáže hloubku DM škrábnout asi tak povrchně jako LANDS OF LORE. Takže zatím adieu - čekáme na vaše vlastní náměty pro náplň rubriky klasika.

Andrej Anastasov

Krasy mají spíše konzumační náladu (nahore). Vynikající inventář, předhledný a praktický, tak to má být (dole)



score 92%

Název hry: **DUNGEON MASTER**

Výrobce: **FTL, Soft Heaven**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Dungeon**

Počítače: **PC, PC CD-ROM, Amiga, Atari ST**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **100%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **65%**

Zvuk: **50%**

Wizardry VII



Crusaders of the Dark Savant

Skupina šesti vysílených postav se potácí lesem na pokraji smrti. Z jejich četných, nedbale ošetřených ran prosakuje krev. Kouzelník je otrávený, válečník nemocný, ninja se dokonce stal obětí chorobného spánku. „Už bychom si mohli odpočinout nebo budu muset ještě bojovat!“ myslí si jediný zdravý v družině - zloděj, a dívá se přitom nenápadně kamsi do nebes (nebo že by ještě výše?).

Tam někde v dálí se tyčí jako pyramida - asi tak strmě - jakýsi polobůh, řídicí osudy celé planety, ba co dím, celého vesmíru prostřednictvím těchto ubohých dobrodruhů. To on rozhoduje o každém jejich kroku. A vy máte jedinečnou příležitost stát se tímto polobohem. Stačí napsat v příkazové řádce DS, zmáčknout Enter...

...a začnou se dít ty správné věci! Váš úkol je jasný a prostý: spasit celý vesmír před záhubou či ovládnutím Temnými Síly - což by bylo v praxi nejspíš totožné. Ano, hlavním úkolem ve hře Wizardry VII není nic skromnějšího než zachránit vesmír před vládou zlého Dark Savanta. Na jedné nenápadné planetě jménem Guardia se skrývá mocný artefakt, Astral Dominae, s jehož pomocí by Dark Savant získal potřebnou moc k ovládnutí celého vesmíru pro své zcela jistě nekalé úmysly. A vy mu v tom musíte za každou cenu zabránit. Jak? No to je přece jednoduché. Stačí zaletět na tuto planetu, Astral Dominae získat a udržet ho. Jak prosté. Ovšem skutečnost je jiná.

Wizardry VII je dungeon, a mezi námi velice krvavý dungeon. Ne že by zde snad tekla krev po monitoru proudem, to ne, ale vaše skupina pomlátí, postřílí, otráví, upeče a v podobném duchu zbaví světských starostí tiskem a tiskem nestvůr.

Jak probíhá samotná hra? Úplně na začátku si vytvoříte šest postav, které jsou charakterizovány základními vlastnostmi (síla, obratnost...) a speciálními dovednostmi. Z těchto „hrdinů“ sestavíte družinu, kterou budete až do konce hry ovládat. Raketa vás dopraví na planetu Guardia, a tam už začíná to pravé dobrodružství. Následuje nekonečný sled soubojů, vyjednávání a řešení logických úkolů. A celou tu dobu se vaše postavky vylepšují: mohou získat nové dovednosti, učit se kouzla, atd. Sami budete pozorovat tu změnu: ze začátku mlátí při soubojích svými zbraněmi do vzduchu a nejsou s to střílet se do svého protivníka. Kouzla se nedaří a je jich žalostně málo. Ale postupem času se rány stávají jistější a kouzla mocnější. A to je myslím na této hře nejvíce zajímavé. Postupně vypracovávání se, poznávání nových nestvůr - ve hře je jich požehnaně - a získávání nových dovedností, zbraní a artefaktů, to dělá hru opravdu zábavnou.

Rád bych se vrátil ještě k tvorbě postav, která je velice propracovaná a podle mně je to jedna z nejzdařilejších partií celé hry. Na výběr máte jedenáct ras a patnáct povolání. Některé rasy jsou odcílné proti kouzlům, jiné proti zimě, zkrátka každá vytvořená postava má své klady a zápory. Většina

povolání umí kouzlit, výjimku tvoří jen zloděj a válečník. Jedna specialita: každá postava může v průběhu hry měnit své povolání. Stačí k tomu, aby její základní vlastnosti dosáhly určitého stupně, který je určen pro každé povolání zvlášť a z alchymisty se může stát třeba samuraj (i když tato proměna není zrovna ta nejtýpější).

Magie je také na slušné úrovni: k dispozici je téměř sto různých kouzel! Rozdělují se podle toho, kdo je může používat, na kouzla mágovská, alchymistická, kněžská a psionická. Všechna tato kouzla tvoří šest velkých skupin podle svého původu: ohnivá, vodní, vzdušná, božská, mentální a zemní. Celkově se dá říci, že kouzla jsou ve Wizardry VII daleko mocnější než zbraně.

Hlavní část hry tvoří souboje, jejich průběh je rozfázován do kol. Na začátku kola vždy zadáte příkazy svým postavám, a potom již jen pozorujete, jak úspěšně si vedou. Počítač sám určí pořadí akcí podle rychlosti postav. Mně osobně se tento systém docela líbí a je mi sympatičtější než realtimové souboje v jiných hrách, kde záleží spíše na zručnosti hráče (nebo dokonce na kvalitě ovladače) než na logice a dovednosti postav.

Nyní si vezmu na mušku příběh. Jak už jsem řekl, odehrává se na planetě jménem Guardia. Ta má své specifické obyvatelstvo, ať už se jedná o zajímavou zvířenu či její humanoidní vládců. Žije zde více ras (Gomové, Rattkini, T.Rangové a další). Některé z nich mezi sebou válčí, jiné zakládají aliance. Každá rasa má své hlavní město, kolem kterého se rozkládá její území. Vaše družina tím vším prochází, vyjednává s vůdci a případně se snaží od nich získat nějakou radu. Nejdůležitějším úkolem je získat několik tzv. „map“, které většinou obsahují malou nápovědu, bez které byste se v dalším průběhu neobešli. První část hry se odehrává na obrovském kontinentu.

Procházíte spoustou míst a měst, bojujete nebo vyjednáváte s jejich obyvateli. Plňte úkoly, které vám zadají. Získáváte mapy, když vám někdo prozradí, kde se ukrývají. Občas se stane, že nějaký domorodec získá mapu dříve než vy a potom ji od něho musíte koupit za poměrně mastnou sumu. Na konci této úvodní fáze, která může trvat i několik měsíců reálného času se přes mnohé překážky dopravujete k „Boat“ mapě. S její pomocí získáte jakési pochybné

DRUHÁ STRANA MINCE
Myslím si, že grafika této skvělé hry nijak nepokulháva za jejími ostatními parametry. Mně osobně při prvním setkání s Wizardry VII velice zaujala a byla jedním z důležitých aspektů, kterými si mě hra naprosto získala.
Martin Dvořák

plavidlo a budete se moci plavit po moři. Ale v té době už bude vaše skupinka tak mocná, že před vámi budou všichni utíkat a vy budete o pár měsíců starší. Potom zbývá již „jen“ projít pár ostrovů a jste jedním z těch mála, kdo hru úspěšně dohrál.

Přes svou časovou rozsáhlost se hra vejde na dvě disky a zabere na harddisku všehovšudy 5 MB. Její grafika je velice rychlá díky tomu, že při pohybu se překresluje pouze výhledové okno, které tvoří sotva třetinu obrazovky. Hudba je poměrně libozvučná a dotváří hezkou kulisu ke všem událostem. Navíc vydává každá příšera při souboji svůj vlastní skřek a jiné události mají svůj zvukový doprovod, ať už více či méně zdařilý.

Co říct na závěr? Přes některé drobné nedostatky je Wizardry VII - Crusaders of the Dark Savant jednou z nejlepších her, co jsem kdy hrál, a proto byla zařazena do rubriky klasika. Atmosféra hry je úžasná, souboje opravdu propracované, příběh vcelku promyšlený a hlavně, když začnete hrát, velice těžko se vám potom od počítače vstává. To je ta pravá vizitka nejlepší kvality! Všem, kdo jste tuto hru ještě neviděli, ji velice doporučuji a těm, kteří ji už hráli, zřejmě nemusím nic dalšího povídat.

Martin Fanta

Slunce, vodička, stromy šumí, no není to idylka? (nahore)
Ale to je nespravedlivé, vždyť je jich víc! (vlevo dole)
Každý správný dungeon má mít funkci "automaping", ani Wizardy v tomhle není pozadu (v rohu)



score 85%

Název hry: WIZARDRY VII

Výrobce: Sir-Tech
Žánr: Sci-fi & Fantasy
Styl: Dungeon
Počítače: PC
Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:
Originalita: 90%
Atmosféra: 85%
Grafika: 75%
Zvuk: 80%



VISION MEGASTORE

Možná si to neuvědomujete, ale v této chvíli, čtouc tento časopis, máte přístup do nejlépe zásobeného obchodu s počítačovými hrami na světě! Pouhým vyplněním ústřížku na pravé části této strany si můžete od firmy VISION objednat jakoukoliv hru, která byla v Evropě vydána. Ta bude poté doručena přímo do vašeho domu během dvou týdnů. K vaší orientaci jistě dobře poslouží tento ceník našich nejprodávajících titulů. Pokud budete chtít hru, která není v ceníku obsažena, zavolejte nám na číslo (02) 311 88 52. My vám oznámíme, kdy budeme moci tuto hru dodat a kolik bude stát.

SPECIÁLNÍ NABÍDKA (platí do vyprodání zásob)

PC CD-ROM

INNOCENT.....	649
MICROCOSM.....	699
PC	
SID AND ALS INCRED TOONS.....	699
ALIEN LEGACY.....	999
BATTLE BUGS.....	999
CREEPERS.....	399
DRACULA.....	399
DUNGEON MASTER.....	549
HEXX.....	399
HIRED GUNS.....	699
OBITUS.....	399
THEATRE OF DEATH.....	549

MACINTOSH

LEMMINGS.....	499
CD32	
LEMMINGS.....	999
MICROCOSM.....	699

C64

LEMMINGS.....	349
---------------	-----

AMIGA

AMNIOS.....	399
AWESOME.....	399
BARBARIAN 2.....	299
BEAST II.....	399
BEAST III.....	499
BENEFACTOR.....	999
BILLS TOMATO GAME.....	399
BOBS BAD DAY.....	549
BRIAN THE LION.....	549
CYTRON.....	399
GLODBULE.....	499
LEMMINGS.....	499
LEMMINGS 2.....	599
OH NO MORE LEMMINGS.....	549
PUGS.....	499
SECOND SAMURAI.....	399
THEATRE OF DEATH.....	549
WALKER.....	599
WIZ AND LIZ.....	549

PC TITULY

1942 PACIFIC AIR WAR.....	1599
ACCES - CLASSIC COLLECTION.....	999
ACES OF THE DEEP.....	1399
ACES OVER EUROPE.....	1899
ACES OVER PACIFIC.....	1399
AL-QADIM-GENIES CURSE.....	1399
ALADDIN.....	999
ALIEN LEGACY.....	1499
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS.....	1549
ALONE IN THE DARK II.....	1999
ARENA - ELDER SCROLLS.....	1349
ARMIGED FIST.....	1549
BATTLE BUGS.....	1499
BATTLE ISLE II.....	1799
BENEATH A STEEL SKY.....	1399
BLACKHAWK.....	1299
BREAKTHRU.....	899
CANNON FODDER.....	1299
CANNON FODDER 2.....	1199
CIVILIZATION.....	1549
COLONIZATION.....	1549
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL.....	1749
COMANCHE MISSION DISK 1.....	999
COMANCHE MISSION DISK 2.....	999
COMMAND ADV. STARSHIP.....	999
COMMANDER BLOOD.....	1749
COOL SPOT.....	699
CORRIDOR 7.....	699
DAEMONSGATE.....	999
DARK HALF.....	1149
DARK LEGIONS.....	1299
DARK SUN 2.....	1699
DAWN PATROL.....	1699
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION.....	1749
DELTA V.....	1749
DESERT STRIKE.....	1599
DOOM.....	1599
DOOM II - HELL ON EARTH!!.....	1999
DR. RADIACI.....	1199
DREAM WEB.....	1699
EARTHSIEGE.....	1399
ECSTATIC.....	1399
ELITE II - FRONTIER.....	749
EVEN MORE INCRED MACH.....	1399
F-14 FLEET DEFENDER.....	1599
F-14 FLEET DEF. - SCENARIO DISK.....	699
FIELDS OF GLORY.....	1549
FIFA INTERNATIONAL SOCCER.....	1299
FLIGHT SIM 5.0 (MICROSOFT).....	1999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - CARRIBEAN.....	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - JAPAN.....	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - NEW YORK.....	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - PARIS.....	599
GABRIEL KNIGHT.....	1699
GREAT NAVAL BATTLES II.....	1549
HAND OF FATE.....	1449
HIRED GUNS.....	1599
HOKUM KA-50.....	399
HUMANS II.....	1799
CHAOS ENGINE.....	1199
CHESS MANIAC TWO BIL. AND ONE.....	1149
IN EXTREMIS.....	1199
INDY JONES & FATE OF ATLANTIS.....	1449
INDYCAR RACING.....	1099
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK.....	649
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS.....	649
IRON CROSS.....	1549
ISHAR III.....	1199
ISLE OF THE DEAD.....	649
JURASSIC PARK.....	1349
KING'S QUEST V.....	1899
KING'S TABLE.....	999
KLIK AND PLAY.....	1549
LANDS OF LORE.....	1499
LEMMINGS 3.....	1199
LEMMINGS II - TRIBES.....	1499
LION KING.....	1049
LITL DIVIL.....	1349
LODE RUNNER.....	1449
LORDS OF REALM.....	1499
LOST VIKINGS.....	1399
LUCAS ARTS - CLASSIC COLLECTION.....	199

MASTER OF MAGIC.....	1549
MICRO MACHINES.....	1149
MORTAL KOMBAT.....	1349
NASCAR RACING.....	1549
NHL HOCKEY '93.....	1549
NOMAD.....	999
ON THE BALL.....	799
OUTPOST.....	1649
OVERLORD.....	1499
PACIFIC STRIKE.....	1699
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK.....	699
PATRIOT.....	999
PINBALL DREAMS.....	1399
PINBALL FANTASIES.....	1349
POLICE QUEST IV.....	1399
POWER DRIVE.....	799
PRINCE OF PERSIA II.....	1399
PRIVATEER.....	1849
PRIVATEER - RIGHTEOUS FIRE.....	699
PRIVATEER SPEECH PACK.....	749
QUARANTINE.....	1249
QUEST FOR GLORY IV.....	1399
RALLY.....	799
RAVENLOFT.....	999
RED BARON.....	1549
RETRIBUTION.....	1549
RISE OF THE ROBOTS.....	1699
ROBINSONS REQUIEM.....	999
SEA WOLF.....	1599
SID AND ALS INCRED TOONS.....	1399
SIM CITY 2000.....	1499
SIM CITY 2000 - SCENARIOS VOL. I.....	399
SIMON THE SORCERER.....	1499
SPACE FEDERATION.....	1399
SPACE HULK.....	1549
SPACE SIMULATOR.....	2299
STAR CRUSADER.....	1249
STAR CR. - 21 NEW MISSION.....	499
STAR CR. - SPEECH & 21 NEW MISION.....	699
STAR TRAIL.....	1749
STAR TREK II - LIMITED EDITION.....	1549
STAR WARS CHESS.....	899
STAR WARS SCREEN SAVER.....	1099
STARLORD.....	1549
STARLORD - 25TH ANNIV.....	1699
STRIKE COMMANDER.....	1749
STRIKE COM. SPEECH PACK.....	749
STRIKE COM. TACTICAL OPERATION.....	749
SUBWAR 2050.....	1599
SUBWAR 2050 - MISSION.....	649
SUPERSKI PRO.....	1349
SYNDICATE.....	1549
SYNDICATE MISSION DISK.....	799
SYSTEM SHOCK.....	1499
T.F.X.....	1599
TERMINATOR RAMPAGE.....	699
THE HORDE.....	1549
THE SETTLERS.....	1499
THEME PARK.....	1499
TIE FIGHTER.....	1649
TIE F. DATA - DEFENDER OF EMPIRE.....	899
TRANSPORT TYCOON.....	1549
UFO - ENEMY UNSEEN.....	1599
ULTIMA UNDERWORLD II.....	1399
ULTIMA VIII PAGAN.....	1799
ULTIMA VIII - SPEECH PACK.....	699
UNIVERSSE.....	1549
VIRTUOSO.....	1549
WARCRAFT.....	1449
WORLDWORLD II.....	1549
WING COMMANDER ACADEMY.....	999
WING COMMANDER ARMADA.....	1549
WING COMMANDER II.....	1399
WOLF.....	1349
X WING.....	1449
X WING MIS. DISK - B-WING.....	899
X WING MIS. DISK - IMP. PURSUIT.....	649
ZEPPELIN.....	1549

NABÍDKA ČESKÝCH HER

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA.....	275
7 DNÍ A 7 NOCÍ.....	320

PC CD-ROM TITULY

7TH GUEST / DUNE - 2PACK.....	1899
ACCESS - CLASSIC COLLECTION.....	1099
ACES OF THE DEEP.....	1699
AEGIS.....	1249
AL-QADIM.....	1249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS.....	1549
ARENA.....	1749
ARMIGED FIST.....	1549
AUCTION.....	1949
BATTLE CHESS.....	1549
BATTLE ISLE 2.....	1749
BATTLE ISLE 2 - SCENARY CD.....	999
BENEATH A STEEL SKY.....	1699
BLOODNET.....	1449
CANNON FODDER/BIEN ST SKY.....	1899
CASTLES II.....	1399
CENTRAL INTELLIGENCE.....	1599
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON.....	1099
COLONIZATION.....	1599
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL.....	1399
COMMANDER BLOOD.....	1749
CONSPIRACY.....	1749
CORRIDOR 7.....	999
CREATURAL SHOCK.....	1899
CYBER WAR.....	1899
CYBERIA.....	1799
DAEMONSGATE.....	1299
DAWN PATROL.....	1699
DEATH GATE.....	1549
DESERT STRIKE.....	1349
DOOM II - HELL ON EARTH!!.....	2099
DOOM UTILITIES - 350 LEVELS.....	1099
DOOM UTILITIES - 500 LEVELS.....	1299
DOOM UTILITIES - 900 LEVELS.....	1499
DRACULA UNLEASHED.....	1799
DRAGON LORE.....	1549
DRAGONS LAIR.....	1799
DRAGONSPHERE.....	1599
DREAM WEB.....	1549
EARTHSIEGE.....	1499
ECSTATIC.....	1999
ELITE II - FRONTIER.....	749
EYE OF THE BEHOLDER III.....	1399
F-14 FLEET DEFENDER GOLD.....	1549
FALCON GOLD.....	1449
FIFA SOCCER.....	1599
GEARWORKS.....	1549
GABRIEL KNIGHT.....	1549
GOBLINS 3.....	1949
GREAT NAVAL BATTLES II.....	1449

GUNSHIP 2000 PLUS.....	1099
HAND OF FATE.....	1749
HEIMDALL II.....	1699
HELL.....	1549
HELL CAB.....	1949
HUMANS I & 2.....	1449
ON THE BALL.....	749
CHESSMASTER 3000.....	1499
INDY JONES - FATE OF ATLANTIS.....	1649
INFERNO - ČESKY MANUÁL.....	1899
INFERNO - METAL BOX.....	2299
INNOCENT.....	1099
INTERPLAY 10 YEAR ANTH.....	1399
IRON HELIX.....	1449
ISHAR 3.....	849
ISLE OF THE DEAD.....	649
JOURNEY MAN.....	1449
JURASSIC PARK.....	1449
JUTLAND.....	2349
KING'S TABLE.....	1149
KINGS QUEST 1-6.....	1549
KINGS QUEST 7.....	1549
KYRANDIA 3.....	1449
LABYRINTH.....	1449
LANDS OF LORE.....	749
LAWNMOWER MAN.....	1949
LEGEND OF KYRANDIA.....	1749
LEMMINGS II.....	1449
LEMMINGS/OH NO MORE LEMMING.....	1449
LITL DIVIL.....	1499
LITTLE BIG ADVENTURE.....	1999
LORD OF THE RINGS.....	1599
LUNICUS.....	2249
MAD DOG McREE.....	1649
MAD DOG McREE 2.....	1399
MAGIC CARPET.....	1949
MASTER OF MAGIC.....	1549
MEGA RACE.....	799
MICROCOSM.....	2199
MICROPROSE SPORTS.....	1099
MYST.....	1799
NASCAR.....	1699
NHL HOCKEY 95.....	1649
NOCTROPOLIS.....	1099
NOMAD.....	999
NOVA STORM.....	1099
ON THE BALL - WORLD CUP.....	849
OUTPOST.....	1699
PGA TOUR GOLF.....	1599
POLICE QUEST IV.....	1549
POWER DRIVE.....	1049
PSYCHOTRON.....	1349
QUARANTINE.....	1399
QUEST FOR GLORY IV.....	1549
RACE INTO SPACE.....	1399
RALLY.....	999
RAVENLOFT.....	1599
REBEL ASSAULT.....	1749
RETRIBUTION.....	1349
REUNION.....	1599
RISE OF THE ROBOTS.....	2099
SIM CITY 2000.....	1749
SIMON THE SORCERER.....	1799
SPACE HULK.....	1799
SPACE PIRATES.....	1549
STAR CRUSADER.....	1349
STAR TRAIL.....	1999
STAR TREK 25TH ANNIV.....	1699
STARLORD.....	1599
STRIKE COMMANDER / PRIVATEER.....	1749
SUBWAR 2050.....	1599
SUPER SKI PRO.....	1549
SYNDICATE PLUS.....	1999
SYSTEM SHOCK.....	1899
T.F.X.....	1799
TERMINATOR RAMPAGE.....	1549
THE HORDE.....	1599
THEME PARK.....	1799
TRANSPORT TYCOON.....	1549
U.S. NAVY FIGHTERS.....	1999
UFO.....	1599
ULTIMA VIII PAGAN.....	2199
ULTIMATE BODY BLOWS.....	1199
UNDER A KILLING MOON.....	2099
VELOCITY - CLASSIC COLLECTION.....	1099
VID GRID.....	1049
VIRTUAL WORLDS.....	1199
VIRTUOSO.....	1749
VOYEUR.....	1449
WARCRAFT.....	1449
WHO SHOT JOHNNY ROCK?.....	1849
WILD BLUE YONDER.....	1699
WING COMMANDER 1/2.....	1349
WING COMMANDER ARMADA.....	1599
WING COMMANDER III.....	2249
WINGS OF GLORY.....	1799
WOLF.....	1499
WOLFPACK.....	1499
X-WING COLLECTORS.....	1999
ZEPHYR.....	1799
ZEPPELIN.....	1549
ZORK ANTHOLOGY.....	599

PC LEVNÉ TITULY

688 ATTACK SUB.....	549
A-TRAIN.....	699
ANOTHER WORLD.....	549
ASHES OF EMPIRE.....	499
AVSB HARRIER ASSAULT.....	599
BATMAN RETURNS.....	599
BATTLETECH.....	349
CAR AND DRIVER.....	599
CREEPERS.....	399
CRYSTALS OF ARBOREA.....	199
CYBER RACE.....	599
DOGENERATION.....	499
DUGFEIGHT.....	599
DRACULA.....	449
DUNE.....	549
DUNE 2.....	599
EVASIVE ACTION.....	449
EYE OF THE BEHOLDER 1.....	649
EYE OF THE BEHOLDER 2.....	699
F-117A.....	599
F-15 STRIKE EAGLE III.....	599
F-16.....	349
F-29 RETALIATOR.....	549
FALCON.....	349
FLASH BACK.....	699
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	349
FURY OF THE FURRIES.....	499
GEARWORKS.....	349
GENESIA.....	599
GOAL.....	599

GOBLINS.....	449
GRAND PRIX.....	599
GRAND PRIX 2000.....	599
HARPOON.....	249
HARPOON.....	499
HERRIER JUMP JET.....	599
INTERNATIONAL TENNIS.....	299
ISHAR 1.....	699
ISHAR 2.....	699
JACK NICKLAUS GOLF.....	499
KGB.....	499
LEGEND OF KYRANDIA.....	599
LEISURE SUIT LARRY I.....	549
LIX ATTACK CHOPPER.....	549
LINKS - CHALLENGE OF GOLF.....	649
LURE OF THE TEMPTRESS.....	349
MI TANK PLATOON.....	549
MERLIN.....	299
MIG-29M SUPER FULCRUM.....	549
MONKEY ISLE 2.....	649
PINBALL MAGIC.....	699
PIRATES GOLD.....	599
POLICE QUEST I.....	649
POPULOUS 2.....	549
POWERMONGER.....	549
PRINCE OF PERSIA.....	549
RAILROAD TYCOON.....	499
RAMPART.....	499
REACH FOR THE SKIES.....	349
RED HELL.....	499
REX NEBULAR.....	699
ROBOCOP 3.....	549
SEAL TEAM.....	899
SECRET WEAPONS/LUFTWAFFE.....	699
SHADOW CASTER.....	899
SILENT SERVICE.....	499
SINK OR SWIM.....	499
SPEAR OF DESTINY.....	749
STREET FIGHTER.....	399
STUNT DRIVER.....	249
TANK.....	349
TASKFORCE 1942.....	699
THE IMMORTAL.....	549
THEATRE OF WAR.....	499
TORNADO/DESERT STORM.....	699
ULTIMA 7.....	549
ULTIMA UNDERWORLD.....	599
VIKINGS.....	449
WALLS OF ROME.....	499
WING COMMANDER.....	549
WINTER CHALLENGER.....	399
WINTER OLYMPICS.....	399
WOLFENSTEIN 3D.....	299
WOLFS 3.....	499
ZOO.....	549

PC CD-ROM LEVNÉ TITULY

688 ATTACK SUB/CHUCK YEAGER.....	799
7TH GUEST (OEM).....	849
ARNIE 2.....	799
B-17 FLYING FORTRESS.....	599
CAR & DRIVER/STORMOVIK.....	799
CD 3.....	699
COVERGIRL STRIP POKER.....	899
CRUISE FOR A CORPSE.....	549
DGENERATION.....	499
DUGFEIGHT.....	599
DUNE 2/LURE OF THE TEMPTRESS.....	799
EYE OF THE BEHOLDER.....	549
F-117A.....	599
F-15 STRIKE EAGLE III.....	599
F-19 STEALTH FIGHTER.....	549

GRAND PRIX.....	599
GUNSHIP 2000.....	599
HARPOON.....	499
HERRIER JUMP JET.....	599
INTERNATIONAL TENNIS.....	299
ISHAR 1.....	699
ISHAR 2.....	699
JACK NICKLAUS GOLF.....	499
LASER SQUAD.....	499
LEGEND OF KYRANDIA / HOOK.....	999
LEISURE SUIT LARRY.....	549
LIX CHOPPER/BIRDS OF PREY.....	799
LINKS THE CHALLENGE.....	549
MI TANK PLATOON.....	549
PIRATES GOLD.....	599
POLICE QUEST.....	549
RAILROAD TYCOON.....	499
ROBOCOP 3/DUNE.....	799
SECRET WEAPONS OF THE LUFT.....	899
SILENT SERVICE.....	499
SINK OR SWIM.....	549
SPACE QUEST.....	549
TORNADO & DESERT STORM.....	599
TRANSARCTIC.....	699
WING COMMANDER/INDY 500.....	799
WINTER OLYMPICS.....	



ON THE BALL.....799	BRUTAL FOOTBALL.....1099	VITAL LIGHT.....1149	BEST OF DIRTY DEBUTANTES.....1799	G-FORCE YOKE.....1999
OVERLORD.....1049	BUBBA N STDY.....499	WILD CUP SOCCER.....1149	BEST OF VIVID.....1799	NIGHT FORCE.....649
PGA EURO TOUR GOLF.....599	BUBBLE AND SQUEAK.....1149	ZOO.....1099	BIKER BABES.....1299	PC COMMAND CONTROL.....649
POPULOUS II PLUS.....949	BUMP N BURN.....1099	ZOO 2.....1099	BLIND SPOT.....599	
POWER DRIVE.....949	CANNON FODDER.....999		BLONDE JUSTICE.....1299	HARDWARE
REACH FOR THE SKIES.....599	CASTLES 2.....999		BUSTING OUT.....599	GAME PORT 2000.....549
REUNION.....1349	D-GENERATION.....999		CURSE OF THE CATWOMAN.....1799	GAME PORT 2 PLUS.....399
ROBINSONS REQUIEM.....899	DANGEROUS STREETS.....1099	MACINTOSH TITULY	DIGITAL DANCING.....1299	IBM DUAL JOYSTICK (adapter).....249
SABRE TEAM.....1199	DEEP CORE.....749	7 TH GUEST.....1899	DREAM MACHINE.....1799	CPU CLEAN & VAC (čistič napravná).....799
SENSIBLE WORLD OF SOCCER.....1049	DISPOSABLE HERO.....749	A-TRAIN.....849	GIRLS DOIN' GIRLS VOL.1.....999	
SHAQ FU.....899	DONK.....1149	ANOTHER WORLD.....799	GIRLS OF VIVID VOL.1.....999	
SIMON THE SORCERER.....1399	DRAGONSTONE.....1149	BREAKTHRU.....899	GIRLS OF VIVID VOL.2.....999	ZAHRAŇIČNÍ ČASOPISY
SPACE HULK.....1249	ELITE II - FRONTIER.....749	CAESAR DELUXE.....1449	GIRLS ON GIRLS.....1299	AMIGA (FUTURE) CD32.....228
STAR LORD.....1149	EMERALD MINES.....799	CARRIERS AT WAR.....1599	HIDDEN OBSESSIONS.....999	AMIGA ACTION.....182
SYNDICATE.....499	EVASIVE ACTION.....1149	CARRIERS AT WAR II.....1599	HIGH VOLUME NUDES.....1299	AMIGA CD 32 GAMER.....231
THE LION KING.....1099	FIELDS OF GLORY.....1049	CASTLES.....1149	HOUSE OF DREAMS.....999	AMIGA COMPUTING.....184
THE SETTLERS.....1399	FIRE FORCE.....749	CINEMANIA 1994 - CD ROM.....2949	HOUSE OF DREAMS.....999	AMIGA FORMAT.....182
THEME PARK.....1349	FLY HARDER.....599	CIVILISATION.....1599	CHEATING.....999	AMIGA POWER.....182
TOP GEAR 2.....999	FURY OF THE FURRIES.....1149	FERRARI.....899	ICE WOMAN.....999	AMIGA SHOPPER.....115
VALHALLA.....1099	GLOBAL EFFECT.....1149	FLIGHT SIM 4D.....2699	IMMORTAL DESIRE.....999	AMIGA USER inc CD 32 & 3.5HD.....182
WALKER.....1099	GUARDIAN.....1149	FOKKER TRIPLANE.....699	INSATIABLE.....999	AMIGA WORLD.....136
X-IT.....699	GUNSHIP 2000.....1099	FREDDY PHARKAS FRONT. PHARM.....1599	INTERACT. ADULT MOVIE ALM.....1799	CU AMIGA.....182
ZOO.....749	HEIMDALL 2.....999	HARPOON CLASSIC - CD ROM.....1049	LEGEND OF PORN 1.....999	THE ONE.....182
ZOO II.....749	HERO QUEST II.....1099	HELL CAR - CD ROM.....1949	LEGEND OF PORN 2.....999	CD MAGAZINE.....228
	HUMANS I&II.....1099	HELLCATS.....2099	LEGEND OF THE KAMASUTRA.....1299	CD POWER PLAY.....136
	CHAMBERS OF SHAOLIN.....999	HOYLES CLASSICS.....1449	LOVE BITES.....999	CD ROM MAGAZINE.....228
	CHAOS ENGINE.....1099	CHUCK YEAGER.....1599	MASK.....999	CD ROM TODAY.....99
	CHUCK ROCK 2.....1099	INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS.....1799	MYSTIQUE OF THE ORIENT.....1299	CD ROM USER.....231
	IMPOSSIBLE MISSION 2025.....1249	INDY JONES / LAST CRUSADE.....799	NEW WAVE HOOKERS 1.....999	CD ROM GAMER (QUARTERLY).....228
	INTERNATIONAL KARATE 4.....749	INHERIT THE EARTH - CD ROM.....1499	NEW WAVE HOOKERS 2.....999	COMPUTER BUYER.....104
	JAMES POND 2 - ROBOCOD.....1099	INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10.....1399	NIGHT TRIPS.....999	COMPUTER SHOPPER.....89
	JAMES POND 3.....1299	IRON HELIX - CD ROM.....1249	NIGHTWATCH.....1799	MULTI MEDIA & CD ROM NOW.....228
	JET STRIKE.....999	JOURNEY MAN - CD ROM.....1399	NIGHTWATCH II.....1799	PC ANSWERS.....182
	JOHN BARNES.....749	LABYRINTH OF TIME.....2199	PUSSY PUZZLE.....1299	PC ANSWERS CD.....228
	JUNGLE STRIKE.....899	LE CHUCKS REVENGE.....1799	RACQUEL RELEASED.....1799	PC GAMES.....182
	LABYRINTH OF TIME.....1049	LEMMINGS.....1649	SEYMORE BUTTS.....1799	PC GAMER.....182
	LAST NINJA 3.....499	LINKS PRO.....1749	STEAMY WINDOWS.....999	PC GAMER CD.....228
	LEGACY OF SORASIE.....1099	LINKS PRO - FIRESTONE.....999	SUPERMODEL S GO WILD.....1799	PC HOME 3.5".....182
	LEMMINGS.....1399	MAC ATTACK.....399	TASTE OF EROTICA.....249	PC HOME CD.....228
	LIBERATION.....1299	MAC SIMULATIONS.....1399	THE COVEN.....999	PC MAGAZINE.....136
	LITIL DIVIL.....1149	MAC SIMULATIONS.....1399	THE GIRLS OF J STEPHEN HICKS.....1299	PC PLUS.....182
	LOST VIKINGS.....999	MAC SIMULATIONS.....1399	TRACI I LOVE YOU.....999	PC PLUS CD.....182
	LOTUS TURBO TRILOGY.....1099	MASCAR RACING.....699	VIVID SAMPLER.....199	PC POWER.....184
	MARVIN'S MARY ADVENTURE.....1149	OH NO MORE LEMMINGS.....1099	WINNER TAKES ALL.....1799	PC POWER CD.....231
	MEAN ARENAS.....699	OUT OF THE SUN.....999		PC REVIEW.....182
	MICROCOSM.....1999	PGA TOUR GOLF 2.....1499		PC TODAY 3.5".....182
	MORPH.....549	PIRATES GOLD.....1599		PC TODAY CD.....228
	MYTH.....499	POKER.....1499	JOYSTICKY LOGIC 3	PC ZONE.....136
	NAUGHTY ONES.....999	POPULOUS.....1399	DELTA - RAY.....599	PC ZONE CD.....182
	NICK PALDO.....1299	POPULOUS II.....1599	FREEWHEEL.....1499	STRATEGY PLUS.....115
	NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP.....749	POWERMONGER.....1499	LOGIPAD.....699	PC PRO CD INC WINDOWS.....115
	NORTH POLAR.....999	PRINCE OF PERSIA.....1249	QUATRO PC.....799	NET THE INTERNET MAG.....136
	OUT TO LUNCH.....999	PRINCE OF PERSIA II.....1599	TORNADO.....499	INTERNET & COMMS TODAY.....136
	OVERKILL/LUNAR-C.....1099	SECRET OF MONKEY ISLAND.....1249	SPEEDMOUSE 2 (mys).....449	ST FORMAT.....196
	PGA EURO TOUR GOLF.....999	SECRET OF SILVER BLADES.....1249	MOUSE MAT (podložka pod mys).....59	ST REVIEW.....182
	PREMIER.....649	SIM ANT.....699	SCREEN BEAT (reproduktory).....599	MAC FORMAT CD.....228
	PROJECT XF-17 CHALLENGE.....949	SIM CITY/LEMMINGS.....1099		MAC USER.....135
	PSYCHO KILLER.....1099	SIM CITY 2000.....1449	JOYSTICKY PRO POČÍTAČE AMIGA	THE MAC.....136
	RISE OF THE ROBOTS.....1349	SIM CITY 2000 - DATA DISK.....599	DELTA - RAY.....549	THE MAC CD.....182
	ROADKILL.....1149	SIM EARTH.....699	FREEWHEEL.....1499	MOVIES GAMES & VIDEO.....89
	RYDER CUP GOLF.....1099	SIM LIFE.....699	LOGIPAD.....649	C&VG.....104
	SECOND SAMURAI.....1099	SPECTRE.....1649	LOGIPAD AMIGA CD32.....699	EDGE.....139
	SEEK AND DESTROY.....999	SPLATERS.....899	QUATRO.....399	ULTIMATE FUTURE GAMES.....136
	SENSIBLE SOCCER.....999	STAR WARS SCREEN SAVER.....1099	SIGMA - RAY.....499	EGM.....139
	SIMON THE SORCERER.....1399	SYNDICATE.....1599		EGM 2.....139
	SLEEPWALKER.....1099	TACOPS.....1199	DISKETOVÉ BOXY	GAME FAN.....136
	SPEEDBALL II.....599	TETRIS.....1099	DISK BOX 50 - 3.5.....149	GAME MASTER.....104
	STRIKER.....1099	THE MAC STARTER PACK.....1649	DISK BOX 100 - 3.5.....199	GAME PRO.....136
	SUBWAR 2050.....1049	THEME PARK.....1599	FILE DRAWER 240 - 3.5.....649	GAMES WORLD.....115
	SUMMER OLYMPIX.....899	UNLIMITED ADVENTURES.....1449	CD STORAGE 30 - CD.....499	GB ACTION.....69
	SUPER FROG.....599	VALKYRIE.....699		MEAN MACHINE.....115
	SUPER METHANE BROS.....499	WARLORDS II.....1599		MEGA POWER WHEN WITH CD.....231
	SUPER PUTTY.....749	ZORK ANTHOLOGY.....599	EROTICKÉ CD-ROM	NBS.....104
	SUPER STARDUST.....1149		101 SEX POSITIONS PT.1.....1799	SEGA OFFICIAL MAGAZINE.....115
	TOP GEAR 2.....1149		101 SEX POSITIONS PT.2.....1799	SEGA POWER.....115
	TOTAL CARNAGE.....399		A GAY MAN'S - SAFE SEX GUIDE.....1299	SEGA PRO.....115
	TOWER ASSAULT.....1149		A PUSSY CALLED WANDA.....999	SEGA PRO CD.....231
	TOWN WITH NO NAME.....1099		A PUSSY CALLED WANDA 2.....999	SEGA XS.....136
	TRIVIAL PURSUIT.....1099		ADULT PALATE.....1299	SUPER GAMER.....115
	TROLLS.....1099		ADULT PALATE 2.....1299	SUPER PLAY.....115
	UFO.....1099		ASIAN PALATE.....1299	TOTAL.....115
	ULTIMATE BODY BLOWS.....1099			
	UNIVERSE.....999			

Velké cenové zvýhodnění pro dealery. Informace na tel.: (02) 32 90 84.

NE, nemohu to již déle vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tu(y)to senzační titul(y):

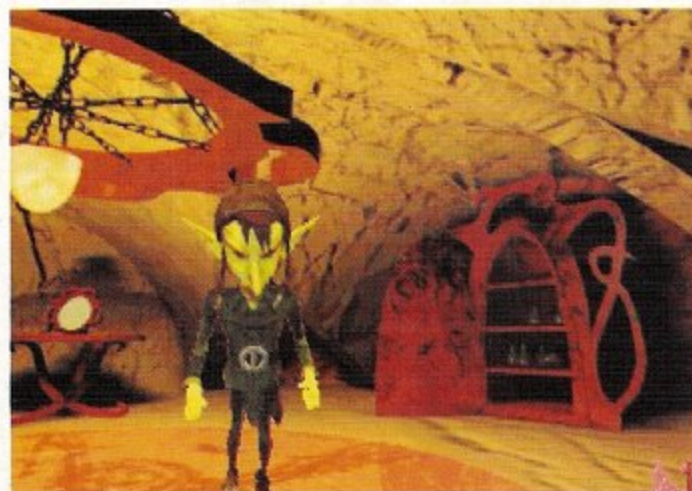
počet	titul	počítač	cena	počet	titul	počítač	cena
.....
jméno:	adresa:				poštovné:	
.....				CELKEM:	

Poštovné a balné činí při objednávce 1 ks 50,-, 2ks 75,- a 3-5 ks 100,-. Objednávku zasílejte na adresu VISION, Krupkovy nám. 2, 102 00 Praha 2. www.oldgames.sk

Dragon Lore

Návod na hru jako je DRAGON LORE přímo vybízí k tomu, aby byl psán jako pohádková legenda, aby byl podán v ich-formě či aby byl přinej-ménším napsán starobylym dračím písmem a podepsán krví zrádného Diakonova. Nic z toho se však na této dvoustránce neodehraje. Proč? Přemýšlejte o tom!

Promluve s farmářem, z vozíku seberte meč a za domem najdete kladivo. Vyjděte ze zahrady, dejte se doprava a pokračujte okolo ohrady až na pastvu, v altánku seberte kost. Tou nakrmte Trogga, seberte nádobu a vraťte se zpět na farmu, kde nádobu dejte farmáři. Vstupte do domu a seberte štít, brnění (obojí oblékněte), provaz, křesadlo, sáček síry, hůl a láhev na vodu. Vyjděte ven a vyražte doleva, provazem chytněte kravičku Daisy a dovedte ji zpět na pastvu, tam ji přivažte ke stromu. Znovu se vraťte a promluve s farmářem - dostanete rodový Dračí prsten a píšťalku. Vyražte tedy do světa cestou nalevo a Trogga odezpečte píšťalkou.



Dojděte až ke kamennému pohřebišti a vstupte do levé krypty, kde najdete Starý klíč. Vyjděte ven a vstupte do pravé krypty, dveře odemkněte nalezeným klíčem, odezpečte kostlivého bojovníka (pokud ho dobijete, potom co odstoupí z boje, ztratíte nějaké body za moudrost) a stiskněte tlačítko na stěně. Prohleďte třišť z kamene a seberte klíč od katakomb. Odemkněte dveře do katakomb, vstupte, dveře otevřete svým prstenem, prohlédněte náhrobek a promluve s drakem - ukažte mu svůj prsten a dostanete kouzlo na otevírání dveří. Vyjděte ven a pokračujte dále do světa. Narazíte na jeskyni, kde po úderu kladivem do zdi najdete magickou knihu. Zapište do ní svoje kouzlo na otevírání dveří a s jeho pomocí otevřete dveře do další části údolí.

Vyjděte se do hospody a po zdlouhavém rozhovoru s hostinskými dostanete naběračku. Jděte naproti do včelího hnízda, zabijte nestvůrnou včelu a do naběračky naberte trochu medu. Doneste jej do hospody a dostanete zbraň, kterou husité nazývali Řemdich (britové mají suchý název Morning Star), provaz a kouzlo Fireball. Zapište kouzlo a s jeho pomocí spalte pavučinu bránící v průchodu. U přívozu narazíte poprvé na von Diakonova. Pošle na vás mostrum, které zabijte a prohleďte (klikněte na jeho mrtvé tělo pravým tlačítkem myši) - najdete vrhací sekeru a pádlo. Použijte pádlo na prám a přeplujte na druhou stranu řeky.

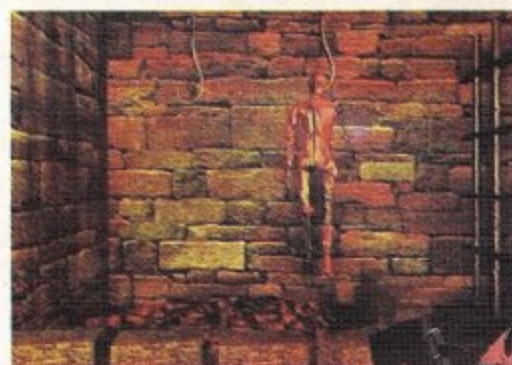
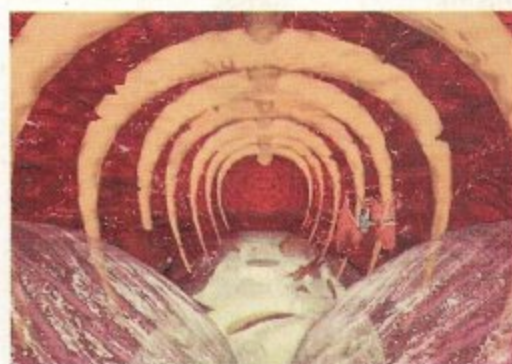
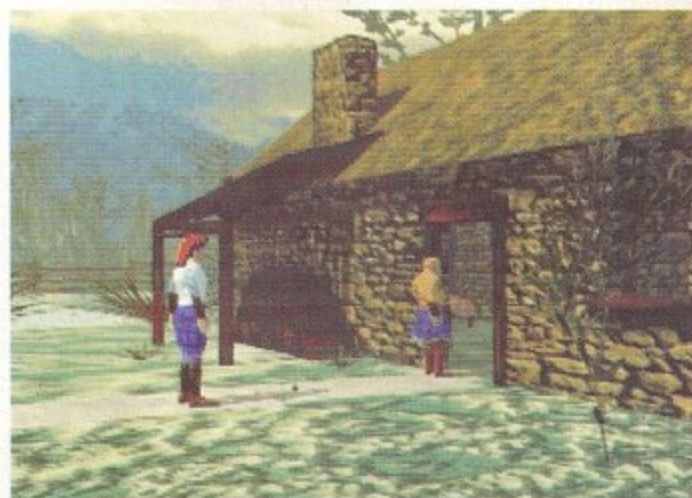
Projděte přístavními oblouky až k masožravé

rostlině. V hromadě kostí napravo najdete lebku a použijte ji na provaz. Vzniklým hákem se přehoupněte přes květinu a jděte dále, přes vesnici z hub až na rozcestí. Nejprve navštivte strom, ve kterém sídlí čarodějnice, která vám věnuje ozubené kolečko. V horním patře jejího příbytku naleznete v šuplíku šátek. Vydejte se teď do domku druhé čarodějnice, která sídlí uprostřed jezírka, nakrmte jejího hlídače jablkem, které zde naleznete a zatáhněte za páku - přenese vás až do jejího sídla. Když jí budete dostatečně dlouho obtěžovat, věnuje vám klíč, který ovšem ke zdárnému dokončení hry vůbec nepotřebujete. Co na tom.

U studny na rozcestí namoche šátek a omotejte si jej okolo úst. Vstupte do zahrádky s květinami a utrhněte jednu modrou a dvě žluté rostliny. Teď se vraťte do vesnice z hub a snězte modrou květinu. Po zmenšení zabijte škorpióna a seberte uzdravovací lektvar (nepoužívejte jej, dokud opravdu nepotřebujete). Vyjděte do houbičky, ve které přebývá malý skřítek - věnuje vám kouzlo Dispell Illusion. Opusťte jeho příbytek a najdete další houbu, do které můžete teď vstoupit, uvnitř seberte zelený zvětšovací lektvar (nachází se ve skříní s poličkami). Vyjděte z houby,

vypijte lektvar a vraťte se do své původní velikosti. Znovu projděte zahradou z hub a dojděte až ke starému mlýnu. Doplněte chybějící kolečko od čarodějnice, na stěnu vpravo použijte kouzlo Dispell Illusion a vstupte do podzemí.

Podzemní bludiště není velké a brzy se v něm zorientujete. Najděte tady vědro a naplňte je vodou ze studny v jiné části podzemí. Vyjděte ven a pověste naplněné vědro na páčku vedle ozubených koleček (nezapomeňte předtím doplnit ozubené kolečko). Vstupte dovnitř a v místnosti



seberte stříbrnou truhlu (druhý vchod do místnosti lze odemknout klíčem od „zlé“ čarodějnice, ale v druhé truhle není nic podstatného). Vraťte se znovu do podzemí hlavním vchodem, najdete pochodeň a dojděte do krypty s vystavenou kostrou. Na ruce kostlivce použijte nalezenou stříbrnou truhlu a získáte prsten zesnulého rytěře jménem Fujimoto. Pochodní si rozsvíte v temnotě vedoucí z krypty a vyjděte ven.

Promluve s dalším z Rytířů a pokračujte v cestě. Když skočíte do řeky a pozře vás obrovská ryba, seberte v jejím nitru velký diamant a pak ji polechtejte na žábrech žlutou květinou (nebo vy nezvracíte, když vám do žaludku spadne pampeliška?). Až dojdete k jezeru, otočte se a projděte vodopádem do skryté jeskyně - tady nalákejte Kachnodraka na nalezený diamant a pak v jeho doupeti seberte jeho vlastní drahokam. S drahokamem se vraťte zpět přes řeku k rytíři, který vás pro něj poslal - získáte tak jeho hlas. Naučenou cestou se vraťte zpět (použijete druhou žlutou květinu).



Přeskákejte po kamenech v jezeře a na planině vyšplhejte na kamenný vrchol - přiletí Hellaynea na svém draku a pokud jí ukážete svůj prsten, vyzve vás na přátelský souboj. Po jeho skončení vás uzdraví a věnuje vám část svého rytířského věna - krumpáč. S jeho pomocí se prokopete až do těsné blízkosti hradu. Tam opět narazíte na Diakonova. Tentokrát vám bez boje věnuje vlastní sekýru, kterou porazíte vysoký strom a přejdete přes propast. Zabijte oba zloděje a po prohledání jejich těl najdete pytel. Kliknutím na něj pravým tl. myši v inventury odhalí vázu. Pokračujte až před brány hradu a vázu dejte jednomu ze siamských dvojčat - lhostejno kterému. Pak už nic nebrání tomu, abyste vstoupili na půdu vlastního rodinného sídla. A vložili druhý disk!

Vstupujete do druhé části dobrodružství, která se odehrává výhradně v prostorách hradu. Projděte strážnicí a draka hlídajícího kouli si zatím nevímejte. Před vstupem do hradu ukažte dráčkovi na padacím mostě svůj prsten a pokračujte dál.

Nejprve obligátně zabijte dotěrnou zombii a podívejte se na trůn. Při prohledávání místnosti lemujících hlavní sál postupujte po směru hodinových ručiček a začněte v místnosti nalevo od vchodu. Je to kaple, kde najdete kropítko a v zadní místnosti ještě bibli a svíčku. Postavte svíčku na oltář a získáte první část Rodinného znaku. V další místnosti najdete na stěně dračí sošku a když kladivem rozbijete láhev na zdi, získáte kamenné oko. Teď si odskočte do místnosti vpravo od trůnu - jsou to schody spojující tři patra. Sestupte dolů a pod schody najdete meč „Orna“. Ten umístěte v místnosti nalevo od trůnu na štít a získáte druhou část znaku. V ložnici zatáhněte za kroužek u krbu a ve vedlejší místnosti najdete na lampě klíč od tuhly - v truhle se skrývá poslední část znaku. Kdo snad nebude mít dost místa v inventáři, může si



čtyři předměty uložit do pytle od zlodějí a zvědavci si můžou v knihovně vedle vchodu přečíst knihu na ozdobném podstavci, ale nutné to není. Teď se znovu vydejte ke schodům (vpravo od trůnu), sestupte dolů a dveře otevřete sestaveným znakem.

Ocitnete se v prvním sklepení zámku. Dejte se doleva do vinného sklípku, vylezte po schodech nahoru a seberte Zlomený klíč. Vraťte se a jděte doprava od vchodu. Pokud budete postupovat stejným způsobem jako nahoře (tzn. po směru hodinových ručiček) dělejte zhruba toto: pohněte kostrou na lůžku a získáte druhé kamenné oko. V jídelně

naleznete páčidlo, v kuchyni naběračku a pod dekou v jedné z místností třetí kamenné oko. Místnost naproti dveřím, odkud jste přišli (a nalevo ode dveří, kterými odejdete) je kovárna. Tady najdete kladivo a pilku na železo. V zadní místnosti seberte pytel s uhlím a vysypte je na výheň. Použijte pazourek na síru a ohněm zapalte pec. Zatáhněte za měch a oheň rozdmýchejte. Položte klíč nejprve do výhně a pak na kovadlinu. Na klíč na kovadlině použijte kladivo a zkutý klíč zchlaďte vodou, kterou nabere z blízké nádoby naběračkou. Ukutým klíčem odemkněte dveře do dalšího patra (dveře v popředí v hale před kovárnou).

Postupujte tradičně, od vchodu doleva a po směru hodinových ručiček. Ve zbrojnici najdete poslední kamenné oko. To, spolu se třemi zbývajcími, vložte do prázdných důlků lebek na stěnách a z vitrín seberte klíč, meč, štít a kuš. V nádrži s vodou najdete kliku, kterou použijete na ucho draka v hlavní místnosti a nádrž se tak vyprázdní. V mučírny zabijte příšeru a seberte kleště (kdo chce, může ještě cvičně mučit kostlivce a mrtvoly). V hlavní místnosti teď seberte malého kostlivce v prostřední cele (nedotýkejte se opřeného meče!). Na upoutaného kostlivce v pravé cele použijte nalezenou kostru, symbol draka, kropidlo a bibli - získáte kouzelníkův klíč. V pokladnici vedle není nic jiného než mapa, seberte ji. Patro opusťte dveřmi vedle chrlíče, které odemknete pomocí kouzelníkovy klíče. Projděte dračí zbrojnicí a promluve si s drakem - získáte magický prášek a uspávací prášek. Vraťte se tedy zpátky k hlavnímu vchodu, ve vstupní věži použijte uspávací prášek na draka a seberte magickou kouli. Jděte znovu ke schodům vedoucím do sklepení a použijte magický prášek na bariéru před schodištěm vzhůru. V prvním patře se zatím ničím nerozptylujte a nic nesbírejte - jen najdete místo, odkud je vidět hnízdo mladého dráčka. Okno u hnízda překonejte pomocí pilky na železo, uvnitř položte žhavou magickou kouli a potom ji rozbijte kleštěmi z mučírny. Dráček, který se právě vyklubal, doveďte k jeho tatínkovi do sklepení. Dávejte si pozor, abyste se předtím nepaktovali s podivným trpaslíkem na balkóně za pracovním, nebo se dráček nevylihně! Drak vás odnese do tajné místnosti (předtím mu dejte libovolný předmět), kde najdete láhev Diakonovy krve a teleportační kouzlo. Zapište je do knihy a teleportujte se do prvního patra zámku.

V obytné části zámku najdete čtyři železné koule, červenou láhev a větvičku. Větvička leží v krbu v hodovní síni, červená

láhev leží s první ž. koulí v dětském pokoji. Další železné koule leží v květináči v místnosti naproti vchodu, mezi knihami v pracovně a poslední je schovaná v malém nočním stolku v místnosti za bojovným kostlivcem. Jděte před sochu ptáka, zapalte větvičku a ohněm ptáka vystrašte. Na čtyři černá políčka položte čtyři železné koule a ptáka znovu poplašte - získáte dráp na provázku. Jděte do vyššího patra (dveře sem odemknete klíčem ze zbrojnice ve druhém sklepení), najdete místnost s hrnci a podívejte se do jednoho z nich. Na jeho duté dno použijte nalezený dráp a Dračí klíč je váš (celou tuto proceduru můžete ovšem také obejít - díky chybě v programu je možné do třetího patra také vstoupit rovnou ze schodů vedoucích k zamčeným dveřím - na schody však nesmíte vstoupit rovně, ale šikmo, od středu místnosti a pak projít zdí - snadně!) Jděte po schodech nahoru, odemkněte dveře a vstupte do svatyně dvorního mága. Podle jeho rady položte všechny tři nalezené předměty na pentagram (meč, štít i kuš ze zbrojnice) a pak se vydejte do nejvyššího patra hradu - na samém ochozu nejvyšší věže najdete kýžený rubín. Sestupte dolů a znovu promluve s čarodějem - dostanete mapu říše a s její pomocí



se budete moci teleportovat přímo do královské hrobky vašeho otce (přiložte-li jí před teleportováním k ostatním mapám). Učiňte tak a položte rubín na rakev. Uvnitř najdete brnění a štít Dračího rytíře, které si ihned oblečte. Teleportujte se zpět do čarodějovy věže a opět s ním promluve. Na jeho žádost mu dejte láhev Diakonovy krve. Dostanete číši s amuletem uvnitř. Hodte Diakonovu krev na pentagram a až se objeví, vymějte z číše amulet a hodte jej na Diakonova. Potom získáte dračí symbol a magickou kouli. Dračí symbol rozbijte kladivem (zrušíte tak kouzlo, které svazuje vašeho draka) a teleportujte se do dračí sluje. Osedlejte draka sedlem z vedlejší místnosti a seberte také kopí. Nasedněte na draka a vydejte se na volby.

Pokud jste postupovali podle tohoto návodu, ve volbách budete úspěšně zvoleni Rytířem a pak...pak se můžete těšit na další pokračování, na kterém se již pracuje.

Jan Eisler

